

Spieltipp 21

Das Gegenspiel zu Bettler und Piccolo 1

Beim **Piccolo** wird am Anfang geschaut, ob der Spieler den Stich mit Tarock machen will. Daher versuchen die Gegner als erste Strategie, diesen Stich zu verhindern (**Piccolo-Modus**). Sie tarockieren, nehmen den Spieler in die Mitte, schmieren ihre hohen Tarock *nicht* ab sondern setzen sie aggressiv gegen den Spieler ein. Hat der Spieler keinen Tarockstich gemacht, dann plant er wohl einen Farbstich. Die Gegner versuchen, diesen durch dominante Spielweise zu verhindern, z.B. indem sie zuerst ihre starken Farben mit König spielen. Zeichnet sich eine Farbe ab in welcher der Spieler seinen Königsstich machen will, dann wird diese Farbe nicht gespielt. Am Schluss wird dann ein Gegner in den Stich gebracht, der diese Farbe nicht hat, oder nicht mehr hat (er hat sie abgeschmiert). Hat der Spieler aber seinen Stich gemacht, so schalten die Gegner auf den **Bettler-Modus** um und versuchen, ihm einen zweiten Stich an zu hängen.

Beim **Bettler** wird natürlich von Beginn an versucht, den Spieler in den Stich zu bringen (die Gegner beginnen gleich mit dem Bettler-Modus). Dabei müssen sich die Gegner entscheiden, ob sie austarockieren oder eher Farbe spielen. Die einmal eingeschlagene Strategie sollte bei behalten werden. Ein (mehrfacher) Wechsel hilft nur dem Spieler.

Optimal ist im Gegenspiel, wenn der Gegner rechts vom Spieler zum Ausspielen kommt, also der Spieler hinten sitzt.

Achtung: Bei Bettler/Piccolo sitzt der gefährlichste Gegner rechts vom Spieler (bei den Positivspielen ist das hingegen der links Sitzende).

Strategien, damit der Spieler zu viele Stiche macht:

- im Tarockspiel kann der rechts Sitzende ein kleines Tarock „auf die Reise schicken“, die Gegner stechen möglichst niedrig darüber. Es wird also versucht, ein Tarock hoch zu spielen.
- im Farbenspiel spielt der rechts Sitzende z.B. ein Skartin aus (bevorzugt unter einem König/unter einer Dame einer kurzen Farbe), die Gegner stechen möglichst niedrig darüber. Es wird also versucht, eine Farbkarte hoch zu spielen.
- der Gegner versucht den Spieler durch zweimaliges Spielen derselben Farbe mit Tarock in den Stich zu bringen.
- im Farbenspiel spielt der Gegner zuerst groß, dann klein (schlägt z.B. den König, spielt dann ein Skartin; wenn schon alle Tarock gefallen sind).
- ein Skartin für das Endspiel aufzubewahren ist oftmals hilfreich.
- dem Piccolo Spieler 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).