

10 wichtige Spiel-Gebote...

... für den Alleinspieler

1. Spielreihenfolge beim Farbspiel:
 - a. Stech-Dummy:
Zunächst „leerspielen“ und dann stechen (Immer nur auf den Seite mit weniger Trümpfen = meistens der Tisch). Danach erst Trümpfe ziehen.
 - b. Abwurf-Dummy und Larifari-Dummy:
Sofort die Trümpfe ziehen.
2. Spielreihenfolge beim Sans:
Zuerst die lange Farbe hochspielen und dann erst die sicheren Stiche.
3. 7er-Duckregel beim Sans:
So oft ducken wie man weniger als 7 Karten in der Farbe hat.
(=die Verbindung zwischen den gegnerischen Händen zu unterbinden)
4. Hohe Karten des Gegners fangen:
Impass= in die Gabel spielen statt von oben herunter zu spielen
Expass= zum hohen Bild spielen

... für den Gegenspieler:

5. Beim Farbspiel in folgender Priorität ausspielen :
 - a. Höchste Karte einer Farbe mit **Bilder-Sequenz**
 - b. Höchste Karte einer **kurzen Farbe** (= später stechen)
 - c. Höchste Karte einer Farbe mit **kleinen Karten**
 - d. **Trumpf** spielen bei einem 4-4-Fit des Gegners oder wenn gegnerischer Partner erst in der 2. Runde zustimmt und damit nur 2 Trumpf zeigt
(Der Gegner hat einen 4-4-Fit, wenn entweder alle Farben gereizt wurden oder Informationskontra oder zunächst eine Unterfarbe und dann eine Oberfarbe).
6. Beim Sans in folgender Priorität ausspielen:
 - a. Die vom **Partner gereizte Oberfarbe**.
 - b. Die **längste eigene Farbe** (4. Von oben).
 - c. Höchste einer **3er-Bilder-Sequenz**
7. Beim Stech-Dummy Trümpfe ziehen,
beim Abwurf-Dummy die Farbe wechseln
und beim Larifari-Dummy dem Alleinspieler nachspielen.
8. Als Gegenspieler **vor** dem Tisch in die hohe Farbe des Tisches spielen
und als Gegenspieler **nach** dem Tisch in die niedrige Farbe des Tisches.
9. Beim Sans-Gegenspiel niemals in die lange Farbe des Alleinspielers spielen.
10. Die Abwurf- und Bediensignale des Partners beachten.
(hohe Karte = diese Farbe spielen / niedrige Karte = andere Farbe spielen)