

## Spieltipp 10

### Dreier: Was ausspielen?

Nach den vielen Artikel zur Frage "Soll ich einen Dreier-Spielen?" geht's ab heute endlich um die Spieltaktik. „**Dreier – Was soll ich ausspielen?**“ Das ist die Frage aller Fragen.

Ich beginne negativ: Der Dreierspieler beginnt NIE mit seinen kurzen Königen! Absolutes NoNo. Klassischerweise beginnt er mit einem mittleren Tarock, der berühmte XIII-er ist so ein Orientierungspunkt („der XIII macht ja bekanntlich die Leit`narrisch“). Mayr-Sedlaczek schlagen 4-maliges Tarockieren des Spielers vor. Das ist sehr mechanistisch und kann nur als grobe Orientierung dienen. Kommt ja ganz drauf an, welche Karte ich habe!

Aber es gibt schon eine Faustregel: Man beginnt mittig, so rund um XIII, steigert die Höhe, beim dritten Mal kann dann auch – je nach Karte- wieder ein kleines Tarock ausgespielt werden – die Gegner haben ihre kleinen Tarock ja inzwischen eh zugegeben. Ab etwa der Mitte muss der Spieler eine Entscheidung treffen: Entweder geht's in Richtung herunterschlagen (die Gegner sollen austarockiert werden, ein stilles Vogerl wird probiert, Könige werden frei gespielt) oder der Spieler kommt mit seiner kurzen Farbe, er spielt sich dann auf die letzten Stiche zurück.

Hat der Spieler eine lange Farbe, so kommt er damit gleich zu Beginn heraus. Bleiben ihm mehrere Karten einer offenen Farbe (sogenanntes „Elend“), so kommt er am besten gleich zu Beginn damit heraus. Ansonsten riskiert er, dass die Gegner am Schluss fette Stiche machen. Ein Tipp von Mayr-Sedlaczek ist ganz wichtig: Den Pagat unbedingt rechtzeitig heimstechen! Der bringt 5 Punkte für das Spiel. Auch die anderen Spieltipps überzeugen.

Im Gegenspiel ist die Selbsteinschätzung der Gegner ganz wesentlich: Bin ich der starke oder der schwache Gegner? Dabei kommt es auf die relative Stärke der Gegner zueinander an! Als Faustregel kann gelten: Stark ist man mit 5 Tarock oder mehr, darunter ein/zwei Stecher, schwach mit bis zu vier Tarock. Der Starke spielt seine lange Farbe, der Schwache spielt diese Farbe zurück (Spiegelprinzip), sonst eine kurze Farbe, legt dem Spieler hohe Tarock vor, dann schmiert er – und gewinnt damit das Spiel!

Am Schluss immer auf die Vogerl aufpassen. Will der Spieler eines probieren? Kann ich ein Gegenvogerl spielen? Ein "angedrohtes" stilles Vogerl zwingt oft den Gegner zum Tarockspielen. Damit verhindert er zwar das Vogerl, gefährdet aber oft das Spiel.....



# Dreier – Was soll ich ausspielen?

Eine Serie von Wolfgang Mayr und Robert Sedlaczek

Bevor wir uns näher mit den Grundregeln des Ausspielens bei einem Dreier befassen, rufen wir uns das Spielziel in Erinnerung: Es geht um die Mehrheit der Punkte, also um mindestens 35 Punkte und 2 Blatt. Entscheidend sind demnach die wertvollen Karten, also Fünferzähler wie Trullstücke und Könige sowie die anderen hohen Figuren wie Damen und Reiter. Hat eine Partei acht solche Karten, auch die „Fröhlichen“ genannt, in den Stichen, so hat sie im Normalfall gewonnen. Bei einem durchschnittlichen Dreier hast du nach Talon 7 bis 9 Tarock, darunter ein Trullstück und ein paar Stecher, einen König und (hoffentlich nur) eine offene Farbe. Einige Punkte konntest du verlegen. Jetzt lass noch die Lizitation Revue passieren: Wurde ein Bettler oder ein Farbdreier lizitiert, wirst du vorsichtiger agieren.

## Ausspiel des Spielerstehers

Üblicherweise wirst du aber mit einem mittleren Tarock beginnen, jedoch nie unter X, wie Routiniers empfehlen. Mit den kleinen Tarock wirst du die erstmals ins Spiel gebrachten Fehlfarben stechen und dann je nach Blatt ein etwas höheres Tarock ausspie-

len. Insgesamt sollst du viermal tarockieren, für die wertvollen Stiche nimmst du die Stecher.

Hast du einen Dreier mit einer langen Farbe, dann spielst du anders: In diesem Fall wirst du diese Farbe frühzeitig bringen. Je länger die Farbe, desto früher – sie kostet ja den Gegnern bald Tarock. Mit einem König kannst du warten, bis die Gegner diese Farbe anspielen. Hängengebliebene Farbkarten spiele frühzeitig weg, sonst machen die Gegner im Endspiel einen fetten Stich.

Beim Tarockschlagen kommt es wie beim Mondkalender „auf den richtigen Zeitpunkt“ an: Beginnst du zu früh, kann dir die Luft ausgehen und die entscheidenden Stiche gegen Ende machen die Gegner; beginnst du zu spät, kann einer der Gegner schon schmieren. Nur wenn du die Tarock mitzählst und auch über die Stecher Bescheid weißt, wird dein Timing stimmen. Noch ein Ratschlag: Stich den Pagat ein, diese 5 Punkte sind zu kostbar. Vorsicht ist auch beim Spekulieren mit anderen Vogerln angebracht, die „Vogelgier“ führt nur zu oft zum Verlust des Spiels.

## Ausspiel der Gegner

Von den drei Gegnern soll sich zunächst



Ausschnitt aus Tarock VIII, Ferd. Piatnik & Söhne.

jeder über seine Rolle klar werden: Bin ich der Starke und damit der Herausforderer des Dreierspielers? Bin ich der Schwache und was kann ich beitragen, den Dreier zu Fall zu bringen? Diese Frage muss zwar jeder für sich klären, doch für jeden der Drei muss die Devise gelten: „Gewinnen können wir nur gemeinsam, jeder im Team muss seine Hausaufgaben machen.“

Als starker Gegner wirst du umgehend deine lange Farbe anzeigen in der Absicht, den Dreierspieler anzuschließen und in Tarock zu kürzen. Bist du damit erfolgreich, wirst du diese Farbe forcieren.

Als schwacher Gegner bist du verpflichtet, diese Farbe nachzuspielen – du ordnest dich unter. Alternativ kannst du eine kurze Farbe bringen, um den starken Partner zu schonen. Bei erstbestem Gele-

genheit lege deinen Stecher vor. Damit zwingst du den Dreierspieler, ein hohes Tarock einzusetzen. Sonst konzentriere dich darauf, möglichst viele Punkte zu schmieren. Minimiere dabei das Risiko.

Nur selten ist es sinnvoll, die Farbe jenes Königs anzuspielen, den der Dreierspieler im Talon gefunden hat. Wichtig ist es dagegen, mit den Gabeln dieser Farbe sorgfältig umzugehen.

Noch einige Punkte, die im Gegenspiel zu beachten sind: Ist der Gstieß noch im Spiel und steht er womöglich bei uns? Sind die Vogerln schon gefallen oder müssen wir zur Schadensbegrenzung eine Prämie verhindern? Haben wir noch eine Chance auf einen (möglicherweise fetten) Stich? Und vieles andere mehr – jedes Spiel verläuft ja anders, oder nicht?