

## Spieltipp 20

### Die Negativspiele

Die Negativspiele ergänzten erst spät das klassische Königrufen. Nunmehr sind sie aber fixer und unersetzbarer Bestandteil der Tarockcups und der privaten Runden. Die Cups kennen Trischaken, Bettler, Piccolo, Bettler ouvert und Piccolo ouvert. In privaten Runden gibt es dann oft noch den Zwiccolo, manchmal auch den Triccolo, beide auch ouvert.

Die Negativspiele unterscheiden sich von den Positivspielen in einigen grundlegenden Fragen:

- alle Spiele sind ohne Talon, dieser bleibt verdeckt
- es gibt keine Zusatzprämien
- ein Schuss gilt immer nur für den Kontrierenden allein
- zu Beginn spielt immer der Spieler aus
- es herrscht Stichzwang
- der Pagat darf erst als letztes Tarock gespielt werden
- es spielt immer Einer gegen Drei, beim Trischaken jeder für sich allein.

Der Rest ist natürlich wie beim Tarock allgemein, es gilt Farb- und Tarockzwang etc.

#### Der Bettler

Beim Bettler ist das Spielziel, *keinen* Stich zu machen. Er zählt 2 Punkte.

Der Spieler benötigt wenige und niedrige Tarock (ein hohes Tarock kann er aber am Anfang ausspielen und damit „entschärfen“) sowie niedrige Farbkarten, möglichst viele Schlusskarten (also Pik sieben, Herz vier etc.). Er soll möglichst in keiner Farbe blank sein. Eine lange Farbe ohne Endkarte ist gefährlich, blanke Reiter/Damen sind besonders riskant. Beim Bettler kann der Spieler nur einmal ausspielen.

Zu Beginn entschärft der Spieler gleich seine gefährlichste Karte, das kann ein hohes Tarock oder eine gefährliche Farbe sein (z.B. eine lange Farbe mit Dame oder König, oder Farbe ohne Schlusskarte). Die gefährliche lange Farbe entschärft er durch Ausspielen einer mittelhohen Karte.

Achtung: Eine Dame nur im Notfall ausspielen! Hier könnte der König im Talon liegen und damit der Stich mit der Dame bleiben.

#### Der Piccolo

Spielziel des Piccolo ist *ein* Stich. Er zählt 2 Punkte.

Den Stich macht man bevorzugt mit dem Gstieß, einem König oder mit einem hohen Tarock. Ansonsten sollte der Spieler wenige und niedrige Tarock sowie niedrige Farbkarten haben, er benötigt möglichst viele Schlusskarten. Der geübte Spieler kann aber auch mit riskanteren und atypischen Karten einen Piccolo probieren, so z.B. mit 4 bis 5 mittleren Tarock. Beim Piccolo kann der Spieler zweimal ausspielen, also seine Karte zweimal reinigen!

Je nach Karte beginnt der Spieler mit dem sicheren Stich oder entschärft eine gefährliche Karte. Ein blanker König hat gut 80% Chance den Stich zu machen, ist er einfach besetzt, dann ca. zwei Drittel.