

Spieltipp 23

Bettler und Piccolo ouvert

Bei den ouvert-Spielen kommt ein besonderer „drive“ ins Spiel: Der Spieler spielt aus. Nach dem ersten Stich – ganz genau: bevor zum zweiten mal ausgespielt wird - werden die Karten aufgedeckt. Damit müssen die Karten bei Bettler oder Piccolo ouvert ziemlich gut sein.

Der Bettler ouvert

Beim Bettler ouvert ist das Spielziel *kein* Stich. Er zählt 7 Punkte.

Der Spieler benötigt viele Schlusskarten, er soll keine lange Farbe ohne Schlusskarte haben. Er darf in keiner Farbe blank sein und sollte in jeder Farbe mindestens zwei Karten haben (außer er ist nach dem ersten Ausspielen schon tarocklos). Er soll max. 2-3 Tarock, möglichst unter VII haben (ein hohes Tarock kann er aber zu Beginn ausspielen). Der Bettlerspieler kann nur einmal ausspielen!

Der Piccolo ouvert

Beim Piccolo ouvert ist das Spielziel *ein* Stich. Er zählt 6 Punkte.

Der Spieler benötigt eine Karte für den sicheren Stich (Gstieß, kurzen König, hohes Tarock), ansonsten wenige und niedrige Tarock sowie niedrige Farbkarten, viele Schlusskarten. Er darf in keiner Farbe blank sein und sollte in jeder Farbe mindestens zwei Karten haben (außer er ist nach dem Planstich schon tarocklos).

Der Piccolospieler kann zweimal ausspielen!

Beim **Bettler ouvert** wird der Spieler zuerst seine gefährlichste Karte entschärfen. Er spielt z.B. ein hohes Tarock oder eine hohe Farbkarte aus. Wichtig ist auch, eine lange Farbe mit König oder Dame bzw. eine Farbe ohne Schlusskarte zu entschärfen (hier wird eine mittelhohe Karte ausgespielt).

Beim **Piccolo ouvert** wird der Planstich mit einem König gleich zu Beginn versucht. Soll der Stich 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 (optimal sind XX/Mond).

Der Spieler analysiert die aufgedeckten Karten und überlegt, wie er „sich selbst zu Fall bringen würde“ – er muss ja das Spiel der Gegner antizipieren. Danach richtet er sein Spiel aus. Wird von den Gegnern abtarockiert, so registriert der Spieler, woher die Gefahr im Endspiel kommen wird, wer in den Stich 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. Wichtig ist auch, dass er sich ganz genau merkt, wer im Stich ist. Das wird insbesondere während der Strategiediskussion der Gegner gerne vergessen.

Das Gegenspiel zu Bettler und Piccolo ouvert

Bei den ouvert-Spielen dürfen sich die Gegner besprechen. Die Beratung ist zwar zulässig, eine zu intensive Diskussion warnt den Spieler aber unnötig. Daher soll nach der grundsätzlichen gemeinsamen Orientierung ein Gegner das Gegenspiel führen und die Strategie umsetzen. Aber: Während des gesamten Spiels ist natürlich gemeinsames Denken angesagt!

Dazu werden im Folgenden einige grundlegende Gedanken dargestellt. Das ist natürlich eine sehr schematische und keinesfalls vollständige Liste, sie deckt aber die Grundfragen ab. Im Einzelfall muss sie variiert und ergänzt werden.

Kochrezept zum Gegenspiel bei den ouvert-Spielen

Beim Piccolo wird zu Beginn versucht, dem Spieler keinen Stich zu lassen (**Piccolo-Modus**). Hat der Gegner aber einen Stich, dann soll er einen zusätzlichen machen, es wird auf den Bettler-Modus umgestellt.

Beim Bettler legt man das Gegenspiel von Beginn so an, dass der Spieler einen Stich macht (**Bettler Modus**).

Beim Bettler ouvert stellen die Gegner nach dem ersten Auspielen folgende Überlegungen an:

1. hat der Spieler eine Farbe gar nicht (und hat Tarock)
2. hat der Spieler in einer Farbe nur eine Karte (und hat Tarock)
3. muss der Spieler mit einem höheren Tarock stechen (bevorzugt in der Hinterhand), das geht sowohl beim Auspielen eines Tarocks aber auch beim zweiten bzw. dritten mal Spielen einer Farbe
4. muss der Spieler mit einer höheren Farbkarte stechen (bevorzugt in der Hinterhand), unter Umständen auch erst beim zweiten mal Spielen der Farbe
5. kann ein Tarock des Spielers hochgespielt werden indem Farben des Spielers mehrfach gespielt werden, die Gegner verbrauchen ihre hohen Tarock
6. kann eine Farbkarte des Spielers hochgespielt werden indem mehrfach Tarock bzw. Farben des Spielers gespielt werden, die Gegner werfen ihre gefährlichen Karten ab
7. ergeben die Fragen 1 – 6 auf den ersten Blick kein positives Ergebnis so wird abtarockiert. Zuerst schauen die Gegner, wie viele gefährliche Karten der Spieler hat. Nach einigen Runden wird Zwischenbilanz gemacht. Die Gegner müssen aufpassen, dass mehrere Gegner in den Stich kommen können, damit die Gefahr für den Spieler von mehreren Seiten droht. Das erschwert ihm das Abwerfen der gefährlichen Karten. Unter Umständen ist auch ein „Blindstich“ eines Gegners nötig, damit die anderen Gegner wichtige Karten abwerfen können. Zum Ende hin

Spieltipp 23

muss überlegt werden, wie und wann man den Stich an den richtigen Gegner übergibt. Dazu müssen sich die Gegner die richtigen hohen Karten behalten.

Beim **Piccolo ouvert** ist das Vorgehen ganz gleich sobald der Spieler seinen Stich hat. Vorher stellt sich immer die Frage, wie der Spieler seinen Stich machen will, was er dann wegspielen wird. Günstig ist, den Spieler möglichst lange nicht in den Stich kommen zu lassen, damit er passiv erdulden muss, wie die Gegner ihre Strategie aufbauen. Er ist zwar der Spieler, aber das Gesetz des Handels liegt bei den Gegnern!