

## Spielstrategien im Whist

Da beim Whist in festen Partnerschaften gespielt wird, ist es sinnvoll, Vereinbarungen zu treffen. Bewährt hat sich, von Sequenzen\* die höchste Karte auszuspielen. Der Partner weiß sofort, dass der Ausspielende auch die darunterliegende Figur\* hat, ein klarer Vorteil für den weiteren Spielverlauf.

Hat man keine Sequenz, spielt man eine kleine Karte aus. Auch hier kann man Verabredungen treffen. Eine besonders niedrige Karte zeigt Interesse an der Farbe, meist, weil man hierin eine oder zwei Figuren hält, eine höhere ‚kleine‘ Karte (etwa 9, 8 oder 7) deutet eher auf ein passives Ausspiel hin.

Wie reagiert der Partner des Ausspielenden?

Spielt der Partner eine Figur aus und zeigt damit eine Sequenz, kann ich zeigen, ob ich Unterstützung für den Partner mitbringe oder nicht. Ein positives Signal gebe ich mit meiner kleinsten Karte in dieser Farbe, ein negatives Signal mit einer höheren ‚kleinen‘ Karte, also einer 9 oder 8 oder 7. Meist kann der Partner positive und negative Signale gut unterscheiden. Ein Beispiel: Der Partner spielt den König aus und verspricht damit, dass er auch die Dame hat. Positive Karten sind das Ass und der Bube. In beiden Fällen möchte ich, dass der Partner die Farbe weiterspielt.

Spielt der Partner eine (positive) kleine Karte aus, setze ich, wenn möglich, eine Figur ein, um mein Bestes zu tun, diese Farbe zu entwickeln. Wichtig ist, dass ich von nebeneinander liegenden Figuren (Sequenz) die untere Figur spiele. Eine Dame zeigt also, dass ich vielleicht den König halte, aber ganz sicher nicht den Buben.

Wichtig ist es, sich das Ausspiel zu merken. Denn sobald man selbst zum Stich kommt, ist es sinnvoll, Partners Farbe zurückzuspielen. Dadurch werden oft Stiche erzielt, die sonst verloren worden wären.

---

\*Sequenz      In der Wertigkeit unmittelbar aufeinander folgende Karten einer Farbe, von denen die höchste mindestens die Zehn sein muss.

Eine vollständige Sequenz besteht aus mindestens drei Karten (z.B. D B 10),

eine unvollständige Sequenz besteht aus zwei aufeinander folgenden Karten und der übernächsten (z.B. K D 10),

eine kleine Sequenz besteht aus zwei aufeinander folgenden Karten (z.B. A K),

eine innere Sequenz verfügt oberhalb der Sequenz noch über eine höhere Karte (z.B. K B 10).

\*Figur      Die höchsten 5 Karten (A K D B 10) jeder Farbe werden als Figuren bezeichnet.