

## Einleitung

Doppelkopf ist - wie z.B. Skat und Bridge - kein Glücksspiel im eigentlichen Sinne, sondern basiert auf logischem Denken in der Auswertung

- bereits vorhandener Informationen im Spiel (Ansagen, bisheriger Spielverlauf, Markierungen usw.) und
- spielübergreifenden Wahrscheinlichkeiten/Erfahrungswerten und
- darauf abstellender Spielweise.

Das gilt für die Wahl der Anspielasse, für Abwürfe genauso wie für Ansagen (re/ko) und Absagen (k90,..). Es muß und kann nicht immer klappen, entscheidend ist, daß es in der Mehrzahl der Fälle richtig ist.

Wer regelmäßig die höheren Wahrscheinlichkeiten für sich zu nutzen weiß, wird erfolgreicher sein, als derjenige, der nach dem Würfel-, Glücks- oder Zufallsprinzip vorgeht!

DoKo ist ein Partnerspiel. Gerade mit starken Blättern ist es deshalb wichtig, sich frühzeitig zu finden, sich gegenseitig die Blätter zu beschreiben, um gemeinsam das Ergebnis optimieren zu können: nämlich zusammen möglichst viele Stiche mit möglichst vielen Augen zu machen.

Zur Partnerfindung gibt es i.d.R. mehr und bessere Möglichkeiten als gleich die Kreuz-Dame ("Die Alte") zu legen. Sog. Signalkarten, aber auch An- und Absagen, Abwürfe oder das Schmieren sind meist besser als frühzeitig die "Alte" zu verheizen. In hochklassigen Partien werden deshalb rund 3/4 aller Spiele angesagt.

22 Fehlkarten stehen 26 Trümpfen gegenüber. Dennoch gilt: Fehl gewinnt das Spiel! In Fehl liegen 130 Augen, in Trumpf dagegen nur 110. Es ist deshalb nicht nur von entscheidender Bedeutung, welche Karten man hält, sondern mindestens ebenso wichtig, ob man als erster die fehl-Asse aufspielen kann. Auch hier ist Partnerfindung von entscheidender Bedeutung.

## A. Die Eröffnung / Ansagezeitraum

### 1a. Versuche alles, sofort Deine Asse zu spielen

Bist oder kommst Du früh ans Aufspiel, ist es (fast immer) selbstverständlich, daß Du als erster Deine Asse spielst, weil beim DoKo die 2. Asse nur noch mit 18% Wahrscheinlichkeit laufen. Ist Trumpf aufgespielt, nehme die Dulle, sofern Du As(se) hast. Versuche ausserdem, Deinen Partner ans Spiel zu bringen, damit der die übrigen As(se) spielen kann. Denn: Fehl gewinnt das Spiel!

### 1b. Spiele die Asse mit den meisten Restkarten bzw. -augen "draussen"

Ein einzelnes As ist einem Doppel-As vorzuziehen, damit niemand einem mit dem anderen As zuvorkommen kann. Hast Du nur einzelne Asse, spiele erst die Asse, die am wahrscheinlichsten laufen, dh in der Farbe, in der noch am meisten Karten bei den 3 anderen Spielern sitzen. Ein scharzes As zu zweit (mit 6 noch verteilten Karten) ist also besser als ein blankes Herz-As (mit nur 5 noch verteilten Karten). Sind in 2 Farben noch gleich viele Karten

draussen, spiele das As, wo am meisten Augen draussen sind (wo Du am wenigsten Augen selbst auf der Hand hast).

### **1c. Doppelasse spielen, nicht ausbrüten.**

Ein einzelnes As ist vor dem Doppelass zu spielen, um auch weiterhin zum Zuge kommen zu können, falls es abgestochen wird, aber oft wird das Doppelass zu lange gehalten und der Gegner - oder gar der eigene Mitspieler - eröffnet die Chance zum entscheidenden Abwurf in dieser Farbe und das Doppelass ist plötzlich die Verliererkarte. Also auf den Tisch damit.

### **2a. Kontra schmiert, wo Re sich zielt - lege die richtigen Karten zu den ausgespielten Assen dazu.**

Kontra ist trumpfgeschwächer und -kürzer als Re. Also kann Kontra oft besser durch Fehlstiche Augen bekommen. Die zweite Runde Fehl geht häufiger zu Re als die erste Runde, bedingt durch die Re-Trumpflänge und -höhe (Im Schnitt hat Re nämlich nur 5, kontra aber 6 Fehlkarten). Selbst wenn in beiden Fällen die Wahrscheinlichkeit, dass der Kontra-Partner der Stichinhaber ist, unter 50 Prozent liegt, sollte der Kontra-Spieler dennoch die größere der beiden Chancen nutzen und in der ersten Runde schmieren.

Kontra kann damit auch seine Partnerschaft signalisieren (wie soll man sonst etwas zeigen, was man nicht hat?). Re hingegen hat gute Chancen, die Fehlvollen auch später zum Partner zu bekommen, hält sie also zurück. Oftmals kann die schwächere Partei nur dadurch ein Spiel gewinnen, indem die Partner schmieren, ohne zu wissen, wer der Partner ist. Auch hieran lässt sich häufig die Kontra-Partei erkennen.

Die richtige Karte hilft in sehr vielen Fällen dem Partner für die Partnerbestimmung bzw das richtige Nachspiel. Ein schwarzer Stich mit 15 Augen bedeutet, Kontra hält das As bzw ist im Nachspiel frei. Ein schwarzer Stich mit über 30 hingegen bedeutet, Re musste schmieren, ist also frei oder hat das 2. As. Die richtige Analyse der Fehlstiche ist häufig der erste Schritt zum Gewinn, wenn sich dadurch der Partner anspielen lässt.

### **2b. Behalte Standkarten**

Auch wenn kontra in den Fehlläufen schmiert. Ein zweites As sollte man halten, insbesondere wenn man noch eine 10 schmieren kann. Damit macht man ja evtl. noch einen Stich bzw. zwingt den Gegner, einen Tr einzusetzen.

### **3a. Partnerabstich ist immer sch...**

Stechen (fast) nie das As des Partners. Er kostet fast immer, oftmals sogar den Sieg. Denn er ist eine Stichvernichtung: Statt Möglichkeiten zu behalten, dem Gegner später Stiche wegnehmen zu können, hat man selbst die Chance, dem Partner zu schmieren, vertan. Darüber hinaus wird er lange Zeit nicht mehr mit Dir zusammenspielen. Ein Partnerabstich kann nur dann sinnvoll sein, wenn man dadurch sein lauffähiges (!) As bringen kann (nicht lauffähige sollten besser geschmirt werden). Im 1. Lauf ist dies nur bei Herz erlaubt. Bei schwarzen Assen kann Dein Partner ja diese freie Farbe erneut spielen, und Du zu 90% alleine stechen.

Sollte aber der Partner schon angesagt haben, so ist ein solcher Abstich zwingend mit einer weiteren Absage verbunden.

### **3b. Vergiss den Fux**

Viel zu viele Spiele werden durch die sog. Fuxangst verloren. Das As des Partners abzustechen, ist keine akzeptable Option, den Fux nach Hause zu bringen. Du rettetest wahrscheinlich einen Sonderpunkt, riskierst aber 5 oder mehr Punkte, weil diese Stichvernichtung leicht den Sieg kosten kann.

### **4a. Finde Deinen Partner: Ansagen - nur Mut - aber alles zu seiner Zeit!**

Die stärkere Partei gewinnt durch deutliches Spiel. Die schwächere Partei gewinnt im Versteckspiel. Ansagen sind ein starkes Mittel, seinen Partner zu finden. Du brauchst nicht alleine 120 Augen machen zu können, um etwas anzusagen. Wenn Du meinst, mit deinem Blatt und einer normalen Partnerergänzung wird es in der Mehrzahl der Fälle schon reichen, sage was an! Tue das aber zum letztmöglichen Zeitpunkt, wenn Dir alle möglichen Informationen vorliegen. Beachte: vorzeitige Ansagen haben eine Botschaft! Ein Re an Pos. 3 oder 4. vor der ersten Karte verlangt zwangsläufig die Doppeldulle! Deine Botschaft an den Ausspieler: wenn Du Re bist spiele Tr, ich bin so zu erreichen. Als Aufspieler bedeutet das Re mit einem As nicht unbedingt DD, lediglich, daß Du Dich so stark glaubst, daß selbst das abgestochene As Euren Sieg nicht gefährden kann. Re vor dem ersten Stich (Vorab-Re genannt) ohne Dulle ist nicht zu empfehlen. Liegt schon eine Karte auf dem Tisch, bedeutet Deine Ansage die Botschaft an den Partner "die kann ich stechen" und er wird schmieren. Kannst Du nicht stechen, warte mit Deiner Ansage bis Du dran bist. Die richtige Blatteinschätzung, wann man mit einer Ansage und damit mit offenem Visier in den Kampf gehen kann, ist eines der wichtigsten Instrumente im Doppelkopf. Für mathematisch Begabte geht es über Erwartungswerte aber auch über wachsende Intuition durch wachsende Spielerfahrung.

### **4b. Zeige Dich: Absagen - mit Umsicht und Vorsicht**

Ansagen re/ko sind schon vernünftig, wenn sie in über 50% der Fälle gewonnen werden bzw den Spielausgang positiv beeinflussen. Absagen sind die weiteren Ausreizungen eines Spieles nach einer Erstansage. Sie verändern die Gewinnkriterien: Die eigene Partei benötigt zum Gewinn mehr Augen. Der Gegenpartei genügen weniger Augen, falls sie selbst keine Absagen getroffen hat.

ABER: Eine Absage bringt im Gewinnfall nur einen zusätzlichen Punkt, bei Verlust ist die Differenz zwischen der Gewinnsumme ohne Absage und dem tatsächlichen Ergebnis allerdings riesig: Schon eine verlorene "Keine 90"-Absage der Re-Partei liefert eine Differenz von 8 Punkten. (Gewonnen mit "Re" ohne Absage: 3 Punkte, hingegen verloren mit "Keine 90" bei 90 bis 119 Augen der Gegenpartei: 5 Punkte.) Dementsprechend ist bereits für die "Keine 90"-Absage eine Sicherheit von  $\frac{8}{9} = 88,89$  Prozent erforderlich. Andernfalls sollte man die Absage nicht tätigen!! Brauchst Du beispielsweise ein bestimmtes As für die 150, so muss es schon blank sitzen, um eine ausreichende Laufwahrscheinlichkeit zu haben. Selbst gute Spieler verlieren zu viele Absagen, die Quote in der persönlichen Bilanz sollte da über 90% betragen.

Anders sieht es aus, wenn man durch eine Absage entscheidende Spielvorteile durch Partnerfindung erzielen kann. Sagt der Aufspieler beispielsweise nach gelaufenem As Re und man sitzt als Partner an 2 mit Assen in den übrigen beiden Farben, dann empfiehlt sich oft k90 zu sagen, vor allem wenn man keine Dulle hat und bei Trumpfspiel diese Asse nicht spielen könnte. Oder man spielt ein As auf und an Pos. 3 kommt das Re. Um den Partnerabstich zu vermeiden, um seinem Partner ggfls. einen schönen Abwurf zu ermöglichen und dessen Trumpflänge zu schonen, empfiehlt es sich fast immer k90 zu sagen, besonders wenn der Re-Sager wartet und Dich damit quasi "abfragt", ob Du sein Partner bist. Meist hält er dann einen sog. Single in einer anderen Farbe, die er nach dem Abwurf nun stechen kann. Sage auch dann k90, wenn Dein Blatt nicht gut ist. Andernfalls machst Du Dich der Stichvernichtung schuldig, da der Partner einen Tr sticht, obwohl der Stich schon Euch gehört. Es läuft dem Spielziel zuwider, nämlich zusammen möglichst viele Stiche mit möglichst vielen Augen zu machen. Der Partner übernimmt die Verantwortung. Nur sehr selten haben beide Partner gleichzeitig gute Karten.

#### **4c. Für Fortgeschrittene: Konventionen - Abfragen - Essener System (ES)**

Erfahrene Spieler haben eine Reihe sog. Konventionen entwickelt, die insbesondere das Ausspielen bestimmter Signalkarten und sog. Abfragen beinhalten. Als Anfänger muss man das nicht unbedingt beherrschen, man sollte aber wissen, daß sich andere Spieler darüber ganz legitim finden und austauschen können.

#### **5a. Nutze Signalkarten (Dulle/Alte) richtig**

Signalkarte ist der Oberbegriff für alle Karten, die den Mitspielern mehr Informationen anzeigen sollen, als üblicherweise durch das bloße Legen anderer Karten gegeben werden. Für den Anfang reicht der richtige Umgang mit dem Ausspiel einer Dulle und der Alten.

#### **5b. Dulle vor ist Re - Spieleröffnung von Kontra mit der Dulle ist Tabu!**

Die Dulle ist der höchste Trumpf. Sie soll mind. 25 Augen einfahren und eine gegnerische Dame aus dem Spiel nehmen. Die Dulle einfach so auszuspielen und als "Signal" zu "vergeuden", kann sich nur leisten, wer stark ist und weitere hohe Trümpfe hat. Deshalb ist ein Dullenvorspiel immer nur als Re-Partei zu machen, um sich zu zeigen und zu sagen: Ich bin Re und ich bin stark. Nach dem ES erwartet der Mitspieler von Dir ca. 7-8 Tr und neben dieser Dulle auch die Pik-Dame. Das Kontra Vorspiel der Dulle ist so etwa das Schlimmste was man machen kann. Auch wenn es einen noch so reizt, man sollte es unterlassen, da man damit seine Mitspieler wirklich dauerhaft verärgert.

Der Sinn des Dullenvorspiels liegt darin, daß man seinen Re-Partner finden und ihn anspielen kann. Wird also eine Dulle ausgespielt, sollte man als Re Partner einen Fux reinwerfen wenn man einen hat. Zusätzlich hast Du als Partner sofort und unmittelbar, noch BEVOR Du deine Karte dazu legst, Re zu sagen, sofern Du die 2. Dulle hast. Nur an Position 2, also direkt hinter dem Dullenausspieler kannst Du auch Re sagen, wenn Du die Kontrolle über beide schwarzen Farben hast (Asse bzw stechen). Dann aber erst NACH dem Legen Deiner Karte, kurz bevor der Ausspieler seine 2. Karte spielt.

#### **5c. Zeige als Re unbedingt an, wenn Du Doppel-Dulle (DD) hast: Alte vor oder Trumpfvolle mit Re!**

Die beiden höchsten Trümpfe und als Re dann ja sogar mindestens die 4 höchsten Trümpfe zu haben, ist eine solche Stärke, daß man sie seinem Partner nicht vorenthalten darf.

Du hast 2 Möglichkeiten: hast Du ausser der DD nicht viel, zB nur 4-5 Tr und keine guten Asse, dann spiele einfach die Alte vor. Das ungezwungene Ausspielen eines so wertvollen Trumpfes macht ja nur Sinn, wenn er nicht überstochen werden kann. Im Umkehrschluss bedeutet das natürlich auch: spiele NIE die Alte vor, wenn Du nicht DD hast. Du gibst damit Deinem Partner falsche Zeichen, die oft zum Spielverlust führen.

Kannst Du aufgrund Deines Blattes allein das Re verantworten, spiele den Fux MIT Re auf. Auch das macht ja nur Sinn, wenn der Partner den Stich sicher macht.

#### **5d. Beschreibe Dein Blatt**

Die starke Partei gewinnt durch Klarheit und Informationsaustausch. Denn dadurch wird ein Spiel planbarer und die Punkteausbeute durch damit oftmals erst möglich werdene Absagen größer. Zeige deshalb Deine Stärken und spiele sie so frühzeitig, daß der Partner diese Informationen ggfls. für weitere Absagen nutzen kann. Spielt der Partner beispielsweise nach einem erfolgreichen Pik-Lauf Fux mit Re auf, dann sichere den Fux nicht mit der Alten, sondern, sofern Du hast, mit einer Pik-Dame (Blaue) oder bei Doppelblauer sogar mit Herz-Dame. Spiele Dein Kreuz-As. Hast Du Doppel-As bzw bist sogar kreuzfrei, finde selbst eine zusätzliche Absage. Der Partner weiß damit um einen bzw mehrere zusätzliche Spitzen-Trümpfe bzw Stärken auf Deiner Hand.

#### **6a. Spiele Trumpf nur aus Stärke**

"Re spielt Trumpf, kontra Fehl" ist ein längst überholter Merksatz. Er stammt wohl noch aus Zeiten, in denen DoKo ohne die Herz10er gespielt wurde. Man spielt Trumpf nur aus der Stärke heraus, beispielsweise 8 Trumpf und eine schwarze Farbe frei. Wenn dies nicht gegeben ist, spielt man Fehl, vorwiegend einen Single, so daß man im nächsten Lauf die Farbe stechen kann.

#### **6b. Keine Alte an Position 2.**

Auch wenn man, besonders mit eigenen Assen und besonders wenn Trumpf liegt, natürlich unbedingt ans Ausspiel kommen will. Die Kreuz-Dame ist eine wichtige Karte, die einen hohen Stich machen soll. Sie in die gegnerische Dulle zu verheizen ist Stichvernichtung und nichts anderes tut man mit der Alten an Pos 2:

Ist der Aufspieler Re, sitzt 100%ig mindestens eine gegnerische Dulle hintendran. Weil der Re-Aufspieler DD angezeigt hätte.

Ist der Aufspieler kontra, sitzt der Partner hintendran vielleicht sogar ganz hinten und kann passgenau übernehmen. Sitzt der Re-Partner mit Dulle und eigenen Assen an Pos. 3 muss er jetzt sogar die Partner-Alte rausnehmen, um sicher sicher seine Asse spielen zu können - man nötigt den Partner zur kannibalistischen Stichvernichtung.

## **B. Das Weiterspiel**

### **7. Versuche, Deinen Partner zu treffen / anzuschieben**

Durch Schmieren auf deine Signalkarte oder dein angesagtes As weißt Du, Dein Partner sitzt genau hinter dir an Position 2. Pik ist noch nicht gelaufen, Du hast kein As, aber kannst Deinen Partner anschieben, spielst ihm also Deinen Pik vor, damit er mit As übernehmen kann.

### **8. Nutze die Stärke - spiele Trumpf-Wippe**

Oftmals wird in einem Spiel von den stärkeren Partnern - und idealerweise mit den Gegnern zwischen sich - Trumpf hin und zurück gespielt. Das Spiel wippt also hin und her. Damit wird beispielsweise der stärkste aller möglichen Spielpläne verwirklicht: Erst dem Gegner die Trümpe klauen, ihm also ein Stechen unmöglich machen, und dann seine Fehlasse zum Schwarzsieg aufspielen. Zum Schluss ist dann der Karl das Tüpfelchen zum i.

### **9. Der starke Partner bestimmt das Spiel, der Schwache entlastet.**

Der Schwächere hat den Starken zu entlasten, indem er seine wenigen hohen Trümpe dafür opfert, die vielen des Partners noch höher werden zu lassen oder indem er anstelle des Partners sticht und so dem Starken einen evtl. Abwurf ermöglicht.

### **10. Keine Trumpfvolle vorsetzen**

Der Schwächere darf den Starken nicht vergewaltigen, indem er ihm Trumpfvolle vorsetzt und ein oder beide Gegner noch hinter ihm sitzen.

### **11. Kein faules Fehl vorsetzen**

Der Schwächere darf den Starken nicht vergewaltigen, indem er ihm Fehl vorspielt, und beide Gegner hinter ihm sitzend sich aussuchen können, was sie damit machen oder ihn dann auch noch in Fallen stürzen lässt oder gar noch, ihn in solche lockt.

### **12. Spiel Trumpf wenn verlangt**

Der Schwache spielt Trumpf, wenn es von ihm verlangt wird (durch vorzeitige An- und Absagen oder durch Trumpfspiel vom Starken).

Und "wer keinen Plan hat, spielt Trumpf". Hat der Partner gar (vorzeitig) hoch abgesagt, MUSS immer Trumpf gespielt werden.

### **13. Spiele so, daß Dein Partner hinten sitzen kann**

Der Schwache versucht, den Starken so oft wie möglich im nächsten Stich an letzter Position sitzen zu lassen.

### **14. Nicht vorstechen - "Zweiter Mann so klein er kann"**

Es ist unnötig und Verschwendung, hoch an Pos. 2 zu stechen. Der Partner hinten kann ja immer noch und meist besser, weil passgenauer stechen. Besonders wenn er an Pos 4 sitzt.

### **15a. Übersteche Deinen Partner nicht - keine Blaue bei unklarer Partnerschaft**

Neben 3a. "Partnerabstich ist immer sch.." gilt auch hier: Seinem Partner einen sicheren Stich zu überstechen, stellt immer eine Stichvernichtung dar. Ein deutliches und wie fast immer bei Stichvernichtungen katastrophales Beispiel: Re-Partner spielt bei noch ungeklärter Partnerschaft die Pik-Dame / Blaue vor, welche man selbst nun mit Kreuzdame oder Alter übersticht. Ein wichtiger Trumpf wird unnötig vernichtet, ein Stich geht verloren.

### **15b. Stich keine Standkarte vom Partner, wenn Du abwerfen kannst !**

Eine Standkarte ist in ihrer jeweiligen Farbe die höchste der noch nicht ausgespielten Karten. Meist ein As im zweiten Farblauf. Solche Standkarten des Partners sollte man nicht abstechen! Fast immer ist ein Abwurf besser.

Müssen alle Gegner bedienen, hast Du einen Tr und i.d.R. auch Augen verschwendet. Oft fehlt der Tr dann am Ende.

Ist der Gegner auch frei, übersticht er einen kleinen Tr von Dir sowieso. Ein hoher Stehtrumpf (Dulle, Alte) macht zu 100% seine 20-25 Augen. Nimmst Du ihn in einem Stich, der zu über 50% ohnehin Euch gehört, verlierst Du sicher - zumindest auf Dauer.

### **15c. Einen zweiten Farblauf nicht zu hoch stechen**

Das gleiche gilt generell für alle zweiten Asse. Kommt es vom Partner, ist meist sogar ein Abwurf ratsam. Einen zweiten Farblauf darf man nicht mit Dulle oder schwarzer Dame stechen, sofern der erste Lauf unauffällig war. Eine Dulle in einem ersten Farblauf ist grösstmögliche Stichvernichtung!

### **16. Schütze Eure Stechfarbe - Herz nach vermeiden**

Spiele die Stechfarbe Deines Partners nach. Es sei denn, Du riskierst eine Falle, wenn Du noch zu viele davon hältst und er nicht hinten sitzt. Spiele nie eine schon mal gelaufene Fehlfarbe (am schlimmsten ist dabei noch ein zweiter Herzlauf), wenn du selbst eine andere Fehlfarbe stechen kannst, Du machst Dir diese Stärke/Stechmöglichkeit selbst kaputt, wenn die Gegner Deine Stechfarbe abwerfen und dann mitstechen können. Mit Herz, zumindest im zweiten Lauf, wird am meisten kaputt gemacht. "Wer Herz nachspielt, weiß nichts und will nichts"

### **17. Dulle an Pos. 4 NICHT zum Vollmachen nutzen (Dulle für DOKO)**

Eine Dulle erzielt immer leicht 25 Augen. Sie für einen zusätzlichen Sonderpunkt zu opfern, verliert erstens meist den Sonderpunkt, den man ohnehin alle 30 Augen bekommt, und zweitens nicht selten das gesamte Spiel. Dulle für DOKO kann sich nur leisten, wer die Hände voller schwarzer Damen hat.

## **C. Das Endspiel**

### **18a. Gabel setzen, nicht reinfallen.**

Eine Gabel nennt man das Halten von höchster und dritthöchster der verbliebenen Karten - meist Trumpf - in einem Spiel auf einer Hand, während bei einem Gegner noch die zweithöchste und eine niedrigere gleicher Farbe sitzt. Wer nun aufspielen - muss, verliert einen Stich.

Beispiel: Re hält noch Alte und Rote, Kontra noch Blaue und Karl im vorletzten Stich. Muss Re nun aufspielen, bekommt es nur einen Stich, egal wie es spielt. Wenn Kontra antreten muss, bekommt es keinen Stich mehr, egal was es spielt.

Ein Etappenziel für das Endspiel besteht also darin, solche Gabelsituationen aufzubauen, bzw. sie zu vermeiden.

### **18b. Spiele von den letzten drei Karten aus der Mitte**

Ziel ist es, noch 2 der restlichen 3 Stiche zu machen. Die besten Chancen dazu eröffnet die mittlere Karte.

### **19. Charly nur wenn Du sicher bist**

Riskiere durch Damenabwurf keinen Stich- und Spielverlust, wenn Du Dir nicht sicher bist, daß Du den Stich mit Charly auch machst.

### **20. Mitzählen**

Fange an, die gefallenen Karten bzw. Augen mitzuzählen. Das eröffnet gerade im Endspiel die richtigen Züge, zu entscheiden, ob man noch wegbleiben kann, oder schon stechen muss. Fange damit an, Dullen und die Damen zu zählen.