

Welche Karte schupfen gute Spieler ihrem Partner?

Vorgehen

Die 2,2 Millionen Spiele wurden analysiert und dann 162 Spieler ermittelt, die mindestens 100 Spiele gespielt haben und dabei eine Gewinnquote von (unglaublichen) 70% erreicht haben.

Für diese 162 Topspieler wurde eine eigene DB-Tabelle erstellt, die Informationen zu insgesamt 1,02 Millionen gespielte Runden der Topspieler enthält. Eine dieser Informationen sind die in jeder Runde geschupften 3 Karten.

Diese Schupfkarten wurden nach verschiedenen Gesichtspunkten ausgezählt und die Resultate in 25 Exceltabellen abgelegt und von mir kommentiert.

Diese Worddatei enthält die Kommentarzeilen der einzelnen Excelsheets.

Berücksichtigte Umstände

Es wird jeweils unterschieden, ob zum Zeitpunkt des Schupfens bereits eine Ansage (grosser Tichu (GT) bzw. früher Tichu (ET) vorliegt. In der Regel braucht es 4 verschiedene Auswertungen: keine Ansage, Ansage Topspieler, Ansage Partner, Ansage Gegner

Das Blatt des Topspielers ist kategorisiert. Bei gutem Blatt mit Hoffnung auf einen Tichu wird anders geschupft als mit einem miesen Blatt. Dies ist aber nur wichtig, wenn noch kein Tichu angesagt ist.

Die ermittelten Gruppen («beste 10%», «bestes Viertel», «mittelmässig», «schlechtestes Viertel») wurden ausgezählt und in einigen Excelsheets zusätzlich aufgeführt. Vergleiche Abschnitt «Güte der Handkarten bestimmen»

Güte der Handkarten bestimmen

Die Handkarten des Topspielers werden kategorisiert und jede Kategorie hat eine Güte. Die Kategorisierung der Handkarten ist diskutabel (aber wohl nicht lamentabel). Die Kategorien ergeben sich auf Grund der Anzahl Bombenkarten, Strassenkarten, Treppenkarten, Tripel, hohe Paare, tiefe Paare, hohe Einzelkarten (Drache, Phönix, Ass), mittlere Einzelkarten (9 – K), tiefe Einzelkarte, Mist (H, 1 ohne Strasse, 2), also total 10 Ziffern.

Der Gütewerte jeder Kategorie bestimmt sich als

$(4 \cdot \text{Anzahl Platz 1} + 2 \cdot \text{Anzahl Platz 2} + \text{Anzahl Platz 3}) / \text{Anzahl Vorkommnis dieser Kategorie}$

Bewertet wurden alle 84 Millionen Startkarten, nicht nur diejenigen der Topspieler.

Die verschiedenen Kategorien wurden nach Güte sortiert. Dabei zeigt sich, dass 10% der Startkarten eine Güte > 2.97 haben, 25% haben eine Güte > 2.30, 75% eine Güte > 1.01.

Das ergibt 4 Gruppen «beste 10%», «bestes Viertel», «mittelmässig», «schlechtestes Viertel»

Es ist zu beachten, dass vor dem Schupfen viel mehr Handkarten in die Gruppe «schlechtestes Viertel» fallen als in die Gruppe «bestes Viertel». Schupfen verbessert in der Regel das Blatt.

Resultate

Tichuansage des Topspielers

Die Bereitschaft, dem Partner eine tiefe Karte zu schupfen, ist viel höher als wenn keine Ansage gemacht worden ist.

Der Hund wird in 19% der Fälle geschupft, maximal möglich wäre 25%; der Mahjong wird seltener geschupft als die tiefste Einzelkarte.

In immerhin 20% der Fälle wird eine gute Karte geschupft, vermutlich um einen Doppelsieg vorzubereiten.

Tichuansage des Partners

Wenn der Partner bereits eine Ansage gemacht hat, so erhält er in 90% der Fälle die höchste Karte oder mindestens die höchste Einzelkarte (6%). Ein klarer Fall.

Tichuansage des Gegners

In gut 50% der Fälle, wo der Topspieler den Mahjong hat und die Ansage durch den Gegner links erfolgt, wird der Mahjong zum Partner geschupft.

Der Mahjong wird in nur 1% (4% wenn er ihn hat) der Fälle dem Partner geschupft, wenn die Ansage vom rechten Gegner erfolgt.

Die Bereitschaft, dem Partner eine hohe Karte zu geben, liegt im besten Kategorien-Viertel bei 39% und im schlechtesten Viertel bei 57%.

Keine Ansage

Wenn noch keine Ansage erfolgt ist, so schupfen Topspieler eher eine hohe Karte zum Partner als eine tiefe Karte.

Das scheint aber kein Muss zu sein; immerhin 21% der Topspieler schupfen häufiger den Hund als den Drachen.

Mittelmässige Karten (8, 9, Z, J, Q), die weder das eigene Blatt noch das des Partners versauen oder aufwerten, werden in 38% der Fälle dem Partner zugeschoben. 14 Topspieler schupfen zu mehr als der Hälfte Karten im Bereich 8 – Q

In 57% der Fälle erhält der Partner die höchste Karte oder doch wenigstens die höchste Einzelkarte.

Auch wenn sein Blatt schon vor dem Schupfen in die Gruppe der besten 10% gehört, schupft der Topspieler in 50% der Fälle die höchste Karte oder die höchste Einzelkarte dem Partner.

Die tiefste Einzelkarte (nach Abzug der Schupfkarten für den Gegner) wird nur gerade in 3% aller Fälle dem Partner geschupft. Bei Karten im besten Viertel steigt die Zahl allerdings auf 6%.

Topspieler hat Hund und Mahjong

Wenn man **selber** vor dem Schupfen einen **Tichu** angesagt hat und dann Hund und Mahjong besitzt, so wird der Mahjong behalten und der Hund geht zum Partner.

Wenn der **Partner** einen **Tichu** angesagt hat, so behalten gute Spieler Hund und Mahjong. Ist ja klar.

Der Hund geht in 72% der Fälle zum **gegnerischen Tichuansager**.

Der Mahjong wird in 98% der Fälle behalten, wenn gegen den Gegner rechts gespielt wird, aber er wird in 51% dem Partner geschupft wenn es gegen den linken Gegner geht.

Wenn **keine Ansage** erfolgt ist und man Hund und Mahjong besitzt, so gilt:

Der Mahjong wird nicht geschupft.

Den Hund kann man schupfen, sowohl dem Gegner wie auch dem Partner in je etwa 15% der Fälle. In 53% der Fälle wird der Hund nicht geschupft.

Der Hund wird deutlich mehr nach links als nach rechts geschupft, damit wird der Partner unterstützt.

Mit guten Karten wird der Hund deutlich öfters dem Partner geschupft als mit schlechten Karten.

Topspieler besitzt den Hund aber nicht den Mahjong

Bei **eigener Ansage** wird In 5 von 6 Fällen der Hund zum Partner geschupft, in rund 10% der Fälle zu einem Gegner.

Nur wenn die Handkarten (trotz Hund) zum besten Viertel gehört, verbleibt der Hund in 11% der Fälle beim Topspieler.

Wenn der **Partner** vor dem Schupfen einen **Tichu** angesagt hat, so bleibt der Hund in 95% der Fälle beim Topspieler.

Bei einer **Tichuansage des Gegners** wird in 70% der Fälle der Hund dem Tichuansager geschupft.

Wenn der Topspieler gute Karten hat, so geht der Hund in 27% der Fälle zum Partner.

Bei schlechten Karten wird der Hund in 22% der Fälle behalten.

Ohne Ansage passiert mit dem Hund ohne Mahjong:

Der Hund wird von Topspielern in einem Viertel der Fälle einem Gegner geschupft, wobei etwas häufiger nach links als nach rechts.

Bei guten Karten wandert der Hund in 50% der Fälle zum Partner; aber auch mit Top-Karten verbleibt in 21% der Fälle der Hund beim Topspieler.

Bei schlechten Karten wird der Hund in 65% der Fälle nicht geschupft, in immerhin 7% der Fälle geht er zum Partner.

Topspieler besitzt Mahjong ohne Hund

Bei **eigener Ansage** und guten Karten kommt der Mahjong in 22% der Fälle zum Partner, bei schlechten Karten in 33% der Fälle. Er wird praktisch nie dem Gegner geschupft.

Der Mahjong wird behalten, wenn der **Partner** einen **Tichu** angesagt hat.

Bei einer **Ansage des Gegners rechts** bleibt der Mahjong beim Topspieler.

Bei einer **Ansage des linken Gegners** wird der Mahjong in 52% der Fälle dem Partner geschupft; einige Topspieler machen dies in mehr als 80% der Fälle.

Ohne Ansage bleibt der Mahjong beim Topspieler. Am ehesten wird er noch dem Partner geschupft, bei guten Karten in 12% der Fälle. Er wird praktisch nie dem Gegner geschupft.

Topspieler besitzt Drache und Phönix

Bei **eigener Ansage** werden Drache und Phönix in der Regel behalten, allenfalls wird der Drache dem Partner geschupft (11%).

Erst bei sehr guten Karten (Kategorie in den besten 10%) erhält der Partner vermehrt den Drachen (23%) oder auch den Phönix (3%).

Hat der **Partner** einen **Tichu** angesagt, so schupft man ihm den Phönix und nicht den Drachen.

Wenn der **Gegner** einen (verzweifelten?) **Tichu** angesagt hat, so werden die beiden Vögel behalten.

Ohne Ansage behält der Topspieler in mehr als 80% der Fälle sowohl den Drachen wie den Phönix.

Bei guten Karten wird eher der Drache (19%) als der Phönix (3%) dem Partner geschupft.

Topspieler besitzt Drache und Hund

Bei **eigener Tichuansage** gilt: Der Drache wird in der Regel behalten, schliesslich steht ein grosser Tichu auf dem Spiel

Nur bei sehr guten Karten wird in 14% der Fälle der Drache dem Partner zugesteckt. Der Hund wird dann in 46% der Fälle behalten - offenbar eine Doppelsieg-Strategie, die vielleicht zerbombt wird. (Hier wäre interessant zu wissen, ob das Team im Rückstand ist).

Der Hund wird fast immer weggeben (95%) und zwar meistens an Partner (81%) und nur in 13% der Fälle einem Gegner.

Hat der **Partner** einen **Tichu** angesagt, so wird ihm in 91% der Fälle der Drache geschupft und der Hund behalten – maximale Unterstützung des Partners.

Der Hund geht nur in 4% zum Gegner.

Auch bei einem Blatt in den besten 10% wird der Drache in 83% der Fälle dem Partner geschupft.

Die Idee von Felix, dass man den Partner dank Drache und Hund wieder in das Spiel bringt und damit die Gegner überrascht, wird durch die Topspieler nicht gestützt.

Bei einer **Tichuansage des Gegners** wird der Drache in 3 von 4 Fällen behalten; der Hund geht zum Tichuansager.

In 27% der Fälle wird der Drache dem Partner geschupft, eine separate Abfrage zeigt, dass dann der Hund in 40% der Fälle behalten wird - eine maximale Unterstützung des Partners.

Bei guten Karten (man hat immerhin den Drachen), geht der Hund in 28% der Fälle zum Partner.

Wenn **kein Tichu** angesagt ist, so erhält der Partner in 44% der Fälle den Drache (schlechtes Blatt) und in 30% der Fälle den Hund (gutes Blatt).

Der Hund geht in einem Viertel der Fälle zum Gegner.

Wenn die Hand des Topspielers in besten Viertel kategorisiert ist, so behält er in 87% der Fälle den Drachen und schupft in 51% der Fälle den Hund dem Partner - er will als Erster fertig werden.

Ist seine Hand aber im schlechtesten Viertel kategorisiert, so schupft er zu 72% den Drachen und behält zu 67% den Hund.