

Spieltipp 14

Solo-Rufer: Was ausspielen?

Im heutigen Artikel „**Solorufer – was soll ich ausspielen?**“ behandeln Mayr-Sedlaczek diese ewig junge Frage. Besonderes Augenmerk werden wir der Frage widmen, ob im Solo wirklich immer Könige gespielt werden sollen. Im Folgenden geht's um Standardsituationen und Standardvorschläge, im aktuellen Spiel kann oder muss man davon manchmal auch abweichen. Wir wollen ja auch nicht allzu schablonenhaft spielen. Aber: Vorsicht bei den NoNo's.

Der Spieler bringt seine lange Farbe, sei sie mit oder ohne König. Er will ja die Gegner in Tarock kürzen. Kurze, ins besonders blanke Könige spielt der Spieler NIE aus, die lässt er sich von den Gegnern anspielen. Mit so einem blanken König kommt er oftmals im Endspiel in den Stich und kann sich so auf den letzten Stich mit dem Gstieß hin spielen. Will der Spieler ein stilles Vogerl machen, so beginnt er natürlich mit Tarock.

Der Partner passt sich dem Spieler an, versucht diesen in Tarock zu schonen und dadurch lange zu machen. Also bringt die angezeigte Farbe zurück, hat er die nicht mehr, so spielt er eine möglichst hohe Figur einer kurzen Farbe. Auf keinen Fall spielt der Partner Tarock! NoNo. Anderes gilt nur, falls der Spieler Tarock angezeigt hat. Will der Partner ein stilles Vogerl machen, so muss er sich zuerst als Partner erkennen geben (spielt zB. den König), erst dann kann er mit Tarock beginnen.

Bei den Gegnern ist's wie immer: Zuerst ist entscheidend, ob ich der Starke oder der Schwache bin. Der Starke bringt seine lange Farbe. Hat er viele Tarock, kann er auch „den Spieler antarockieren“. Dieser wird ja in aller Regel eher wenig Tarock haben. Der Schwache passt sich dem Starken an. Also bringt er dessen lange Farbe zurück oder spielt Tarock – je nachdem was der Starke angezeigt hat. Sonst spielt er eine kurze Farbe, eher niedrige Farbkarten, die hohen schmiert er in den Stich des Starken. Wichtig ist, den Spieler in Tarock zu kürzen.

Beim Solo-Rufer können Könige im Gegenspiel ausgespielt werden. Der Spieler konnte ja seine Karte nicht durch Verlegen bereinigen. Die Könige werden daher oft durchgehen. Sind die Fronten noch nicht geklärt, so wird gerne die gerufene Farbe gespielt.

Achtung auf stille Vogerl!

Routinierte Spieler behalten sich für das Endspiel gerne (hohe) Vogerl auf. Daher ist es ganz gefährlich, hier eine neue Farbe zu bringen. NoNo. Das bedeutet oft ein stilles Vogerl des Gegners, kostet viele Punkte (es geht ja doppelt!) und bringt noch dazu hämisches Grinsen.

Kontra gegen König ultimo

Der Gegner kann kontrieren, wenn er mindestens 3 Karten der gerufenen Farbe hat, - und ausreichend oft in den Stich kommt, diese auch aus zu spielen. Oder er hofft, dass er den letzten Stich machen wird. Optimal ist hier der mehrfach besetzte Gstieß und eine vierfärbige Karte.

Solorufer – Was soll ich ausspielen?

Eine Serie von Wolfgang Mayr und Robert Sedlaczek

In einer Runde wenig routinierter Spieler dauert es öfter (zu) lang, bis die erste Karte ausgespielt wird. Da wird gezögert, hin und her überlegt, eine Karte wird etwas herausgezogen und dann wieder eine andere angetippt. Schließlich rückt ein ungeduldiger Spieler mit dem wohlmeinenden Rat heraus: „Nimm die beim Dam!“ Gemeint ist damit, spiel endlich aus und nimm einfach jene Karte, die dein Daumen gerade berührt.

Um das Spiel zu beschleunigen, gehen wir der Frage nach, welche Karte du bei den verschiedenen positiven Spielen als erste ausspielen sollst und zwar als Spielersteher, Partner oder im Gegenspiel. Freilich müssen wir uns dabei auf ein paar Grundsätze beschränken, Patentrezepte kann es bei der höchst unterschiedlichen Verteilung der Karten nicht geben. Wir gehen jeweils davon aus, dass der Spielersteher mit einem mehr oder weniger klassischen Blatt ins Spiel geht.

Beginnen wir mit dem Solorufer

Dieses oft unterschätzte, aber sehr interessante Spiel eröffnet dank der doppelten Prämien oft ungeahnte Gewinnchancen. Vor allem das Ringen um den „König ultimo“ –

angesagt oder still – gibt dem Solo viel an Würze. Der Spielersteher muss dieses Ziel, nämlich im letzten Stich den gerufenen König festzuhalten, stets im Auge haben.

Ausspiel des Spielerstehers

In dieser Rolle wirst du nach dem Spruch „Im Solo spielt man Könige, hat man auch derer wenige!“ Könige ausspielen, egal ob sie blank oder besetzt sind. Oder du wirst deine lange Farbe anziehen, um die Gegner anzuschließen und so in Tarock zu kürzen. Vielleicht kommt dadurch auch dein Partner in den Stich. Peilst du ein stilles Vogel an, so wirst

du Tarock ausspielen. Damit forderst du auch deinen Partner auf, bei nächster Gelegenheit Tarock zu bringen. Bei einer anderen Spielweise tarockierst du zwischendurch, um die Tarock aus dem Spiel zu bringen. Erst dann spielst du Könige, die du in der Folge ziemlich sicher heimbringen solltest.

Ausspiel des Partners

Kommst du im Solorufer als Partner zum Ausspielen, so kannst du ebenfalls einen König spielen. Die Chance ist relativ groß, dass er durchgeht oder vom Spielersteher, also deinem Partner, gesto-

chen wird. Der ist ja häufig in einer Farbe skat (= blank). Mit dem Ausspielen einer hohen Figur, also einer Dame oder einem Cavall, signalisierst du: „Hallo, ich bin der Partner!“ Du rechnest damit, dass diese wertvolle Karte vom Soloruferspieler eingestochen wird. Im übrigen gilt

der Grundsatz, dass du – wann immer möglich – die vom Spielersteher angezogene(n) Farbe(n) nachbringst: Damit schonst du ihn in Tarock, umgekehrt ziehst du den Gegnern Tarock.

Ausspiel der Gegner

Im Gegenspiel gilt: Als Starker spielst du deine lange Farbe, als Schwacher eine kurze Farbe, auf keinen Fall Tarock. Zählst du zu jenen Spielern, die gern klare Verhältnisse haben, wirst du die Ruffarbe spielen. Meist wirst du danach Bescheid wissen und dein Spiel an deinem Partner ausrichten können. Jetzt geht es darum, einander

zu schonen, den Spielersteher dagegen möglichst oft anzuschließen und somit in Tarock zu schwächen. Auch das Schmieren wird einfacher, du kannst deine wertvollen Karten in die Stiche des Partners hineinlegen.

König ultimo

Ist „König ultimo!“ angesagt worden, so ist alles klar: die Partnerschaft und auch das Spielziel. Vorrang hat die Prämie, die doppelt so viel wie das Spiel zählt. Als Spielersteher wirst du dein Spiel darauf ausrichten, dir im letzten Stich den gerufenen König zu sichern, mit dem Gstieß oder dem Mond, den du bei einem soliden Solorufer ja im Blatt haben sollst. Dein Partner wird dich dabei nach Kräften unterstützen. Er wird seine hohen Tarock vorlegen, um den Gegnern die Stecher herauszuholen. Außerdem wird er alles tun, um dich durch kluges Farbenspiel in Tarock schonen.

Siehst du als Gegner eine Chance, den Ultimo zu verhindern, etwa mit 3 Karten der gerufenen Farbe, so wirst du diese Farbe spielen und solange forcieren, bis der König vorzeitig fällt. Oder du versuchst, deinen höchsten Stecher, sagen wir Tarock XX, Tarock XIX, bis zum letzten Stich im Blatt zu halten. Vielleicht reicht er, um den Ultimo einzustechen.



Ausschnitt aus Tarock XVII, Ferd. Piatnik & Söhne.



Tarockinfos

Hausruckcup

Samstag, den 17. März: Finale – GH Greisinger, Frankenmarkt; Beginn 14 Uhr; Kontakt: Engelbert Greisinger; Tel.: 076 84/62 58

Raiffeisencup

Samstag, den 24. März: Finale – GH Haudum, Helfenberg; Beginn 14 Uhr, Kontakt: Peter Haudum; Tel.: 072 16/62 48

Wiener Tarockcup

Sonntag, den 18. März: Saisonfinale – Veranstalter: Christian Faltl, Robert Ohorn, Robert Sedlaczek, Martin Vacha; Schlossrestaurant Thurnlhof, Wien 11, Münnichplatz 5;

www.schlossrestaurant-thurnlhof.at