

## Schiebervarianten, Ausspieldatenbank

### **Allgemeines**

Wenn Sie Swiss Jass!! neu installiert haben, dann wissen die ComputerpartnerInnen noch nicht, wie Sie bei einer Trumpffarbe im 1. Stich ausspielen.

Es gibt Leute, welche wann immer möglich im 1. Stich Trumpf ausspielen und andere, welche zum Beispiel niemals ein bluttes Nell ausspielen.

Damit Ihre ComputerpartnerInnen möglichst gleich spielen wie Sie, wurden für die Schiebervarianten die Ausspieldatenbanken eingeführt.

Ihre SpielpartnerInnen beobachten Sie beim Ausspiel im 1. Stich, speichern den 1. Stich in einer Datenbank ab und werden sich nach und nach Ihrer Spielweise anpassen.

**Ein Beispiel:** Sie spielen, wenn Sie vorhand getrumpft haben bei "Bauer, Nell zu viert" immer oder meistens den Bauer aus? – Ihr Partner merkt sich dies und wird das nächste Mal, wenn er in dieser Situation ist, auch den Bauer ausspielen.

### **Nutzung der Datenbank ausschalten/einschalten**

Wenn Sie nicht wollen, dass sich Ihr Partner gleich verhält wie Sie, dann können Sie diesen Mechanismus ausschalten. (Menu Optionen->Schiebereinstellungen, Partner : "...Ausspieldatenbank verwenden").

### **Wie werden Ihre „Ausspiele im 1. Stich“ abgelegt?**

Ihr 1. Ausspiel wird je nach Modus mehrfach abgelegt:

- Wenn Sie im Matchmodus spielen (Name und Passwort), dann wird Ihr Ausspiel in der Matchausspieldatenbank unter Ihrem Namen abgelegt.
- Wenn Sie im Match- oder Trainingsmodus spielen, dann wird Ihr Ausspiel in der Trainingsdatenbank unter Ihrem Namen abgelegt.
- Ihr Ausspiel wird in einer allgemeinen Ausspieldatenbank abgelegt.

### **Wie liest Ihr Partner die Ausspieldatenbank?**

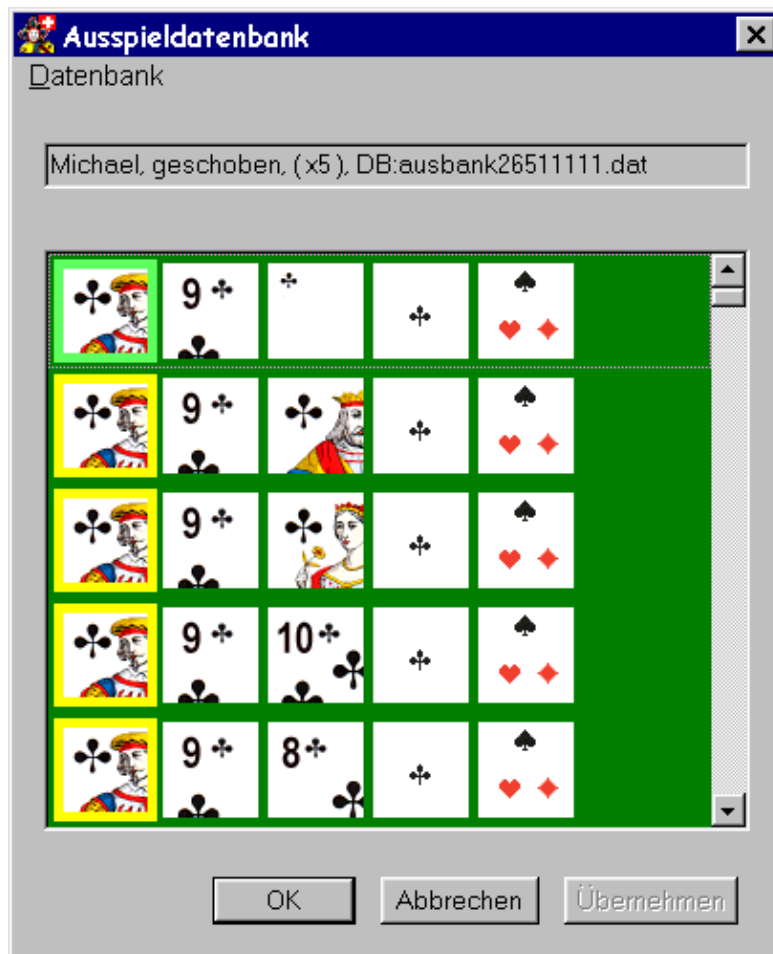
Wenn Sie im Matchmodus spielen, dann liest Ihr Partner aus der Matchdatenbank. Wenn er keinen Eintrag findet oder wenn Sie im Trainingsmodus spielen, dann liest er die Trainingsdatenbank. Wenn auch in dieser Datenbank kein Eintrag vorhanden ist, dann liest er aus der allgemeinen Datenbank.

### **Wenn Ihr Computerpartner zu langsam lernt... oder wenn er Sie mit einem Ausspiel nervt**

Sie waren mit einem 1. Stich – Ausspiel Ihres Computerpartners nicht einverstanden? – Sie können die Ausspieldatenbank anpassen!

Wählen Sie Spielinfo->Verlauf. Dann Spielinfo->Ausspieldatenbank.

Es erscheint ein Fenster:



In diesem Fenster werden alle möglichen "Trumpf-Fälle" aufgeführt.

**Grün markierte Felder bedeuten:** Der Computerpartner hat Sie dabei beobachtet, dass Sie in der aufgeführten Situation meistens diese Karte ausspielen. Der Partner macht's in der gleichen Situation auch so. Ebenfalls grün markiert sind Kartenfelder, welche Sie durch [Anklicken](#) ausgewählt haben.

**Beispiel** (Bild oben; erste Zeile): Wenn Ihr Partner Bauer, Nell, As und eine eventuell weitere Karte besitzt, dann wird er den Bauer ausspielen. Ihr Partner hat dies von Ihnen gelernt.

**Gelb markierte Felder bedeuten:** Der Computerspieler würde aufgrund der ihm bekannten ("grünen") Fälle diese Karte ausspielen.

**Beispiel** (Bild oben; zweite Zeile): Wenn Ihr Partner Bauer, Nell und König sowie eine eventuell weitere Karte in der Hand hält, dann wird er den Bauer ausspielen.

**Wenn Sie einen Wert korrigieren wollen,** dann können Sie dies wie folgt tun:

Suchen Sie die Situation, die Sie ändern wollen. Fahren Sie mit dem Mauszeiger auf die Karte, welche Ihr Partner spielen soll und drücken Sie die linke Maustaste. Die Karte wird grün umrandet. Ihr Partner wird sich in der Folge an diese Abmachung halten. (Wenn Sie für eine bestimmte Situation die grüne Karte löschen wollen, dann drücken Sie die rechte Maustaste. Wenn Sie für alle Situationen die grüne Karte löschen wollen, dann wählen Sie im Menu "Datenbank -> Datenbank zurücksetzen." )

Drücken Sie OK.

### **Testen Sie Ihren Partner.**

Sie haben das Ausspiel Ihres Partners korrigiert und möchten nun testen, ob er sich an die neue Abmachung hält?

Falls Sie im Trainingsmodus spielen, dann wählen Sie im Verlauf den Stich 1 aus und drücken Sie den Button "Ab hier!". Ihr Partner spielt nun so, wie Sie es von ihm erwarten.

### **Ein Beispiel**

Nehmen wir an, Sie hätten geschoben. Ihr Partner hat As zu zweit und er hat nicht das As angezogen. Sie wollen aber, dass Ihr Partner immer das As spielt, wenn er As zu zweit hat.

Wählen Sie "Spielinfo->Verlauf". Wählen Sie "Spielinfo->Ausspieldatenbank".

Suchen Sie in der Liste die erste Situation mit "As zu zweit" (As, König). Drücken Sie mit der linken Maustaste auf das As.

Suchen Sie in der Liste die letzte Situation mit "As zu zweit" (As, 6). Drücken Sie mit der linken Maustaste auf das As.

Ihr Partner passt nun auch alle anderen Situationen mit "As zu zweit" richtig an und wird in der Folge immer das As ausspielen.

Ende der Datei, 16.6.01