



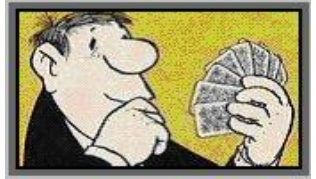
HB EBDC

Erster Bremer Doppelkopf Club

Das Assesolo

Mindestwerte und Anzeige im Gegenspiel

Assesolo



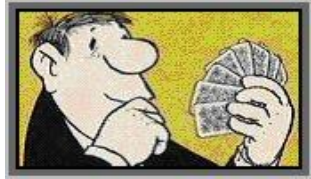
HB EBDC

Erwartungswerte

Ein Assesolo mit nur drei Abgebern gewinnt (fast) immer.

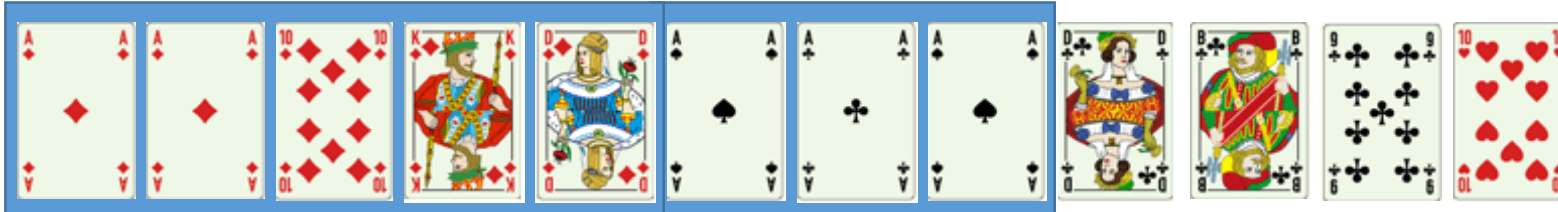
Beachte die Obelix Regel: Du gewinnst (fast) immer wenn Du acht Volle in sieben Stichen oder sieben Volle in acht Stichen nach Hause bringst.

Assesolo



HB EBDC

Mindestwerte



Voraussetzung: Die Lange Farbe muss halten (61% in diesem Fall)

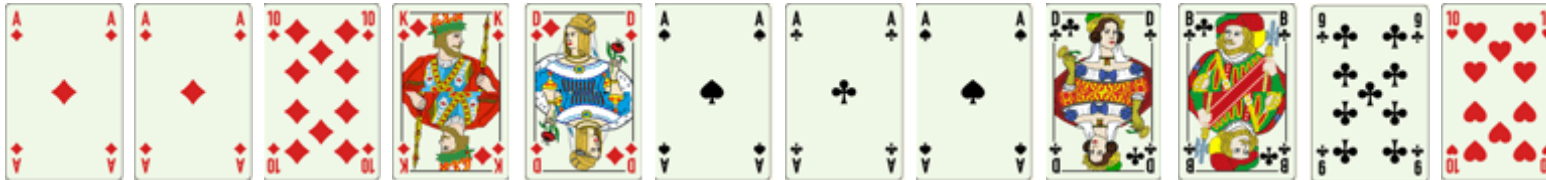
Fällt die 10 ist das Solo immer gewonnen.

Begründung: Es werden selber 72 Augen gemacht. Die Gegner können in den 8 Stichen 24 Karten abwerfen maximal:

- 7 Karo-Werte = 21
 - 5 Neunen
 - 5 Buben (10)
 - 5 Damen (15)
 - 2 Könige (8)
- 72 + 21 + 10 + 15 + 8 = 126

Assesolo

Mindestwerte



Das ist schwer zu rechnen !

Deshalb gibt es eine sehr einfache Regel Standard Assesolo zu berechnen:

Die Mindestwerte für ein Solo mit 8 Stichen sind:

5+3 = 119 (diesen Wert muss man sich merken [knapp verloren])

6+2 = 112 (-7)

7+1 = 105 (-7, -7)

7+0 = 98 (-7, -7, -7)

Jede eigene 9 bringt +4

Jede eigene Dame bringt +1

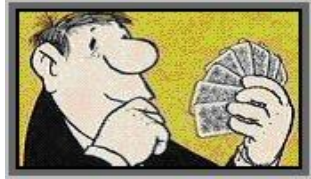
Jeder eigene Bube bringt +2

Beispiel oben: MW 119 + 1 (Dame), 2 (Bube), 4 (9) = 126



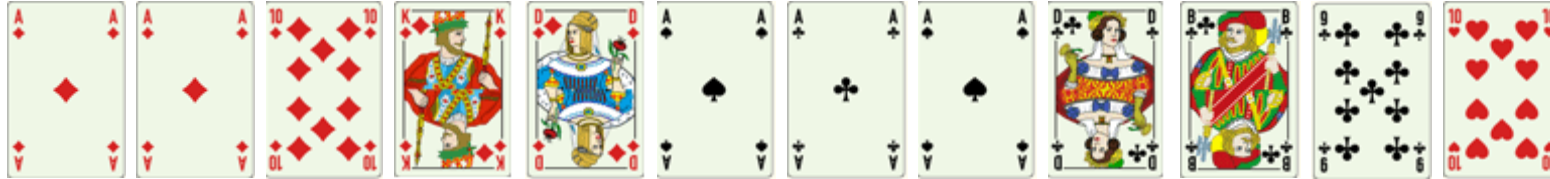
HB EBDC

Assesolo



HB EBDC

Mindestwerte

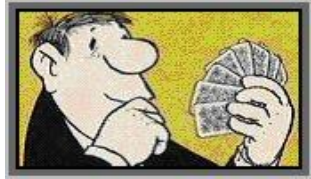


Das ist schwer zu rechnen !

Neben der langen Farbe (12 Karten) können die Gegner maximal 6 neunen, 6 Buben und 6 Damen abwerfen. Danach müssen Könige abgeworfen werden. Für jede 9, die man selber hält, wird ein weiterer König gefangen (+4), für jeden Buben (+2) und Dame (+1) ebenfalls.

Deshalb kann man schnell den Erwartungswert eines Assesolos mit 4 Abgebern berechnen.

Assesolo



HB EBDC

Erwartungswerte

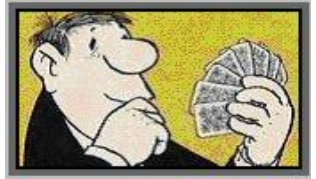


$6+2 = 112$ + zwei 9nen (+8), und jeweils einen Buben (+2) und einer Dame (+1) = 123



$7+1 = 105$. Man muss weitere 2 Volle fangen. Das Spiel ist immer verloren außer man schafft es beide 10nen hoch zu spielen.

Assesolo



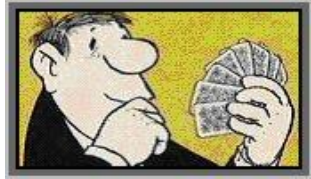
HB EBDC

Warum Ass anzeigen

Hat das Solo nur 4 Abgeber kommt die Kontrapartei oft in Not entscheiden zu müssen, welches Ass sich blank gestellt werden soll.

Deshalb zeigt die Kontrapartei bei den Abwürfen auf die lange Farbe des Solisten seine Ass an. Ein angezeigtes Ass darf niemals blank gestellt werden!

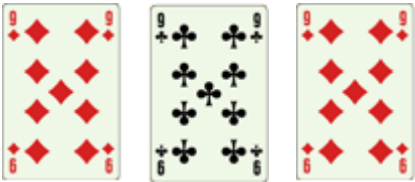
Assesolo



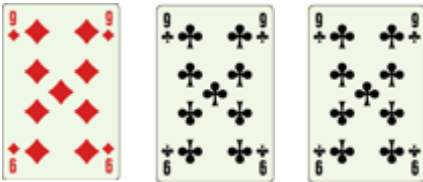
HB EBDC

Asse anzeigen

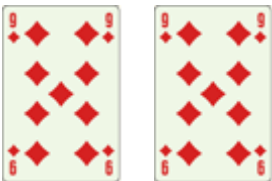
Man zeigt seine Asse an, in dem man bei der langen Farbe des Solisten in allen Farben Karten abwirft, in denen man Asse hat. Jeder Farbwechsel zeigt ein weiteres Ass. Wiederholt sich eine Farbe, dann ist die Anzeige zu Ende. Zwei Mal die gleiche Farbe negiert das Ass.



Zeigt Karo Ass und Kreuz Ass an.



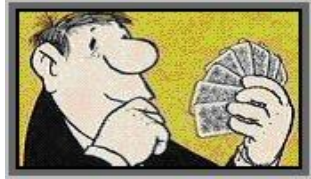
Zeigt nur Karo Ass an.



Zeigt kein Ass an.

Merke: Doppelpasse werden nicht angezeigt.

Assesolo



HB EBDC

Asse anzeigen

Kann man ein Ass nicht anzeigen, (z.B. weil nur einmal besetzt) dann kann man das Ass durch eine andere Farbe anzeigen. In diesem Fall nutzt man eine „Hoch/Tief-Markierung“.

Problem: Zu schwer, wird oft nicht erkannt. Aber: Eine Anzeige verdirbt nichts.

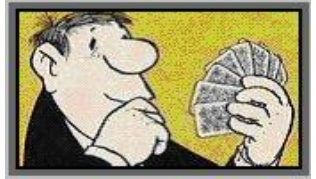


Zeigt Pik, Herz und Kreuz Ass an.

Faustregel: Oft kommt man nur dazu ein Ass anzuzeigen. Deshalb sollte man zunächst das Ass anzeigen, auf welchem man auf jeden Fall angespielt werden will (meist die eigene längste Farbe).

Faustregel II: Habe ich eine sichere lange Farbe als Solist, so spiele ich diese nicht komplett runter sondern streue meine Seitenasse ein, um die Anzeige der Gegner zu behindern.

Assesolo



HB EBDC

Hinweise zum Gegenspiel (separates Thema)

- Kann ich erkennbar die lange Farbe des Solisten brechen, zögere ich im ersten Stich oder sage mit Zusatzwerten das eigene Kontra.
- ASSE nur gedeckt (Ass + 10) möglichst aus 5er Länge spielen.
- Daraus folgt: Ich lege immer mein Ass auf das Ass des Partners.
- Eine 10 zu viert immer halten.
- Volle in die eigenen Stiche legen.
- ASSE halten, außer die Farbe ist verbrannt.

