

Die wichtigsten Tipps EINZELSCHIEBER



April 2024

Versuche das Spiel zu lesen. Meistens weiss man nach 2-3 ausgespielten Karten, wie das Spiel verläuft, wenn man nachstehende Regeln beachtet:

01 Das Spiel heisst **Schieber** und über 40% der Matches entstehen, wenn der Partner geschoben hat. Es gibt keinen Grund, mit schlechten Karten Vorhand anzusagen – **auch nicht bei einem Dreifärber**. Wer Vorhand macht, sollte – sofern alles einigermassen nach Plan läuft – mindestens 80-100 Punkte erspielen können (5-6 Stiche).

02 **Wenn Du geschoben hast und der Partner sich für etwas entschieden hat**, dann ist er der «Chef» und Du musst ihm zeigen, was für Karten Du in Händen hast und wo Du ihm helfen kannst. Wenn Du also ins Spiel kommst, dann **spiele all Deine Böcke** und bring Deinem Partner die Farbe zurück, die er angezogen hat.
Ausnahme: Wenn sich bereits gezeigt hat, dass Dein Partner schwach ist (z.B. weil der Gegner zu viele Trümpfe hat), dann musst auch Du versuchen, Farben zu halten und Böcke herauszuarbeiten.

03 Du machst Vorhand Trumpf:



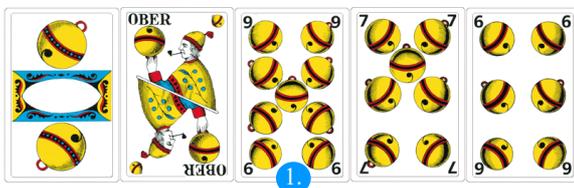
Du hast Trumpf-Bauer mit Nell zu viert:

Spiele immer zuerst das Nell aus. Kommen im ersten Stich nur 3 oder noch schlimmer nur 2 Trümpfe, dann kannst Du auf das Spiel immer noch Einfluss nehmen, da man Dir den Trumpf-Bauer nicht ziehen kann.



Du hast Bauer zu viert ohne Nell:

Als erste Karte spielst Du den Bauer. Gibst der Gegner das Nell nicht, spielst Du als zweite Karte z.B. den Ober in der Hoffnung, dass Dein Partner das Nell hat.



Nell und Ass zu fünft: Als erste Karte spielst Du das Nell in der Hoffnung, dass Dein Partner den Bauer hat oder der Gegner mit dem Bauer sticht und Du wieder die höchste Trumpfkarte hast.

04 Dein Partner macht Vorhand Trumpf:

- **Spiele Deine Trümpfe immer von oben nach unten.** Dein Partner kann sich dann ausrechnen, welche Trümpfe Du noch haben könntest, denn der Gegner wird wohl seine Trümpfe von unten nach oben spielen.
Ausnahme: Hast Du **Nell zu zweit**, spielst Du auf den Trumpf-Bauer nicht das Nell.
- **Du hast Trumpf-Ass zu dritt:** Spiele die Trümpfe von unten nach oben. Nach dem 2. Stich weiss Dein Partner, dass Du das Ass hast (sonst hättest Du die Trümpfe ja von oben nach unten gespielt).

05 Dein Partner macht auf geschoben Trumpf und Du hast:

- **keinen Trumpf:** Spiel einen Under, Ober oder König aus. Dein Partner weiss nun, dass der Bauer nicht bei Dir liegt und kann so – je nach seiner Trumpfstärke – das Spiel steuern.
- **nur einen Trumpf** (nicht aber der Trumpf-Bauer): Du musst mit diesem Trumpf das Spiel eröffnen – egal welche Stärke Deine Karte hat.
- **Trumpf-Bauer solo:** Spiel eine Karte (wenn möglich von Deiner stärksten Farbe) zwischen 6-9 aus.
- **Trumpf-Bauer zu zweit:** Spiel zuerst den zweiten Trumpf aus, ausser Du hast sehr gute Handkarten wie z.B. ein Dreiblatt von einem Ass.
- **Trumpf-Bauer zu dritt oder gar zu viert:** Spiel den Bauer und achte darauf, was die Gegner und Dein Partner geben. Eventuell musst Du kein zweites Mal mehr Trumpf ausspielen. Aber wenn, dann gibst Du Deinen höchsten Trumpf.

06 Du machst Vorhand Obenabe/Undeufe (dazu solltest Du möglichst 5-6 Stiche haben):



- Mit der ersten gespielten Karte zeigst Du Deinem Partner Deine **stärkste Farbe** an – Du spielst das Eicheln Ass.
- Mit der zweiten gespielten Karte zeigst Du, dass Du diese Farbe **wieder bringen** kannst – Du spielst das Schilten Ass.
- Mit der dritten gespielten Karte zeigst Du, dass Du diese Farbe **nicht** mehr bringen kannst – Du spielst das Rosen Ass.

Dein Partner weiss nun, was er fortwerfen kann und was er halten muss. Spiele dann Deine Böcke fertig (Eicheln) und bring Deinem Partner die Farbe des zweiten Stiches (Schilten), sofern er diese Farbe nicht verworfen hat.

07 Dein Partner macht Vorhand Obenabe/Undeufe:

Beim ersten ausgespielten Ass resp. Sechser gibst Du den **König resp. den 7er**. Dies ist seine stärkste Farbe, und Du öffnest ihm damit den Weg für seine lange Farbe. (Das machst Du aber nur bei der ersten ausgespielten Karte!)

08 Dein Partner macht auf geschoben Obenabe/Undeufe:



- Ziehe Deine stärkste Farbe mit einer niedrigen Karte an (Beispiel Obenabe: Eicheln sieben). Falls der Gegner Ass und Ober hat, kannst Du die Farbe trotzdem blockieren.
- Ein Ass spielst Du nur aus, wenn Du dazu den König hast oder den König suchst, weil Du eine lange Farbe hast.
- Ein Ass blutt spielst Du nicht als erste Karte aus.

09 Wie Du Deinem Partner optimal helfen kannst:

- **Die als erste verworfene Farbe möchte man auf keinen Fall.** Als zweite Farbe verwirfst Du Deine zweitschlechteste Farbe. Von der Farbe, von der Du ein Ass hast, darfst Du nichts wegwerfen, auch wenn es weh tut (z.B. weil Du von einer anderen Farbe

König zu zweit hast). Beim Undeufe ist natürlich die Farbe mit der 6 tabu.

Ausnahme: Wenn Du bei einer Farbe sehr stark bist, dann kannst Du Deinem Partner **das Ass geben** (beim Undeufe die 6). Er weiss dann, dass Du in dieser Farbe stark bist und er sie Dir bringen soll.

- **Zieht Dein Partner eine Farbe niedrig an** (d.h. er spielt eine niedrige Karte aus), dann gib Deine **höchste** Karte dieser Farbe. So kannst Du ihm helfen, die Farbe für ihn freizuspielen und verhinderst, dass der Gegner einen Unterzug machen kann.
- Wenn Du weisst, was Dein Partner will, dann spiele von der Farbe die **höchste Karte** aus. Dein Partner kann den Stich vielleicht mit einem Unterzug laufen lassen.

10 **Der Gegner macht Trumpf/Obenebe/Undeufe:**

Denke daran, dass der Partner des Ansagers zeigt, was er nicht haben will, und achte Dich darauf, **was er verwirft**. So kannst Du besser einschätzen, in welche Richtung das fortlaufende Spiel gehen könnte, denn der Gegner wird seinem Partner nach Möglichkeit nicht eine Farbe bringen, die dieser verworfen hat.

11 **Punkte retten:**

- Wenn der Gegner links von Dir noch einen Trumpf hat und Du sicher bist, dass der zweitletzte Stich Deinem Partner gehört, dann gib ihm Deine Karte mit der **höchsten Punktzahl**. Ein Ass als letzte Karte nützt Dir nichts mehr, wenn der Gegner mit einem Trumpf sticht.
- Oftmals wird Dein Partner den letzten Stich machen (weil er zum Beispiel den letzten Trumpf hat). Spare ihm für diesen Stich eine Karte mit möglichst **hoher Punktzahl** auf.

Du musst natürlich damit rechnen, dass nicht nur Dein Partner sondern auch Deine Gegner darauf achten, was für Karten Du spielst. Sie erhalten ebenfalls Aufschluss über Dein Blatt, wenn Du obige Regeln befolgst. Jedoch ist es wichtiger, Deinem Partner Rückschlüsse auf Deine Karten zu ermöglichen, damit er entscheiden kann, ob er offensiv oder defensiv spielen muss.

Guete Jass!