

# Das Kartenspiele Marja/Houtopussi

Johannes Waldmann

OS COMSOC, Leipzig, 30. 1. 2026

- vier Spieler in zwei Parteien (SP, NP)
- Ziel der SP: Ansage A erreichen ( $A \leq P$ ), Punkte P durch:
  - Augen in Stichen (insgesamt 120)
  - 20 Punkte für letzten Stich
  - Trumpfmeldungen (Rot 100, Schell 80, Eichel 60, Grün 40)
- vor dem Ausspielen:
  - die höchste Ansage A wird bestimmt (Reizen),
  - Gewinner bekommt 4 Karten geschoben
  - schiebt 4 zurück und spielt als erster aus (Vorhand)
- beim Ausspielen:
  - starke Bedien-Regeln
  - wer Stich gemacht hat, kann (ggf.) Trumpf (um)melden
- nach dem Ausspielen: Abrechnung
  - S-Partei bekommt: falls  $P \geq A$ , dann A, sonst  $-A$
  - N-Partei bekommt: ihre tatsächlich erreichten Punkte, außer:  $P \geq A$  und N hat keine Stiche: dann  $-2A$

1 / 7

2 / 7

## Das lokale Spiel: Stiche

- Karten (wie Tarock, Schafkopf)
  - 4 Farben: Rot, Schell, Eichel, Grün
  - je 9 Karten, in absteigender Reihenfolge:  
As (11), 10, König (4), Ober (3), Unter (2), Luschen: 9 ... 6
- zu jeder Zeit ist höchstens eine Farbe Trumpf, anfangs keine
- Regeln für jeden Stich, vgl. drauf :: Spiel -> [Spiel]
  - die angespielte Farbe F bedienen (auch wenn F Trumpf)
  - wer F nicht hat, aber Trumpf, muß stechen (auch mitstechen)
  - wenn möglich, muß Stich übernommen werden
- Regeln für den ersten Stich:
  - die erste Karte muß ein As sein
  - sonst grün
  - das As der angespielten Farbe muß im 1. Stich fallen
- Übung (offene Karten) eine 10 schneiden

3 / 7

4 / 7

## Vor dem Spiel: Reizen und Kartentauschen (Schieben)

- Reizen: das Recht auf Schieben und Vorhand wird versteigert
- steigende Gebote (Vielfache von 5, mindestens 120) oder weg
- Ü: warum ist 140 eine Schallmauer beim Reizen?
- Ü: ein Spieler hat Eichel-Paar und sieht, daß er höchstens einen Stich abgeben wird. Wie hoch kann er reizen?
- der Gewinner des Reizens
  - bekommt vom Partner 4 Karten geschoben
  - schiebt 4 zurück, kann Ansage erhöhen, spielt aus
- Heuristik beim Schieben:
  - stehende Karten schieben
  - Hälften nicht unbedingt (denn nach denen kann man fragen)
  - Farben blank schieben
- Heuristik beim Reizen: Schrittweite überträgt Information
- durch richtiges (Reizen und) Schieben entstehen Schwarz-Spiele
- wenn man befürchtet, schwarz zu werden, kann man evtl. überreizen, selbst spielen und billiger verlieren

5 / 7

6 / 7

## Anwendungsaufgabe

- Nach dem Schieben hat VH folgendes Blatt:

H = 10, K, 0, U  
S = 10, K, 0  
E = 10, K, 0  
G = 10, K, 0  
(alle Paare, kein As)

  - Wie lautet die maximal mögliche Spielansage für einen garantierten Sieg?
  - Welche Karten muß man zurückschieben und wie muß man spielen, um die Spielansage zu erreichen?  
(Autor: R. Fötsch, 2012?)
- es gibt eine Vermutung (210 Punkte) mit 5-seitiger Begründung (auf Deutsch, nicht formalisiert)
- das erscheint als guter Testfall für Automatisierung (wie für Bridge, anders als bei Schach, Go) bei Spielbaumbewertung ist das Abschätzen des Spielresultates