

Spielordnung Doppelkopf (Doko)

Erstausgabe 05.03.1999

in der überarbeiteten Fassung vom 19.08.2004

Manfred Männle

1 Spielordnung

Diese Spielordnung regelt das Doppelkopfspiel und ist bei Streitfragen die alleinige Entscheidungsgrundlage. Änderungen der Spielordnung können nur durch einstimmigen Beschluß des Doko-Fachgremiums vorgenommen werden.

Folgende Regelung tritt mit ihrer Verkündung in Kraft:

§ 1 *Würde*: Die Würde des Dokospielers ist unantastbar.

§ 2 *Eigenverantwortung*: Jeder Dokospieler spielt eigenverantwortlich. Unerwünschte „Empfehlungen“ oder sonstige Kommentare zur Spielweise sind zu unterlassen und werden mit Geringschätzung und Verbannung vom Spielgeschehen bestraft. Man folgt dabei einer langen Tradition:

Wer den fleißigen Spielern über die Achseln gucket, also daß ine eyn heiße Angst wurt, den soll man bald verjagen und heißt ihn eyn Riebitz. Wer aber die Karten von zween Spielern beglockert hat und kommt in eyn Lüßlein, eynem etwas kundzuthun durch Klappern mit den Augen oder er schwaket mit dem Maul, den soll man pönitiren um 30 pfennige in guter Münz oder eyn Krügelein voll Markbier zu gemeynem Besten, dann verjag ihn. Wer aber bedünket, so voll Weisheit zu seyn, daß Er den Spielern will Rat geben oder sagen, es habe eynes nicht recht gespielt, den soll man auf seyn Maul schlagen, auch ime das Käpplein über die Ohren treyben, denn er ist eyn Esel, dazu soll man ihn verstäupen und werffe ihn auf die Gass.¹

Gedruckt im Jahre 1583 für die Berliner Schankwirte bei Leonhardt Thurneister im grauen Kloster.¹

§ 3 *Blatt*: Das Blatt besteht aus 40 Karten, im einzelnen aus je zwei Karten von: Dame, König, Bube, As und Zehn, jeweils in den Farben Karo, Kreuz, Pik und Herz. Es wird scharf, das heißt, ohne Neuner gespielt. Neuner sind für Warmduscher² und Hosesaicher.³

¹Im Anhang ist dieser Text in lateinischer Schrift zu finden.

²Allegorisch für zu Bequemlichkeit neigende Feiglinge.

³Alemannisch/Schwäbisch für zu Inkontinenz neigende Feiglinge.

§ 4 *Spielrichtung*: Es wird im Uhrzeigersinn gegeben und gespielt.

§ 5 *Spieler*: Das Spiel erfolgt zu viert. Sind mehr als vier Spieler in der Runde, spielen die beiden Spieler links (Vorhand) und rechts (Rückhand) des Gebers.

§ 6 *Geben*: Der Geber mischt die Karten und läßt seinen rechten Mitspieler abheben. Jeder Spieler erhält zehn Karten. Es werden maximal vier Karten auf einmal gegeben.

§ 7 *Parteien*: Die Spieler, deren Blatt jeweils eine Kreuz Dame enthält, spielen zusammen in der Partei „Re“. Die beiden anderen Spieler bilden die Partei „Kontra“. Die Parteizugehörigkeit wird nur durch eine Ansage (Re bzw. Kontra oder Folgeansagen) oder durch das Ausspielen einer Kreuz Dame bekannt. Hat ein Spieler beide Kreuz Damen, so hat er eine Hochzeit (vergleiche § 13). Diese kann er still spielen oder ansagen und damit entweder heiraten oder hängengelassen werden (siehe §§ 14, 18, 19). Bei einem Solo bildet der Solist immer alleinig die Partei Re, die anderen drei Mitspieler die Partei Kontra.

§ 8 *Ausspielen*: Bei einem Normalspiel beginnt Vorhand. Bei einem Solo beginnt der Solist. Während des Spiels spielt derjenige aus, der den letzten Stich gemacht hat.

§ 9 *Bedienen/Bekennen*: Eine angespielte Farbe muß bedient werden. Wird Trumpf angespielt, so muß Trumpf bedient werden. Kann nicht bedient werden, so kann eine beliebige andere Karte gespielt werden. Nichtabsichtliche Verstöße gegen diesen Paragraphen werden mit maximal möglichem Verlust der Partie gewertet, wobei alle angesagten Spielstufen und alle eventuell erreichbaren gezählt werden. Absichtliche Verstöße gegen diesen Paragraphen werden durch Übergießen mit gerade verfügbaren Getränken sowie Ächtung und Verbannung aus dem Spielerkreis geahndet (siehe auch § 2).

§ 10 *Spielarten*: Die Reihenfolge der Wertigkeit der Spielarten ist:

1. Trumpfsolo (Solo in Karo)
2. Farbsolo (Solo in Herz, Pik oder Kreuz)
3. Damensolo
4. Bubensolo
5. Hochzeit
6. Normalspiel

Es gibt kein Solo „Fleischlos“. Fleischlose Soli sind für Warmduscher und Hosesai-cher.

§ 11 *Vorbehalte*: Im Uhrzeigersinn vom Geber ab erklärt jeder Spieler, ob und wenn ja welches Solo er spielen will. Will ein Spieler kein Solo spielen, so bekundet er dies durch den Ausspruch „sauber“. Gespielt wird das höchste Solo. Ist kein Solo angesagt oder sind alle Soli abgereizt (siehe § 12), so wird ein Normalspiel gespielt.

§ 12 *Abreizen*: Im Uhrzeigersinn vom Geber ab kann ein angesagtes Solo durch ein Normalspiel oder ein niederwertiges Solo durch das Ankündigen einer Vorabansage abgereizt werden. Der Solospieler kann die Vorabansage halten und dann mit der zuletzt gehaltenen Vorabansage sein Solo spielen oder aber mit dem Ausspruch „weg“ oder „isch mir rächt“ passen.

§ 13 *Hochzeit*: Hat ein Spieler beide Kreuz Damen, so spielt er eine Hochzeit. Er kann die Hochzeit ansagen oder aber still spielen. Wird die Hochzeit angesagt, so beginnt die Ansage der Spielstufe nicht mit dem ersten, sondern mit dem ersten Ausspiel nach dem Findungsstich (siehe § 18).

§ 14 *Stille Hochzeit*: Bei der stillen Hochzeit spielt der Spieler mit den beiden Kreuz Damen alleine. Ansagen (Verdopplungen und weitere Steigerungen) erfolgen wie bei einem Normalspiel. Die Abrechnung erfolgt wie bei einem Solo.⁴

§ 15 *Ansage*: Ansagen erfolgen in der Reihenfolge „Re vorab“ oder „Re“ bzw. „Kontra vorab“ oder „Kontra“, „keine 9“, „keine 6“, „keine 3“ und „schwarz“. Die Ansage gibt vor, daß der Gegner keine 120, keine 90, keine 60, keine 30 oder überhaupt keine Augen erreicht. Der Zeitpunkt einer Ansage hängt davon ab, ob eine Hochzeit gespielt wird, oder nicht. Die Ansagen bei einer Hochzeit beginnen nach dem Findungsstich im m -ten Stich ($m \in \{1, 2, 3\}$). Für andere Spiele ist $m = 0$. Es gilt dann für den spätesten Zeitpunkt einer Ansage:

- bei Vorabansage: die n -te Ansage muß mit mindestens $11 - m - n$ Karten auf der Hand und vor dem Ausspielen der zweiten Karte im Stich erfolgen.
- ohne Vorabansage: die n -te Ansage muß mit mindestens $10 - m - n$ Karten auf der Hand und vor dem Ausspielen der zweiten Karte im Stich erfolgen.⁵

Anschaulich heißt dies, daß nicht mehr weiter angesagt werden kann, sobald ein Stich ohne Ansage gespielt wurde, wobei die erste Ansage spätestens im zweiten Stich (bei einer Hochzeit im dem zweiten Stich nach dem Findungsstich) erfolgen muß.

⁴Eine stille Hochzeit wird natürlich nicht angesagt. Sonst wäre sie ja nicht mehr still!

⁵Da soll noch jemand behaupten, Doppelkopf habe nichts mit höherer Mathematik zu tun...

§ 16 Gewinngarantie: Ansagen dürfen nur so erfolgen, daß genau eine Partei gewinnt. Das heißt, sobald eine Partei „keine 9“ angesagt hat, darf die Gegenpartei zwar verdoppeln, aber nicht durch „keine 9“ oder ähnlichem weiter ansagen. Wird unwissentlich gegen diesen Paragraphen verstoßen, so sind die späteren Ansagen nichtig. (Beispielsweise, wenn auf ein „keine 9“ einer Partei unwissentlich das „keine 6“ der Gegenpartei kommt, so gilt das „keine 9“, aber nicht das „keine 6“. Hat die ursprüngliche Partei mit „keine 3“ noch weiter angesagt, so ist auch diese Ansage nichtig.)

§ 17 Ungültige Ansage: Ist eine Ansage ungültig, z. B. nach einer ansagefreien Runde, so gilt diese Ansage nur im Falle des Verlierens der ansagenden Partei. Ungültige Ansagen erhöhen somit die Verlustchancen bei gleichbleibender Gewinnmöglichkeit. Ebenso führen Aktionen, die eine Parteizugehörigkeit erkennen lassen („verplappern“), zu einer Zwangsansage. Diese Zwangsansage kann unter Umständen zu einer ungültigen Ansage führen, die dann als solche zu behandeln ist.

§ 18 Heirat: Der Spieler, der keine Hochzeit hat und der bei angesagter Hochzeit den ersten Stich bei ausgespielter Fehlfarbe (siehe § 21) macht (Findungsstich), heiratet den die Hochzeit ansagenden Spieler, das heißt, er spielt mit ihm zusammen. Eine Heirat kann nur während der ersten drei Stiche erfolgen. Im Doppelkopf sind Hochzeiten unabhängig vom Geschlecht der Spieler möglich. Darüber hinaus spielen verwandtschaftliche Beziehungen dem bürgerlichen Leben keine Rolle und es gibt auch keine Liebesheirat.

§ 19 Hängengelassene Hochzeit: Macht der Spieler, der die Hochzeit angesagt hat, bei den ersten drei Stichen alle Farbstiche (Stiche, bei denen eine Fehlfarbe angespielt wurde), so gilt die Hochzeit als hängengelassen. Dies geschieht z. B. auch dadurch, daß in den ersten drei Stichen nur Trumpf angespielt wird. Im Falle einer hängengelassenen Hochzeit spielt die Hochzeit alleine. Die erste Ansage erfolgt mit dem vierten Stich (siehe § 13 für $m = 3$).

Das Korumpieren eines Hängenlaßversuchs (zum Beispiel durch einen Heiratsversuch nach vorherigem Stechen mit der Herz 10) gilt zwar als äußerst schmähsch, ist aber regelkonform und erfreut sich größter Beliebtheit.

§ 20 Wertigkeit: Die Reihenfolge der Wertigkeit der Karten ist As (11 Augen), Zehn (10 Augen), König (4 Augen), Dame (3 Augen) und Bube (2 Augen).

§ 21 Trumpfreiheitenfolge: Die Trumpfreiheitenfolge ist von der Art des Spieles abhängig. Farben, die nicht Trumpf sind, werden als Fehlfarben bezeichnet.

1. Normalspiel und Trumpfsolo: Bei einem Normalspiel sowie einem angesagten Trumpfsolo in Karo ist die Trumpfreiheitenfolge: Schwein, Herz Zehn, Kreuz Dame, Pik Dame, Herz Dame, Karo Dame, Kreuz Bube, Pik Bube, Herz Bube, Karo Bube, Fuchs, Karo Zehn, Karo König.

2. Farbsolo: Bei einem Farbsolo (Solo in einer anderen Farbe als Karo) ist die Trumpfreiheitenfolge: Herz Zehn, Kreuz Dame, Pik Dame, Herz Dame, Karo Dame, Kreuz Bube, Pik Bube, Herz Bube, Karo Bube, und die Karten der Trumpffarbe: As, Zehn, König. Es gibt keine Füchse und kein Schwein.
3. Damensolo: Bei einem Damensolo ist die Trumpfreiheitenfolge: Kreuz Dame, Pik Dame, Herz Dame, Karo Dame.
4. Bubensolo: Bei einem Bubensolo ist die Trumpfreiheitenfolge: Kreuz Bube, Pik Bube, Herz Bube, Karo Bube.

Es gibt keine Trumpfumkehr, Armut, Genscher oder ähnliche Hirngespinnste. Trumpfumkehr ist für anarchisch angehauchte Fans indeterministischer Zufallsmaschinen,⁶ die den Warmduschern und Hosesaichern bekanntlich in nichts nachstehen.

§ 22 *Stechreihenfolge*: Trümpfe stechen alle anderen Farben (Fehlfarben). Ansonsten stechen die Karten anhand ihrer Wertigkeit. Werden zwei gleiche Karten gespielt, so sticht die erste. Ausnahmen hierbei sind die Herz Zehn (bei Normalspielen, Trumpfsoli und Farbsoli) sowie der Kreuz Bube (bei Normalspielen und dabei nur im letzten Stich).

§ 23 *Schwein*: Hat ein Spieler bei einem Normalspiel oder einem Trumpfsolo in Karo beide Karo Asse auf der Hand, so kann er *eines der beiden* Asse als Schwein ausspielen.⁷ Beim Ausspielen eines Schweines ist dies mit dem Ausspruch „Schwein“ kundzutun, ansonsten zählt die Karte als Fuchs. Das andere Karo As zählt in jedem Fall als Fuchs. Die Reihenfolge des Ausspielens von Fuchs und Schwein ist beliebig. Das Auspielen eines Schweins ist optional — ein Spieler kann auch beide Karo Asse als Fuchs spielen.

§ 24 *Tack*: ein Tack wird gezählt bei

- dem Stechen eines Fuchses der gegnerischen oder einer unbekanntten Partei,
- einem Stich mit mindestens 40 Augen (Doppelkopf),
- einem Farbstich in Herz, in den alle 4 Herz fallen,
- einem Stich mit dem Kreuz Buben im letzten Stich.

⁶Fachbegriff der Informatik: indeterministische Zufallsmaschinen erzeugen unvorhersehbare Ergebnisse (Zufall) auf eine unbestimmte Art (indeterministisch). Sowas wird in der Kryptographie gebraucht, aber nicht bei Kartenspielen.

⁷Dem Autor kam zu Gehör, daß es Spielrunden gäbe, die mit zwei Schweinen spielten. Dies sind schwere Fälle geistiger Verwirrung, bei denen nur durch geduldige Aufklärung Aussicht auf einen Behandlungserfolg besteht. Dieses Dokument soll seinen Teil hierzu beitragen.

Stellt sich im Nachhinein der gefangene Fuchs als von der eigenen Partei kommend heraus, so wird der Tack rückwirkend ungültig. Dies hat jedoch keine rückwirkende Auswirkungen auf eine eventuell erfolgte Zwangsansage (siehe § 25).

Beim Fangen eines Fuchses steht im allgemeinen weniger das Erreichen eines Tacks im Vordergrund, als der psychologische Effekt der Schadenfreude über den Gegner. Der Zorn des Gegners ist ein nicht zu unterschätzender Gewinnfaktor, da er allzu oft zu unüberlegter Spielweise führt (siehe auch Abschnitt 3).

§ 25 Zwangsansage: Erfolgt ein Tack im ersten Stich, so wird derjenige, der den Tack erzielt hat, zu einer Ansage gezwungen. Wurde bereits vorab angesagt, so muß die Ansage um eine Stufe weiter gesteigert werden. Bei einer angesagten Hochzeit erfolgt die Zwangsansage im ersten Stich nach der Partnerfindung (wird kein Partner gefunden, also die Hochzeit hängengelassen, somit im vierten Stich).

Zwangsansagen durch Anspielen eines Fuchses im ersten Stich sind ein beliebtes Mittel, um den Gegner unter Druck zu setzen, insbesondere, wenn sich dieser durch gewagte Ansagen schon etwas aus dem Fenster gelehnt hat.

§ 26 Abrechnung: Die Gesamtpunktzahl eines Spiels wird den Gewinnern gutgeschrieben und den Verlierern abgezogen. Bei einem Solo oder einer hängengelassenen Hochzeit wird die Gesamtpunktzahl dem Einzelspieler dreifach gutgeschrieben bzw. abgezogen, den anderen Spielern jeweils einfach.⁸

§ 27 Punktzahl: Die Punktzahl errechnet sich wie folgt aus den Ansagen, den erreichten Augen und den Tacks eines Spieles: Um zu gewinnen verlangt die Ansage „keine 9“, daß der Gegner von den sich insgesamt im Spiel befindlichen 240 Augen weniger als 90 Augen erreicht. Die Ansage „keine 6“ verlangt, daß der Gegner weniger als 60 Augen erreicht, usw. Doppelt gezählt werden alle angesagten Stufen. Werden weitere Stufen erreicht, so zählt nur die erste, die über die Ansage hinaus läuft. Ausnahme ist, wenn aufgrund von § 16 (Gewinngarantie) eine Ansage nicht erlaubt gewesen wäre. In diesem Falle zählen auch alle nicht angesagten Stufen, und zwar einfach. Eigene Tacks erhöhen die Punktzahl um einen Punkt, gegnerische Tacks (Gegentacks) erniedrigen sie. Gewinnt Kontra, so wird die Punktzahl um einen Punkt („gegen“) erhöht. Erreichen beide Parteien 120 Augen, so gewinnt Kontra mit einem Punkt (einfach nur „gegen“), es sei denn, es wurde „kontra vorab“ angesagt; dann ist das Spiel ein Nullspiel und keine der Parteien erhält einen Punkt („gegen“ aber 120 trotz Kontra-Ansage erreicht).

§ 28 Gesamtpunktzahl: Die Gesamtpunktzahl errechnet sich aus der Punktzahl (siehe § 27) und den Verdopplungsansagen „Re“ und „Kontra“. Wurde keine Verdopplung

⁸Dem mathematisch versierten Leser möge aufgefallen sein, daß die Quersumme aller Spielstände stets Null ergibt.

angesagt, so ist die Gesamtpunktzahl gleich der Punktzahl. Wurde genau eine Verdopplung angesagt, so ist die Gesamtpunktzahl gleich der doppelten Punktzahl. Wurden beide Verdopplungen angesagt, so ist die Gesamtpunktzahl gleich der vierfachen Punktzahl. Ist die Gesamtpunktzahl ungerade, so wird sie um einen Punkt abgerundet (Warmduscher- und Hosesaicher-Abschlag, weil keine Verdoppelung erfolgte).

2 Abrechnungsbeispiele

1. Beispiel: Kontra sagt im ersten Stich „Kontra vorab“, Re gibt im zweiten Stich „Re“. Erreicht Re 120 Augen, so erhält keine der Parteien einen Punkt und die Gesamtpunktzahl beträgt 0. Erreicht Re weniger als 120 aber 90 oder mehr Augen, so gewinnt Kontra drei Punkte (12, 12, gegen) und eine Gesamtpunktzahl von 12 Punkten. Erreicht Re 89 oder weniger Augen, so gewinnt Kontra 4 Punkte (12, 12, 9, gegen) und eine Gesamtpunktzahl von 16. Auch wenn Re weniger als 60 Augen erreicht bleibt es bei einer Gesamtpunktzahl von 16, da Kontra nicht weiter angesagt hatte.

2. Beispiel: Re sagt im zweiten Stich „Re“ und im dritten Stich die Stufe „keine 9“. Kontra gibt „Kontra“ im vierten Stich. Erreicht Kontra 100 Augen, so erhält Kontra eine Punktzahl von 4 (12, 9, 9, gegen) und somit eine Gesamtpunktzahl von 16. Erreicht Kontra 150 Augen, so erhält Kontra eine Punktzahl von 6 (12, 9, 9, gegen, 12 erreicht, 15 erreicht) und somit eine Gesamtpunktzahl von 24.

3 Tips & Tricks

Allzu oft passiert es, daß zwei Spielpartner nicht die gleiche Taktik beim Spiel verfolgen, was in der Regel zu sehr teuer verlorenen Spielen trotz guter Blätter führt. Bei Anfängern rührt dies daher, daß sie noch nicht über die Vielfalt guter Taktiken verfügen. Bei Doppelkopfexperten entstehen verschiedenste Spieltaktiken aufgrund unterschiedlicher Weltanschauungen. Besonders gute Spieler beharren dabei auf ihrer „besonders guten“ Taktik, so daß das Zusammenspiel zweier Experten oft im Fiasko endet. Hier nun einige Tips, wie sich dabei entstehende schlechte Luft, Gesichtsverfärbungen, Magenkrämpfe und Blutwallungen behandeln lassen. Dabei wird auf seit Jahrhunderten bewährte, natürliche Hilfsmittel zurückgegriffen:

Mariendistel (*Silybum marianum*): Die Wurzel gefotten und getrunken ist gut denen wo einen blöden Magen haben und die Speiß nit wohlbehalten mögen.⁹ (Fuchs 1543)

Gemüse-Artischocke (*Cynara cardunculus*): Die Wurzel des Strobildorns in Wein gefotten und truncken vertreibt den bösen Geschmack des ganzen Leibß.¹⁰ (Fuchs 1543)

⁹Die Einnahme von Auszügen der Mariendistel hilft bei Verdauungsproblemen.

¹⁰Wurzelextrakte der Gemüse-Artischocke, innerlich angewendet, wirken als Deodorant.

Pfingstrose (*Paeonia officinalis*): Ditt Kraut inn die Kinderwiegen gesteket bewaret die Kinder für Schrecken wo den Kindern gewöhnlich inn der Nacht zufallen – vertreibt auch ander Gespenst.¹¹ (Bock 1557)

Wacholder (*Juniperus communis*): Der Rauch davon verjagt die Schlangen und den vergifften Luft. Derhalben wo die Pestilenz regiert, sol man stäts von Wachholder Holz Rauch machen in allen Gemachen darinnen man wonet.¹² (Fuchs 1543)

Flachs (*Linum usitatissimum*): Gemelter Saft vertreibt Flecken, gehört für die hoffertigen Weiber die gern schöne Angesichter hetten.¹³ (Fuchs 1543)

4 Glossar

Zum Verständnis der Kommentare während des Spielverlaufs ist die Kenntnis der dabei verwendeten Fachbegriffe nützlich.

Hessisches Spiel Anspiel beim Solo, mit dem der Solist (unnötigerweise) vom Stich wekommt und ihm anschließend vom Gegner blanke Asse gezogen werden.

Gmehlich'sche Ansage Zusätzliches Verdoppeln bei schon vorher von der Gegenpartei erfolgter Verdopplung, obwohl im günstigsten Fall ein Nullspiel erreicht werden kann. Die Gmehlich'sche Ansage maximiert also den potentiellen Verlust bei gleichbleibend schlechter Gewinnerwartung.

Sandmannsolo Wasserdichtes (d. h., eigentlich unverlierbares) Buben- oder Damensolo, in dem statt des höchsten Trumpfes erstmal eine Fehlfarbe gespielt wird, von der weitere Ansagen abhängen. Diese wird abgestochen und durch unglückliche Häufung der Trümpfe verliert der Alleinspieler.

Der Begriff wird auch für andere vermeintlich unverlierbare Soli verwendet, die durch die denkbar schlechteste Verteilung der gegnerischen Karten und den denkbar ungünstigsten Spielverlauf in die Hose gehen.

Suizidberatung Überredungsversuche eines gerade nicht mitspielenden Spielers zu einem Solospiel bei einem anderen Spieler mit soloverdächtigem Blatt. Erfahrungsgemäß wirken sich solche Ratschläge meist nicht zum Wohl des beratenen Solospielers aus.

Reuss'sche Argumentation Unsinnige Begründung einer zu hohen Ansage, wie z. B.: „Ich würde die ‚Neun‘ jederzeit wieder ansagen, denn die ‚Zwölf‘ haben wir ja auch nicht geschafft.“

¹¹Ein unbedenkliches Psychopharmakum für Kinder.

¹²Wacholder-Räucherstäbchen dienen zur Desinfektion der Luft.

¹³Ein in der Dermatologie bekanntes Naturkosmetikum zur äußerlichen Anwendung.
(Adj. hoffärtig = übertrieben stolz, dünkelhaft)

Den Schäfer machen Äußerst gewagte Ansage (auch Suizidansage genannt) auf ein vermeintlich gutes Blatt des Partners hin, trotz bereits erfolgter Verdopplung der Gegenpartei, wodurch das Verlustrisiko maximiert wird. Oftmals kombiniert mit zweifelhaftem Anspiel mittelhoher Damen (z. B. Herz), das nicht nur den Gegner, sondern vor allem auch den Partner verwirrt. Es handelt sich also um eine verschärfte „Gmehlich’sche Ansage“, da neben dem erhöhten Risiko die Ansage nicht aufgrund eines eigenen guten Blattes, sondern nur aufgrund eines vermeintlich guten Blattes des Partners erfolgt.

Wilhelminische Herz 10 Das unmotivierte Spielen der Herz 10 in jeder noch so abwegigen Situation.

Männle’sche Ansage Eine Ansage mindestens zwei Stufen unter dem erzielbaren Ergebnis, trotz unverlierbarem Blatt („Oma“). Da dadurch einige Spielstufen nicht gezählt werden, ist im Ergebnis damit eine Gewinnminimierung verbunden. Es handelt sich hier um das Gegenstück zur Gmehlich’schen Ansage.

Gambit Re spielt eine Herz Zehn, die Kontra fängt, da die zweite Herz Zehn noch nicht gespielt wurde. Durch dieses Opfer kann Re aber anschließend seinen Fuchs sicher heimbringen.

Letzte Ausfahrt Brooklyn Legen des Fuchses bei höchst zweifelhafter Chance, ihn heimzubringen. Da die Situation aber keine bessere Gelegenheit mehr verspricht, klammert man sich an den letzten Strohalm.

Vorzeitige Ejakulation Eine Ansage, die (meist im Überschwang) früher als nötig herausgeplärrt wird. Oftmals werden dadurch weitere Ansagen zu riskant, da diese dann ja auch früher als eigentlich nötig fallen müssen und man deshalb unter Umständen noch nicht genügend Information über den Spielverlauf hat.

A–B–A–B (Sprich: „Aaaaah Beeeeh Aaaaah Beeeeh“) Häufigster Anfängerfehler: Verstoß gegen den taktischen Grundsatz, daß immer der zweite Partner einer Partei mit hohen Trümpfen den Stich zu machen versucht. Beispiel: Die Spieler sitzen Re1, Kontra1, Re2, Kontra2. Re1 spielt einen kleinen Trumpf. Im allgemeinen muß Kontra1 ebenfalls einen kleinen Trumpf legen. Eventuell kann Kontra1 sogar eine Zählkarte (Karo Zehn oder Fuchs) spielen, da Kontra2 in Hinterhand gute Chancen hat, den Stich zu machen. Da Re2 aber in aller Regel sowieso einen hohen Trumpf spielt, ist eine Dame von Kontra1 taktisch unklug und meist unnütz verschossenes Pulver.

„Läuft eh’ nicht“ Üblicher Versuch, bei einer Hochzeit einen heiratswilligen Mitspieler von seinem Heiratsvorhaben abzubringen und ihn zum Hängenlassen der Hochzeit (durch Trumpfanspiel) zu bewegen.

A Anweisung für Schankwirte

Gedruckt im Jahre 1583 für die Berliner Schankwirte bei Leonhardt Thurneister im grauen Kloster:

Wer den fleißigen Spielern über die Achseln gucket, also daß ine eyn heiße Angst wurt, den soll man bald verjagen und heißt ihn eyn Kiebitz. Wer aber die Karten von zween Spielern beglozert hat und kommt in eyn Lüstlein, eynem etwas kundzuthun durch Klappern mit den Augen oder er schwazet mit dem Maul, den soll man pönitiren um 30 pfennige in guter Müntz oder eyn Krügelein voll Martzbier zu gemeynem Besten, dann verjag ihn. Wer aber bedünket, so voll Weisheit zu seyn, daß Er den Spielern will Rat geben oder sagen, es habe eynes nicht recht gespielet, den soll man auf seyn Maul schlagen, auch ime das Käpplein über die Ohren treyben, denn er ist eyn Esel, dazu soll man ihn verstäüpen und werffe ihn auf die Gass.

Wer den fleißigen Spielern über die Achseln gucket, also daß ine eyn heiße Angst wurt, den soll man bald verjagen und heißt ihn eyn Kiebitz. Wer aber die Karten von zween Spielern beglotzert hat und kommt in eyn Lüstlein, eynem etwas kundzuthun durch Klappern mit den Augen oder er schwazet mit dem Maul, den soll man pönitiren um 30 pfennige in guter Müntz oder eyn Krügelein voll Martzbier zu gemeynem Besten, dann verjag ihn. Wer aber bedünket, so voll Weisheit zu seyn, daß Er den Spielern will Rat geben oder sagen, es habe eynes nicht recht gespielet, den soll man auf seyn Maul schlagen, auch ime das Käpplein über die Ohren treyben, denn er ist eyn Esel, dazu soll man ihn verstäüpen und werffe ihn auf die Gass.