

Spieltipp 15

Solo-Rufer: Partner sagt Vogerl an

Im Artikel „**Solorufer – der Partner sagt Quapil und Trull an**“ erfüllt sich heute die Hoffnung eines jeden Rufer-Spielers: Ich habe einen starken Partner gefunden!

Zuerst aber noch eine sprachliche Bereinigung: Der Quapil heißt mit richtigem Namen bei uns natürlich WILDSAU!

Aber kommen wir zum Inhalt: Der Spieler hat einen klassischen Solo-Rufer: Gstieß zu sechst, in der Ruffarbe Karo die Dame, einen König und ist in einer Farbe blank. Da kommt die Ansage des Partners mit „Trull und Wildsau“ natürlich wie gerufen! Der Partner muss also den Mond zusammen mit vielen Tarock haben. Da ist als Zugabe noch ein stiller Valat eine Überlegung wert (bringt immerhin 8 Punkte!). Der Spieler wird daher am Beginn ein kleines Tarock spielen, der Partner sticht mit XX ein und treibt dann mit XVII und XVIII das Spiel an. Mit geschicktem und tempiertem Spiel gelingen die Ansagen. In Summe bringen Trull und Wildsau 20 Punkte. Das Spiel kommt je nach Verlauf mit 2 oder 8 (heimlicher Valat) Punkten dazu! Ein super Spiel.

So weit so gut. Aber es gilt auch ein paar kritische Aspekte zu beachten. Zu allererst stellt sich die Frage, warum der spätere Partner mit Mond/XX zu siebent und zwei Königen nicht von Haus aus einen Dreier spielt. Er braucht nur ein Tarock, dann kann er das Herz As verlegen. Hier drängt sich ein Dreier geradezu auf!

Interessant ist auch die Ansage der Trull – nur mit dem Mond allein. Die Vermutung, dass der Solo-Ruferspieler den Gstieß hat ist nicht un schlüssig. Womit soll er denn sonst spielen, wenn der Partner Mond/XX/XVIII/XVII hat?! Denkbar wäre allerdings auch der XIXer mit vielen Tarock.

Nur am Rande erwähnt sei, dass die Berechnung des Dreiers mit 5 Punkten von Mayr-Sedlaczek nach den Wiener Regeln erfolgt, in Oberösterreich kostet der Dreier 4 Punkte.

Solorufer — der Partner sagt Quapil und Trull an



„Jeden Freitag ein gutes Blatt!“

Eine Serie von Wolfgang Mayr und Robert Sedlaczek

Der Solorufer ist ein überaus interessantes Spiel. Er kann nicht nur durch die Ansage König ultimo aufgewertet werden, sondern auch durch spannende Versuche, still das eine oder andere Vogerl zu probieren. Dabei geht es um gute Punkte, da im Solorufer Prämien ja doppelt zählen.

In unserem Beispiel behandeln wir eine besonders interessante Konstellation: Der Partner des Soloruferspieler sagt den Quapil (Wildsau, Vierer) und als Draufgabe auch noch die Trull an.

Die Blattverteilung ist in der Grafik dargestellt:

A meldet einen Solorufer an, B sagt dazu ebenso gut wie die Vorhand D. A ruft von der besetzten Dame den Karo-König, erwischt mit B den Spieler mit dem stärksten Blatt, worauf dieser Quapil und Trull ansagt.

Zitiert

„Es lohnt sich zu kalkulieren, wie die Tarock verteilt sein könnten!“

Nun schauen wir uns die Blätter von A und B etwas genauer an. A hat ein geradezu klassisches Soloruferblatt: Den

Gstieß zu sechst, den König in Herz, von der Ruffarbe Karo die Dame und den Zweier, in Pik ist er skat. B hat 7 Tarock, darunter die Stecher XXI, XX, XVIII, XVII und natürlich den Quapil. Er riskiert es aber nicht, nach einem Solorufer auf einen Dreier zu steigern. Vielmehr denkt sich B: Der Quapil im Solorufer und dazu das Spiel — das ergibt 18 Punkte.

Da das zweite hohe Trullstück, nämlich der Skits, beim Solorufer stehen sollte, werden wir den Pagat fangen und uns gemeinsam die Trull sichern. Das sind im Solorufer weitere 4 Punkte, in Summe demnach 22 Punkte. Ein Dreier würde 15 Punkte bringen und die wären nicht sicher. B kalkuliert den Quapil so: Ich habe 7 Tarock, beim Solorufer sollten zumindest 5 Tarock mit dem Skits stehen, zwei weitere könnten im Talon sein. Das macht 14 Tarock. Es fehlen, verteilt auf die beiden Gegner, nur 8 Tarock. Wenn wir beide unsere Tarock richtig einsetzen, sollten beide Ansagen gelingen.

Und dann ist ja auch noch ein Valat in Reichweite. Die Stichfolge:

	A	B	C	D	A	B	C
1.		♠10	♠K	♠V	XI		
2.	XVIII	VI	II	VII			
3.	XVII	X	VIII	XII			
4.	XIII	XVI	XV	Skits			
5.	III	XXI	I	♠9			
6.	XX	XXIX	♠3	XV			
7.	♠K	♠8	♠10	♠9			
8.	♠D	♠C	♠B	♠4			
9.	III	♠C	♠3	♠2			
10.	♠K	♠A	♠C	♠7			
11.	♠7	♠D	♠C	♠D			
12.	♠A	♠B	♠B	♠K			

Zum 2. Stich spielt B Tarock XVIII aus. Er vermutet oberhalb dieser Karte eine Lücke und will durch Antreiben die fehlende Karte herausholen. A muss ja wohl den Gstieß haben und würde den Stich machen. C hat zwei Möglichkeiten: Er kann XVIII mit XIX überstechen — oder XIX für später aufheben. Hat sein Partner D

einen hohen Stecher? Weil die Kombination XIX und XVI später für einen Stich gut sein könnte, um einen Valat zu verhindern, entscheidet sich C für das Zuwarten. (Ein Fehler: Wenn er sofort mit XIX übersticht, macht XVI einen Stich.)

So gelingt der Quapil, auch das Spiel auf Valat ist erfolgreich, die Gegner machen keinen einzigen Stich. Der stille Valat bringt 8 Punkte, die Trull 4 Punkte, der Quapil 16 Punkte, das ergibt 28 Punkte. Ist der Solorufer nicht ein großartiges Spiel?

Zitiert

„Wann soll ich decken, d. h. mit einem hohen Stecher hineingehen?“

Tarocktermine

Hausruck-Cup (Königrufen)

Sonntag, den 6. Februar: Wallerseehalle, Henndorf, Spielbeginn 15 Uhr. Kontakt: Dieter Weich, Tel. 0664/22 69 289
Freitag, den 11. Februar: GH Löwengrube, Moosham (Attnang), Spielbeginn 18 Uhr. Kontakt: Heinz Schachinger, Tel.: 076 74/ 65 019
Sonntag, den 20. Februar: GH Leitner, Zell am Pettenfirst, Spielbeginn 15 Uhr. Kontakt: Hubert Freilinger, Tel. 076 75/27 73
Samstag, den 26. Februar: GH Plötzeneder, Bergern (Ott-nang), Spielbeginn 15 Uhr. Kontakt: Rudolf Plötzeneder, Tel. 076 76/75 02

Raiffeisencup (Königrufen)

Freitag, den 4. Februar: GH am Wachtberg, Wachtberg, Spielbeginn 19 Uhr. Kontakt: Bernhard Grillnberger, Telefon 072 52/73 828
Samstag, den 12. Februar: GH Haudum, Helfenberg, Spielbeginn 15 Uhr. Kontakt: Peter Haudum, Tel.: 072 16/ 62 48
Freitag, den 18. Februar: Hotel Steininger, Engelhartzell, Spielbeginn 19 Uhr. Kontakt: Milan Hinterleithner, Tel. 0664/60 165 78 44
Freitag, den 25. Februar: Tourismusschule, Bad Leonfelden, Spielbeginn 19 Uhr. Kontakt: Manfred Huemer, Tel. 0664/63 38 330



Zunächst die Lizitation. Spieler C hat Vorhand, D sagt weiter,