

Stefan Dillig

SCHAFKOPF

Mit Taktik zum Erfolg – Band 2



Manchmal gewinnst du und
manchmal lernst du!

Inhalt

Einleitende Worte	1
1 Sauspiel als rufender Spieler	6
1.1 Wann im Sauspiel groß beginnen und wann klein	7
1.2 Den gerufenen Partner ins Spiel einbeziehen.	9
1.3 Wann überstechen und wann besser nicht überstechen.	11
1.4 Auf die Herz-Sau des Partners richtig zugeben	13
1.5 Den Ruffarben-Spatz abwerfen.	15
1.6 Dem Partner in seine freie Farbe spielen	17
1.7 Die Stärke des Partners erkennen und nützen	19
1.8 Nach Davonlaufen des Partners Farbe spielen.	21
1.9 Als Rufender mit einer Schmierkarte beginnen.	23
1.10 Ein Rufspiel mit vier Trümpfen ansagen.	25

2 Sauspiel als gerufener Spieler.	28
2.1 Als gerufener Partner ohne Trumpf ausspielen	29
2.2 Als gerufener Partner mit zwei Trümpfen ausspielen	31
2.3 Als gerufener Partner mit drei Trümpfen ausspielen	33
2.4 Bei Chance auf Schwarz nicht davonlaufen	35
2.5 Einen Bock fürs Spielende zurückhalten	37
2.6 Wann <i>farbeln</i> und wann besser nicht <i>farbeln</i>	39
2.7 Die Trumpfverteilung erkennen und berücksichtigen	41
3 Sauspiel als Gegenspieler	44
3.1 Stechen oder wegbleiben	45
3.2 Schmiertrümpfe einem 50:50 Partner geben	47
3.3 Auch im Sauspiel zumindest einen Stich machen	49
3.4 Nach einer Spritze Schmierkarten schonen	51
3.5 Als ruffarben-freier Gegner ausspielen	53
3.6 Auf Davonlaufen richtig reagieren.	55
3.7 Sich nicht zum Dant-Stechen hinreißen lassen	57
3.8 Immer aufmerksam bleiben	59
3.9 Dem Gegner einen Schmiertrumpf überlassen	61
3.10 Mit einer Karte der Ruffarbe nicht spritzen	63
3.11 Den Gegner am Schmierverhalten erkennen.	65
3.12 Nach Spritze des Partners auch mal trumpfen.	67
3.13 Nach Spritze des Partners nicht zwingend trumpfen	69
3.14 Den selbst suchenden Spieler antrumpfen	71

4 Alleinspiel als Spieler	74
4.1 Sich den Typ des Alleinspiels gut überlegen.....	75
4.2 Eine Zehn-König-Kombination nur als <i>einen</i> Spatz zählen.....	77
4.3 Die richtige Farbe für den Farbweinz wählen	79
4.4 Bei einem sicheren Sieg auf Schneider spielen.....	81
4.5 Schnell ans Spiel kommen und mit Laufenden anziehen	83
4.6 Die Risiken eines Touts abwägen	85
4.7 Ein Solo mit einem kleinen Trumpf beginnen.....	87
4.8 In Mittelhand nicht leichtfertig abspatzen	89
4.9 Immer auch einen ungünstigen Kartenstand bedenken.....	91
4.10 Nachspielen meiner Spatzenfarbe verhindern	93
4.11 Die Gegner Schneider spielen	95
4.12 Einen trumpfreichen Farbweinz richtig beginnen	97
4.13 Mit nur einem Unter nicht untergehen.....	99
4.14 Beim Tout in Mittelhand richtig einstechen.....	101
4.15 Im Weinz erst den blanken Spatz anbieten	103
4.16 Mit der Trumpfsau bluffen	105
4.17 Trotz Trümpfen beim Gegner einen Spatz spielen	107
4.18 In einem sehr starken Spiel mit einem Spatz beginnen	109
4.19 Sich für eine Spielansage auch mal Zeit lassen.....	111
4.20 Bei unglücklichem Stand richtig weiterspielen	113
4.21 Nach einer Spritze seine Strategie ändern.....	115
4.22 Gegen seine Intuition auf einen Stich verzichten	117

5 Alleinspiel als Gegenspieler	120
5.1 Den Partnern keine Schmierkarten ziehen.	121
5.2 Besser 21 statt nur zehn Augen anbieten	123
5.3 Den Alleinspieler in die Mitte nehmen.	125
5.4 Eine von mehreren Schmierkarten riskieren	127
5.5 Dem Solospieler keine null Augen anbieten.	129
5.6 Beim Solospieler nur einen Spatz vermuten.	131
5.7 Auf zweithöchsten Trumpf erst einmal ausweichen	133
5.8 Im Alleinspiel eine Farbsau schmieren	135
5.9 Sich eine Farbe frei machen zum Schmieren	137
5.10 Wann spritzen und wann besser nicht spritzen	139
5.11 Gegen einen Wenz ausspielen	141
5.12 Nicht zu schnell schmieren.	143
5.13 Bei möglichen Stichen zumindest einen König schmieren	145
5.14 Mit viel eigener Schmier nicht spritzen	147
5.15 Wann vorstechen und wann besser nicht vorstechen	149
5.16 Auf Schneiderfrei spielen	151
5.17 Mit einer Spritze zum achtsamen Schmieren anhalten	153
5.18 Eine Gelegenheit zum Vorstechen schaffen	155
5.19 Beim Spieler die beiden höchsten Trümpfe erwarten.	157
5.20 Sich möglichst schnell eine Farbe freimachen	159
5.21 Als trumpfloser Spieler gegen ein Solo ausspielen.	161
5.22 Für einen möglichen Sieg auch ein Risiko eingehen.	163
5.23 Mit Bedacht aufs Vorstechen verzichten.	165
5.24 Unerwartete Null-Augen-Zugaben beachten.	167

5.25	Bei einer Sau einen weiteren Spatz vermuten.	169
5.26	Den Alleinspieler bewusst ans Ausspiel bringen	171
5.27	Nicht unbedingt den kleinsten Trumpf abwerfen	173
5.28	Mit einer Fünfer-Farbe gegen ein Solo ausspielen.	175
5.29	Als Gegenspieler Trumpf spielen	177
5.30	Keinen Strategiewechsel provozieren	179
5.31	Abhängig von der Spielerwartung schmieren	181
5.32	Widersprüchliche Regeln gegeneinander abwägen.	183
6	Meine persönlichen Top 10	186
7	Goldene Regeln im Überblick	190
	Glossar	198
	Mein besonderer Dank	201

Einleitende Worte

Aus der Ähnlichkeit von Titel und Umschlag mit dem ersten Band können Sie erahnen, dass das vorliegende Buch dessen geradlinige Fortsetzung ist. Die Gemeinsamkeiten setzen sich im Inneren fort: Die Grundidee der spielerischen Vermittlung von Techniken anhand praxisnaher Aufgaben, die Gliederung der Übungen nach den verschiedenen Rollen der Mitspieler, der Aufbau der einzelnen Kapitel mit Fragestellung, Hinweis, Lösung und Merkregel, sowie am Ende wieder die Liste aller „Goldenen Regeln“ als Kurzfassung des Ganzen. Auch in diesem zweiten Band geht es um nicht mehr – aber auch nicht weniger – als um das taktische Verständnis beim Schafkopfen.

An wen richtet sich das Buch?

Wieder schlüpft der Leser in verschiedene Rollen und muss kleine taktische Aufgaben aus konkreten Spielsituationen des Schafkopfalltags lösen – mal als *Rufender* im *Sauspiel*, mal als gerufener Partner, mal als Gegenspieler im *Sauspiel*, dann natürlich als Solo- oder Wenzspieler und letztlich als Gegenspieler im *Alleinspiel*.

Auch dieser Band wendet sich an den interessierten Lernenden, der die Schafkopfgregeln vielleicht erst seit kurzem kennt und auch im Selbststudium üben und vorankommen möchte, an den engagierten Hobbyspieler, der in seiner Freundesrunde mit neuen Inspirationen punkten will, sowie an den anspruchsvollen Turnierspieler, der sein Wissen bestätigt sehen möchte – und sich freut, wenn er dabei doch noch den einen oder anderen neuen Gedanken erfährt.

Wie arbeite ich mit dem Buch?

An der Empfehlung zur Vorgehensweise hat sich nichts geändert: Schauen Sie sich zunächst nur das Bild des gewählten Kapitels auf der linken Seite an und beantworten Sie für sich die darin gestellte Frage. Bedenken Sie auch mögliche Alternativen, aber ebenso Varianten, die aus Ihrer Sicht nicht in Frage kommen. Merken Sie sich Ihre jeweiligen Überlegungen dazu – vielleicht gibt die spätere Erklärung einen Hinweis auf systematische Schwächen in Ihrer bisherigen Strategie. Jetzt erst werfen Sie einen Blick auf die Überschrift der rechten Seite, die meist schon einen Hinweis auf die Idee

des Kapitels und die Lösung gibt, und überdenken gegebenenfalls nochmals Ihre Ansicht. Vergleichen Sie dann Ihre abschließende Antwort mit der „Musterlösung“ und lesen Sie deren ausführliche Begründung. Konnten die Erläuterungen Sie überzeugen, übernehmen Sie die zusammenfassende Regel am Ende des Kapitels in Ihr Taktik-Repertoire.

Was ist anders?

Die Spanne zwischen den leichten und den schwierigeren Kapiteln hat sich in diesem zweiten Teil vergrößert. Im ersten Band sind viele Basis-Techniken erklärt. In diesem zweiten Teil finden sich vermehrt auch *Schmankerl*, also Situationen, die im Alltag vielleicht nicht ganz so oft vorkommen. Aber gerade diese zeigen die Schönheit und das Anspruchsniveau des Schafkopfspiels so wunderbar. Einige Beispiele sind dabei, bei denen ich vielleicht etwas länger nachdenken muss, um die Feinheiten darin zu erkennen – Zeit, die ich im echten Spiel nicht habe. Aber je mehr ich mich mit solchen Situationen in Ruhe auseinandersetze, desto öfter habe ich „spontane Geistesblitze“ und finde inspirative Lösungen am Tisch – also dann, wenn's drauf ankommt.

Die meisten Aufgaben gehören zu einem *Schwerpunktthema*, für die es jeweils mehrere Kapitel gibt: „Der bewusste Einsatz von *Schmierkarten* als spielentscheidendes Element“, „Das Ausspielen der richtigen Karte in Standard-Situationen“, „Der richtige (und falsche) Zeitpunkt zum Abwerfen von *Spatzen*“, „Das lohnende Augenmerk auf *Schneider* und *Schwarz*“, „Das Abwägen und bewusste Eingehen von Risiken“, „Das Für und Wider beim Kontrageben“, „Die Auswahl des Spiels mit der höchsten Gewinnaussicht und der zugehörige Matchplan“, „Das Wahrnehmen und Ausnützen scheinbarer Nebensächlichkeiten“ und einige mehr.

Wer aufhört, besser zu werden, hat aufgehört, gut zu sein

Die Auswahl an interessanten Problemstellungen war groß und gar manche davon habe ich mit anderen „Profis“ ins Kleinste zerlegt und ausführlich besprochen. Bei nicht wenigen Kapiteln hatte ich eine Grundidee, wie die Situation zu behandeln wäre – und auch gute Argumente für meine Lösung. Vielfach sind die Kollegen meinen Überlegungen gefolgt, gelegentlich gab es aber auch scharfes Kontra.

Einige Kapitel sind so auf Nimmerwiedersehen verschwunden, bei anderen kamen alternative Lösungswege mit stichhaltigen Argumenten dazu. So durfte auch ich noch eine Menge dazulernen.

Ein Beispiel: Beim Ausspielen als gerufener Spieler mit drei Trümpfen gibt es Kombinationen, in denen es für jede der drei Karten eine gut nachvollziehbare Rechtfertigung gibt. *Ist das nicht herrlich?* Es gibt nicht immer nur *die eine richti-*

ge Karte. Daraus folgt nicht, dass es egal wäre, was ich spiele, sondern dass es einfach verschiedene Spielansätze gibt – die alle in ihrer Art erfolgreich sein können. Ich würde mir wünschen, dass Sie beim Lesen Ihren ganz persönlichen Spielertyp erkennen, und dass dieses Buch Sie auf diesem – Ihrem – Weg weiterbringt. Kein Mitspieler kann Ihnen einen Fehler vorwerfen, solange Sie zu Recht sagen können: *Ich habe mir etwas dabei gedacht.*



Stefan Dillig

Holzkirchen, Oktober 2021

Kontakt zum Autor

Möchten Sie mich erreichen – sei es, weil Sie eine Frage haben oder eine Anmerkung machen möchten, oder einfach nur, um ein kleines Lob auszusprechen ☺ – freue ich mich auf eine Nachricht von Ihnen an Info@Schafkopf-Dillig.de.

1

4

2

Mit der Eichel-Sau

3 . . .

Welche Karte soll ich zugeben?

Antwort: Den Eichel-König.

1.5 DEN RUFFARBEN-SPATZ ABWERFEN

Sollte der *Ausspieler* nicht gerade mein Trumpfloser Partner sein, so ist er ein Gegenspieler, der vermutlich die *Ruffarbe* Eichel *frei* ist. Warum sollte er sonst aufs Suchen verzichten? Daher ist Gefahr in Verzug: Kommt sein Mitspieler zum Suchen, wird er einstechen.

Ich habe jetzt prinzipiell zwei Strategien: a) einstechen und versuchen, so lange Trumpf zu forcieren, bis Spieler 1 möglichst keinen Trumpf mehr hat oder b) meine Karte der *Ruffarbe* abwerfen, um dann, wenn Eichel gespielt wird, vor- oder überstechen zu können. Da hier meine Trümpfe für Variante a) zu schwach sind (ich kann aus eigener Kraft nur eine Trumpfrunde erzwingen), versuche ich lieber Variante b) und werfe meinen Eichel-König weg.

Mein Hintermann kann damit höchstens 15 Punkte erreichen. Sollte er mein Partner sein – die Chancen hierfür stehen immerhin 50:50 –, dann war der Spielzug „brillant“. Ohne Trumpf habe ich 15 *Augen* gewonnen, eine schwache Karte entsorgt und sitze anschließend in *Hinterhand*.

Ist indes Spieler 4 ein Gegenspieler und kommt zum Suchen, kann sein Freund (vermutlich Spieler 1) zumindest nicht mit einem *Schmiertrumpf* einstechen.

Auch er hat gesehen, dass ich Eichel abgeworfen habe, und muss mich *eichelfrei* vermuten. Investiert er infolgedessen den *Alten* (dem Gegner die Rufsau zu stehen, hat immer auch eine psychologische Komponente), kann ich nichts tun, außer meinen zweiten *Spatz*, die Schelln-Sieben, abzuwerfen. Bei jeder anderen Karte hätte ich jedoch eine weitere Option, nämlich den Stich zu übernehmen.

Variante 1: Liegen zu Beginn mehr *Augen* auf dem Tisch (nicht nur *Gras-Nuller*), wird die Entscheidung schon schwieriger. Ist nur der *Gras-König* dabei, könnte ich 19 *Augen* verlieren. Das wäre gerade noch vertretbar. Ist jedoch die *Zehn* dabei, würde ich doch lieber mit dem *Herz-König* einstechen.

Variante 2: Habe ich am Anfang nicht nur eine, sondern zwei Karten der *Ruffarbe* (im Beispiel also etwa die Eichel-Sieben statt der Schelln-Sieben), wäre das Abwerfen einer der Eichel-Karten nicht mehr ganz so sinnvoll, weil ich beim Suchen weiterhin Eichel bedienen muss. Allerdings könnte ich auch so wohl verhindern, dass der *freie* Gegner einen *Schmiertrumpf* zum Einstechen benützt.

Scheint ein Gegenspieler die Ruffarbe frei zu sein, ist das Abwerfen meiner Ruffarben-Karte oftmals eine gute Alternative zum Einstechen auf eine freie Farbe.

Sauspiel als rufender Spieler



Mit der
Eichel-Sau

4

Welche Karte soll ich
ausspielen?

Antwort: Den Schelln-König.

1.8 NACH DAVONLAUFEN DES PARTNERS FARBE SPIELEN

Nach dreimal Weiter habe ich an Position 4 mit eher mittelmäßigen Karten ein *Sauspiel* angesagt. Immerhin habe ich mit dem *Roten* einen *Bremser* bei fünf Trümpfen und bin eine Farbe *frei*. Wie steht's nach zwei Runden? Mein Partner ist *davongelaufen* und hat im zweiten Stich Gras bedient. Somit hatte er zu Beginn vier Eicheln und ein Gras. Wie könnten seine drei anderen Karten aussehen?

Ich muss optimistisch denken, denn auf Trumpf könnten unsere Gegner deutlich stärker sein als wir. Denn hätte mein Freund den *Alten* und einen zweiten Ober, würde ich erwarten, dass er mir, statt davonzulaufen, eher seine großen Trümpfe zeigt. Mein Partner könnte neben ein, zwei oder drei Trümpfen nur noch Graskarten besitzen und folglich *schellnfrei* sein. Oder er hat keinen Trumpf, dann aber bitte schön die Schelln-Sau. Die Hoffnung ist jedenfalls nicht gänzlich abwegig, dass wir in Schelln einen zunächst ungeplanten Stich

machen. Daher spiele ich Schelln, erwartungsfroh den Schelln-König. Kommt es wie erhofft, sitze ich anschließend in *Hinterhand* und der Partner könnte (so er nicht *trumpfen* kann oder will) durch Ausspielen von Gras oder Eichel die Gegner ein wenig fordern.

Die Regel ist sozusagen das *Gegenstück* zu Band 1, Kapitel 3.22 „*Trumpf spielen, wenn der Gegner davongelaufen ist*“. Sehr oft ist der *Davonlaufende* tatsächlich eine Farbe *frei* und ich darf als Spieler das *Davonlaufen* durchaus als eine Variante des *Farbelns* interpretieren – vor allem dann, wenn das eigene Spiel nicht das stärkste ist.

Und auch das sei klar gesagt: Es wäre sicherlich nicht falsch, das Spiel (statt mit Schelln) mit einem kleinen Trumpf *klassisch* fortzusetzen. Je stärker meine Trümpfe sind, desto weniger besteht die Notwendigkeit zu „zaubern“.

Ist mein Partner davongelaufen, kann ich durchaus darauf spekulieren, dass er eine Farbe frei ist.

3

Mit der Eichel-Sau

2

4

1 . . .

Welche Karte soll ich ausspielen?

Antwort: Den Schelln-Ober.

2.2 ALS GERUFENER PARTNER MIT ZWEI TRÜMPFEN AUSSPIELEN

Manchmal kann selbst die Wahl zwischen nur zwei Möglichkeiten herausfordernd sein – besonders dann, wenn es nicht darum geht, die bessere Alternative zu finden, sondern die weniger schlechte.

Als Gerufener erwartet der Spieler von mir einen Trumpf. Auch wenn keine meiner beiden Trumpfkarten dem Spieler gefallen wird, weiche ich nicht auf eine Farbe aus. Denn noch mehr könnte ich meinen Partner gar nicht verwirren. Also Trumpf. Weil ich den Spieler nicht nötigen will, gleich zu Beginn seinen besten Trumpf zu versetzen, spiele ich nicht die Herz-Sau – auch weil beide Gegner hinten sitzen. Sollte der Spieler ein kleines Herz haben (und dazu zähle ich in diesem Fall auch den Herz-König), wird er es auf meinen Schelln-Ober entspannt zuwerfen. Schlimmstenfalls übernimmt der eine Gegner (was immerhin einen Ober kostet), während der andere *schmiert*.

Aus meinem Schelln-Ober-Anspiel kann der Spieler erkennen, dass ich nur wenige Trümpfe habe. Wer mehr Trümpfe zur Wahl hat, spielt nicht den Schellen-Ober aus („nichts Halbes und nichts Ganzes“). Ist der Spieler stark, bringe ich die Herz-Sau eben später heim. Ist der Spieler schwach, hilft jetzt der Schellen-Ober mehr als die Herz-Sau. Letztendlich können wir diese dann eh nicht halten.

Werde ich als *Ausspieler* mit zwei Trümpfen gerufen, sollte ich mir die Frage stellen, mit welcher der beiden Karten ich (A) dem Spieler am besten meine Trumpfstärke/-schwäche anzeige, (B) den Spieler am wenigsten zu etwas zwinge, (C) den Gegner etwas Hohes *ziehen* kann und (D) dem Spieler in der zweiten Trumpfrunde eventuell besser helfen kann. Und das alles unter Berücksichtigung der Sitzposition des Spielers, ob in *Mittelhand* (MH) oder in *Rückhand* (RH). Ich spiele bei

Ober + weiterer Trumpf:

Jeweils den (höheren) Ober (A)

Schelln-Ober + Schmiertrumpf:

In MH den Schelln-Ober (B), in RH den *Schmiertrumpf* (C, D)

Zwei Unter:

Jeweils den höheren Unter (A)

Unter + Schmiertrumpf:

In MH den Unter (B), in RH den *Schmiertrumpf* (A, C, D)

Großer Unter + kleines Herz:

In MH den Unter (A), in RH das kleine Herz (D)

Kleiner Unter + kleines Herz:

Jeweils das kleine Herz (D)

Schmiertrumpf + kleines Herz:

Jeweils den *Schmiertrumpf* (A, C)

Werde ich als Ausspieler gerufen und habe nur zwei Trümpfe, wähle ich den, der den Spieler am wenigsten zum Versetzen eines hohen Trumpfs zwingt.

Mit der
Eichel-Sau

3

2

4



Welche Karte soll ich
ausspielen?

1 . . .

Antwort: Den Gras-Ober.

2.4 BEI CHANCE AUF SCHWARZ NICHT DAVONLAUFEN

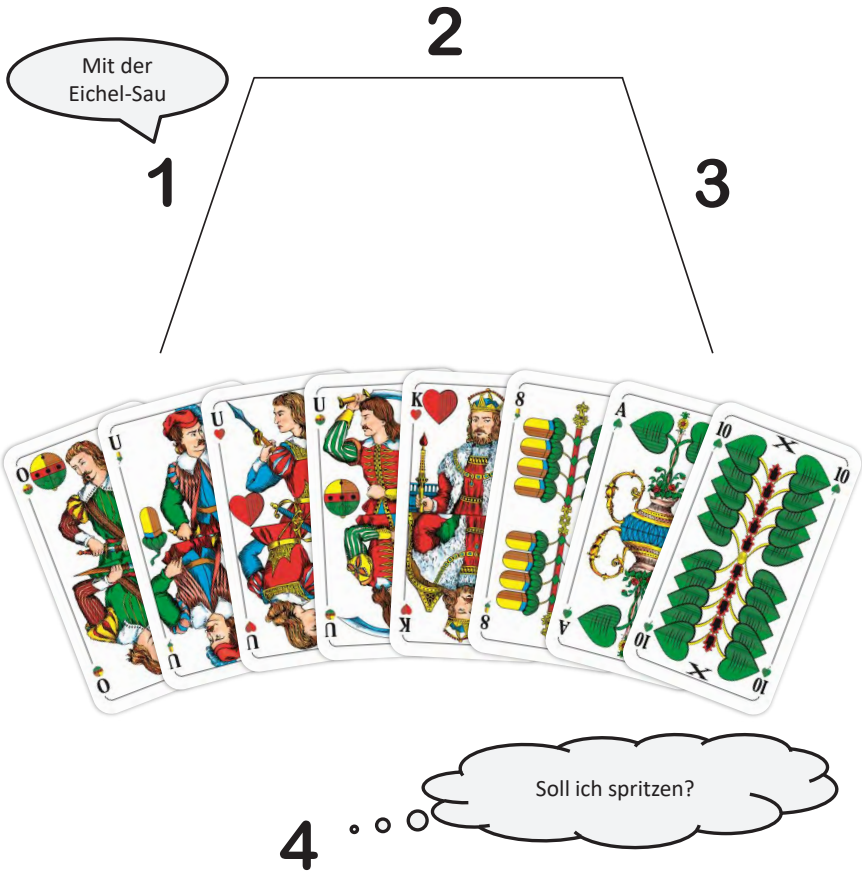
Was für das Stechen gilt, nämlich „*Ich steche, weil ich will, und nicht, weil ich kann*“, gilt prinzipiell auch für das *Davonlaufen*. *Davonlaufen* ist nicht immer richtig, insbesondere wenn man zur Rufsau nicht auch die Zehn hat (siehe Band 1, Kapitel 2.2 „*Sich durch Davonlaufen als Partner zeigen*“). Denn schnell gehen dann auch einmal gleich 20 *Augen* oder mehr an die Gegenpartei. Hier jedoch habe ich die Eichel-Zehn zur Sau und dennoch gibt es eine bessere Strategie.

Weil ich als Gerufener zwei sehr hohe Ober mitbringe, darüber hinaus zwei weitere Trümpfe habe und obendrein auch zwei Farben *frei* bin, erhöhe ich die Ansprüche an unser Spiel: Ich möchte zusammen mit meinem Partner – er hat ja das Spiel nicht grundlos angesagt – die Gegner *Schwarz* spielen. Und das geht natürlich nicht, wenn ich davonlaufe. Denn dabei machen die Gegner im Regelfall eben einen Stich.

So beginne ich das Spiel ganz klassisch mit Trumpf und zeige dem Freund meine Stärke durch den Gras-Ober. Bleibe ich am Ausspiel, entweder weil der Eichel-Ober bei meinem Partner sitzt oder vielleicht auch, weil der Gegenspieler mit dem *Alten* auf einen *fetteren* Stich wartet, spiele ich den Herz-Ober nach. Das hilft dem Spielmacher mehr als ein kleiner Trumpf, um die Trumpfverteilung einschätzen und seinen Spielplan optimieren zu können. Nochmals am Ausspiel folgt ein kleiner Trumpf, den dann hoffentlich mein Partner mit dem *Alten* übernimmt. Früher oder später wird er dann selbst suchen und ich komme letztendlich dazu, meine Eichel-*Flöte* zu spielen.

Aber natürlich wäre auch ein sofortiges *Davonlaufen* alles andere als ein Fehler. Vielleicht gewinnen wir dadurch das Spiel sogar noch etwas sicherer, vermutlich auch *Schneider*, aber eben nicht *Schwarz*.

Bin ich als gerufener Partner richtig trumpfstark, verzichte ich aufs Davonlaufen und spiele auf Schwarz.



Antwort: Nein, eine Spritze ist nicht gerechtfertigt.

3.10 MIT EINER KARTE DER RUFFARBE NICHT SPRITZEN

Fünf recht ansehnliche Trümpfe und dazu zwei *Böcke* in Gras und eine Farbe *frei* – soll ich eine *Spritze* riskieren?

Meine Überlegungen könnten in folgende Richtung gehen: Bei einem „normalen“ Spielverlauf könnten nach drei Trumpfrunden die drei *Laufenden* vom Tisch sein und nur noch der Spieler und ich Trümpfe haben – vermutlich jeder zwei, ich hätte aber die höheren. Bringt der Spielmacher einen vierten Trumpf, komme ich ans Ausspiel, kann ihm seinen letzten Trumpf *ziehen* und zwei *Böcke* (meine hohen Graskarten) nachbringen. Mein Partner hat viele Gelegenheiten zum *Schmieren* – das sollte doch reichen.

Man muss keine Glaskugel haben, um zu erkennen, dass diese Gedanken zu optimistisch sind. Wenn ich *spritze*, könnte (ja, sollte!) der Spieler seine Strategie ändern und statt Trumpf eine Farbe bringen – und damit meinen Spielplan aus den Angeln heben. Aber selbst, wenn ich mit meiner *Spritze* bis nach dem Ausspiel der ersten Karte warte, sprechen weitere gute Gründe gegen ein Kontra mit diesem *Blatt*.

Generell *spritze* ich nur *äußerst* ungerne und selten, wenn ich eine Karte der *Ruffarbe* habe. Ein erfolgreiches Gegenspiel basiert in den allermeisten Fällen auf dem Stechen der Rufsau. Wen es immer noch in den Fingern juckt, bedenke: Ich habe selbst weder einen *Bremser* noch einen *Schmiertrumpf*! Und ist der Spielmacher obendrein die Farbe meiner Sau *frei* – was jetzt auch nicht völlig überraschend wäre – und kann mit einem *vollen* Trumpf stechen, könnten wir schlimmstenfalls sogar *Schneider* werden und müssen auch noch die fehlenden Ober doppelt bezahlen.

Auch wenn *Kontrageben* das Salz in der *Schafkopf-Suppe* ist und auch, weil nicht jede *Spritze* erfolgreich sein muss: mit nur fünf Trümpfen nicht ohne *Bremser* und nicht, ohne die *Ruffarbe* frei zu sein. Mit sechs Trümpfen hingegen traue ich mich auch ohne einen der drei hohen Ober und selbst mit zwei Karten der *Ruffarbe*, weil ich dafür die anderen beiden Farben frei bin.

Fünf Trümpfe allein reichen nicht für eine Spritze im Sauspiel, insbesondere dann nicht, wenn ich eine Karte der Ruffarbe habe.

Mit der
Eichel-Sau

1

2

3



Welchen Trumpf soll ich
zugeben?

4

Antwort: Den Herz-Ober.

3.11 DEN GEGNER AM SCHMIERVERHALTEN ERKENNEN

Jetzt wenn ich nur wüsste, wer von den beiden Vorderleuten mein Partner ist! Spieler 3 hat den Unter des Spielmakers knapp überstochen – etwa weil er sein Gegner ist und somit mein Freund? Es wäre zu schön: Ich *schmiere* ihm meine Herz-Zehn, er sucht im Gegenzug die Eichel-Sau und ich kann diese mit meinem Ober für uns stechen. Also Herz-Zehn?

Aber halt! Habe ich da nicht etwas übersehen? Ja natürlich. Spieler 2 hat auf den (unschlagbaren) *Alten* des Spielers seine Herz-Neun zugegeben und erst im zweiten Stich den Herz-König. Wenn Spieler 2 der Gerufene ist und korrekt gespielt hätte, hätte er – unabhängig von seinen anderen Karten – immer zunächst den Herz-König „*geschmiert*“ und erst dann seine Herz-Neun abgeworfen.

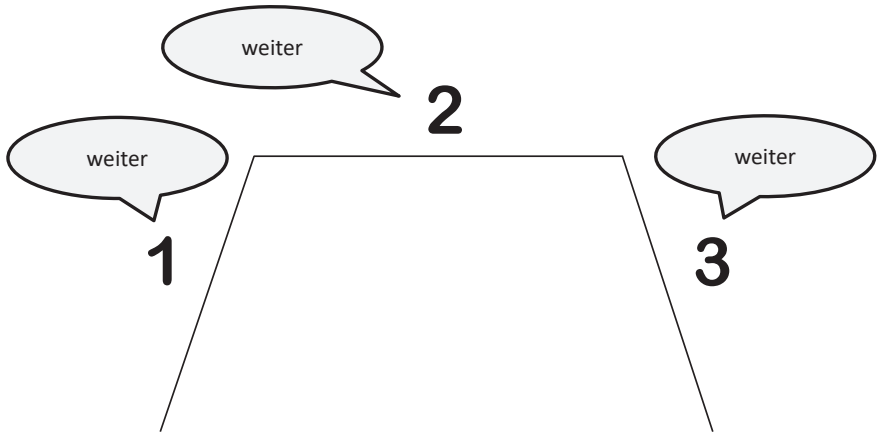
So stellt sich die Situation nun leider anders dar. Der Stich gehört aktuell dem feindlichen Lager und ich sollte tunlichst mit meinem Herz-Ober überstechen. Leider kann ich danach nicht suchen, sondern nur Schelln spielen und hoffen,

dass mein Gegenüber zum Stechen und Suchen kommt, solange ich noch diesen einen Trumpf besitze.

Habe ich zum Beispiel nur die beiden Trümpfe Schelln-Unter und Herz-Sieben, so bedeutet auch das Zugeben des Schelln-Unter auf den Eichel-Ober meines Freundes in diesem Sinne „*schmieren*“, weil der *blanke* kleine Unter ein nahezu wertloser Trumpf ist und ich wenigstens die zwei *Augen* nach Hause bringen will. Diese Feinheit zu erkennen, ist allerdings noch einmal deutlich schwieriger als die Konstellation des Beispiels mit König versus Neun.

Gerade Anfänger sind oft noch zu sehr aufs eigene *Blatt* fixiert und achten wenig darauf, was die anderen Spieler wann zugeben. Mein Spielniveau erreicht die nächsthöhere Stufe, wenn ich aus scheinbaren Nichtigkeiten zunehmend logisch korrekte Rückschlüsse ziehen kann und mein Spiel danach ausrichtet.

Nicht selten ist das Schmierverhalten der Mitspieler das erste deutliche Indiz für die Zusammensetzung der Spielerpaare – oft lange bevor das Spiel offiziell aufgeklärt wird.



4 . . . Welchen Wenz soll ich spielen?

Antwort: Einen Eichel-Wenz.

4.3 DIE RICHTIGE FARBE FÜR DEN FARBWENZ WÄHLEN

Ein schönes *Blatt*, ein klarer Farbwenz. Ich kann mich zwischen zwei Farben entscheiden: Herz oder Eichel. In beiden Fällen habe ich zwei *laufende* Unter *zu fünft*, in beiden Fällen auch die Trumpfsau. Bei Herz habe ich nicht nur einen *Schmiertrumpf*, sondern sogar zwei. Das könnten zwei *fette* Stiche in meinen *freien* Farben werden. Vergleiche ich die Varianten nur bezüglich der Trümpfe, wäre Herz die erste Wahl.

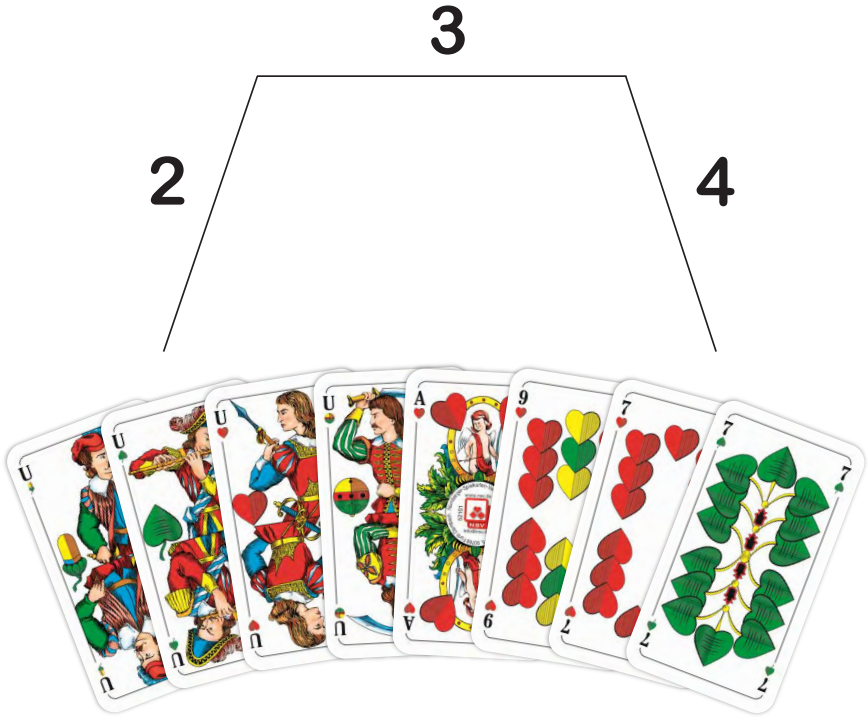
Aber natürlich muss ich auch das jeweilige *Beiblatt* berücksichtigen – und hier liegt der ausschlaggebende Unterschied: Spiele ich einen Herz-Wenz, habe ich mit Eichel-König und Sieben *zwei Spatzen*. Mache ich hingegen Eichel zu Trumpf und Herz zur Farbe, habe ich mit der Herz-Sieben nur *einen* – denn meine Herz-Sau und Zehn sind zwei *Böcke*, also zwei Karten, die nur mit einem Trumpf gestochen werden können. Und damit trifft sich die Entscheidung eigentlich von selbst: Eichel-Wenz. Mit dieser Variante habe ich einfach einen *Spatz* weniger als mit einem Herz-Wenz. Die etwas schwächere Trumpfaufstellung nehme ich dafür gerne in Kauf.

Zwei konkrete Konstellationen machen die Schwächen eines Herz-Wenz offensichtlich: Im ersten Szenario

hat einer der Gegenspieler einen Unter *zu dritt* (damit muss ich sogar rechnen). Auf meine beiden *Laufenden* kann er *ausweichen* und macht dann einen sicheren Trumpfstich. Da seine Freunde bereits trumpffrei sind, wird dieser Stich nicht unbedingt *billig*. Hat dann zudem einer der Gegner zur Eichel-Zehn noch zwei Eichel-Karten, könnten leicht zwei weitere Farbstiche dazukommen. Und wieder können die Mitspieler gut buttern, weil sie ja (bis auf eine Karte) *eichelfrei* sind. Im zweiten Szenario hat einer der Gegner zwei Unter *zu viert*, was unweigerlich zu zwei (*fetten*) Trumpfstichen führen wird. Steht die Eichel-Zehn dann nicht *blank*, macht sie einen dritten Stich für die Gegenpartei und damit wohl auch den Sack zu. Bei einem Eichel-Wenz hingegen kann ich, wenn die sechs gegnerischen Trümpfe gleichverteilt sind, bei einem „normalen“ Stand in Herz sogar *Schwarz* gewinnen.

Auch wenn an anderer Stelle bereits gewarnt wird: Kann ich in der ersten Runde auf eine *freie* Farbe einstechen, verwende ich dazu keinesfalls die Sau, da diese gegebenenfalls noch sehr wertvoll zum *Ziehen* von Trümpfen sein kann (wenn beispielsweise die Eichel-Zehn bei einem Gegner *zu dritt* steht).

Bei der Farbwahl im Wenz achte ich besonders auf ein starkes Beiblatt, auch wenn dies etwas zu Lasten meiner Trumpfstärke geht.



Herz-Wenz

1 . . .

Welche Karte soll ich ausspielen?

Antwort: Die Gras-Sieben.

4.18 IN EINEM SEHR STARKEN SPIEL MIT EINEM SPATZ BEGINNEN

Hätte die Gras-Sieben nicht die Gras-Sau sein können? Ewig schade, aber knapp daneben, ist auch vorbei. Immerhin: Auch wenn es nicht für einen *Tout* reicht, ist dieser Herz-Wenz ein Traum. Mit fünf *Laufenden* (noch dazu im Ausspiel) ist er so stark, dass ich ihn keinesfalls verlieren kann. Da dürften ruhig auch alle fehlenden Trümpfe bei einem der Gegner zusammenstehen.

Immer dann, wenn ein anfänglich gestecktes Ziel (im Regelfall erst mal *der sichere Gewinn*) erreicht oder zumindest absehbar ist, gehen meine Überlegungen dahin, wie ein nächstes, ein höheres Ziel aussehen könnte. Die Gegner mit dem Gras-Sieben-Spatz *Schwarz* machen zu wollen, ist unrealistisch. Aber ein *Schneiderspiel* sollte doch irgendwie möglich sein. Ziehe ich zunächst meine *Laufenden* – was im Regelfall die richtige Strategie ist, um erst einmal alle gegnerischen Trümpfe vom Tisch zu nehmen – bekommen ein oder sogar zwei Kontrahenten

die Gelegenheit, ihr *Blatt* zu *bereinigen*: Sie müssen keinen Trumpf mehr bedienen und können sich Farben *freimachen*. Biete ich erst danach meine *Fehlkarte* an, kommt zu Zehn und Sau der Farbe schnell mal eine weitere *Schmierkarte* und die Gegner werden *Schneiderfrei*. So also nicht – aber wie geht's besser?

Aufgrund meiner außergewöhnlichen Trumpfstärke kann ich es mir erlauben (ohne mein Spiel in irgendeiner Weise zu gefährden), sofort meinen *Spatz* zu bringen. Es müsste schon sehr unglücklich stehen (Gras-Sau und Zehn getrennt, der dritte Gegner *grasfrei*), wenn die Gegner mit diesem einen Stich aus dem *Schneider* kommen sollten. Da ich anschließend keine weitere Farbkarte habe, kann ich selbst in *Mittelhand* in keine *Zwickmühle* geraten. Egal was kommt: Ich übernehme den zweiten Stich mit einem *Laufenden* und spiele dann meine Trümpfe von oben herunter.

Bei einem starken Alleinspiel mit vielen Laufenden kann das sofortige Ausspielen einer Fehlkarte der beste Weg sein, das Spiel Schneider zu gewinnen.

4

3

1

Herz-Wenz

2 . . .

Welchen Trumpf soll ich zugeben?

Antwort: Die Herz-Acht.

5.7 AUF ZWEITHÖCHSTEN TRUMPF ERST EINMAL AUSWEICHEN

Eine alltägliche Situation: Der *Alleinspieler* eröffnet sein Spiel mit dem zweithöchsten Trumpf. Ich sitze in *Mittelhand* und könnte mit dem Eichel-Unter überstechen. Ich könnte aber auch erst mal *ausweichen*, um meinen Mitspielern Gelegenheit zu geben, ihre kleinen Trümpfe wegzubringen – um dann in der nächsten Runde richtig *schmieren* zu können. Hier im Beispiel besteht fast schon die „Pflicht zum *Ausweichen*“. Ohne Zögern: Herz-Acht.

Was spricht prinzipiell für „*erst mal klein bleiben*“ und was für sofortiges Einstechen?

Ich weiche eher erst mal aus,

- wenn ich direkt hinter dem Spieler sitze und selbst einen *Schmiertrumpf* habe. Meist hat der Spieler dann selbst den zweiten *vollen* Trumpf, wodurch die Gefahr doch recht klein ist, dass ein Partner unfreiwillig *schmieren* muss.
- wenn ich selbst viele Trümpfe habe: Dann sind die Aussichten umso besser, dass beide Freunde schnell ihre Trümpfe entsorgen und dann *schmieren* können.

- wenn ich direkt hinter dem Spieler sitze und es noch eine weitere Karte gibt, die ebenfalls stechen könnte (wenn zum Beispiel der Spieler nicht mit dem Gras-Unter, sondern mit dem Herz-Unter begonnen hätte).

Ich übersteche eher sofort,

- wenn ich durch *Unterstehen* einen Trumpf-Stich verschenken würde (wenn ich beispielsweise Eichel-Unter, Herz-Unter und Trumpf-Sau habe).
- wenn ich direkt vor dem Spieler sitze und eine bereits gespielte Farbe nachbringen kann (solange die Freunde noch Trumpf haben).
- wenn ich ein gutes Nachspiel habe: zum Beispiel eine lange Farbe ohne Sau.
- wenn ich befürchten muss, dass in der nächsten Runde zwei hohe Trümpfe von uns zusammenfallen.

Was hier im Beispiel für den Farbenz gezeigt ist, gilt analog auch für das Gras-Ober-Ausspiel in einem Solo.

Auf das Ausspiel des zweithöchsten Trumpfs gilt es gut abzuwägen, ob ich sofort überstechen oder erst einmal ausweichen soll.

Herz-Wenz

1

4



2



Welche Karte soll ich zugeben?

3

Antwort: Den Gras-König.

5.13 BEIMÖGLICHENSTICHENZUMINDESTEINENKÖNIGSCHMIEREN

Auf den Gras-Unter des Spielers gibt unser erster Verbündeter einen Null-Augen-Trumpf zu. Nach der „reinen Lehre“ soll ich in vergleichbaren Situationen nur *schmieren*, wenn der Partner *schmiert*, und ebenfalls klein bleiben, wenn dieser klein bleibt. Dies soll unserem Freund in *Hinterhand* die Entscheidung erleichtern, zu stechen oder unterzustehen, sofern er beide Optionen hat.

Der Eichel-Unter in diesem Spiel steht mit großer Wahrscheinlichkeit beim Spieler. Und selbst, wenn er bei meinem Freund hinter mir steht, wird er ihn im Regelfall nicht für wenige *Augen* einsetzen und lieber *ausweichen*. Aber gelegentlich will oder muss er eben doch stechen! Zum Beispiel könnte er schlichtweg den Eichel-Unter *blank* haben. Oder er hat neben dem Eichel- auch den Herz-Unter und die Herz-Sau und würde mit jeder anderen Karte einen Trumpf-Stich verschenken. Oder er hat eine besonders lange Farbe, die er unbedingt anspielen möchte, solange wir Freunde noch einen Trumpf haben. Oder, oder, oder.

Solange eine zwar unwahrscheinliche, aber doch theoretisch mögliche Chance besteht, dass ein Partner die Karte des Gegners übersticht, gebe ich, wenn es mein *Blatt* erlaubt, wenigstens ein paar *Augen* in Form eines Königs oder (im Wenz) eines Obers dazu. Das erlaubt dem Hintermann, ohne Bauchschmerzen vom Stich wegzubleiben. Aber wenn er doch übernehmen will oder muss, sind es nicht selten diese drei oder vier zusätzlichen *Augen*, die den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen.

Im Beispiel habe ich zwei Könige. Ich nehme hier den Gras-König, weil der Spieler eine *Zehn-Lusche*-Kombination in Eichel haben könnte. In diesem Fall würde ich einen Stich verschenken, wenn ich jetzt den Eichel-König hergebe. Zudem möchte ich mir die Eichel-Sau nicht blank stellen – wer weiß, was kommt. Bei einer ebenfalls denkbaren *Sau-Lusche*-Kombination in Gras hingegen mache ich durch den Abwurf des Gras-Königs nichts verkehrt.

Wenn es zwar unwahrscheinlich, aber doch nicht ausgeschlossen ist, dass mein Team den Stich macht, schmiere ich, wenn möglich, wenigstens ein paar Augen.

7

Goldene Regeln

im

Überblick

7.1 SAUSPIEL ALS RUFENDER SPIELER

1. Als Rufender am Ausspiel bringe ich natürlich Trumpf, aber sicher nicht schablonenhaft gleich meinen größten: „*Grässa werns vo seiba*“.
2. Einmal groß und einmal klein, dann muss das Spiel gewonnen sein.
3. Gelegentlich gilt es, Verlustpunkte gegen Spielkontrolle abzuwägen.
4. Wenn ich die Herz-Sau des Partners nicht mit dem Alten festhalten kann, versuche ich nicht zwingend, sie mit einem anderen hohen Trumpf zu verteidigen.
5. Scheint ein Gegenspieler die Ruffarbe frei zu sein, ist das Abwerfen meiner Ruffarben-Karte oftmals eine gute Alternative zum Einstechen auf eine freie Farbe.
6. Ist mein Partner sicher eine Farbe frei, kann es vorteilhaft sein, diese Farbe nachzuspielen, insbesondere wenn er in Hinterhand sitzt.
7. Je schwächer mein Rufspiel ist, desto stärker muss ich darauf setzen, dass mich mein Partner mit Trumpf, mit einer Sau oder aufgrund einer freien Farbe unterstützen kann.
8. Ist mein Partner davongelaufen, kann ich durchaus darauf spekulieren, dass er eine Farbe frei ist.
9. Wenn es hilfreich ist, gebe ich einen Schmiertrumpf frühzeitig ab, bevor ich ihn letztendlich doch dem Gegner überlassen muss.
10. Ein Sauspiel mit vier Trümpfen ist in der Regel nicht sicher, aber unter bestimmten Voraussetzungen nicht unbedingt unseriös.

7.2 SAUSPIEL ALS GERUFENER MITSPIELER

1. Wenn ich dem Partner schon nicht mit Trumpf helfen kann, spiele ich eine Karte, die ihn nicht unter Zugzwang setzt.
2. Werde ich als Ausspieler gerufen und habe nur zwei Trümpfe, wähle ich den, der den Spieler am wenigsten zum Versetzen eines hohen Trumpfs zwingt.
3. Werde ich als Ausspieler gerufen und habe drei Trümpfe, spiele ich einen hohen Ober. Habe ich keinen, wähle ich den Trumpf, der den Spieler am wenigsten zu etwas zwingt.
4. Bin ich als gerufener Partner richtig trumpfstark, verzichte ich aufs Davonlaufen und spiele auf Schwarz.
5. Gelegentlich halte ich zu Beginn des Spiels die im Augenblick vermeintlich günstigste Karte zurück, um mit ihr am Ende einen zusätzlichen Stich zu machen.
6. Bevor ich farble, wäge ich das Für und Wider sorgfältig ab.
7. Je mehr Erkenntnisse ich aus dem bisherigen Spielverlauf ableite, desto besser kann ich das weitere Geschehen antizipieren und meinen Spielplan entsprechend ausrichten.

7.3 SAUSPIEL ALS GEGENSPIELER

1. Ich verzichte auf das Einstechen und bleibe lieber weg, wenn ich mir dadurch für das nachfolgende Spielgeschehen Vorteile verspreche.
2. Lieber riskiere ich einen Schmiertrumpf, auch wenn der Stich nicht sicher ist, bevor ich ihn absehbar dem Gegner als letzten Trumpf überlassen muss.
3. Manchmal muss ich einfach mit dem Ziel „*a Ober und a Stich*“ zufrieden sein.
4. Bei einer Spritze im Sauspiel gilt es für den zweiten Gegenspieler, kein unnötiges Risiko mit seinen Schmierkarten einzugehen und diese auch in der richtigen Reihenfolge zuzugeben.
5. Bin ich die Ruffarbe frei, versuche ich, meinen Mitspieler so schnell wie möglich ans Ausspiel zu bringen.
6. Ich spiele auch in Routinesituationen konzentriert.
7. Ich lasse mich nicht zu einem Dant-Stich hinreißen, wenn ich später für meine hohe Karte mehr Augen erwarten darf.
8. Ich achte auf die Reihenfolge, in der die Mitspieler ihre Trümpfe zugeben, und ziehe daraus Schlüsse für den weiteren Spielverlauf.
9. Gelegentlich muss ich mich von einem Schmiertrumpf trennen, um einen zusätzlichen Trumpfstich zu bekommen.
10. Fünf Trümpfe allein reichen nicht für eine Spritze im Sauspiel, insbesondere dann nicht, wenn ich eine Karte der Ruffarbe habe.
11. Nicht selten ist das Schmierverhalten der Mitspieler das erste deutliche Indiz für die Zusammensetzung der Spielerpaare – oft lange bevor das Spiel offiziell aufgeklärt wird.
12. Nach einer Spritze des Partners versuche ich, dessen Motivation – Trumfstärke oder Farbenstärke – zu erkennen, und spiele je nachdem selbst Trumpf oder Farbe.
13. Sucht der Rufende zu Beginn des Spiels seinen Partner selbst, hat er oftmals Schwächen in Trumpf. Bin ich als Gegner trumpfstark, übernehme ich die Rolle des Spielers.
14. Wenn der Partner gespritzt hat, kann ich durchaus auch einmal als Nicht-Spieler Trumpf spielen.

7.4 ALLEINSPIEL ALS SPIELER

1. Wenn ich eine Auswahl zwischen verschiedenen Alleinspielen habe, wähle ich mit klarem Kopf die Erfolg versprechendste Option.
2. Im Farbwenz betrachte ich eine Zehn-König-Kombination nur als *einen* Spatz.
3. Bei der Farbwahl im Wenz achte ich besonders auf ein starkes Beiblatt, auch wenn dies etwas zu Lasten meiner Trumpfstärke geht.
4. Kann ich ein Spiel nicht mehr verlieren, richte ich meine Strategie danach, möglichst Schneider oder sogar Schwarz zu gewinnen.
5. Auch wenn ich günstig abspatzen könnte: Bei einem knappen Farbwenz mit Laufenden sollte ich möglichst schnell zum Anziehen meiner Unter kommen.
6. Vor der Ansage eines unsicheren Touts überlege ich gut, ob ich wirklich aus einem sicheren Spiel ein riskantes machen will.
7. Muss ich bei meinem Solo damit rechnen, drei Stiche abzugeben, ist es mitunter hilfreich, die Gegner früh im Spiel stechen zu lassen.
8. Bei einem Solo mit Laufenden, aber mit wenig Trümpfen, ist es wichtiger, schnell ans Ausspiel zu kommen als günstig abzuspatzen.
9. Solange ich als Alleinspieler in meinem Beiblatt ein Sau habe und die Gegner noch Trümpfe besitzen, steche ich auf eine freie Farbe besser ein, als dass ich einen Spatz abwerfe.
10. Gelegentlich muss ich eine Schmierkarte opfern, um den Verlust eines weiteren Stichs abzuwenden.
11. Je früher ich die Gegner in eine Farbe einstechen lasse, desto eher müssen alle die Farbe bedienen, wodurch der Stich meist nicht zum Schneiderfrei reicht.
12. Als Alleinspieler sollte ich nur in begründeten Fällen die Initiative aus der Hand geben.
13. Habe ich in Mittelhand ein Solo mit drei Obern und nur einem Unter, steche ich in der ersten Runde auf eine freie Farbe klein ein und halte den Unter gegen eine zu viert stehende Trumpfsau.
14. Ob ich prinzipiell einen Tout mit Restrisiko spiele oder nicht, ist eine Entscheidung, die jeder für sich treffen muss. Ein *Richtig* oder *Falsch* gibt es hier nicht.

15. Bei einem Wenz mit drei Untern, zwei einfach besetzten Sauen und einem Vollspatz spiele ich – sobald alle gegnerischen Unter eliminiert sind – zuerst den blanken Spatz.
16. Ab und zu kann nur eine kleine Finte ein Spiel retten.
17. Wenn ich mehr hohe Trümpfe habe als die Gegner insgesamt und dabei keine eigene Farbsau gefährde, spiele ich trotz der ausstehenden Trümpfe sofort meinen Spatz.
18. Bei einem starken Alleinspiel mit vielen Laufenden kann das sofortige Ausspielen einer Fehlkarte der beste Weg sein, das Spiel Schneider zu gewinnen.
19. Es gibt nichts einzuwenden, wenn ich mir für eine Spielentscheidung auch mal etwas Zeit nehme.
20. Fallen bei einem Wenz mit zwei Untern nicht gleich die anderen beiden Unter, ist es meist richtig, mit seinen Böcken fortzusetzen und auf sein Glück zu vertrauen.
21. Nach einer Spritze kann es sinnvoll sein, seine ursprüngliche Strategie zu ändern, und das Spiel statt mit einem großen mit einem kleinen Trumpf zu beginnen.
22. Wenn ich meinen ursprünglichen Spielplan aufgeben muss, ver falle ich nicht in Panik, sondern setze auf den chancenreichsten Ersatzplan.

7.5 ALLEINSPIEL ALS GEGENSPIELER

1. Beim Gegenspiel im Solo und Wenz steht der achtsame Umgang mit den Schmierkarten – den eigenen und denen der Partner – an oberster Stelle.
2. Vor die Wahl gestellt, biete ich einem Solospieler in Hinterhand besser 21 statt lediglich zehn Augen an – er darf sich nicht zu billig abspatzen können.
3. Die wichtigste Strategie der Gegenpartei im Alleinspiel lautet, den Spielmacher, wenn immer möglich, in Mittelhand zu bringen.
4. Je mehr Schmierkarten ich als Gegenspieler habe, desto eher riskiere ich einen davon bei möglichen Stichen unseres Teams.
5. Auch wenn ich eine von wenigen Schmierkarten versetzen muss, lege ich einem Alleinspieler an Position 3 niemals nur null Augen vor.
6. Ich gehe nicht davon aus, dass ein Solospieler zwei Fehlkarten hat.
7. Auf das Ausspiel des zweithöchsten Trumpfs gilt es gut abzuwägen, ob ich sofort überstechen oder erst einmal ausweichen soll.
8. Ich schmiere als Gegner im Alleinspiel keine Sau, solange deren Farbe nicht aufgeklärt ist – es sei denn, ich mache damit zu oder komme letztendlich zumindest aus dem Schneider.
9. Bei sicheren Stichen für die Gegenpartei mache ich aus der Not eine Tugend und nütze die Gelegenheit, mein Blatt zu bereinigen.
10. Sichere Spritzen gibt es eigentlich nicht, aber sie sind das Salz in der Suppe. Nicht jede Spritze muss gewonnen sein.
11. Auch wenn ich im ersten Ausspiel nur Vermutungen anstellen kann, folge ich immer einer Strategie und agiere niemals planlos.
12. Gerade zu Beginn des Spiels riskiere ich keine Schmierkarten, sondern halte (wenn möglich) mit mittelhohen Karten den Partnern alle Optionen offen.
13. Wenn es zwar unwahrscheinlich, aber doch nicht ausgeschlossen ist, dass mein Team den Stich macht, schmiere ich, wenn möglich, wenigstens ein paar Augen.
14. Mit drei Schmierkarten im Beiblatt gebe ich keine Spritze.

15. Bei der Frage „*Vorstechen oder nicht?*“ ist es ganz entscheidend, ob ich dadurch einen sicheren Trumpfstich preisgebe oder nicht.
16. Als Gegenpartei im Alleinspiel ist unser vorrangiges Ziel, aus dem Schneider zu kommen. Erst wenn das sicher ist, spielen wir *auf Sieg*.
17. Mit einer Spritze zeige ich den Mitspielern Trumpfstärke an und fordere sie auf, ihre Schmierkarten behutsam einzusetzen.
18. Durch Nachspielen einer Farbe gegen ein Alleinspiel in Hinterhand eröffne ich einem Mitspieler die Gelegenheit, einen an sich wertlosen Trumpf zum Vorstechen einzusetzen.
19. Eröffnet der Solospieler in der ersten Runde mit dem Gras-Ober, vermute ich den Eichel-Ober eher bei ihm als bei meinen Freunden.
20. Gerade als trumpfschwacher Gegner im Alleinspiel strebe ich danach, mich so schnell wie möglich eine Farbe frei zu spielen.
21. Manchmal ist die beste Karte die, die am wenigsten kaputt macht.
22. Gelegentlich muss ich ein Wagnis eingehen, um mir die Chance auf einen Sieg zu bewahren.
23. Ich verzichte auf ein mutmaßlich vielversprechendes Vorstechen, wenn ich dadurch womöglich einen späteren Trumpfstich vergebe.
24. Gibt ein Partner überraschend eine Null-Augen-Karte zu, kann das Spielen dieser Farbe einen Alleinspieler in Bedrängnis bringen.
25. Als Gegenspieler im Wenz und Farbwenz rechne ich verstärkt damit, dass der Spieler zu einer Sau auch einen gleichfarbigen Spatz hat.
26. Scheint es mir vorteilhaft, wenn der Spieler seine Schwächen selbst anspielen muss, kann ich ihm bewusst in die Farbe spielen und ihn so ans Ausspiel bringen.
27. Ich denke nicht, das Spiel alleine gewinnen zu müssen, sondern setze auch auf möglicherweise günstige Konstellationen bei den Partnern.

28. Auf Dauer ist es eher nachteilig, wenn ich wiederholt bereits in der ersten Runde des Spiels alles auf eine Karte setze.
29. Will ich den Solisten ans Ausspiel bringen, kann ich durchaus auch als Nichtspieler einmal Trumpf spielen.
30. Ein Stoß ist stets ein wichtiger Fingerzeig für die Verteilung der Trümpfe. Ich verzichte auf ein Kontra, wenn ich bei einem Strategiewechsel des Gegners das Spiel verlieren könnte.
31. Gelegentlich muss ich abwägen, ob ich ein Spiel gewinnen will (mit dem Risiko, Schneider zu werden) oder möglichst sicher Schneiderfrei werden will (und so vielleicht einen möglichen Sieg vergebe).
32. Manchmal gibt es keine „beste Regel“.

Wieder findet sich der Leser in den Rollen als Spieler und Gegenspieler in Sauspiel, Wenz und Solo und muss taktische Aufgaben aus dem bunten Feld des Schafkopf-Alltags lösen:

Das Ausspielen der richtigen Karte in Standard-Situationen, Der richtige und falsche Zeitpunkt zum Abwerfen von Spatzen, Der bedachte Einsatz von Schmierkarten als spielentscheidendes Element, Das lohnende Augenmerk auf Schneider und Schwarz, Das Abwägen und bewusste Eingehen von Risiken, Das Für und Wider beim Kontrageben, Das Wahrnehmen und Ausnützen scheinbarer Nebensächlichkeiten und einige mehr.

Auch dieser zweite Band wendet sich an den interessierten Lernenden, der die Schafkopffregeln vielleicht noch nicht lange kennt und auch alleine üben möchte, an den engagierten Hobbyspieler, der in seiner Freundesrunde mit neuen Inspirationen aufwarten will, als auch an den anspruchsvollen Turnierspieler, der eigentlich nur sein Wissen bestätigt sehen möchte – und sich doch freut, dabei die eine oder andere Raffinesse dazuzulernen.

**Für
Lernende,
Fortgeschrittene
& Turnier-
spieler**

