

# Königrufen - Fortgeschrittene 1

## Lust auf Tarock ?!



**Gerhard Mayr/Manfred Huemer  
Linz, Mai 2016**

Kontakt unter: [trull@lustauftarock.at](mailto:trull@lustauftarock.at), [www.lustauftarock.at](http://www.lustauftarock.at)  
Freies Spiel jeden Dienstag 19.00 Uhr, Gasthaus auf der Wies, 4040 Linz

## **Königrufen - Fortgeschrittene 1**

Dieses Skriptum wendet sich an Tarockspieler mit erster Spielerfahrung, die nach den Grundkursen bereits die Regeln des Königrufens und die einzelnen Spiele sehr gut beherrschen. Es wendet sich auch an Wiedereinsteiger, die ihr Wissen intensiv aufgefrischt haben. Voraussetzung für ein gutes Verständnis der Ausführungen sind solide Grundkenntnisse, die auch bereits in der Spielpraxis erprobt wurden. Das Skriptum ist die schriftliche Unterlage für das Seminar „Tarock - Fortgeschrittene 1“. Es basiert auf den Regeln des Raiffeisen Tarockcups.

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 ich zwischen mehreren Varianten wählen kann oder weil ich auch mal völlig bewusst vom Standard abweiche.

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 jeweils 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.

Linz, Mai 2016  
Dr. Gerhard Mayr/Manfred Huemer

# 1) Allgemeine Regeln

- **Grundsatzfragen zu Beginn**

- **Was** spiele ich mit diversen Karten?

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

- **Wie** spiele ich verschiedene Spiele?

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

Spiele ich riskant/dominant oder eher vorsichtig/defensiv?

Habe ich einen (starken) Partner? Details bei den einzelnen Spielen.

- **Ein paar allgemeine Spielgrundsätze**

Der Spieler soll das Spiel dominieren, der Partner unterstützt, ordnet sich unter.

Die jeweiligen Partner stellen sich auf einander ein.

Der Gegner soll in die Mitte gebracht werden („hinten ist der Stich schöner“).

Der Schwache legt dem Gegner hoch vor (Grundsatz des Entlastens bzw. Aushelfens).

Eine neu gespielte Farbe wird beim ersten Mal klein gestochen, anschließend höher.

Jedem Spiel liegt eine **Spielhypothese** zugrunde, die dann im Laufe des Spiels ständig überprüft und verdichtet, notfalls aber auch grundlegend geändert wird.

Im Durchschnitt hat jeder Spieler ca. 5 Tarock und liegen ca. 2 Tarock im Talon (wurden keine Tarockspiele lizitiert, dann eher mehr). Man darf auf den Talon hoffnungsvoll vertrauen!

- **Was muss ich mir alles merken**

Anzahl der gefallen Tarock.

Sind die Vogerl schon gefallen.

Welche hohen Tarock sind schon gefallen.

Habe ich den Hausmeister (also den höchsten Tarock, der 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 habe ich ungefähr.

- **Von Starken und Schwachen**

Im Gegenspiel z.B. bei A-Rufer, Dreier/Sechser ist es wichtig, dass die Gegner ihre Spielstärke richtig einschätzen: Wer ist der Starke, wer ist der Schwache? Der Starke führt das Gegenspiel, spielt seine lange Farbe etc. Der Schwache ordnet sich unter, wechselt 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 bzw. der Partner zueinander. 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, bei 5 mit mind.1 Stecher eher der Starke. Neben Tarockanzahl und Tarockhöhe zählen auch Nebenumstände, z.B. ob ich die lange Farbe des Gegners mit habe, ob ich beim A-Rufer 4-färbig, beim Dreier/Sechser zweifärbig bin, ob ich hinter dem Spieler oder vor dem Spieler sitze, was die anderen Spieler lizitiert haben etc. Wer kontriert ist jedenfalls der Starke. Manchmal ändert sich auch die Einschätzung, ob stark oder schwach während des Spiels: z.B. wenn ich die lange Farbe des Spielers mit habe, dann kann ich mit 4 Tarock von schwach auf stark wechseln. Muss ich aber die lange Farbe des Spielers ständig mit Tarock stechen, dann werde ich 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 nur, falls sie angesagt wurden, nicht falls sie still gespielt werden.

Die Ansage eines Valats 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 Ausspielen 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 plus 2 Blatt erreicht werden). Angesagte Vogerl/Trull/Könige können aber gewonnen werden. Wird der angesagte Valat geschossen, so bedeutet das Spielx8x2, handelt es sich um einen verlorenen Sechser so nochmals x2.

Wird ein stiller Valat gespielt, so bedeutet das: Spielx4; war das Spiel kontriert, dann zusätzlich x2; handelt es sich um einen verlorenen Sechser, so nochmals x2.

### **Wie lege ich das Gegenspiel an**

Die Chance liegt darin, dass ein König des Spielers abgestochen wird, oder er 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 nebeneinander sitzen. Da werden die Gegner in die Mitte gebracht, der rechts Sitzende spielt mehrfach aggressiv hoch aus, bis der letzte Stecher der Gegner umfällt. Beim Farbensolo ist der Valat besonders leicht möglich, wenn der Spieler in der Vorhand ist (er spielt die lange Farbe, 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 oder einen Farben-Solo hat). Er kann damit als Letzter seine Erst-Lizitation nennen, kann also an hand der Spielansagen der Mitspieler gut einschätzen, wie die Verteilung der Karten ist.

Jeder Spieler lizitiert entweder ein Spiel, oder er sagt laut und deutlich „weiter“.

Wenn der Spieler sich verlegt hat bzw. spielbereit ist, zeigt er das mit der Bekanntgabe des Spiels und „ich liege“ an; z.B. „Besser-Rufer mit Uhu, ich liege“.

Lizitiert jemand einen Bettler, so deutet das auf eine ungleiche Verteilung der Tarock hin. Ein Piccolo deutet eher auf 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.

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. 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 (Vogerl, König ultimo etc.) möglich. Oftmals wird ein Rufer durch ein angesagtes Vogerl aufgefettet. Dann wird nach den Regeln des Besser-Rufers gespielt.

### **3. Besser-Rufer (A-Rufer)**

#### **Ziel**

ist das angesagte Vogerl, also den letzten/vorletzten/drittletzten Stich mit I/II/III selbst zu machen, vielleicht auch ein zusätzliches Vogerl, der König, - und auch das Spiel (zählt aber 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 – und die Frage: Wieso wird kein Dreier gespielt (z.B. weil der Spieler kein Trull-Stück hat).

Variante:

Wenige (aber hohe) Tarock und eine lange Farbe.

Ein guter Besser-Rufer kann auch über einen vorher lizitierten Solo-Rufer gespielt werden.

- **welche Farbe rufe ich**

Bevorzugt jene, in der ich eine blanke oder einfach besetzte Dame oder einen Reiter habe. Es wird nicht aus der Farbe gerufen, da sonst eine Übergabe an den Partner oder von dem Partner an den Spieler nicht möglich ist.

- **welche Karten verlege ich**

**Standard:**

Der Spieler hält sich engfärbig, optimalerweise mit König. Beachte das Risiko: Hat ein Gegner die Zugfarbe mit, dann wird er 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 machen. Wird im Gegenspiel ein 4-Färber entdeckt bzw. vermutet, so bleibt der Gegner auf seiner langen Farbe und zwingt den Spieler zum Tarockverbrauch.

Beim Verlegen sind die Punkte nicht so wichtig, es zählt ja das Vogerl viel mehr als das Spiel.

- **wann sage ich den König an**

Sobald man ihn mindestens zu Dritt hat und wenigstens 3-4 Tarock mit einem Stecher. 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 Tarock bzw. seine lange Farbe. Beim ersten mal spielt er gerne einen kleinen Tarock aus, damit sein Partner sich zu erkennen geben kann und hoch vorlegt. Spieler und Partner trachten im Stich zu bleiben, sonst droht Tempoverlust. Spielt man Tarock aus, dann entweder klein oder hoch, um die XV ist hier weder Fisch noch Fleisch. Der Partner wird das kleine Tarock des Spielers so hoch als möglich überstechen. Anschließend spielt er Tarock zurück. Ist er ein schwacher Partner, dann spielt er ehestmöglich sein höchstes Tarock. Ist er ein starker Partner, dann spielt er eher ein kleines Tarock. Der Spieler sticht ein, spielt wieder Tarock etc.

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 eine lange Farbe an, so bringt er diese zurück. Er legt den Gegnern möglichst hoch in Tarock vor. Hat er kein Tarock mehr, so spielt er eine Farbe die von den Gegnern gestochen wird oder die gerufene Farbe. 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“). Also nicht blindlings drauflos tarockieren, sondern allenfalls den Spieler in den Stich kommen lassen, damit dieser seine lange Farbe bringen kann, dann aber den Gegnern hoch vorlegen. Unter Umständen für das Endspiel ein kleines Tarock behalten, um unter zu stehen oder das Spiel zu übergeben.

Eine Spielübergabe kann mit einem kleinen Tarock oder mit der gerufenen Farbe erfolgen. Spielt der Spieler ein Skartindel, 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. Es wird bevorzugt ein kurzer König bzw. unter einem kurzen König ausgespielt. Der starke Gegner bleibt auf seiner Zugfarbe. Der Schwache bringt die vom Partner angezeigte Farbe zurück, er spielt kurze Farben, wechselt die Farben. 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 ja in den Stich, bringt ihm ein Spieltempo.

Das zu Spieler/Partner/Gegner oben Gesagte ergibt oftmals folgende klassische Beginnssituation 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 einen König bzw. unter einem König 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 mind. 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 spielt man dem Spieler beim entscheidenden Stich in seine Farbe, er kann das Vogerl nicht zeitgerecht einsetzen.

Den **König** kann man kontrieren, wenn man glaubt, ihn herausspielen zu können. Dazu braucht der Gegner mind. 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.

## **4. Solo-Rufer**

### **Ziel**

ist ein angesagter König, daneben auch das Spiel, allenfalls ein (hohes) stilles Vogerl, Trull und Könige - die Zusatzprämien zählen doppelt. Ein Valat zählt den 4 bzw. 8-fachen Wert des Spiels.

- **welche Karte brauche ich**

Gstieß zu fünft/sechst, Mond zu sechst/siebent, oder lange Tarock ohne Trull. Ein König ist wichtig. Der Spieler sollte mehrfärbig, aber möglichst in einer Farbe blank sein.

- **welchen Partner rufe ich**

Gerufen wird die Farbe, wo der Spieler die blanke Dame oder zumindest den Reiter hat (allenfalls einfach besetzt). 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. Außerdem bedeutet es: „spielen wir Tarock“ (damit die Könige frei werden). Aber: Wenn die Gegner tarockstark sind, dann muss auf gegnerische Vogerl aufgepasst werden.

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**

Partner und Gegner spielen Könige.

Der **Spieler** spielt bevorzugt seinen langen König oder seine lange Farbe aus. Plant er ein stilles Vogerl, so tarockiert er.

Der **Partner** versucht, den Spieler in Tarock lange zu machen (spielt lange Farbe des Spielers, wechselt Farben, spielt eher hohe Figuren aus). Zeigt der Spieler Tarock an, so tarockiert er zurück.

- **wie lege ich das Gegenspiel an**

Die Gegner versuchen, den Spieler in Tarock zu kürzen (spielen Fehlfarbe des Spielers, spielen eher niedrige Farbkarten aus, tarockstarke Gegner tarockieren). Der starke Gegner spielt seine lange Farbe, der Schwache eine kurze.

- **wann sage ich den König an**

Der Partner sagt den König an, wenn er den König mindestens zu dritt und 3-4 Tarock mit einem Stecher hat.

Den König kann der Gegner **kontrieren**, wenn er glaubt, ihn herausspielen zu können (dazu sind mind. 3 Karten der gerufenen Farbe plus ausreichend Stecher, damit er auch in den Stich kommt nötig). 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 Gstieß mehrfach besetzt und vierfärbig).

Zu Ende des Spiels ist es extrem gefährlich, eine noch nicht gespielte Farbe erstmals zu bringen: Es drohen stille Vogerl (zählen im Solo doppelt!).

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.

Hat sich der Spieler **hineingerufen**, so erhält er die Talonhälfte mit dem gerufenen König. War das Spiel geschossen, so zählt dieser Schuss nicht.

## 5. Sechser-Dreier

### Ziel

ist das Spiel (zählt 4 Punkte, verloren 8 !!), Vogerl sind nur Zubrot. Vogerl daher nur bei hoher Gewinnwahrscheinlichkeit ansagen, Pagat nur bei Megablatt ansagen (sonst rechtzeitig sicher heimstechen – zählt ja 5 Punkte für das Spiel!!). Zum Spielgewinn braucht man - vereinfacht gesagt - eben die Mehrheit der Trull und die Mehrheit der Figuren in seinen Stichen.

- **welche Karte brauche ich**

Den Sechser gewinnt man mit Tarock/Steckerhoheit, außer es ist ein König-Sechser (hat aber das Risiko, dass 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.

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 (König-Sechser).

- **welche Karten verlege ich**

**Standard:**

Der Spieler verlegt sich **engfärbig** (also möglichst wenige verschiedene Farben), möglichst keine Farbe ohne König.

Variante:

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

**Standard:**

Der Spieler verlegt möglichst **viele Punkte**.

Variante:

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

- **was spiele ich aus**

**Standard:**

Der Spieler spielt nicht unter X sondern bevorzugt rund um XV aus, „der XIIIer macht die Leut` narrisch“. Er wird zu Beginn mehrfach tarockieren und dann rechtzeitig herunterschlagen, wenn er die Chance hat, die Gegner aus-zu-tarockieren.

Kurze Könige spielt er nicht selbst aus! Der Sechterspieler lässt sich die Könige durch die Gegner anspielen. Bringt er sie selbst zu früh, so erhöht er die Gefahr, dass sie von einem Gegner abgestochen werden. Außerdem erleichtert er den Gegnern, dass sie seine Fehlfarben erraten und ihn dadurch in Tarock kürzen. In der zweiten Hälfte des Spiels (wenn noch viele Tarock im Spiel sind) muss er aber auch einen kurzen König rechtzeitig selbst anspielen.

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

Entscheidend sind oft die letzten Stiche, da hier noch viel Schmiere übrig ist. Daher für den Schluss den ein- oder anderen Stecher aufbehalten (ohne sie zu horten). Die letzten Stiche bringen oft 10 Punkte und mehr. So manches schwache Blatt wird mit den letzten beiden Stichen gewonnen!

Variante 1:

Hat der Spieler Mond, XX etc., so sucht er gleich zu Beginn den Gstieß, damit er den Hausmeister hat, sich mit dem Mond frei bewegen kann. Er kann dann z.B. einen gegnerischen König risikolos einstechen, kann mal schlagen. Jedenfalls bringt er die 5 Punkte des Mondes sicher nach Hause.

Variante 2:

Hat der Spieler eine lange Farbe, dann spielt er diese von Beginn an. Bis zu fünft beginnt er immer mit dem König. Hat er mehrere Karten einer Farbe ohne König, so beginnt er sofort damit.

Variante 3:

In besonderen Fällen schlägt der Spieler von Beginn an von oben durchgehend herunter, z.B. bei Valatchance, allenfalls falls ein Vogerl geplant ist. Das Risiko ist, dass die Tarock ungleich verteilt sind. Der Spieler bekommt am Anfang nur wertlose Tarockstiche mit Skartindel. „Er spielt sich zu Tode“. Die Gegner machen dann am Ende viele billige Stiche mit hoher Schmiere.

- **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 Schwache spielt die von seinen Partnern angezeigte Farbe zurück, spielt kurze Farben, wechselt die Farben, legt dem Spieler ein hohes Tarock vor. Der Starke bleibt auf seiner langen Farbe drauf (vor allem wenn der Spieler in der Mitte sitzt).

Variante:

Sitzt der Spieler in der Mitte, kann auch mal ein König ausgespielt werden, wenn er besonders lang oder blank ist und man keine Chance sieht, ihn zu schmieren.

**Standard:**

Die Gegner versuchen, den Spieler **in die Mitte** zu nehmen („hinten ist der Stich schöner“).

Variante 1:

Vornweg wird 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 seine lange Farbe bzw. stellt klar, wie er das Gegenspiel anlegen will.

Variante 3:

Wird so hoch ausgespielt, dass die Partner wohl nicht stechen 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).

- **wann kann ich das Spiel kontrieren**

Der Gegner benötigt 6-7 Tarock, darunter mind. 2 Stecher, optimalerweise ist er zweifärbig. Er soll selbst wenig Schmiere haben.

Beim sogenannten Tarockschuss ist der Gegner zwar dreifärbig, hat aber ca. 8 Tarock mit einigen Stechern.

## **6. Dreier**

### **Ziel**

ist das Spiel (zählt 4 Punkte), Vogerl sind gerne gesehenes Zubrot. Vogerl daher nur bei guter Gewinnwahrscheinlichkeit ansagen, den Pagat nur bei einem Megablatt (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.

Spielwahl, Verlegen, Ausspielen 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 auf eine gleichmäßige Verteilung der Tarock). Im Gegenzug haben die Gegner allerdings ihrerseits die Information, was im Talon gelegen ist. Generell ist der Dreier ein sehr effektives Spiel. Man gewinnt (und verliert) 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 Ruferspielen im Vordergrund steht, verloren geht.

## **7. Solo-Dreier**

### **Ziel**

ist das Spiel (zählt 8 Punkte), Vogerl nur wenn es passt. Trull, Vogerl, Könige zählen doppelt. Allfällige Ansagen müssen beim Solo-Dreier sofort mit der Lizitation bekannt gegeben werden; z.B. „Solo-Dreier, Trull, Kakadu, Pagat - ich liege“.

- **welche Karte brauche ich**

Die Karte muss 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!

- **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, falls Valatchance besteht bzw. falls er ein hohes Vogerl angesagt hat. Ansonsten sollen die Gegner früh zum Stechen gezwungen werden, späte Stiche 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 heimgespielt wenn das Spiel gut läuft. Es wird ja in aller Regel eine atypische Tarockverteilung vorliegen (insbesondere wenn vorher ein Farben Solo oder ein Negativspiel lizitiert wurde). Die Vogerlmania ist daher besonders beim Solo-Dreier äußerst gefährlich!

- **wie lege ich das Gegenspiel an**

Die Gegner spielen eine Mischung aus Gegenspiel zu Dreier und zu 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. Arbeitshypothese 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!

## 8. Farben-Solo

### Ziel

ist das Spiel (zählt 5 Punkte). An Zusatzprämien sind nur die Könige (zählen doppelt) und Valat möglich. Trull und Vogerl werden nicht honoriert.

Ist ein positives Spiel. Der Pagat muss nicht als letztes Tarock gespielt werden. Ein Schuss gilt für alle Gegner. Es gilt Tarock-und Farbzwang, kein Stichzwang. Die Vorhand spielt aus. 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, muss zuerst Tarock, anschließend eine Farbe nach eigener Wahl zugegeben werden. Der Talon bleibt den Gegnern.

- **welche Karte brauche ich**

Der Spieler braucht mind. 8 Stiche. Optimal sind drei Könige, darunter eine lange Farbe mit König. Gut sind auch zwei lange Könige, - wenn er das Auspielen hat. Hat er selbst Trullstücke, so erhöht das sein Risiko (es ist ja nicht sicher, dass er sie heimstechen kann).

- **was spiele ich aus**

Zu Beginn spielt sich der Spieler gerne valatsicher, spielt also einen König aus. Hat er zwei lange geschlossene Farben, dann schlägt er diese herunter und gibt die letzten Stiche auf. Hat er mehrere Könige, aber keine geschlossenen Farben, so muss er sich zusätzliche Stiche durch geschicktes Spielen einer kleinen Karte freispielen: Er spielt also z.B. ein Skartindel 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.

- **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, diese mehrfach herunter spielen, sie den Spieler nicht ins Spiel kommen lassen und ihre Trullstücke heimschmieren. Die Gegner spielen generell gerne von einer langen Farbe aus (z.B. viele Skartindel). Im Laufe des Spiels wird auch gerne eine blanke Dame ausgespielt, vielleicht wird ein besetzter Reiter dadurch frei. Keinesfalls werden Gabeln aufgemacht, z.B. eine einfach besetzte Dame angespielt. Sitzt



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

## 9. Bettler/Piccolo, ouvert

### Ziel

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

Sind alle sog. Negativspiele. Es gilt Tarockzwang, Farbwang 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 möglichst in keiner Farbe blank sein und soll möglichst viele Schlusskarten haben. Eine lange Farbe ohne Endkarte ist gefährlich, blanke Könige/Damen sind besonders gefährlich.

Den Pflichtstich beim Piccolo macht man mit Gstieß, 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.

- **was spiele ich aus**

Beim ersten Ausspielen wird der 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 zweimal ausspielen, also sein Blatt von zwei gefährlichen Karten reinigen!

- **wie lege ich das Gegenspiel an**

Vorweg müssen sich die Partner entscheiden, ob sie austarockieren oder eher Farbe spielen (meist wird austarockiert). Beim Piccolo wird am Anfang geschaut, ob der Stich mit Tarock gemacht werden soll oder mit einem König. Liegt ein Stich vor, ist die Gegenstrategie natürlich auf zwei

Stiche des Spielers gerichtet. Sollte der Spieler den Stich mit einem mittleren Tarock oder einem König planen, so ist es auch eine probate Strategie, ihm gar keinen Stich zu lassen. Er muss also bezüglich der Tarock in die Mitte gebracht werden. Den Königsstich verhindert man, indem man diese Farbe nie spielt und am Schluss ein Partner in den Stich gebracht wird, der diese Farbe nicht (mehr) hat.

Optimal ist im Gegenspiel, wenn der Vorhandspieler ausspielt, der Spieler also hinten sitzt. Dann spielt man ein möglichst kleines Tarock oder eine möglichst kleine Farbkarte aus, alle Gegner bemühen sich möglichst klein drüber 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.

Strategien damit der Spieler zu viele Stiche macht:

- im Tarockspiel kann die Vorhand natürlich auch mal einen kleinen Tarock „auf die Reise schicken“.
- im Farbenspiel spielt man z.B. ein Skartindel 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 mal groß/klein (schlägt z.B. den König, spielt dann ein Skartindel; wenn schon alle Tarock gefallen sind).
- ein Skartindel für das Endspiel aufzubewahren ist oftmals hilfreich.
- dem Piccolospieler könnte man auch die letzten **zwei** Stiche lassen (z.B. falls klar wird, dass der Planstich mit einem König erfolgen soll und das nicht zu verhindern ist).

### ***Bettler/Piccolo ouvert:***

Die Karten werden nach dem ersten Stich, noch vor dem zweiten Ausspielen, aufgedeckt, der Talon bleibt verdeckt. Daher ist hier besondere Sorgfalt nötig, weil die Gegner ja atypischer Weise alle Karten kennen,- 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 ein Gegner das Gegenspiel führen und seine Strategie umsetzen.

- **welche Karte brauche ich**

Bei Ouvert-Spielen benötigt der Spieler etliche 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 Ausspielen schon tarocklos). Er soll max. 2-3 Tarock, möglichst unter VII haben.

- **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 (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 meist eine gefährliche Karte entschärft. Hat der Piccolo-Spieler 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 durch Spielen eines hohen Tarocks der Gstieß heraus gelockt werden.

Wird von den Gegnern abtarockiert, so registriert der Spieler woher die Gefahr im Endspiel kommen 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.

- **wie lege ich das Gegenspiel an**

- der Spieler hat in einer Farbe nur eine Karte. Wird diese Farbe zum zweiten mal gespielt, dann muss er mit Tarock einstechen.

- der Spieler hat noch ein hohes Tarock. Er wird in die Hinterhand gebracht und muss einstechen.

- der Spieler hat eine hohe Farbkarte. Er wird in dieser Farbe in den Stich gebracht.

- es gelingt, ein Tarock des Spielers „hoch zu spielen“ indem man z.B. eine lange Farbe des Spielers mehrfach spielt, die Partner verbrauchen ihre Tarock, der Spieler muss dann stechen.

- 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 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.