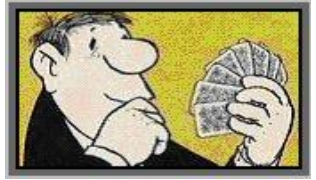




HB EBDC  
Erster Bremer Doppelkopf Club

# Häufige Fehler

vermeiden

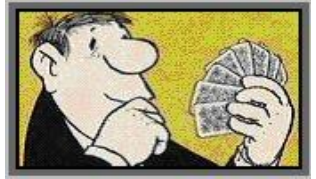


HB EBDC

# Als Re die Pik Dame legen

... bei ungeklärter Partnerschaft

- Es besteht die Gefahr, dass die Pik Dame durch die Kreuz Dame vom Partner heraus genommen wird.
- Die Pik Dame ist bei ungeklärter Partnerschaft eher eine Kontra-Karte (auch wenn das bei uns im Verein von einigen anders gespielt wird).
- Zweiter Mann ... so klein er kann.



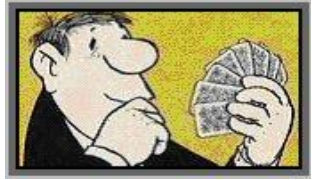
HB EBDC

# Als Re die Kreuz Dame legen

... bei bekannter Partnerschaft

- Die Pik Dame gibt Infos an den Partner.
- Kreuz Dame heißt: Ich habe keine anderen Stärken, ab jetzt musst Du alleine machen.
- Dullen werden oft verheimlicht und die Kreuz Dame statt dessen gelegt.
- Die Re Dame kann noch eine Blaue des Gegners eliminieren.

# Den zweiten schwarzen Lauf zu hoch stechen

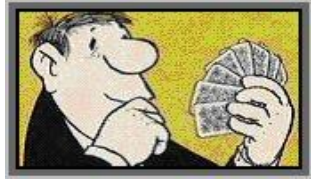


HB EBDC

Ist fast immer falsch.

- Nur sehr selten wird der zweite Lauf hinter Dir mitgestochen.
- Wenn er mitgestochen wird, fehlt Dir der hohe Trumpf für andere Stiche.
- Merke: Eine schwarze Dame muss immer einen Stich machen. Nur wer sehr stark ist kann die schwarze Dame zum „Dulle ziehen“ nehmen. Merke auch: Die gegnerische Dulle macht immer einen Stich. Lieber mal eine Karo 10 anbieten.

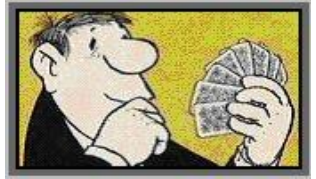
# Nicht vorstechen



HB EBDC

- Wenn der Partner hinter Dir sitzt auch nicht zum entlasten. Die gute Sitzposition 1 ... 4 ist ideal.

# Partner abstechen

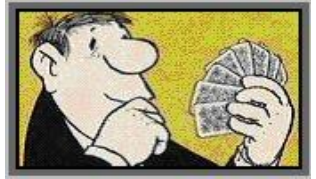


HB EBDC

.... womöglich um den Fuchs zu retten.

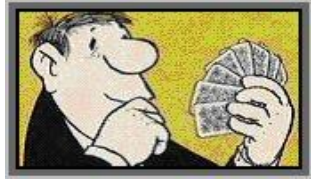
- Solange noch Feh! da ist, abwerfen.
- Partnerabstich ist immer die Information: Ich bin volltrumpf.
- Besser den Fuchs abgeben, als das Spiel verlieren.

# Auf Charly spielen ...



HB EBDC

... wenn das Spiel noch nicht gewonnen ist.



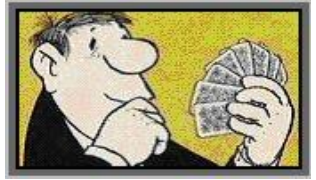
HB EBDC

# Seinen Partner mit Fehl quälen

- Insbesondere wenn der Partner direkt hinter einem sitzt.
- Insbesondere wenn der Partner Absagen getätigt hat.
- Eine Sprungansage verbietet Fehl
  
- Ganz schlimm: Den 6. Herz oder 8. Pik/Kreuz aufspielen (ist ja Ersatztrumpf). Nein: Es ist die Einladung für den Gegner abzuwerfen.

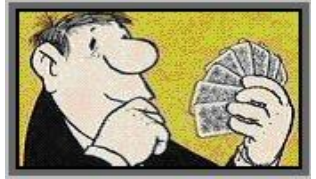


# Sich dem stärkeren Partner nicht unterzuordnen



HB EBDC

- Der starke Partner hat einen Plan: Konterkariere ihn nicht.
- Hilf ihm: Setze Deine hohen Trumpf ein damit die Trümpfe vom starken Partner aufgewertet werden.

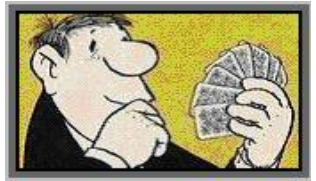


HB EBDC

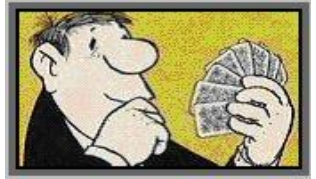
# Füchse verschenken

- Der Fuchs ist zwar nur eine normale Karte, aber er sollte nicht unnötig verschenkt werden.
- Man kämpft um den Fuchs solange es sinnvoll ist, abgeben kann man ihn immer noch.

Mit Herz Zehn einen Doppelkopf machen



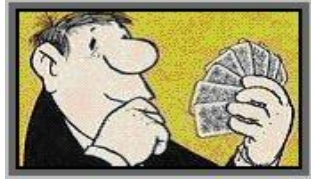
HB EBDC



HB EBDC

# Mit Karo 9 stechen

- Oft verliert man mit 119/118/117. Die Frage ist: Wo wurden die Punkte verschenkt.
- Die Karo 9 sollte immer dem Gegner gegeben werden. Lieber mit Buben stechen.
- Man sollte sowieso Fehlläufe nie unter dem Fux stechen.
- Hoch/Tief spielen mit Karo 9 promoviert die kleinen Trümpfe der Gegner. Besser rote Damen vorspielen.



HB EBDC

# Standkarten schmieren

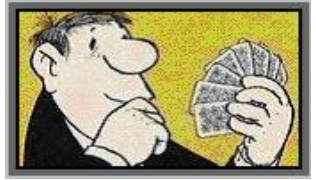
Standkarten zu schmieren ist fast immer ein Fehler.

Man selbst hält in Fehl:



Der Partner spielt nun zuerst  und danach 

Oft wird jetzt Pik Ass geschmiert mit der Begründung: Der Partner wird wohl noch Pik haben (sonst hätte er es zuerst gespielt) und der zweite Lauf geht zum Gegner. Ja, wenn man Pik Ass schmiert sogar mit Abwurf!



HB EBDC

# Standkarten schmieren

Der Gegner kann jetzt



fataler Weise auch noch abwerfen und die Stechfarbe des Partners gefährden (er hatte ja Kreuz zuerst gespielt, ist also in Kreuz kürzer).

Besser ist das Ass zu halten und den Gegner zu zwingen zu stechen.



HB EBDC

# Standkarten schmieren

Noch schlimmer: Der Partner sticht die Farbe und ich lege mein Ass dazu. Damit verhindere ich, dass mein Partner ein wichtigen Abwurf bekommt.



An vier vom Partner. Begründung: Der Partner stich ja eh.