

Königrufen – Fortgeschrittene 1



Linzer Tarock Akademie

Web: www.linzertarockakademie.jimdo.com Mail: office@linzer-tarock-akademie.at
Mobil: 0650 240 82 63 ZVR-Zahl: 798376358

Königrufen - Fortgeschrittene 1

Dieses Skriptum wendet sich an Tarockspieler mit intensiver Spielpraxis, die mit den Regeln des Königrufens sehr gut vertraut sind. Das Seminar bietet eine große Anzahl von Varianten und Strategien für erfolgreiches und genussvolles Tarockspiel. Daneben soll auch eine Überprüfung bisheriger Spielstrategien ermöglicht werden.

Im Folgenden werden viele „Kochrezepte“ dargestellt. Das sind Standardlösungen für Standardsituationen. Abweichende Situationen verlangen natürlich abgewandelte Spielweisen.

– und dann kommt noch das Bauchgefühl dazu, z.B. weil man zwischen mehreren Varianten wählen kann oder auch mal völlig bewusst vom Standard abweicht.

Das Skriptum ist die schriftliche Unterlage für das Seminar „Königrufen - Fortgeschrittene 1“. Es basiert auf den oberösterreichischen Tarockregeln – Königrufen (www.tarockcup.at).

Ziel ist es, den Spielern Freude am Spiel zu vermitteln. Es geht beim Tarock ja um das „**schön spielen**“. Wir spielen immer gemeinsam miteinander – nicht gegeneinander. Das Spiel lebt von der Risikofreudigkeit und der Toleranz der Spieler. In der Staude zu hocken ist ebenso verpönt wie zu schimpfen!

Wir bedanken uns sehr herzlich bei Herrn Mag. Dieter Strehl und der Firma Ferd. Piatnik & Söhne für die Erlaubnis, Bilder ihrer Spielkarten zu verwenden.

Aus Gründen der leichteren Lesbarkeit verwenden wir im Skriptum immer nur die männliche Form. Natürlich sind wir uns der Bedeutung und des Wertes der Damen sehr bewusst.

Für ganz besonders Interessierte empfehlen wir Wolfgang Mayr - Robert Sedlaczek, Die Strategie des Tarockspiels, edition atelier.

Team der Linzer Tarock Akademie

1. Allgemeine Regeln

- Grundsatzfragen zu Beginn

- **Was** spiele ich mit meiner Karte?

Entscheidungsparameter sind z.B. Tarockanzahl, Tarockhöhe, Trullstücke, Könige, lange Farbe, Schmiere zum Verlegen, Sitzordnung, was wurde bisher lizitiert...

Im Durchschnitt hat jeder Spieler ca. 5 Tarock. Es liegen ca. 2 Tarock im Talon (wurden keine Tarockspiele lizitiert, dann eher mehr). Auf den Talon darf hoffnungsvoll vertraut werden!


- **Wie** spiele ich verschiedene Spiele?

Was ist das Spielziel? (35 Punkte und zwei Blatt, ein Vogerl, der König ultimo, ein oder kein Stich etc.).

Spielt man riskant/dominant/offensiv oder eher vorsichtig/defensiv?

Hat der Spieler einen Partner? Ist der Partner stark oder schwach?

Besonders wichtig sind Informationen aus der Lizitation.

Tipp vom 

Jedem Spiel liegt eine **Spielhypothese** (Grundüberlegung) zugrunde, die dann im Laufe des Spiels ständig überprüft und verdichtet, notfalls aber auch grundlegend geändert wird. Der Spieler überlegt sich, wie er die Karten der Gegner einschätzt. Er überlegt sich vorweg, wie er das Spiel gewinnen will. Die Gegner überlegen sich ihre Strategie im Gegenspiel. Sie schätzen ihrerseits die Karte des Spielers ein.

Jedes Spiel lässt sich in 3 Phasen einteilen: Beginn, Mittelteil, Schluss.

- **Ein paar allgemeine Spielgrundsätze**

- Der Spieler soll das Spiel dominieren, der Partner unterstützt, ordnet sich unter.
- Die jeweiligen Partner stellen sich auf einander ein. Sie bringen die angezeigte Farbe oder das angezeigte Tarock zurück (Spiegelprinzip).
- Der Gegner soll in die Mitte gebracht werden („hinten ist der Stich schöner“). Damit ist der Spieler in Entscheidungsstress: Soll er hoch oder niedrig stechen?
- Der Schwache legt dem Gegner hohe Tarock vor (Grundsatz des Entlastens bzw. Aushelfens).
- Eine neu gespielte Farbe wird beim ersten Mal klein gestochen (Aber: Nicht unter X stechen!). Je öfter die Farbe gespielt wird bzw. je mehr Punkte zu erwarten sind desto höher wird gestochen.
- Bei den Farbenspielen beginnen sowohl der Spieler als auch die Gegner mit ihrer dominanten Farbe. Sie spielen sich valatsicher, versuchen Trullstücke einzusammeln.

- **Was muss ich mir alles merken**

- die Anzahl der gefallen Tarock
- sind die Vogerl schon gefallen
- welche hohen Tarock sind schon gefallen
- wer hat den Hausmeister (= das höchste Tarock, das noch im Spiel ist)
- wer hat noch Tarock, wer schmiert schon
- welche Farben sind schon gespielt worden, wie oft
- wer sticht/braucht welche Farbe
- ist noch Schmiere da
- welche Farbkarten sind schon gefallen
- wie viele Punkte hat man ungefähr
- bei den Farbenspielen sollte man die Punkte exakt mitzählen

- **Von Starken und Schwachen**

Im Gegenspiel z.B. zu Besser-Rufer, Dreier/Sechser-Dreier ist es wichtig, dass die Gegner ihre Spielstärke richtig einschätzen: Wer ist der starke, wer ist der schwache Gegner? Der starke Gegner führt das Gegenspiel, spielt seine lange Farbe etc. Der schwache ordnet sich unter, spielt eine kurze Farbe, wechselt die Farben, unterstützt, hilft mal aus, opfert seine hohen Tarock etc.

Wann ist man stark?

Es kommt auf die relative Stärke an - also auf das Verhältnis der Gegner untereinander. Entscheidend sind Tarockanzahl und Tarockhöhe, aber auch die Farbkarte. Faustregel: Wer 6 Tarock mit zwei Stechern hat ist der starke Gegner, wer nur 3 Tarock oder weniger hat ist der schwache. Bei 4 Tarock ist man eher der schwache Gegner, bei 5 mit mindestens 1 Stecher eher der starke. Neben Tarockanzahl und Tarockhöhe zählen auch Nebenumstände, z.B. ob man die lange Farbe des Gegners mit hat, ob man beim Besser-Rufer 4-färbig, beim Dreier/Sechser engfärbig ist, ob man hinter dem Spieler oder vor dem Spieler sitzt, was die anderen Spieler lizitiert haben etc. Wer kontriert ist üblicherweise der starke Gegner.

Manchmal ändert sich auch die Einschätzung, ob stark oder schwach während des Spiels: z.B. wenn ein Gegner die lange Farbe des Spielers mit hat, dann kann er mit 4 Tarock von schwach auf stark wechseln. Muss ein Gegner aber die lange Farbe des Spielers ständig mit Tarock stechen, dann wird er trotz einiger Tarock bald tarockarm und damit schwach sein.

- **Valat**

Der angesagte Valat zählt das 8-fache des Spiels, zusätzlich können noch Vogerl, die Trull und alle Könige angesagt werden. Der stille Valat zählt das 4-fache des Spiels. Vogerl/Trull/Könige zählen bei angesagtem und stillem Valat nur, falls sie angesagt wurden, nicht falls sie still gespielt werden.

Die Ansage eines Valat ist ein Höhepunkt im Leben eines jeden Tarockspielers,- aber auch oft mit erheblichen Risiken verbunden.

Günstig ist ein Blatt mit 12 Tarock, Gstieß bis XVIII geschlossen, auch XVI ist vorhanden. Da hat man bei eigenem Auspielen über 90% Gewinnchance. Je mehr Stecher desto besser. Ist der Spieler nicht in der Vorhand, dann braucht er auch noch XVII (außer er sitzt in der Hinterhand). Mit Gstieß bis XVIII und „nur“ 9 oder 10 Tarock kann die Valatansage trotzdem riskiert werden, das Risiko ist aber erheblich. Von einer Valat-Ansage mit Gstieß bis XIX ist abzuraten, den probiert man still!

Wird ein angesagter Valat verloren, so ist auch das Spiel verloren (auch wenn 35 Punkte plus 2 Blatt erreicht werden). Angesagte Vogerl/Trull/Könige können aber gewonnen werden. Wird der angesagte Valat geschossen, so bedeutet das: Spiel x8 x2, handelt es sich um einen verlorenen Sechser so nochmals x2.

Wird ein stiller Valat gespielt, so bedeutet das: Spiel x4; war das Spiel kontriert, dann zusätzlich x2; handelt es sich um einen vom Spieler verlorenen Sechser, so nochmals x2.

Wie lege ich das Gegenspiel bei Valatansage an

Bei einem Dreier mit Valatansage liegt die Chance der Gegner darin, dass ein König des Spielers abgestochen wird, oder der Spieler von einem hinter ihm sitzenden Gegner überstochen wird. Daher spielt der Gegner von einer lange Farbe ohne König aus, oder er spielt die Farbe eines vom Spieler aus dem Talon aufgenommenen Königs an (ist ein Gegner in dieser Farbe blank, so **muss** er den Valat kontrieren).

Die **Valatchance** ist bei Ruferspielen besonders hoch, wenn zwei starke Partner neben einander sitzen. Da werden die Gegner in die Mitte gebracht, der rechts Sitzende spielt mehrfach aggressiv mittel/hohe Tarock aus, bis der letzte Stecher der Gegner umfällt. Beim Farben-Solo ist der Valat besonders leicht möglich, wenn der Spieler in der Vorhand ist: Er spielt die lange Farbe und steigt dann auf hohe Tarock um. Die Gegner haben ihre Tarock auf die lange Farbe zugeben müssen.

2. Rufer (Vorhand-Rufer)

Der Vorhandspieler hat die Wahl: Entweder lizitiert er gleich einen Sechser-Dreier, oder er sagt nur „Vorhand“ (auch wenn er ein starkes Blatt z.B. für einen Besser-Rufer, Dreier oder einen Farben-Solo hat). Er kann damit als Letzter seine Erstlizitation nennen, kann also an Hand der Spielansagen der Mitspieler gut einschätzen, wie die Verteilung der Karten ist.

Durch die Beteiligung an der Lizitation werden von den verschiedenen Spielern wichtige Informationen gesendet.

Tipp vom 

Lizitiert jemand einen Bettler, so deutet das auf eine ungleiche Verteilung der Tarock hin. Ein Piccolo signalisiert eher eine gleichmäßige Tarockverteilung. Spielt niemand ein tarockdominiertes Spiel, so ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass mehr als die durchschnittlich zwei Tarock im Talon liegen. Damit ist auch ein riskanter Besser-Rufer oder Dreier möglich.

Jeder Spieler lizitiert entweder ein Spiel, oder er sagt laut und deutlich „weiter“. Der Vorhandspieler kann das jeweils von den anderen Spielern lizitierte Spiel „halten“, also selbst spielen.

Wird von niemandem ein Spiel lizitiert, so hat der Vorhandspieler die ganze Palette zur Verfügung, von Trischaken bis Solo-Dreier, nur den Sechser-Dreier kann er nicht mehr spielen. Bleibt es beim Vorhand-Rufer, dann geht es vorerst nur um das Spiel. Nach den Turnierregeln muss auch ein Rufer bei dem keinerlei Ansage erfolgt gespielt werden. Natürlich sind auch hier stille oder angesagte Zusatzprämien (Vogelr, König ultimo etc.) möglich. Oftmals wird ein Rufer durch ein angesagtes Vogelr aufgewertet. Dann wird nach den Regeln des Besser-Rufers gespielt.

3. Solo-Rufer

Spielziel

ist der angesagte König, daneben auch das Spiel, allenfalls ein (hohes) stilles Vogerl, Trull und alle Könige - die Zusatzprämien zählen doppelt. Der Solo-Rufer ist das Spiel der Könige.

- **welche Karte brauche ich**

Gstieß zu fünft/sechst, Mond zu sechst/siebt, oder lange Tarock ohne Trullstück (besonders reizvoll mit einem hohen Vogerl – das könnte still gespielt werden!). Der Spieler sollte mehrfarbig, aber möglichst in einer Farbe blank sein um diesen König einzustechen. Er sollte selbst einen König haben.



Solo-Rufer

Tarock XX zu siebt und sehr schöne Farbkarte. Gerufen wird der Treff König. Vielleicht gelingt der Kakadu als stilles Vogerl. Der Spieler tarockiert daher heftig.

- **welchen Partner rufe ich**

Gerufen wird die Farbe, wo der Spieler die blanke Dame oder zumindest den Reiter hat (allenfalls einfach besetzt), jedenfalls von einer kurzen Farbe (damit der König leichter angesagt werden kann). Hat der Spieler drei Könige, so ist die Ansage „ich rufe den Vierten (König)“ reizvoll und informativ. Der Partner wird davor gewarnt, den König anzusagen. Hätte der Spieler zu drei Königen auch noch viele Tarock, dann hätte er ja einen Dreier gespielt.

Spannend ist immer die Frage, wer mit wem spielt.

Daher spielen die Gegner beim Solo-Rufer am Anfang gerne die gerufene Farbe, um den gerufenen König zu suchen. Den Partner erkennt der Spieler auch daran, dass er ihm hohe Figuren schmiert bzw. diese ausspielt, ihm eine angezeigte Farbe zurückspielt.

- **was spiele ich aus**

Der **Spieler** spielt bevorzugt seinen langen König oder seine lange Farbe aus. Blanke Könige spielt er nicht an! Plant der Spieler ein stilles Vogerl, so tarockiert er von Beginn an.

Der **Partner** versucht, den Spieler in Tarock lange zu machen. Er spielt daher die lange Farbe des Spielers, wechselt die Farben, spielt eher hohe Figuren aus. Zeigt der Spieler Tarock an, so tarockiert er zurück. Von sich aus tarockiert der Partner NICHT. Anderes gilt nur, falls er ein stilles Vogerl machen will. Da muss er aber dem Spieler zuerst mal anzeigen dass er der Partner ist, zB. indem er den König spielt.

- **wie lege ich das Gegenspiel an**

Die Gegner spielen ihre Könige. Der Spieler konnte seine Karte ja mangels Talon nicht reinigen. Sie versuchen, den Spieler in Tarock zu kürzen. Daher spielen sie die Fehlfarbe des Spielers, spielen eher niedrige Farbkarten aus, tarockstarke Gegner tarockieren – besonders bei einem angesagten König. Der starke Gegner spielt seine lange Farbe; der schwache spielt diese Farbe zurück, ansonsten eine kurze.

- **wann sage ich den König an**

Der Partner sagt den König an, wenn er ihn mindestens zu dritt und 3-4 Tarock mit einem Stecher hat. Er muss ja ein wenig helfen können.

Der Gegner kann den König ultimo **kontrieren**, wenn er glaubt, ihn herausspielen zu können. Dazu sind mindestens 3 Karten der gerufenen Farbe plus ausreichend Stecher nötig, damit er auch in den Stich kommt. Hat er die Vorhand, so ist das natürlich hilfreich. Kontra ist auch möglich, wenn der Gegner hofft, den letzten Stich machen zu können (z.B. falls er den Gstieß mehrfach besetzt hat und vierfärbig ist oder falls er viele Tarock hat).



Tipp vom

Zum Ende des Spiels ist es beim Solo-Rufer extrem gefährlich, eine noch nicht gespielte Farbe erstmals zu bringen: Es drohen stille Vogerl (zählen im Solo doppelt!). Also entweder Tarock spielen oder eine Farbe die sicher mehrfach gestochen wird.

Immer beachten, dass der Talon verdeckt bleibt! Also muss man nicht unbedingt davon ausgehen, dass 22 Tarock im Spiel sind. Im Talon liegt so manche Überraschung (grobe Annahme: Im Talon liegen 2 Tarock). Dennoch aber auch beim Solo-Rufer immer die Tarock mitzählen.

Hat sich der Spieler **hineingerufen**, so erhält er die Talonhälfte mit dem gerufenen König. War das Spiel geschossen, so zählt dieser Schuss nicht. Das gilt auch für den Fall, dass der Spieler gewonnen hat.



Notizen



4. Besser-Rufer (A-Rufer)

Spielziel

ist das angesagte Vogerl, also den letzten/vorletzten/dritt-bzw viertletzten Stich mit I/II/III/IIII selbst zu machen. Vielleicht ist auch ein zusätzliches stilles Vogerl möglich bzw. der König ultimo. Das Spiel selbst (35 Punkte und zwei Blatt) ist nur ein untergeordnetes Ziel, es zählt ja nur einen Punkt.

- **welche Karte brauche ich**

Standard

Für Pagat: 6 Tarock, darunter 1-2 Stecher.

Für Uhu: 7 Tarock, darunter 2-3 Stecher.

Für Kakadu: 8-9 Tarock, darunter einige Stecher.

Für Wildsau: 9-10 Tarock, darunter einige Stecher.

Dabei stellt sich bei Kakadu/Wildsau die Frage, wieso kein Dreier gespielt wird (z.B. weil der Spieler kein Trull-Stück und nur schlechte Farbkarte hat).

Variante 1

Wenige (aber hohe) Tarock und eine lange Farbe.

Variante 2

Wenige Tarock aber eine gute vierfärbige Farbkarte (Könige, Damen) - „Vierfärber“. Hier reichen z.B. 5 Tarock mit einem Stecher für einen Pagat-Rufer.



Besser-Rufer

Ein klassischer Vierfärber: Gstieß zu fünft mit Pagat, starke Farbkarte mit Karo König, Treff Dame, Herz Reiter. Pik König wird gerufen.

Ein guter Besser-Rufer kann auch über einen vorher lizitierten Solo-Rufer gespielt werden. Der Spieler hofft, den Solo-Rufer als Partner zu bekommen. Ansonsten ist ein Gegner mit einem klassischen Solo-Rufer (5-6 Tarock) letztlich auch nicht übermächtig sondern bezwingbar.

- **welche Farbe rufe ich**

Der Spieler ruft bevorzugt die Farbe, in der er eine einfach besetzte Dame oder einen Reiter hat. Es wird nicht aus der Farbe gerufen, da sonst eine Übergabe an den Partner oder von dem Partner an den Spieler nicht möglich ist. Bei größeren Vogerl, z.B. Uhu, wird gerne von einer Farbe gerufen in der man drei Karten hat.

- **welche Karten verlege ich**

Standard

Der Spieler hält sich enfärbig, optimalerweise mit König. Klassischerweise behält er die gerufene Farbe. In dieser macht oft der Partner mit dem König einen Stich bzw. der Besser-Ruferspieler mit der Dame. Diese offene Farbe führt daher meistens nicht zum Tempoverlust. Beim Verlegen sind die Punkte nicht so wichtig, es zählt ja das Vogerl viel mehr als das Spiel.

Hat der Spieler eine lange Farbe, so ist das Segen und Fluch zugleich: Bei gleicher Verteilung zieht sie Tarock. Hat aber die lange Farbe ein Gegner mehrfach mit, dann wird dieser automatisch sehr lange in Tarock.

Variante:

Ist der Spieler z.B. beim Pagat-Rufer sehr schwach, so kann er sich vierfärbig verlegen. Der Spieler spielt dann selbst nur Tarock, die Gegner werden unfreiwillig seine Farben anspielen und ihn lang spielen. Wird im Gegenspiel ein 4-Färber entdeckt bzw. vermutet, so bleibt der Gegner auf seiner langen Farbe und zwingt den Spieler so zum Tarockverbrauch.

- **wann sage ich den König an**

Sobald man ihn mindestens zu dritt hat und wenigstens 3-4 Tarock mit einem Stecher. Der Partner muss ja ein wenig mit Tarock unterstützen. Anderes gilt nur, falls der Spieler einen sehr guten Talon aufhebt oder durch seine Ansage ein dominantes Blatt vermuten lässt (z.B. „Trull, Pagat, Kakadu, ich liege“).

- **was spiele ich aus**


Der **Spieler** spielt zu Beginn gleich Tarock aus. Er kann sein Spiel ja nur gewinnen, wenn die Tarock gefallen sind. Hat er aber eine lange Farbe mit 4-5 Farbkarten, so spielt er diese gleich von Beginn an.

In der Tarock-Variante spielt er beim ersten Mal gerne ein kleines Tarock aus. Sein Partner legt so hoch als möglich vor. Ist der König nicht angesagt, so gibt er sich dadurch auch eindeutig als Partner zu erkennen. Bleibt der Partner im Stich, dann spielt er anschließend natürlich Tarock zurück. Ist er ein schwacher Partner, so spielt er sein höchstes Tarock. Ist er ein starker Partner, dann spielt er ein kleines Tarock. Der Spieler sticht ein, spielt wieder Tarock etc. Spieler und Partner trachten im Stich zu bleiben, sonst droht Tempoverlust. Spielen sie Tarock aus, dann entweder klein oder hoch, um die XV ist hier weder Fisch noch Fleisch.

Besonderes gilt, wenn Spieler und Partner nebeneinander sitzen. Da wird es ausgenutzt, dass die Gegner in der Mitte sind. Der rechts Sitzende spielt ein kleines Tarock aus. Der Partner sticht hinten ein, spielt ein kleines Tarock. Der rechte Partner sticht hoch ein, spielt wieder ein kleines Tarock aus. Der Partner sticht hinten ein etc.

Der **Partner** richtet sich nach den Vorgaben des Spielers. Grundsätzlich tarockiert er. Spielt der Spieler aber seine lange Farbe an, so bringt er diese zurück. Er legt den Gegnern möglichst hoch in Tarock vor. Ist er ein starker Partner, so muss er darauf achten, den Spieler nicht in seinem Spiel zu behindern. Er muss sich dessen Spiel unterordnen („störe meine Kreise nicht“). Er darf also nicht blindlings drauflos tarockieren, sondern muss allenfalls den Spieler in den Stich kommen lassen, damit dieser seine lange Farbe bringen kann, dann aber den

Gegnern hoch vorlegen. Ein starker Partner soll sich für das Endspiel ein kleines Tarock behalten, um unterzustehen oder das Spiel zu übergeben.

Tipp vom 

Der Partner sticht so, dass er bei seinem letzten Ausspielen noch Tarock ausspielen kann. Sollte das ausnahmsweise nicht funktionieren, dann spielt er eine Farbe die von den Gegnern ganz sicher mit Tarock gestochen wird oder die gerufene Farbe.

Eine Spielübergabe zwischen Spieler und Partner kann mit einem kleinen Tarock oder mit der gerufenen Farbe erfolgen. Spielt der Spieler ein Skartin, so heißt das für den Partner „bitte stich“. Spielt der Spieler die Dame, so heißt das „ich will im Stich bleiben“.

- **wie lege ich das Gegenspiel an**

Die Gegner spielen ihre Farben. Der starke Gegner bleibt auf seiner langen Farbe. Der schwache bringt die vom Partner angezeigte Farbe zurück, spielt kurze Farben, wechselt die Farben. Es wird im Gegenspiel bevorzugt eine Farbe gleich mit dem König begonnen. Die gerufene Farbe wird nicht gespielt, außer es ist die Zugfarbe des starken Gegners, oder es besteht die Chance, den angesagten König heraus zu spielen. Nicht angespielt wird auch die Farbe eines Königs, den der Spieler aus dem Talon aufgenommen hat. Das bringt diesen in den Stich und bringt ihm ein Spieltempo. Die Gegner lassen dem Spieler und seinem Partner nicht den Stich. Das erleichtert diesen ja, ihre Spielstrategie umzusetzen.

Das zu Spieler/Partner/Gegner oben gesagte ergibt oftmals folgende klassische Beginnsituation bei Besser-Rufern, vor allem wenn noch nicht klar ist, wer mit wem spielt. Der Spieler spielt ein kleines Tarock aus, Gegner 1 bleibt darunter („erster Mann so klein er kann“). Würde er vorne hoch stechen, so wäre dies ein Signal, dass er der Partner des Spielers wäre. Außerdem, warum soll er selbst hoch stechen, der Partner des Spielers muss ja sowieso hoch vorlegen. Als Dritter legt der Partner dann natürlich hoch vor, Gegner 2 sticht hinten drüber. Er spielt dann bevorzugt den König seiner langen (wenn starker Gegner) oder kurzen (wenn schwacher Gegner) Farbe aus.....

- **wann kann ich kontrieren**

Ein **Vogerl** wird geschossen, wenn die Chance besteht, den Pagat etc. einzustechen bzw. den Spieler zu zwingen, dass er das Vogerl vorzeitig spielen muss. In der Regel braucht man dazu mindestens 6-7 Tarock, darunter einige Stecher, möglichst 4 färbig. Ist das erste Ausspielen in der Vorhand beim Kontrierenden oder seinem Partner, so ist das ein wesentlicher Vorteil (bringt ja ein Tempo und die Chance, die lange Farbe anzuzeigen).

- **Strategien um ein Vogerl zu verhindern**

- Der Gegner wird in Tarock lang, sticht das gegnerische Vogerl ein.
- Der Spieler wird in Tarock gekürzt, er muss das Vogerl vorzeitig spielen.
- Der Partner des Spielers wird in Tarock lang (gemacht), er sticht das Vogerl des Spielers selbst ein.
- Bei Uhu/Kakadu/Wildsau spielt man dem Spieler beim entscheidenden Stich in dessen Farbe, er kann das Vogerl nicht zeitgerecht einsetzen. Beispiele: wenn der Spieler einen König aus dem Talon aufgenommen hat, es fehlt noch ein König, die gerufene Farbe, schon vom Spieler angespielte Farbe....

Den **König** kann der Gegner kontrieren, wenn er glaubt, ihn herausspielen zu können. Dazu braucht er mindestens 3 Karten der gerufenen Farbe plus ausreichend Stecher, damit er auch in den Stich kommt. Hat er die Vorhand, so ist das natürlich hilfreich. Kontra geht auch, falls man hofft, den letzten Stich zu machen. Dann aber auch gleich einen angesagten Pagat schießen!

5. Sechser-Dreier

Spielziel

ist das Spiel (zählt 4 Punkte, verloren 8), Vogerl nur bei starker Tarockkarte. Vogerl werden daher nur bei sehr hoher Gewinnwahrscheinlichkeit angesagt. Das gilt ganz besonders für den Pagat. Den sagt man nur bei einem sehr starken Blatt an. Er zählt ja auch 5 Punkte für das Spiel! Im schlimmsten Fall verliert der Spieler den Pagat ultimo und das Spiel. Für das Endspiel kann sich der Spieler aber gerne ein großes Vogerl (Uhu, Kakadu, Wildsau) aufbewahren,- vielleicht gelingt ein stilles Vogerl!

Zum Spielgewinn braucht der Spieler - vereinfacht gesagt - die Mehrheit der Trullstücke bzw. die Mehrheit der Figuren in seinen Stichen. Er kann sich daher auf die fetten Stiche konzentrieren und notfalls Stiche mit nur wenigen Punkten auslassen. Viele Spiele enden sehr knapp, mit 34 bis 36 Punkten, oft werden sie erst in den letzten zwei/drei Stichen entschieden.

- **welche Karte brauche ich**

Den Sechser gewinnt man mit Tarock-/Stecherhoheit, außer es ist ein Königs-Sechser (der hat aber das Risiko, dass die Könige gestochen werden).

Standard

Gstieß zu sechst oder Mond zu siebent mit 1-2 zusätzlichen Stechern, ein bis zwei Könige oder ein König und eine lange Farbe. Den Sechser spielt man nie ohne Trullstück (außer imposantes Tarockblatt). Wichtig ist auch Schmiere zum Verlegen.



Sechser-Dreier

Ein klassischer Sechser-Dreier: Gstieß zu sechst, lange Treff. Wichtig ist, dass die Karte engfärbig wird, also dass die Herz verlegt werden können, hoffentlich auch die Treff Dame.

Variante 1

Gstieß und Mond zu fünft und eine lange Farbe mit König.

Variante 2

Mega-Tarockblatt ohne Trull, also 9-10 Tarock und eine gute Farbkarte (König).

Variante 3

Gstieß zu viert oder fünft und drei Könige, wobei jedenfalls zwei kurz sein sollten (Königs-Sechser).

Tipp vom 

Beim Sechser-Dreier sind auch risikoreiche Varianten möglich. Der Spieler bekommt ja 6 Karten aus dem Talon! Wichtig ist dabei, dass er valatsicher ist. Daher braucht er den Gstieß oder Mond/XX.

- **welche Karten verlege ich**

Standard

Der Spieler verlegt sich **engfärbig** und verlegt möglichst **viele Punkte**. Er hat also möglichst keine offene Farbe (das ist eine Farbe ohne König). Sein Ziel ist ja, die gegnerische Schmiere einzustechen. Hat er aber eine offene Farbe, dann stechen die Gegner den König samt Schmiere ein.

Variante 1

Bei einem schlechten Blatt wird dem Verlegen von vielen Punkten der Vorzug gegeben. Es wird also eine offene Farbe riskiert und überlegt, in welchen Farben man die notwendigen Punkte einstechen wird.

Variante 2

Bleibt dem Spieler eine offene Farbe, dann ist eine blanke oder besetzte Dame eine trickreiche Option, sogenannte „Reiz-Dame“. Spielt der Gegner unter einem König aus, dann sticht die Dame!

Variante 3

Hat der Spieler ein gutes Blatt, dann behält er die Dame zum König. Er spielt dominant, tarockiert und spielt sich so die Dame frei. Behält sich der Spieler ein Skartin, so gibt er ja jedenfalls einen Stich her. Das ist besonders beim Ansagen von Vogerl von Bedeutung.

- **was spiele ich aus**

Standard:

Der Spieler spielt zu Beginn mittelhohe Tarock, nicht unter X sondern bevorzugt rund um XV aus: „Der XIII-er macht die Leut` narrisch“. Er versucht die hohen Tarock der Gegner herauszuziehen. Daher tarockiert er zu Beginn mehrfach mittelhoch. Wenn er eine Chance sieht, die Gegner auszutarockieren dann schlägt er ab der Mitte des Spiels seine hohen Tarock herunter. Ansonsten behält er sich einige hohe Tarock für das Endspiel.

Will der Spieler ein Vogerl machen, dann muss er natürlich von Beginn an bei den ausgespielten Tarock etwas höher greifen, mehr Risiko eingehen und aggressiver Tarock spielen.

Variante 1

Hat der Spieler wenig Tarock aber eine lange Farbe, dann spielt er diese von Beginn an. Bis König zu fünft beginnt er immer mit dem König. Hat er mehrere Karten einer Farbe ohne König, so beginnt er sofort damit. Er beginnt also mit dem sogenannten „Elend“.

Variante 2

Hat der Spieler Mond, XX, XIX etc., so sucht er gleich zu Beginn den Gstieß. Er spielt also Tarock XX und lockt damit den Gstieß heraus. Sein Ziel ist, dass er den Hausmeister hat, dass er sich mit dem Mond frei bewegen kann. Er kann dann z.B. einen gegnerischen König risikolos einstechen, kann mal einen Stecher schlagen. Jedenfalls bringt er die 5 Punkte des Mondes sicher nach Hause.

Variante 3

Nur mit besonders guten Karten schlägt der Spieler von Beginn an von oben durchgehend herunter, z.B. bei Valatchance oder falls ein großes

Vogelr geplant ist. Das Risiko dabei ist, dass die Tarock ungleich verteilt sind. Der Spieler bekommt am Anfang nur wertlose Tarockstiche mit Skartins. „Er schlägt sich zu Tode“. Die Gegner machen dann am Ende viele billige Stiche mit hoher Schmiere.

Variante 4

Hat der Spieler drei oder vier Könige und nur ein paar hohe Tarock, dann schlägt er dennoch gleich von Beginn an von oben herunter. Er kürzt damit die Gegner in Tarock und hofft, dass seine Könige so leichter durchgehen („Königschutzprogramm“). Er muss dabei natürlich aufpassen, dass er vom Gegner nicht ein stilles Gegenvogelr angehängt bekommt.

Variante 5

Hat der Spieler eine besonders schlechte Karte, dann muss er mit seinen Tarock, besonders mit seinen Stechern, sehr sparsam umgehen. Er spielt sich dann auf die letzten Stiche zurück. Oft ist zum Schluss noch viel Schmiere im Spiel. Die letzten Stiche bringen meist viele Punkte, manchmal 10 Punkte je Stich und mehr. So manches schwache Blatt wurde schon mit den letzten beiden Stichen gewonnen!

Seine **kurzen Könige** spielt der Spieler zu Beginn selbst auf keinen Fall an! Er würde dadurch ja die Gefahr erhöhen, dass sie von einem Gegner abgestochen werden. Oft hat ein Gegner nur wenige Tarock und ist damit im entscheidenden Moment schon tarocklos. Außerdem erleichtert es der Spieler durch das zu frühe Spielen seiner kurzen Könige den Gegnern, dass sie seine Fehlfarben erraten und ihn dadurch in Tarock kürzen. In der zweiten Hälfte des Spiels muss er dann aber auch einen kurzen König selbst anspielen. Er muss sich ja ein paar hohe Tarock für das Endspiel behalten.

Tipp vom 

Der Spieler eines Sechser-Dreier spielt zu Beginn Tarock. Hat er aber nur wenige Tarock, dann beginnt er gleich mit seiner langen Farbe. Seine kurzen Könige spielt er am Anfang auf keinen Fall selbst an!

- **wie lege ich das Gegenspiel an**

Standard

Die Gegner suchen die **Fehlfarbe** des Sechsspielers, um ihn in Tarock zu kürzen. Sie spielen gerne unter einem König aus. Der starke Gegner bleibt konsequent auf seiner langen Farbe. Der schwache spielt die von seinen Partnern angezeigte Farbe zurück, spielt kurze Farben, wechselt die Farben, legt dem Spieler ein hohes Tarock vor. Die Gegner versuchen, den Spieler **in die Mitte** zu nehmen („hinten ist der Stich schöner“). Damit ist der Spieler in Entscheidungsstress: Soll er hoch oder niedrig stechen? Da kann auch gerne mal vom Gegner ein König ausgespielt werden, besonders wenn er lang oder blank ist und man keine Chance sieht, ihn zu schmieren.

Variante 1

Vorneweg wird ausnahmsweise gleich am Anfang gestochen, wenn der Spieler Tarock ausspielt und Pagat oder Trull nicht angesagt wurde (damit der Pagat geschmiert werden kann).

Variante 2

Der kontrierende Gegner sticht gleich am Anfang, bringt dann seine lange Farbe bzw. stellt klar, wie er das Gegenspiel anlegen will.

Variante 3

Wird so hoch ausgespielt, dass die Partner wohl nicht stechen werden können, so sticht man auch vorneweg (z.B. bei Tarock XX). Manchmal wird vorne auch mal gestochen „weil`s gerade so schön passt“ (z.B. XVI auf XV). Man hilft dem starken Partner aus (der Schwache entlastet).

Im Gegenspiel ist es besonders reizvoll, dem Spieler ein stilles **Gegenvogerl** anzuhängen. Routinierte Spieler behalten sich daher für das Endspiel gerne ein großes Vogerl auf (Uhu/Kakadu/Wildsau, nicht den Pagat!). Vielleicht ist der Spieler unaufmerksam und es gelingt das Vogerl. Jedenfalls ist der Spieler unter Zugzwang und muss vielleicht ein Tarock ausspielen das ihm am Schluss dann abgeht.

- **wann kann ich das Spiel kontrieren**

Der Gegner benötigt 6-7 Tarock, darunter mindestens 2 Stecher, optimalerweise ist er zweifärbig. Trullstücke sind positiv, das sichert Punkte. Ansonsten soll er selbst aber möglichst wenig Schmiere haben. Die wird ja höchstwahrscheinlich der Spieler einstechen. Beim sogenannten Tarockschuss ist der Gegner zwar dreifärbig, hat aber ca. 8 Tarock mit einigen Stechern.

  **Notizen**  

6. Dreier

Spielziel

ist das Spiel (zählt 4 Punkte), Vogerl nur bei starker Tarockkarte. Vogerl daher nur bei sehr hoher Gewinnwahrscheinlichkeit ansagen, den Pagat nur bei einem sehr starken Blatt (sonst rechtzeitig sicher heimstechen - er zählt ja 5 Punkte für das Spiel!).

- **welche Karte brauche ich**

Für den Dreier braucht der Spieler 6-7 Tarock, darunter 2-3 Stecher und eine gute Farbkarte (Könige, lange Farbe). Auch Schmiere zum Verlegen ist wichtig. Ohne Trullstück wird kein Dreier gespielt, außer man hat 9-10 Tarock und eine gute Farbkarte (König). Der Dreier wird mit Tarock-/Stecherhoheit gewonnen, außer es ist ein Königs-Dreier.




Dreier

Ein schöner Königs-Dreier: Gstieß/XX/XIX sichern die Tarockhoheit. Und im Talon liegt ja auch noch etwas! Die Herz Dame wird verlegt.

Spielwahl, Verlegen, Auspielen etc. ist weitestgehend wie beim Sechser-Dreier. Es gilt daher das dort gesagte mit der Einschränkung, dass der Spielverlust nur 4 Punkte kostet, nicht 8 wie beim Sechser. Dafür gibt es aber aus dem Talon auch nur 3 Karten. Daher sollte die Karte von Haus aus möglichst engfärbig sein.





Anders als beim Sechser hat der Dreierspieler aus der Lizitation Informationen über die Verteilung der Karten (wurde z.B. nur ein Piccolo angesagt, so ist das ein Indiz für eine gleichmäßige Verteilung der Tarock). Wurde kein tarockdominiertes Spiel lizitiert, so ist das ein Indiz für einen besonders guten Talon. Da kann auch mal ein riskanterer Dreier gewagt werden. Im Gegenzug haben die Gegner allerdings ihrerseits die Information, was im Talon gelegen ist.

Spiel und Gegenspiel müssen die Informationen aus dem Talon berücksichtigen. Nimmt der Spieler aus dem Talon einen König auf, so spielt man diese Farbe im Gegenspiel nicht an (außer der König wird sicher abgestochen). Bleibt im Talon z.B. ein König liegen, dann wird die Dame damit zur höchsten Farbkarte. Bleiben mehrere Karten einer Farbe liegen, so bekommt man leichter eine Zugfarbe zusammen. Bleiben hohe Tarock liegen, so können diese in das Spiel nicht mehr eingreifen. Bleiben den Gegnern viele Punkte im Talon oder hat der Spieler keine Tarock aufnehmen können, so ist ein Kontra leichter möglich; sogenannter „Lagenschuss“.

Tipp vom 

Beim Zählen der Tarock immer auch die im Talon liegen gebliebenen Tarock mitzählen! Diese werden gerne vergessen.

Generell ist der Dreier ein sehr effektives Spiel. Man spielt alleine, erhält 12 Punkte - das ist selbst mit einem sehr guten Besser-Rufer kaum erreichbar. Der Nachteil ist, dass der Reiz des gemeinsamen Spiels, das bei den Ruferspielen im Vordergrund steht, verloren geht.

Notizen

7. Solo-Dreier

Spielziel

ist das Spiel (zählt 8 Punkte), Vogerl nur bei sehr starker Tarockkarte. Spiel, Trull, Vogerl, alle Könige zählen doppelt. Alle Ansagen müssen beim Solo-Dreier sofort mit der Lizitation bekannt gegeben werden; z.B. „Solo-Dreier, Trull,- ich liege“.

- **welche Karte brauche ich**

Die Karte soll wie ein guter Dreier nach dem Verlegen sein, also 9-10 Tarock, darunter 4-5 Stecher und eine gute Farbkarte (einfärbig, Könige etc.). Die Gegner haben ja den gesamten Talon!



Solo-Dreier

Solo-Dreier, Kakadu, ich liege!
Der Spieler beginnt mit XVI, XVII
und schlägt dann Gstieß/Mond.

- **was spiele ich aus**

Der Spieler spielt wie bei einem guten Dreier, also in der Regel von Beginn an hohe Tarock (über XV). Von oben herunter schlägt er nur, falls eine Valatchance besteht bzw. falls er ein hohes Vogerl spielen will. Ansonsten sollen die Gegner am Anfang ruhig den einen oder anderen Tarockstich machen und damit ihre hohen Tarock verbrauchen. Besonders wirksam ist dabei das Spielen von einer Sequenz (z.B. Tarock XV/XVI/XVII). Späte Stiche der Gegner könnten wegen der zu erwartenden Schmiere viele Punkte bedeuten. In Summe spielt der Spieler sehr dominant.

Anderes gilt nur, falls er einen riskanten Solo-Dreier probiert. Da muss er sich dann zurückspielen und das Spiel mit den letzten fetten Stichen gewinnen. Die Vogerl werden nur bei sehr gutem Blatt angesagt, ansonsten still probiert, wenn das Spiel gut läuft. Es wird ja in aller Regel

eine atypische Tarockverteilung vorliegen (besonders wenn vorher ein Farben-Solo oder ein Negativspiel lizitiert wurde). Die Vogergier ist daher besonders beim Solo-Dreier äußerst gefährlich!

- **wie lege ich das Gegenspiel an**

Die Gegner spielen eine Mischung aus Gegenspiel zu Dreier und Solo-Rufer: Nachdem der Spieler sein Blatt nicht reinigen konnte, werden vom Gegner auch Könige ausgespielt. Die Gegner versuchen, den Spieler in die Mitte zu bekommen, ihn in Tarock zu kürzen.

Tipp vom 

Spielhypothese beim Gegenspiel zu einem Solo-Dreier sollte sein, dass der Spieler viele hohe Tarock hat, also nicht sehr viele Stiche zu erwarten sind. Die Gegner hoffen auf ein paar fette Stiche und den Talon!

  Notizen  

8. Farben-Solo

Spielziel

ist das Spiel (zählt 6 Punkte). An Zusatzprämien sind nur alle Könige (zählen doppelt) und der Valat möglich. Trull und Vogerl werden nicht honoriert. Die Trullstücke sind aber wegen der Punkte sehr wichtig!

Das Farben-Solo ist ein positives Spiel. Ein Schuss gilt für alle Gegner. Es gilt Tarock-und Farbzwang, kein Stichzwang. Die Vorhand spielt aus. Der Pagat muss nicht als letztes Tarock gespielt werden. Es muss so lange Farbe ausgespielt werden, bis man keine Farbkarte mehr hat, erst dann darf Tarock ausgespielt werden. Hat man eine gespielte Farbe nicht mit, so muss zuerst Tarock, anschließend eine Farbe nach eigener Wahl zugegeben werden. Der Talon bleibt den Gegnern.

- **welche Karte brauche ich**

Der Spieler braucht (als Näherungswert) mind. 8 Stiche. Optimal sind drei Könige, darunter eine lange Farbe mit König. Wichtig ist die Kombination König-Dame. Positiv ist auch eine mehrfach besetzte Dame ohne König (z.B. Dame/Reiter/Bube). Zwei lange Könige reichen nur, wenn der Spieler das Ausspielen hat. Hat er selbst Trullstücke, so erhöht das sein Risiko (es ist ja nicht sicher, dass er sie heimstechen kann). Ebenso negativ ist, wenn der Spieler in einer Farbe blank ist, also eine Fehlfarbe hat.

- **was spiele ich aus**

Zu Beginn spielt sich der Spieler gerne valatsicher, spielt also einen König aus. Hat er mindestens 8 Stiche zu erwarten (z.B. zwei lange geschlossene Farben), dann schlägt er diese herunter und gibt die letzten Stiche auf.

Sehr bewährt hat sich, dass der Spieler zu Beginn seine lange Farbe stark spielt. Er beginnt also mit König, Dame etc. Er versucht, dadurch gegnerische Trullstücke einzusammeln.

Hat er mehrere Könige, aber keine geschlossenen Farben, so muss er sich zusätzliche Stiche durch geschicktes Spielen einer kleinen Karte

freispielen: Er spielt sich also zurück, spielt z.B. ein Skartin unter dem König aus. Wird die Dame eingestochen, so macht er mit König/Reiter zwei Stiche. Auch Farben ohne König können so freigespielt werden. Man spielt z.B. bei einer Sequenz Dame/Reiter/Bube eine Figur aus und hofft, dass der König eingestochen wird. Der Spieler spielt sich auch zurück, falls er selbst hohe Trullstücke hat. Sein Ziel ist, dass er jedenfalls den letzten Farbstich macht und dann auf Tarock wechseln kann (und z.B. den Gstieß schlägt).

Keinesfalls spielt der Spieler freiwillig einen blanken König oder eine Gabel (z.B. Dame/Skartin) aus.



Farben-Solo

Der Spieler spielt sich zurück. Zuerst lockt er den Karo König heraus. Dann spielt er die Treff. Nach den sicheren Farbstichen wechselt er auf Gstieß/XX.

- **wie lege ich das Gegenspiel an**

Zu Beginn spielen sich auch die Gegner gerne valatsicher, spielen also einen König aus. Optimal ist, wenn sie früh die Fehlfarbe des Spielers entdecken und diese mehrfach herunterspielen. Sie lassen dadurch den Spieler nicht ins Spiel kommen, können ihre Trullstücke heimschmieren und jene des Spielers einsammeln. Die Gegner spielen daher generell zuerst von einer langen Farbe aus (z.B. mehrfach besetzter König, viele Skartins mit Reiter, Sequenz Dame/Reiter/Bube).

Tipp vom 

Die Gegner forcieren ihre lange Farbe. Denn: Je mehr Karten einer Farbe der Gegner hat, umso eher handelt es sich dabei um die kurze Farbe oder vielleicht sogar die Fehlfarbe des Spielers. Das bringt Trullstücke und damit viele Punkte!

Beim Abspielen der Fehlfarbe des Spielers darf allerdings nicht übertrieben werden: Sobald die Trullstücke des Spielers eingesammelt wurden bzw. die Gegner ihre Trullstücke geschmiert haben besteht die Gefahr, dass der Spieler bei weiterem Spielen der Fehlfarbe seine gefährlichsten Karten z.B. Skartins abschmiert. Die Gegner verlieren damit die Chance auf fette Farbstiche.

Sitzt der Spieler hinten, so spielt der Gegner eher Figuren aus, um die Gabeln der Mitspieler zu schonen. Sitzt der Spieler in der Mitte, so spielt man eher Skartins aus, der Spieler ist damit in Entscheidungsstress, soll er groß oder klein stechen?

Im Laufe des Spiels wird auch gerne eine blanke Dame ausgespielt, vielleicht wird dadurch ein besetzter Reiter frei. Keinesfalls werden Gabeln aufgemacht, z.B. eine einfach besetzte Dame angespielt.

  **Notizen**  

9. Farben-Dreier

Spielziel

ist das Spiel (zählt 3 Punkte). An Zusatzprämien sind nur alle Könige (zählen ein bzw zwei Punkte) und der Valat möglich. Trull und Vogerl werden nicht honoriert. Die Trullstücke sind aber wegen der Punkte sehr wichtig!

Der Farben-Dreier ist ein positives Spiel. Ein Schuss gilt für alle Gegner. Es gilt Tarock-und Farbzwang, kein Stichzwang. Die Vorhand spielt aus. Der Pagat muss nicht als letztes Tarock gespielt werden. Es muss so lange Farbe ausgespielt werden, bis man keine Farbkarte mehr hat, erst dann darf Tarock ausgespielt werden. Hat man eine gespielte Farbe nicht mit, so muss zuerst Tarock, anschließend eine Farbe nach eigener Wahl zugegeben werden.

- **welche Karte brauche ich**

Zum Gewinn des Spiels braucht der Spieler letztlich (als Näherungswert) mind. 8 Stiche.

Wesentlich beim Farben-Dreier ist, dass der Spieler drei Karten aus dem **Talon** bekommt. Er kann damit eine Karte die mangels 8 Stiche kein oder nur ein extrem riskantes Farben-Solo ist mit dem Talon aufbessern. Der Talon sollte einen, vielleicht sogar zwei Stiche bringen. Der Spieler benötigt daher bei der Lizitation 6-7 sichere Stiche. Beim Verlegen sind zuerst Tarock zu verlegen. Hat der Spieler keine Tarock mehr dann verlegt er Farbkarten, diese aber aufgedeckt! Die verlegten Karten zählen zu seinen Stichen, die liegengebliebene Talonhälfte zählt zu den Stichen der Gegner.

Tipp vom 

Beim Farben-Dreier bringt der Talon ein bis zwei Stiche. Der Spieler braucht also zur Lizitation 6 bis 7 sichere Stiche.

Spielanlage des Spielers und der Gegner ist wie beim Farben-Solo. Zusätzlich berücksichtigen beide Parteien die Informationen aus dem Talon. So werden die Gegner die sich aus dem Talon ergebende starke

Farbe des Spielers nicht anspielen, ebenso wenig die Farbe eines aus dem Talon aufgenommenen Königs.



Farben-Dreier
Nur 6 sichere Stiche. Aber etliche Optionen, die Farben durch den Talon zu stärken. Bei geschicktem Zurückspielen wird auch der Gstieß ein super Stich!

♣ ♥ Notizen ♦ ♠

Bettler/Piccolo, Bettler/Piccolo ouvert

Spielziel

ist **ein** (Piccolo, Piccolo ouvert) bzw. **kein** (Bettler, Bettler ouvert) Stich.

Bettler und Piccolo sind negative Spiele. Es gilt Tarockzwang, Farbzwang und Stichzwang, der Pagat darf erst als letztes Tarock gespielt werden. Ein Schuss zählt nur für den Schießenden alleine. Zu Beginn spielt der Spieler aus. Es gibt keine sog. Bei-Spiele (dh. es spielen z.B. zwei Spieler gleichzeitig einen Bettler). Das Spiel ist ohne Talonaufnahme.

Bettler/Piccolo:

- **welche Karte brauche ich**

Der Spieler soll wenige und kleine Tarock im Blatt haben. Er soll in keiner Farbe blank sein und soll möglichst viele Schlusskarten haben (z.B. Pik Sieben, Herz Vier). Eine lange Farbe ohne Schlusskarte ist gefährlich, blanke Damen/Reiter sind besonders gefährlich. Seine gefährlichste Karte kann der Spieler allerdings zu Beginn ausspielen.

Den Pflichtstich beim Piccolo macht man mit dem Gstieß, dem Mond oder einem möglichst kurzen König, bei einer riskanteren Variante mit Hilfe von 4-5 mittleren Tarock. Ein blanker König hat gut 80% Chance den Stich zu machen, ist er einfach besetzt, dann ca. zwei Drittel.



Tipp vom

Der Piccolo ist ein interessantes Spiel. Die Gegner wissen nicht, ob der Stich mit dem Gstieß, einigen Tarock oder mit einem König gemacht werden soll. Das eröffnet dem Piccolo-Spieler viele taktische Möglichkeiten.

- **was spiele ich aus**

Beim ersten Ausspielen wird der Bettler-Spieler seine besonders gefährliche Karte entschärfen, z.B. ein hohes Tarock, eine Dame bzw. einen Reiter ausspielen. Hat er eine gefährliche lange Farbe (z.B. mit

König oder Dame) so entschärft er sie durch Ausspielen einer mittelhohen Karte. Der Piccolo-Spieler kann zwei Mal ausspielen, also sein Blatt von zwei gefährlichen Karten reinigen.

- **wie lege ich das Gegenspiel an**

Beim **Bettler** versuchen die Gegner von Beginn an, dem Spieler einen Stich anzuhängen (**Bettler-Modus**). Dazu müssen sie sich vorweg entscheiden, ob sie austarockieren oder eher Farbe spielen (oft wird austarockiert).

Optimal ist im Gegenspiel, wenn der rechts vom Spieler sitzende Gegner ausspielt, der Spieler also hinten – als Letzter - sitzt. Dann spielt man ein möglichst kleines Tarock oder eine möglichst kleine Farbkarte aus, alle Gegner bemühen sich möglichst klein darüber zu stechen, der Spieler muss hinten einstechen. Damit diese Sitzposition vorliegt, ist es manchmal nötig, das Spiel an die Vorhand zu übergeben, z.B. durch Spielen einer langen Farbe in der man den Spieler nicht zu Fall bringen kann oder durch Übergabe mit Tarock. Der gefährliche Gegner sitzt bei den negativen Spielen also immer rechts vom Spieler!

Strategien damit der Bettler-Spieler einen Stich macht:

- im Tarockspiel kann der rechts vom Spieler (=vorne) sitzende Gegner mal ein kleines Tarock „auf die Reise schicken“.
- im Farbenspiel spielt man als rechts sitzender Gegner z.B. ein Skartin unter einem König/unter einer Dame einer kurzen Farbe aus.
- man versucht den Spieler durch zweimaliges Spielen derselben Farbe mit Tarock in Stich zu bringen.
- im Farbenspiel spielt man groß/klein (also schlägt zuerst den König und spielt dann ein Skartin; wenn schon alle Tarock gefallen sind).
- ein Skartin für das Endspiel aufzubewahren ist oftmals hilfreich.

Beim **Piccolo** wird am Anfang geschaut, ob der Spieler den Stich mit Tarock machen will. Die Gegner versuchen zuerst, diesen Tarockstich zu verhindern, spielen also auf keinen Stich des Piccolo-Spielers (**Piccolo-Modus**). Sie spielen aggressiv Tarock, versuchen den Spieler in die Mitte zu nehmen. Hat der Piccolo-Spieler nur schwache Tarock, dann plant er offensichtlich einen Königstich. Diesen verhindern die Gegner, indem sie zuerst dominant die Farben ihrer Könige spielen. Die vierte Farbe wird nicht angespielt. Am Schluss wird dann ein Gegner in den

Stich gebracht, der diese Farbe nicht (mehr) hat. Das erfordert dominantes und abgestimmtes Spiel der Gegner.

Liegt ein Stich vor, so ist die Gegenstrategie natürlich auf zwei Stiche des Spielers gerichtet. Die Gegner schalten also auf den Bettler-Modus um. Ist klar, dass der Planstich des Spielers nicht verhindert werden kann, so ist es eine gute Strategie, ihm die letzten zwei Stiche zu lassen.

Bettler/Piccolo ouvert:

Die Ouvert-Spiele sind die Krönung der negativen Spiele. Die Karten werden nach dem ersten Stich, noch vor dem zweiten Auspielen, aufgedeckt. Der Talon bleibt verdeckt. Für alle Spieler ist besondere Sorgfalt geboten. Die Gegner kennen atypischer Weise alle Karten,- aber auch der Spieler weiß, wer welches Blatt hat, woher die Gefahr droht. Die Beratung der Gegner ist zwar zulässig, warnt den Spieler aber unnötig. Daher soll nach einer allgemeinen Eingangsdiskussion möglichst bald **ein** Gegner das Gegenspiel führen und seine Strategie umsetzen. Alle Gegner sind aber zum aktiven gemeinsamen Mitdenken eingeladen...

- **welche Karte brauche ich**

Bei den Ouvert-Spielen benötigt der Spieler möglichst viele Schlusskarten, er soll keine lange Farbe ohne Schlusskarte haben. Er muss in jeder Farbe mindestens eine Karte haben, sollte sogar je Farbe zwei Karten haben (außer er ist nach dem ersten Auspielen schon tarocklos). Er soll max. 2-3 Tarock, möglichst unter VII haben. Ansonsten besteht die Gefahr, dass ihm ein Tarock hochgespielt wird. **Eine** gefährliche Karte kann der Spieler allerdings zu Beginn ausspielen, beim Piccolo meist sogar eine zweite.

- **was spiele ich aus**

Beim **Bettler ouvert** wird der Spieler zuerst seine gefährlichste Karte entschärfen, ein hohes Tarock oder eine hohe Farbkarte oder eine lange Farbe mit König oder Dame (hier wird eine mittelhohe Karte ausgespielt).

Beim **Piccolo ouvert** wird der Pflichtstich mit einem König gleich zu Beginn versucht. Soll der Pflichtstich mit dem Gstieß erfolgen, so wird zu Beginn eine gefährliche Karte entschärft. Der Stich mit dem Gstieß ist ja nicht zu verhindern. Anschließend kann der Piccolo-Spieler eine zweite gefährliche Karte entschärfen. Hat der Piccolo-Spieler allerdings zwei gefährliche Farben, so spielt er zuerst den Gstieß. Nach dem ersten Stich werden die Karten aufgedeckt, er kann sich dann anschauen, woher die größere Gefahr droht. Diese Farbe spielt er an. Soll der Pflichtstich mit dem Mond gemacht werden, so muss zu Beginn durch Spielen eines hohen Tarocks der Gstieß herausgelockt werden.

Wird von den Gegnern abtarockiert, so registriert der Spieler, woher die Gefahr im Endspiel kommen wird, wer am Schluss im Stich sein wird, wer welche Karte wegschmieren kann. Er wirft daher diese gefährlichen Karten bevorzugt ab. Ist die Richtung aus der die Gefahr droht nicht so eindeutig, dann wirft der Spieler seine gefährlichen Karten gleichmäßig ab und reagiert proaktiv auf den Verlauf des Spiels. Wichtig ist, dass er versucht zu erraten, wie die Gegner das Spiel anlegen werden.


- **wie lege ich das Gegenspiel an**

Beim **Bettler ouvert** ist die Strategie der Gegner von Beginn an auf einen ungewollten Stich des Spielers gerichtet (**Bettler-Modus**). Die Gegner stechen schon beim ersten Ausspielen ihre höchsten Tarock oder Farbkarten ein.

Nachdem ersten Stich prüfen die Gegner:

- hat der Spieler in einer Farbe nur eine Karte? Wird diese Farbe zum zweiten Mal gespielt, dann muss er mit Tarock einstechen.
- hat der Spieler noch ein hohes Tarock? Er wird in die Hinterhand gebracht und muss mit diesem Tarock einstechen.
- hat der Spieler eine hohe Farbkarte? Er wird in dieser Farbe in den Stich gebracht.
- gelingt es, ein Tarock des Spielers „hoch zu spielen“? z.B. indem man eine lange Farbe des Spielers mehrfach spielt, die Partner verbrauchen ihre hohen Tarock, der Spieler muss dann mit Tarock stechen.
- möglicherweise muss man dazu zuerst den richtigen Spieler z.B. den in der Vorhand, durch geschicktes Spielen in den Stich bringen, also den Stich übergeben.

- ist die Situation nicht so eindeutig wie in den obigen Beispielen, dann wird vorerst einmal abtarockiert und geschaut, welche Farben der Spieler wegwirft. Die Gegner müssen darauf aufpassen, dass sie nicht einfach die höchsten Tarock und die höchsten Farbkarten abwerfen. Es muss eine Übergabe unter den Gegnern möglich sein. Die Richtung, aus der die Stichgefahr kommt, darf für den Spieler nicht eindeutig vorhersehbar sein. In der Praxis hat sich sehr bewährt, zur Mitte des Spiels einmal innezuhalten und die Situation zu bewerten. Eine interessante Variante ist auch, sich eine Farbe des Spielers für einen „Blindstich“ aufzubehalten: Der Gegner behält sich eine hohe Farbkarte in der Farbe auf, die der Spieler mithat, die anderen Gegner aber nicht. Spielt der Gegner im Endspiel diese Farbe, dann muss der Spieler zugeben, die Gegner können die entscheidenden Farbkarten wegschmieren. Und in dieser Farbe macht der Spieler dann den Stich!

Tipp vom 

Beim Bettler ouvert spielt der Spieler nur einmal – nämlich zu Beginn – aus. Ab diesem Zeitpunkt ist er nur mehr „Gast“ im Spiel. Er muss die Spielzüge seiner Gegner erraten und seine gefährlichsten Karten rechtzeitig abwerfen.



Bettler ouvert

Zu Beginn wird Tarock XX gespielt. Das Spiel wird verloren, wenn die Gegner jeweils zwei Treff haben. Ansonsten ist nur noch der Karo Reiter gefährlich.

Beim **Piccolo ouvert** spielen die Gegner zuerst auf keinen Stich des Spielers (**Piccolo-Modus**). Spielt der Spieler zu Beginn Tarock aus, dann wird möglichst klein gestochen. Sobald der Spieler aber seinen Stich hat, wechseln die Gegner auf den Bettler-Modus und versuchen, dem Spieler einen zweiten Stich anzuhängen. Es gilt dann das oben zum Bettler gesagte.



Piccolo ouvert

Zu Beginn spielt der Spieler den Treff König. Dann Tarock XIX. Der Pik Reiter könnte noch gefährlich werden.

09/23



Notizen