

## **Spieltipp 19**

Im heutigen Spieltipp habe ich die verschiedenen Tipps zum Farbenspiel in ein grobes Gesamtkonzept zusammengefasst. Daher gibt's heute ausnahmsweise mal Spieltipps ohne einen Artikel von Mayr-Sedlacek.

Das Folgende ist natürlich nur ein „Kochrezept“, eine Standardlösung für Standardfälle. Im „wirklichen Leben“ sollte man sich an die wesentlichen Leitlinien halten, muss natürlich aber immer schauen, was denn die momentane Situation an Abweichungen bzw. Varianten erfordert. Und schließlich wollen wir ja nicht einfach nach Schema spielen, sondern immer wieder ein wenig auch das Bauchgefühl mitentscheiden lassen....

### **Zusammenfassung zu den Farbenspielen:**

Das Farbenspiel wird gewonnen mit „fetten“ Farbstichen und dem Einsammeln der Trullstücke.

Daher versucht der Spieler:

- möglichst hohe Figuren ein zu stechen
  - möglichst viele Trullstücke ein zu stechen
  - zu verhindern, dass die Gegner ihre Trullstücke heimschmieren bzw. seine Trullstücke einsammeln
1. Der Spieler spielt sich valatsicher, sticht zu Beginn mit einem König. Das dient der Risikominimierung, er hat jedenfalls einen Stich, er hat jedenfalls einen König.
  2. Er schlägt von oben herunter, spielt seine sicheren Stiche, wenn er eine Valatchance hat oder wenn er 8 bzw. 9 oder mehr sichere Stiche hat, den Rest aber sicher nicht macht.
  3. Hat der Spieler eine lange geschlossene Farbe, so schlägt er diese zu Beginn herunter. Er versucht damit die Trullstücke der Gegner einzusammeln.
  4. In jedem Fall spielt er zu Beginn seine lange Farbe stark, macht sie also zu sicheren Stichen.
  5. Der Spieler spielt sich zurück, wenn er keine geschlossenen Farben hat. Das heißt, er spielt zB. bei einer Kombination König/Skartins zuerst ein Skartin, behält sich den König zurück.
  6. Er spielt sich auch zurück, wenn er selbst hohe Trullstücke hat (bevorzugt den Gstieß). Daher spielt er zuerst seine lange Farbe stark. Anschließend spielt er auch seine kurzen Farben stark, gibt dazu zuerst Stiche ab. Sein Ziel ist, dass er jedenfalls den letzten Farbstich macht und dann auf Tarock wechseln kann.
  7. Der Spieler spielt NICHT einen blanken König oder eine Gabel. Auch seine schwache Farbe bringt meist nicht selbst, die lässt er den Gegner anspielen. Die schwache Farbe spielt er nur an, wenn er sich zurückspielt, siehe Punkte 5 und 6.

## Das Gegenspiel:

1. Auch die Gegner spielen sich zu Beginn valatsicher. Daher spielen sie den König einer langen Farbe. Sollte der Spieler diese Farbe nicht mithaben bzw. farblich unterlegen sein, werden die Trullstücke des Spielers eingezogen bzw. eigene Trullstücke heimgebracht. Bei hoher Valatgefahr wird am Anfang auch ein kurzer König ausgespielt, mit dem Risiko, dass der Spieler in dieser Farbe stark wird.
2. Die Gegner spielen zu Beginn ihre lange Farbe stark. Sie spielen generell ihre langen Farben an, nicht ihre kurzen. Die kurze Farbe der Gegner ist mit hoher Wahrscheinlichkeit ja die lange Farbe des Spielers.
3. Der Partner bringt die angezeigte Farbe zurück.
4. Sitzt der Spieler in der Mitte, so werden eher kleine Farbkarten/Skartins angespielt. Der Spieler kommt unter Stichdruck. Sitzt der Spieler hinten, dann spielen die Gegner eher hohe Farbkarten/Figuren aus, um die Gabeln der Mitspieler zu schonen.
5. Gabeln werden NICHT angespielt, ebenso wenig ein blanker König. Der wird nur ausnahmsweise zu Beginn gespielt, wenn große Valatgefahr besteht.
6. Beim Farben-Dreier bietet der Talon wichtige Informationen: Hat der Spieler hohe Farbkarten/Trullstücke aufgenommen? Hat er unpassende Farben liegen gelassen? Hat er eine Farbkarte verlegt?
7. Ein Kontra belebt das Spiel. Dazu sind starke Gabeln nötig (zB. besetzte Damen). Günstig ist auch eine lange geschlossene Farbe mit König (Einsammeln der Trullstücke!). Wichtig ist auch, wer das Ausspielen hat.