

### Swiss Jass!! 3.X

Zuletzt geändert: 10.12.1999

### Einstellungen für den Schieber

Im Menu "Optionen" -> "Schiebereinstellungen" finden Sie das unten abgebildete Fenster.

Mithilfe der Einstellungen, die Sie in diesem Fenster (und den dazugehörigen Unterfenstern) vornehmen können, beeinflussen Sie das Verhalten Ihres Partners beim Schieber.

Zusätzlich zu den Einstellungen greift Swiss Jass!! auf Datenbanken zurück, welche automatisch erstellt und verwaltet werden.

- Ausspieldatenbank. In dieser Datenbank wird gespeichert, wie Sie ausspielen. (Zum Beispiel: Sie spielen bei Trumpf Bauer und Nell immer zuerst das Nell? Ihre Partnerin wird auch schon bald so spielen...). Diese Datenbank ist nur für Ihre Spielpartnerin lesbar. Die Gegner führen in der jetzigen Version (3.2) keine Statistik über Ihr Ausspielverhalten.
- Datenbank der gespielten Stiche. Swiss Jass!! protokolliert einige tausend Spiele, welche auf Ihrem PC gespielt werden. Aufgrund dieser Daten erstellen die ComputerspielerInnen sowohl beim Trumpfen, aber auch bei jedem Kartenentscheid Prognosen wie das Spiel am Ende ausgehen wird.
- Datenbank der neun Handkarten, mit welchen Trumpf gemacht wurde. Swiss Jass!! merkt sich einige tausend Spiele, mit welchen Trumpf gemacht wurde.  
Wenn Sie Trumpf gemacht haben, dann werden Ihre neun Handkarten abgespeichert. Wenn Sie später wieder den gleichen Trumpf machen, dann greift Ihre Computerpartnerin vor jedem Kartenentscheid auf die entsprechende Trumpf-Datenbank zu. (So lernt Ihre Partnerin zum Beispiel mit der Zeit, dass zu einem zweifach bewerteten Kreuztrumpf oft ein Kreuz Bauer gehört...)

## Einstellungen für den Schieber

Die Einstellungen gelten für die Partnerinnen von

Passwort :

Mein Partner schiebt. Ich mache Trumpf. Wann soll mein Partner im ersten Stich Trumpf/Bock ausspielen?

Bei Herz,Ecken,Kreuz,Schaukel: selten  immer

Bei Obenabe, Undenufe, Slalom: selten  immer

☒ Bei Herz..Schaukel die Ausspieldatenbank für den ersten Stich verwenden.

Meine Partnerin und ich verwerfen Karten einer bestimmten Farbe um einander Bockkarten anzuzeigen.

Wie soll mein Partner spielen?

sehr vorsichtig  sehr optimistisch

Swiss Schieber : Wann soll meine Partnerin Trumpf machen?

*Bild1. Schiebereinstellungen.*

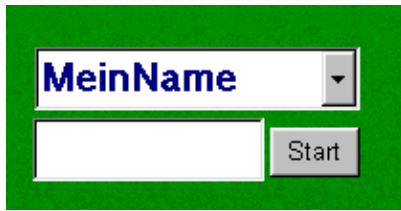
Wichtig: Bevor Sie in diesem Fenster (Bild 1) Änderungen vornehmen können, müssen Sie sich als MatchspielerIn angemeldet haben.

Falls Sie sich noch nicht als MatchspielerIn angemeldet haben, dann tun Sie das jetzt:

### Anmeldung als MatchspielerIn.

- Wählen Sie im Menu von Swiss Jass!! "Jass!!" -> "Differenzler" (oder eine andere Jasdisziplin).
- Es erscheinen zwei Felder (Bild unten). Geben Sie ins obere Feld Ihren Namen ein. In das untere Feld geben Sie Ihr Passwort ein. Drücken Sie "Start" (oder <ENTER>). Sie werden gefragt, ob Sie eine neue Spielerin sind. Beantworten Sie die Frage mit "Ja". Sie werden aufgefordert Ihr Passwort noch einmal einzugeben.
- Sie sind nun als MatchspielerIn registriert. Alle Spielresultate von Spielen, welche Sie mit eingegebenem Passwort spielen, werden von nun an in die Ranglisten aufgenommen (Menu "Spielinfo" -> "Ranglisten"). Für den Schieber werden keine Ranglisten geführt.

## Einstellungen für den Schieber

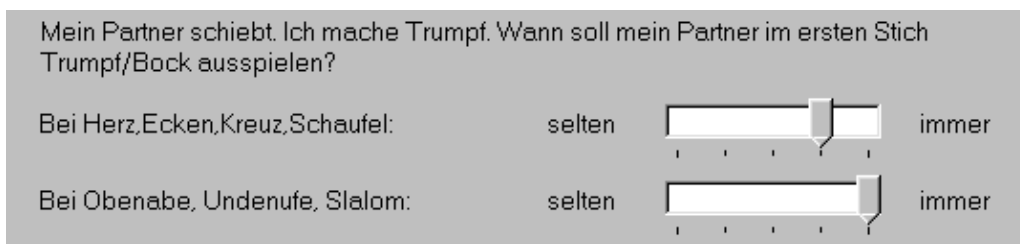


*Bild 2. Anmeldung.*

### Die Schiebereinstellungen.

Wählen Sie im Fenster von Bild 1 Ihren Namen aus und geben Sie in das Feld darunter Ihr Passwort ein.

Die Einstellungen im Detail:

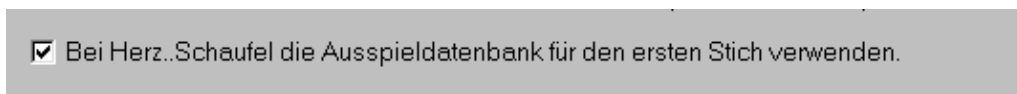


*Bild 3. Trumpf und Bock (Ausschnitt aus Bild 1).*

"selten" bedeutet : Der Computerspieler spielt eher selten Trumpf/Bock aus.

"immer" bedeutet : Der Computerspieler spielt immer Bock aus (wenn er skann...).

Wenn Sie das Kästchen "Ausspieldatenbank verwenden" (Bild 4) aktiviert haben, dann sind die Einstellungen aus Bild 3 bedeutungslos:



*Bild 4. Ausspieldatenbank (Ausschnitt aus Bild 1).*

Die ComputerspielerInnen legen sich eine Datenbank über Ihr Ausspielverhalten im 1. Stich an. Wenn Sie das Kästchen "Ausspieldatenbank verwenden" aktivieren, dann versucht Ihr Partner in ähnlichen Situationen ähnlich auszuspielen. (Dabei macht Ihr Partner aber natürlich nicht jeden Blödsinn mit....).

Da die Ausspieldatenbank nach der Erstinstallation von Swiss Jass!! noch leer ist, werden sich Ihre Partner erst mit der Zeit anpassen.

Wenn Sie im Trainingsmodus spielen (d.h. ohne Passworteingabe, siehe Bild 2), dann wird für alle Leute, welche auf Ihrem PC Swiss Jass!! spielen die gleiche Ausspieldatenbank verwendet.

Wenn Sie hingegen im Matchmodus spielen, dann legt Swiss Jass!! eine persönliche Ausspieldatenbank (d.h. für jede externe Spielerin und jeden externen Spieler eine Datenbank) an.

Wenn also mehrere Personen Swiss Jass!! auf Ihrem PC spielen und nicht alle gleich ausspielen, dann sollten Sie im Matchmodus spielen.

## Farben verwerfen.

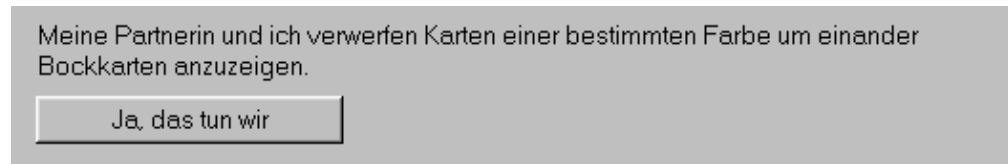


Bild 5. Farben verwerfen (Ausschnitt aus Bild 1).

Sie verwerfen Karten von einer bestimmten Farbe, um Ihrem Partner Ihre Bockkarten anzuzeigen? Dann wird Ihnen der Button "Ja, das tun wir" ganz besonders gefallen. Drücken Sie ihn ganz fest und das folgende Fenster erscheint:

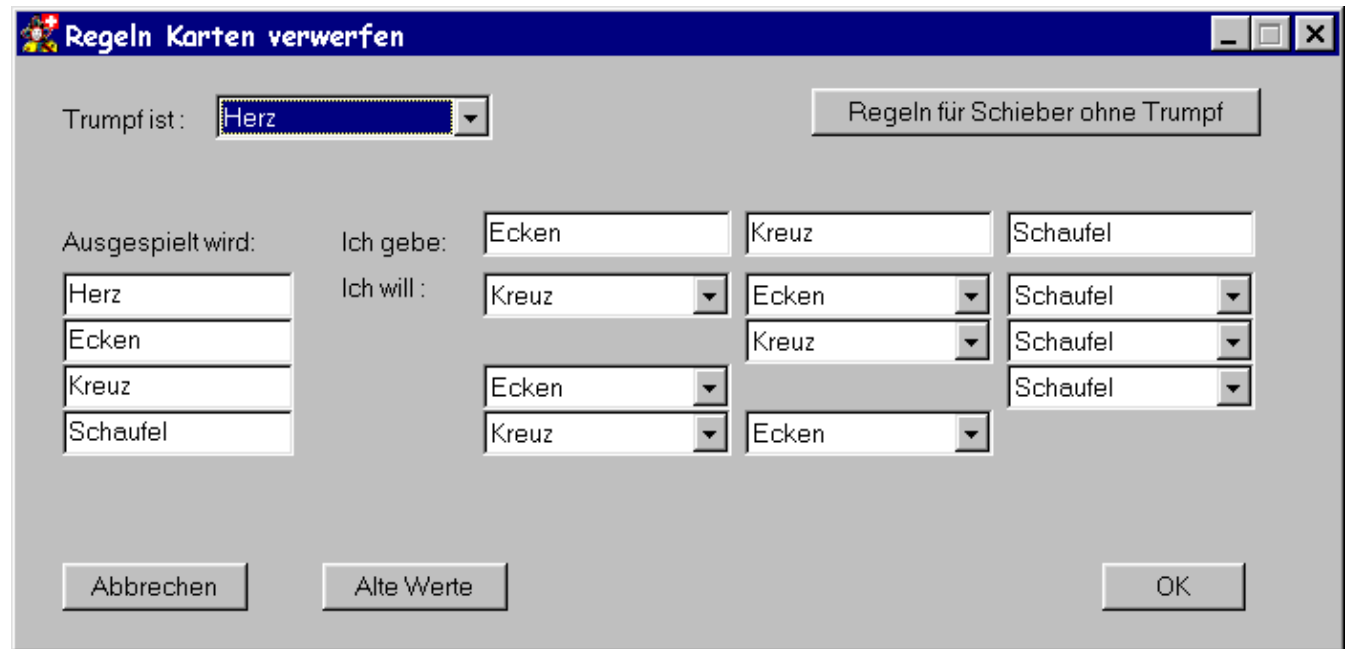


Bild 6 Verwerftabelle.

In der Verwerftabelle (Bild 6) können Sie zum Beispiel festlegen, was es bedeutet wenn Sie bei einem Herz–Trumpf auf ein Ecken–Ausspiel eine Kreuzkarte werfen.

In Bild 6 sehen Sie meine Verwerftabelle. Oben links steht der Trumpf (hier Herz). In der Spalte links sind die möglichen vier Auspielfarben Herz bis Schaufel aufgeführt und in der ersten Zeile der Tabelle befinden sich alle Farben, die ich anwerfen kann.

Beispiel (siehe Bild 7): Es ist Herz Trumpf. Wenn ich auf ein Ecken–Ausspiel eine Kreuzkarte anwerfe, dann habe ich in der Regel von Kreuz noch Bockkarten (zugegeben, viele finden meine Verwerfregel ziemlich doof (Kreuz wegwerfen, wenn ich Kreuz will), aber ich bin bis jetzt ganz gut damit gefahren....):

Trumpf ist: Herz Regeln für Schieber ohne Trumpf

Ausgespielt wird:	Ich gebe:	Ich will:		
Herz	Ecken	Kreuz	Kreuz	Schaufel
Ecken	Kreuz	Ecken	Ecken	Schaufel
Kreuz	Ecken	Kreuz	Kreuz	Schaufel
Schaufel	Kreuz	Ecken	Ecken	Schaufel

Abbrechen Alte Werte OK

Bild 7 Verwerftabelle, Beispiel.

Wenn Sie den Knopf oben rechts auf dem Fenster von Bild6/7 drücken, dann können Sie auch Verwerfregeln für den undenufe, obenabe und den Slalom definieren.

Es ist eine ziemlich mühsame Sache all die Tabellen auszufüllen, aber es lohnt sich!

Swiss Jass!! spielt dann noch ein wenig "echter". Wenn Sie sich ein Update vom Netz herunterladen, dann werden selbstverständlich all diese Tabellen in die neue Version übernommen!

Eine Bemerkung: Eigentlich könnte ich Swiss Jass!! lernen lassen, wie Sie verwerfen. Der Nachteil ist allerdings: Wie Sie beim Ausfüllen der Tabellen gemerkt haben, gibt es sehr viele verschiedene mögliche Fälle. Bis jeder Fall auch nur einmal aufgetreten ist, dauert es ziemlich lange... Swiss Jass!! würde sehr lange in sehr unzumutbarer Weise auf Ihrer Verwerfereien reagieren.

## Vorsicht und Optimismus

Wie soll mein Partner spielen?

sehr vorsichtig  sehr optimistisch

Bild 8 Vorsicht und Optimismus (Ausschnitt aus Bild 1).

Wenn ein Computerspieler auf einen Stich mehrere mögliche Karten geben kann, dann spielt er das Spiel mit jeder der möglichen Karten mit verschiedenen noch möglichen Spielverteilungen einige Male fertig. Danach wertet er die erzielten Resultate aus.

Ist der Zeiger aus Bild 8 auf vorsichtig eingestellt, dann wirft der Computerspieler für jede mögliche Karte die allerbesten Resultate weg. Nur die noch in der Statistik verbleibenden Resultate werden dann analysiert. Die aufgrund der Analyse beste Karte wird gespielt.

Ist der Zeiger aus Bild 8 auf sehr optimistisch eingestellt, dann wirft der Computerspieler vor der Analyse der Resultate die allerschlechtesten Resultate weg. Die in der Statistik verbleibenden Resultate werden ausgewertet. Die beste Karte

## Einstellungen für den Schieber

wird gespielt.

Ist der Zeiger aus Bild 8 in Mittelstellung, dann werden **alle** Resultate analysiert. Ich empfehle diese Einstellung.

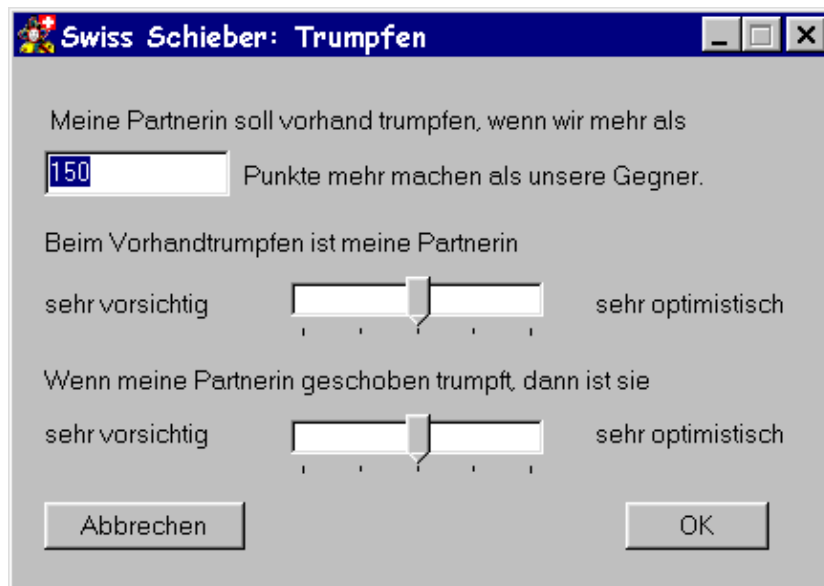
### Wann soll mein Partner trumpfen?



Swiss Schieber: Wann soll meine Partnerin Trumpf machen? Hier drücken

*Bild 9 Wann trumpfen? (Ausschnitt aus Bild 1).*

Sie können beeinflussen, wann Ihr Partner/Ihre Partnerin Trumpf machen soll und wann er/sie besser schiebt. Wenn Sie den Button "Hier drücken" klicken, dann erscheint das folgende Fenster:



**Swiss Schieber: Trumpfen**

Meine Partnerin soll vorhand trumpfen, wenn wir mehr als  Punkte mehr machen als unsere Gegner.

Beim Vorhandtrumpfen ist meine Partnerin

sehr vorsichtig  sehr optimistisch

Wenn meine Partnerin geschoben trumpft, dann ist sie

sehr vorsichtig  sehr optimistisch

Abbrechen OK

*Bild 10 Selbst trumpfen oder schieben.*

Bevor sich Ihre Partnerin für einen Trumpf entscheidet (oder fürs Schieben), spielt sie das Spiel mit allen möglichen Trümpfen mit verschiedenen Spielverteilungen zu Ende. Danach entscheidet sich Ihre Partnerin aufgrund der erzielten Resultate, was sie tun wird.

Die Einstellung "sehr vorsichtig" (Bild 10) bedeutet: Die allerbesten Resultate werden vor der Auswertung aus der Statistik der zu Ende gespielten Spiele entfernt.

Die Einstellung "sehr optimistisch" (Bild 10) bedeutet: Die allerschlechtesten Resultate werden vor der Auswertung aus der Statistik der zu Ende gespielten Spiele entfernt.

Schieberegler in Mittelstellung bedeutet: Alle Resultate werden verwendet, um zu entscheiden, was Ihre Partnerin tun soll.

## Einstellungen für den Schieber

### **Bemerkung:**

**Ihre Partnerin macht nur Vorhand Trumpf, wenn Sie dadurch die Gewinnchancen für Ihr Team steigern kann.**

Das funktioniert so:

Ihre Partnerin berechnet aufgrund von bereits auf Ihrem PC gespielten Spiele die Siegwahrscheinlichkeit, falls sie schiebt.

Ihre Partnerin spielt alle möglichen Trümpfe durch und berechnet für jeden Trumpf die Siegwahrscheinlichkeit.

Falls es wahrscheinlicher ist, durch Schieben das Spiel zu gewinnen, dann schiebt Ihre Partnerin.

Ein Beispiel: Ihr Gegner führt mit 2450:1400 (gespielt wird auf 2500). Ihre Partnerin hat einen guten zweifach bewerteten Kreuz Trumpf in der Hand und macht damit mehr als 150 Punkte (Bild 10, oben) mehr als Ihr Gegner. Da aber aufgrund der Datenbank der gespielten Spiele (Swiss Jass!! führt eine Datenbank über ein paar tausend Spiele, welche auf Ihrem PC gespielt wurden) anzunehmen ist, dass nach ihrem Kreuztrumpf der Gegner die 2500er Marke erreichen und damit das Spiel gewinnen wird, wird Ihre Partnerin eventuell schieben, obschon die Bedingung aus Bild 10 erfüllt ist.

Wenn Ihre Partnerin glaubt, das Spiel mit Ihrem eigenen Trumpf zu gewinnen, dann schiebt sie eventuell nicht, obschon Sie mit Ihrem Trumpf den in Bild 10 eingestellten Wert nicht erreichen kann.

Ein Beispiel: Sie benötigen noch 15 Punkte, Ihre Partnerin hat die Stöck von Herz. Sie macht in diesem Fall sicher Vorhand Herz.