

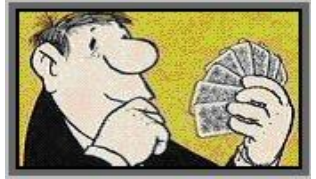


HB EBDC

Erster Bremer Doppelkopf Club

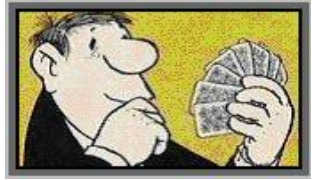
# Vor dem „Gesund“ melden

Wer vorher überlegt hat hinterher mehr Zeit



HB EBDC

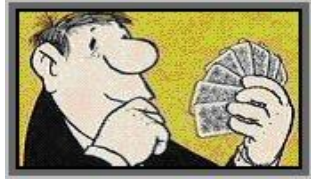
Automatismen lenken die  
Aufmerksamkeit auf das Wesentliche



HB EBDC

# Die 6 Fragen vor dem Gesundmelden

1. Kann ich ein Solo spielen
2. Erwartungswert berechnen
3. Welche Karte spiele ich aus
4. Wie bekomme ich meine Füchse nach Hause
5. Soll ich abfragen
6. Was passiert, wenn ich abgefragt werden



HB EBDC

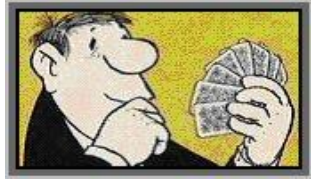
# Ziel: Ansagequote vergrößern

- „Normale“ Spieler haben eine Quote von 5-10 Prozent. Also von 20 Normalspiele werden max. 2 angesagt.
- Gute Spieler haben eine Quote von ca. 25 % also 5 Normalspiele von 20 werden angesagt.
- Das machte einen Unterschied von 6 Punkten / Liste.

Falk Seliger	27%
Terry Angermann	28%
Leif Kannenberg	26%
Christian Matheus	25%
Frank Lauterbach	24%

(Zahlen aus Fuchstreff Statistik [Ligabetrieb])

# Erwartungswerte



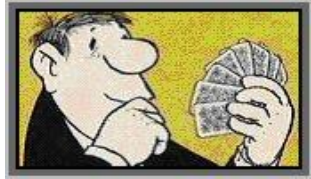
HB EBDC

## Erwartungswerte berechnen (bis 7 Trumpf anwendbar)

- Jedes schwarze Ass zählt 25 Augen (nur wenn das Ass gespielt werden kann).
- Chicane Kreuz / Pik zählt 50 Augen (Kein Kreuz oder kein Pik) .
- Chicane Herz zählt 30 Augen.
- Die erster Dulle zählt 25 Augen (die zweite Dulle 20).
- Jede Kreuz Dame 20 (Hermann Baaken rechnet 10 Punkte)
- Die erste Pik Dame 10 Punkte.
- ASSE müssen lauffähig sein (max. 4 Karten noch draußen), für eine dreier-/viererlänge auf einem schwarzen Ass ziehe ich normalerweise 5/10 Punkte ab.
- Je nachdem, wie der erste schwarze Farblauf ist (unauffällig oder nicht) addiere ich 15 Punkte für das Stechen des zweiten Farblaufes.

(Aus Terry Angermann: Die moderne Doppelkopf Partie S. 22ff  
Hermis Dokobuch, Hermann Baaken S. 15ff)

# Erwartungswerte



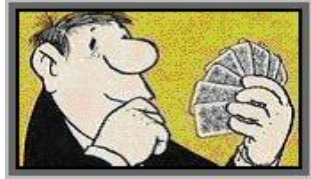
HB EBDC

## Erwartungswerte berechnen (bis 7 Trumpf anwendbar)

Dodgeturniere und die Auswertung von über 10.000.000 Online-Spielen haben ergeben

„ dass ein **Re-Spieler** durchschnittlich eine **Augenzahl von etwa 68** und ein **Kontra-Spieler** durchschnittlich eine Augenzahl von etwa **52 pro Spiel erzielt**. Für eine Erstansage sollte der Gesamterwartungswert des eigenen Blattes zum einen so groß sein, dass mit einem knapp unter Durchschnitt liegenden Blatt des Partners die Gewinnwahrscheinlichkeit etwas mehr als 50% beträgt, und zum anderen sollte er im Hinblick auf weitere Ansagen größer als der durchschnittliche Erwartungswert eines Spielers der jeweiligen Partei sein.“ (Essener System S. 9)

# Erwartungswerte



HB EBDC

## Erwartungswerte berechnen (bis 7 Trumpf anwendbar)

### Repartei:

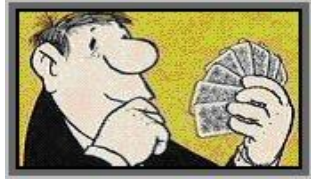
Bei einem Erwartungswert von **75+** sollte ein **Re** zum letzten möglichen Zeitpunkt, bei **100+** vor Ausspiel der ersten Karte (unabhängig von Dullen) gegeben werden (Achtung: Re und Karovoller zeigt DD an!).

Damit ist klar: Der Partner muss für den Gewinn 45+ Punkte bringen. Eine Erhöhung auf „Keine 90“ ist erst dann ratsam, wenn der Partner auch ein „Re“ hat, oder durch die Ansage das Spiel entscheidend gelenkt werden kann. Wenn der Partner Stärkesignale setzt (Forcierung, Zögern) ist auch die 90 mit weniger Punkten gerechtfertigt.

### Kontrapartei:

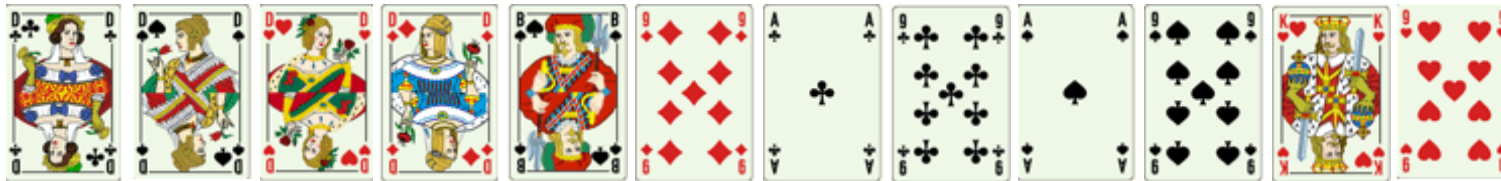
Bei einem Erwartungswert von **85+** sollte ein Kontra zum letzt möglich Zeitpunkt, bei **110+** vor Ausspiel der ersten Karte (unabhängig von Dullen) gegeben werden.

# Erwartungswerte



HB EBDC

## Beispielsblätter



Kreuz Ass = 25

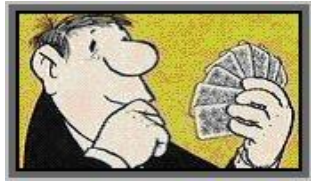
Pik Ass = 25

Alte/Blaue = 30

80 Punkte = Re . **Wird das erste schwarze Ass gestochen, dann kein Re !**

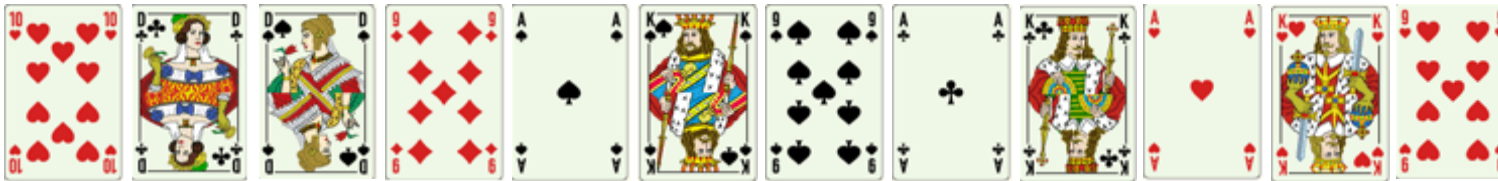


# Erwartungswerte



HB EBDC

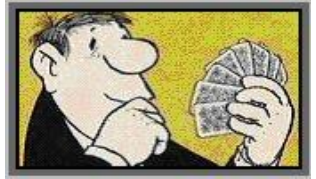
## Beispielsblätter



- Dulle = 25
- Alte = 20
- Blaue = 10
- Pik Ass = 20 (5 Punkte Abzug wg. Dreier-Länge)
- Kreuz Ass = 25

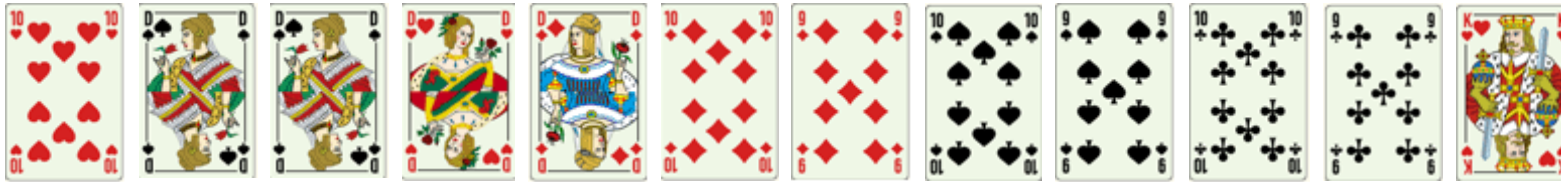
Erwartungswert 100 ! Ich würde wg. der Trumpfkürze der Blauen keinen Stich zumuten aber immer noch 90 Erwartungswert. Selbst wenn Pik gestochen wird immer noch rund 70+ Punkte also **RE!**

# Erwartungswerte



HB EBDC

## Beispielsblätter



- Dulle = 25
- Blaue = 15+10 = 25

Erwartungswert 50 also **kein Kontra**. Aber: Wenn der Partner die Asse spielen kann eine gute Gewinnchance. Ich frage mit diesem Blatt immer auf Kontra ab.

# Vor den Gesundmelden



- Erwartungswert berechnen
- Welche Karte spiele ich aus
- Wie bekomme ich meine Fühse nach Hause
- Soll ich abfragen
- Was passiert, wenn ich abgefragt werden

Nahe 0



Auf den zweiten Pik-Lauf

Nein

Ich antworte (man sollte eh immer antworten)

# Vor dem Gesundmelden




- Erwartungswert berechnen
- Welche Karte spiele ich aus
- Wie bekomme ich meine Füchse nach Hause
- Soll ich abfragen
- Was passiert, wenn ich abgefragt werden

Nahe 100

**Je nach Antwort**

Ja (die Frage ist wann!)

Antwort von 3. oder 4. 

Antwort an 2.  (!)

Keine Antwort. 

# Vor dem Gesundmelden



- Erwartungswert berechnen ca. 80
- Welche Karte spiele ich aus Kreuz Ass
- Wie bekomme ich meine Füchse nach Hause Auf den zweiten Kreuz oder Pik Lauf
- Soll ich abfragen Ja im 2. (offensiv), alternativ die Dulle vorspielen
- Was passiert, wenn ich abgefragt werden Als Re antworte ich immer!

# Dividende mitnehmen



Re gewinnt ohne Kontra: 5  
Re gewinnt mit Kontra: 6 (wg. Doppelkopf)  
Kontra gewinnt wg. Kontra: 7

Ich setze einen Punkt ein und bekomme eine Dividende von 12 Punkten.