

Königrufen - Erste Hilfe

Lust auf Tarock ?!



Maria Mayr/Gerhard Mayr
Linz, Mai 2016

Kontakt unter: trull@lustauftarock.at, www.lustauftarock.at
Freies Spiel jeden Dienstag 19.00 Uhr, Gasthaus auf der Wies, 4040 Linz

Königrufen - Erste Hilfe

Dieses Skriptum wendet sich an Absolventen des Tarock-Grundkurses, die erste Bekanntschaft mit den Regeln des Königrufens und den einzelnen Spielen gemacht haben oder diese als Wiedereinsteiger aufgefrischt haben. Sie verfügen über erste Spielpraxis, spielen aber noch nicht lange selbständig. Das nachstehende Grundkonzept dient zur Vertiefung der ersten Eindrücke. Es geht hier nicht um völlig starre Regeln, sondern um grundlegende Fragen, die sich bei der Lizitation oder beim Spiel stellen. Dargestellt werden Grundannahmen und Standards als Basis, die dann durch Erfahrung, Taktik oder Sondersituationen auch bewusst abgeändert werden können. Das Skriptum basiert auf den Regeln des Raiffeisen Tarockcups.

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.

Maria Mayr/Dr. Gerhard Mayr, Mai 2016

1. Allgemeine Fragen

- **Was kann/soll ich mit meiner Karte spielen?**

Vgl. dazu unten die Angaben zu den positiven bzw. negativen Spielen im Detail. Welches Spiel ich wähle hängt auch davon ab, ob ich in der Vorhand bin oder als letzter Spieler in der Hinterhand schon ein wenig abschätzen kann wie die Karten verteilt sind; ob ich ein Spiel überbieten soll oder nicht. Im Zweifel lieber aktiv spielen als bloß zuzusehen. Wer wagt gewinnt, zumindest an Erfahrung. Es geht ja beim Tarock nicht nur um das Gewinnen, sondern auch um das „schön spielen“.

Und schließlich darf und soll auch auf den Talon vertraut werden!

- **Wer spielt mit wem?**

Ist wichtig, falls bei einem Ruferspiel der König nicht angesagt wurde. Den Partner erkennt man unter anderem indem er in meinen Stich hohe Farbkarten schmiert, den Gegnern hohe Tarock vorlegt, die angezeigte

Farbe zurückspielt, beim A-Rufer Tarock ausspielt.

Beim Solo-Rufer wird vom Gegner gerne die gerufene Farbe gespielt, um festzustellen wer mit wem spielt.

- **Wer führt das Spiel, wer arbeitet zu?**

Die Partner müssen sich über die Rollenverteilung im Klaren sein. Soll etwa der angesagte Pagat verhindert werden, dann darf nur einer der Gegner versuchen, sich lang zu spielen und den entscheidenden letzten Stich zu machen - sonst behindert man sich gegenseitig. Wird kontriert, so ist dieser Spieler der Spielführer. Wer eine Farbe mehrfach spielt oder tarockiert zeigt damit „ich bin stark“!

- **Was will mein Partner? Was unterstützt unser Spiel?**

Beispielsweise eine Farbe, die der Partner angespielt hat; Tarock, wenn ein Vogerl geplant ist.

- **Was stört das Spiel des Gegners?**

Etwa eine Farbe, die er stechen muss, damit wird der Gegner ja tarockarm.

2. Grundregeln für positive Spiele

Bei positiven Spielen spielt die Vorhand aus, es herrscht Farbzwang, Tarockzwang, aber kein Stichzwang. Ein Kontra gilt für alle Gegner. Zusatzprämien/Ansagen sind möglich (Vogerl, König, Trull, Valat etc.).

- **Gerufen** wird optimalerweise die Farbe, in der man die blanke oder einfach besetzte Dame hat, sonst wo man den Reiter oder maximal zwei Karten hat (damit der König leichter angesagt werden kann, man ihn nicht selbst herausspielt, eine Übergabe an den Partner erfolgen kann).

- Nach dem **Verlegen** soll man möglichst wenige Farben haben, also engfärbig sein. Achtung: Könige und Trullstücke dürfen nicht verlegt werden, Tarock nur, wenn keine Farbkarten mehr da sind. Werden Tarock verlegt, so müssen sie aufgedeckt werden.

- Die Trull und die Könige können auch **angesagt** werden, wenn man sie nicht in der Karte hat, sie müssen ja nur bei den Stichen sein. König ultimo, Pagat/Uhu/Kakadu müssen beim ansagenden Spieler in der Karte sein. König ultimo muss als letzter Stich selbst oder vom Partner eingestochen werden, Pagat/Uhu/Kakadu muss man als Ansagender selbst heimstechen.

Wenn eine Chance besteht immer **schießen (kontern)**, nicht auf gedruckte Karten warten. Der Schiesser benötigt bei einem Schuss gegen einen Dreier/Sechser ausreichend Tarock (6-7 mit 2 Stechern) und ist optimalerweise nur 2-färbig. Ein A-Rufer kann ab 6-7 Tarock mit 1-2 Stechern, optimalerweise 4-färbig, geschossen werden.

- Im Zweifel **schmieren**, außer man hat ganz wenige Punktekarten wie z.B. König, Dame; - da schmiert man eben nur in den sicheren Stich.

- Im Zweifel **stechen**, nicht Tarock horten oder sparen, nur ausnahmsweise laschieren (kleinen Tarock zugeben). Sonst bleiben einem die Tarock möglicherweise über, der Gegner bleibt auf Zug und kann das Spiel gestalten.

Wenn es geht hinten stechen, der Gegner sollte möglichst in die Mitte genommen werden („hinten ist der Stich schöner“). Ausnahme etwa im Gegenspiel zu einem Dreier, wenn der Spieler tarockiert, da sticht man gleich zu Beginn auch vorne, damit hinten von einem Partner der Pagat geschmiert werden kann. Wird eine Farbe zum ersten mal gespielt, so sticht man niedrig. Je öfter eine Farbe gespielt wird bzw. je mehr Punktekarten kommen müssen, umso höher greift man.

- Beim **Ausspielen** muss man sich klar sein, ob man der starke oder der schwache Gegner ist. Der Starke führt das Spiel oder das Gegenspiel, macht die wichtigen Stiche. Der Schwache ärgert den Gegner mit seinen wenigen Tarock, indem er hoch vorlegt. Wenn er tarocklos ist, dann schmiert er (und gewinnt damit das Spiel! - obwohl bzw. *weil* er keine Tarock mehr hat). Der Starke spielt seine lange Farbe mehrfach oder Tarock. Der Schwache spielt dem starken Partner die angezeigte Farbe zurück. Hat er diese nicht, so spielt er eine ganz kurze Farbe und sticht dann, wenn der Partner diese zurück spielt, hoch mit Tarock. Generell gilt: Dem Partner wird die von ihm angezeigte Farbe zurück gespielt. Wenn der Partner Tarock spielt, so wird Tarock zurück gespielt, der Partner könnte ja ein stilles Vogerl probieren.

Im Gegenspiel zu Dreier etc. wird gerne *unter* einem König ausgespielt. Beim Solo-Rufer werden Könige gespielt. Ein König wird gegenüber einem Dreier/Sechser-Spieler nur in besonderen Situationen ausgespielt, z.B. wenn ich den König blank habe und der Spieler als Erster sitzt. Er ist dann in Entscheidungsstress, ob er hoch oder niedrig stechen soll.

Wenn man tarockiert, so wird nicht unter dem X-er Tarock ausgespielt. Ausnahmen: Ein kleines Tarock wird ausgespielt, wenn der Partner in der Hinterhand sitzt, die Gegner also in der Mitte sind. Beim A-Rufer spielt der Spieler zu Beginn gerne ein ganz kleines Tarock aus, der Partner legt dann hoch vor.

Die gerufene Farbe wird vom Gegner nicht angespielt, außer beim Solo-Rufer. Vom Spieler aufgenommene Könige werden vom Gegner nicht

angespielt. Damit wird ja dem Spieler in die Farbe gespielt, er kommt in den Stich und kann das Tempo bestimmen; anderes gilt nur, wenn der aufgenommene König sicher abgestochen wird.

- Tarock immer **mitzählen** und merken, welche der hohen Tarock bzw. der Vogerl schon gefallen sind (Achtung auf stille Vogerl!), welche Tarock noch im Spiel sind, ob ich den höchsten Tarock habe. Immer aufpassen, welche Farben schon/wie oft gespielt wurden, wer die Farbe mit hatte/wer nicht. Immer auch beobachten, wer noch Tarock hat/wer schon schmiert. Davon hängt ja ab, wie hoch ich dem Gegner vorlege, ob ich schon vorweg schmieren kann etc.

- **Rufer (Vorhand-Rufer)**

Kann man nur in der Vorhand spielen. **Ziel** ist 35 und zwei Blatt. Man ruft einen König als Partner. Ansagen sind nicht nötig, aber möglich (Vogerl, König ultimo etc.).

- **Solo-Rufer**

Vorrangiges **Ziel** ist, dass der König angesagt wird (zählt 4 Punkte). Achtung: Auf den Talon aufpassen. Zusatzprämien zählen doppelt (Vogerl, Trull, Könige, König ultimo). Der Solo-Spieler soll Gstieß oder Mond haben, es geht ja um den König! Der Spieler braucht mind. 5-6 Tarock, soll mehrfärbig sein, soll einen König haben. Bei guter Farbkarte könnte auch ein Dreier überlegt werden.

Zu Beginn wird gerne der Partner des Rufers gesucht. Es wird dazu vom Gegner die gerufene Farbe angespielt. Der Solo-Rufer ist das Spiel der Könige. Es werden die Könige offensiv ausgespielt. Die Gefahr des Abstechens ist niedriger als sonst, weil ja der Spieler keine Karten verlegen konnte. Der Spieler spielt seine lange Farbe. Die Gegner spielen ihre Farben, versuchen den Spieler in Tarock zu kürzen.

- **A-Rufer oder Besser-Rufer**

Ziel ist der letzte bzw. vorletzte bzw. drittletzte Stich, ist mit dem Pagat/Uhu/Kakadu selbst zu machen. Daher müssen die Tarock der Gegner und des Partners verbraucht sein. Das Spiel ist nur nebenbei wichtig, es zählt ja nur 1 Punkt.

Der Spieler braucht für einen besser-Rufer:

- mit Pagat: mindestens 6 Tarock und 1-2 Stecher

- mit Uhu: mind. 7 Tarock und 2-3 Stecher

- mit Kakadu: mind. 8-9 Tarock und mindestens 3 Stecher. Hier stellt sich die Frage, ob nicht gleich ein Dreier gespielt wird. Hat der Spieler Trullstücke und Könige, dann spielt er einen Dreier, sonst einen Kakadu-Rufer.

Damit am Schluss der Stich mit einem kleinen Tarock gelingen kann müssen die Tarock herausgespielt werden. Der Spieler spielt daher Tarock oder seine lange Farbe, der Partner bringt Tarock oder die lange Farbe des Spielers. Der Partner legt hoch vor, damit die Gegner ihre Stecher brauchen und jene des Spielers geschont werden.

Die Gegner vermeiden ihren Tarockverbrauch, spielen sich wechselseitig in die Farbe, wechseln die Farben. Sie spielen bevorzugt einen König oder unter einem König aus, damit dem Spieler nicht in die Farbe gespielt wird. Der soll mit seinen Königen selbst herauskommen müssen. Es ist damit leichter, seine Fehlfarben zu erraten, er wird an Tempo verlieren. Die gerufene Farbe spielen die Gegner nicht an.

- **Sechser-Dreier**

Kann man nur in der Vorhand spielen. **Ziel** ist 35 und zwei Blatt; Vogerl nur wenn es leicht geht. Das gilt vor allem für den Pagat, der als Ansage wenig bringt, aber unter Umständen das Spiel gefährdet, weil man bei Verlust des Pagat oft auch 5 Punkte für das Spiel verlieren wird. Das Spiel ist mit 4 Punkten sehr hoch bewertet. Sollte der Spieler verlieren, so muss er doppelt zahlen.

Der Spieler benötigt mind. 6-7 Tarock, darunter zwei Stecher, 1-2 Könige, möglichst hohe Schmierkarten zum Verlegen (er kann ja 6 Karten tauschen!). Ohne Trullstück wird kein Sechser-Dreier gespielt. Ausnahme: 9-10 hohe Tarock und gute Farbkarte (König).

Nach dem Verlegen soll man keine Farbe ohne König haben; wenn Farben ohne König „hängen bleiben“, dann möglichst wenige verschiedene Farben behalten. Wenn geht sollen viele Punkte verlegt werden. Farbenreinheit geht aber vor Punkte verlegen. Der Spieler muss das Spiel dominieren, spielt Tarock oder ansonsten seine lange Farbe. Er spielt **nicht** seine kurzen Könige. Tarock nicht unter X ausspielen, eher in der Mitte um die XV. Alter Tarockiererspruch: „Der XIII-er macht die Leut` narrisch“. Der Spieler muss den Gegnern die hohen Tarock herausziehen bzw. dann zur richtigen Zeit seine Stecher schlagen.

Die Gegner spielen ihre Farben, versuchen die Könige des Spielers zu stechen und viele Punkte einzustechen bzw. zu schmieren. Sie nehmen den Spieler in die Mitte: Im Optimalfall spielt jener Gegner aus, der unmittelbar vor dem Spieler sitzt. Dieser soll in Entscheidungsstress gebracht werden, ob er hoch oder niedrig stechen soll. Vielleicht verbraucht er unnütz einen Stecher oder es gelingt, ihm wichtige Punkte ab-zu-stechen. Generell werden Sechser-Dreier und Dreier sehr ähnlich gespielt bzw. ist auch das Gegenspiel sehr ähnlich. Beim Sechser-Dreier darf noch etwas mehr auf den Talon vertraut werden.

Dreier

Ziel ist 35 + 2 Blatt; Vogerl wenn es passt. Der Spieler braucht mind. 6-7 Tarock, darunter 2 Stecher, gute Farbkarten (Könige etc.). Ohne Trullstück wird kein Dreier gespielt. Ausnahme: 9-10 hohe Tarock und gute Farbkarte (König).

Wer in den Tarock stark ist kann ein Vogerl ansagen, den Pagat nur falls er sehr sicher ist, unter Umständen versuchen ein Vogerl still zu spielen. Der Spieler muss das Spiel dominieren. Vgl. oben beim Sechser-Dreier.

• Solo-Dreier

Ziel ist 35 + 2 Blatt; Vogerl wenn es passt. Die Zusatzprämien zählen doppelt (Vogerl, Trull, Könige).

Der Spieler benötigt mind. 9-10 Tarock, 4-5 Stecher, optimale Farbkarte (Könige). Muss ein sehr gutes Blatt sein, wie ein guter Dreier nach dem Verlegen. Die Gegner haben ja den ganzen Talon! Stille Vogerl nur probieren, wenn das Spiel optimal läuft. Der Spieler muss das Spiel ganz besonders dominieren. Er spielt meist von Beginn an hohe Tarock. Das Gegenspiel ist eine Mischung aus Spiel gegen einen Dreier und gegen einen Solo-Rufer. Es werden hohe Karten gespielt, vor allem Könige. Der Spieler konnte ja mangels Talon seine Karte nicht reinigen. Die Gegner haben nicht sehr viele Stiche zu erwarten. Ihre Chance sind ein paar fette Stiche und der Talon.

3. Farben-Solo

Ziel ist 35 + 2 Blatt. Ist ein positives Spiel, hat aber besondere Regeln. Bei diesem Spiel sind die Tarock wie eine fünfte Farbe. Es muss solange Farbe ausgespielt werden, bis man keine Farbkarten mehr hat. Erst dann darf Tarock ausgespielt werden. Wenn man die ausgegebene Farbe nicht hat, so muss Tarock zugegeben werden. Der Pagat muss *nicht* als letztes Tarock gespielt werden. Es besteht Farbzwang, Tarockzwang, aber kein Stichzwang. An Sonderprämien/Ansagen sind nur die Könige und Valat möglich. Die Vorhand beginnt mit dem Ausspielen. Daher sollte man als Spieler, der nicht die Vorhand hat, mind. 3 Könige mit hohen Farbkarten haben. Nur als Vorhandspieler ist ein Farben-Solo angeraten, wenn man nur zwei lange Farben hat. Um den Farben-Solo zu gewinnen braucht man mindestens 8 Stiche. Die Gegner haben ja den gesamten Talon. Mit 9 Stichen ist man auf der sicheren Seite. Der Spieler spielt seine lange(n) Farbe(n), schlägt herunter. Fehlen ihm die sicheren 8 bzw. 9 Stiche, dann spielt er sich auch zurück, besonders, wenn er hohe Trullstücke in der Karte hat. Die Gegner spielen ihre langen Farben, schmieren Trullstücke in ihre Stiche. Gabeln (z.B. besetzte Dame/Reiter) werden *nicht* angespielt.

4. Grundregeln für negative Spiele

Bei negativen Spielen spielt immer der Spieler aus, es herrscht Farbzwang, Tarockzwang und Stichzwang. Ein Kontra gilt nur für den Kontrierenden selbst. Der Pagat darf erst als letztes Tarock gespielt werden. Es sind keine Zusatzprämien/Ansagen (Vogel, König, Trull, Valat etc.) möglich.

- **Trischaken (Fahren)**

Kann man nur in der Vorhand spielen. **Ziel** sind möglichst wenige Punkte, optimalerweise kein Stich. Jeder spielt für sich allein. Es wird „bunt gemischt“ gespielt: Es darf sowohl Tarock als auch Farbe ausgespielt werden. Der letzte Stich erhält den Talon. Jeder Ausspielende versucht, möglichst seine gefährlichsten Karten zu entschärfen. Hat man keine Tarock mehr, so schmiert man seine gefährlichsten Karten weg (z.B. Könige, Damen).

- **Bettler, Piccolo bzw. Bettler/Piccolo ouvert**

Ziel ist *kein* Stich (Bettler, Bettler-ouvert) oder *ein* Stich (Piccolo, Piccolo-ouvert). Der Spieler soll möglichst viele Schlusskarten haben, z.B. Pik 7 oder Karo 4. Er hat möglichst zwei (kleine) Karten von jeder Farbe, er hat wenig bis keine Tarock.

Beim **Bettler** spielt der Spieler zu Beginn seine gefährlichste Karte aus. Im Gegenspiel wird meist abtarockiert. Als Variante kann auch zu Beginn mal versucht werden, dem Spieler einen Farb- oder Tarockstich anzuhängen. Wenn der Spieler in der Hinterhand sitzt, dann spielt die Vorhand eine kleine Farbkarte oder ein kleines Tarock aus, die anderen Gegner stechen möglichst niedrig. Oder es wird eine Farbe zweimal hintereinander gespielt und der Spieler muss daher mit Tarock stechen. Manchmal wird klein unter dem König ausgespielt, der Spieler macht mit Dame oder Reiter unverhofft einen Stich.

Den Pflichtstich beim **Piccolo** kann man bevorzugt mit dem Gstieß, Mond/Zwanzig oder einem kurzen König machen. Die Gegner schauen zuerst, ob der Piccolo-Spieler den Stich mit Tarock machen will. Sie versuchen, diesen Stich zu verhindern (Piccolo-Modus). Hat der Spieler seinen Stich gemacht, so schalten die Gegner auf den Bettler-Modus um und versuchen, ihm einen zweiten Stich an zu hängen. Hat der Spieler aber keinen Tarockstich gemacht, dann plant er offensichtlich einen Farbstich. Die Gegner versuchen, diesen durch dominante Spielweise zu verhindern. Gelingt das nicht, dann soll der Spieler halt einen zweiten Stich bekommen!

Bei den **Ouvertspielen** werden die Karten nach dem ersten Stich, vor dem zweiten Ausspielen, aufgedeckt. Es soll *ein* Gegner das Gegenspiel führen, bei offener Beratung kann der Spieler sich daran orientieren und rechtzeitig die richtigen Karten abwerfen. Beim Bettler ouvert spielt der Spieler zu Beginn seine gefährlichste Karte aus. Plant beim Piccolo ouvert der Spieler den Pflichtstich mit dem König, so spielt er diesen gleich zu Beginn. Plant er den Pflichtstich mit dem Gstieß, dann kann er beim ersten Ausspielen eine gefährliche Karte entschärfen. Im Gegenspiel prüfen die Gegner, ob der Spieler eine Farbe gar nicht oder nur einmal mit hat. Sie können auch versuchen, ihn mit einem hohen Tarock oder einer hohen Farbkarte in den Stich zu bringen. Ist die Situation zu Beginn unklar, dann wird erst mal abtarockiert und dann der Spieler mit einer Farbe in den Stich gebracht.

5. Reihung und Bewertung der Spiele/Ansagen

Trischaken/Fahren	1
Rufer	1
Piccolo	2
Bettler	2
Solo-Rufer	2
A-Rufer/Besser-Rufer	1 plus Vogerl
Dreier	4
Sechser-Dreier	4
Farben-Solo	5
Piccolo ouvert	6
Bettler ouvert	7
Solo-Dreier	8
König ultimo	2
Trull	2
Alle Könige	2
Pagat	2
Uhu	4
Kakadu	6
Valat	das 8-fache des Spieles
-	gilt jeweils, wenn die Zusatzprämie angesagt wurde, still nur die Hälfte.

Beispiel:

Ein angesagter König ultimo zählt beim Rufer 2 Punkte. Wird er still gemacht, dann 1 Punkt.