

Farbenspiele: Ganz besondere Spiele?!

Die Farbenspiele – da scheiden sich die Geister! Von Vielen mit Skepsis betrachtet, von Manchen geliebt. Auch bei arrivierten Spielern besteht oft Unsicherheit, wie denn diese aus dem Zwanzigerrufen in das Königrufen importierten Spiele gestaltet werden sollen. Daher wird leider viel zu oft nur ein bombensicheres Farbenspiel gespielt. Das ist aber ein Fehler! Mit geschicktem Spiel kann man auch scheinbar schwache Karten gewinnen. Erwähnt werden soll, dass neben dem klassischen Farben-Solo natürlich auch der Farben-Dreier und der Farben-Sechser recht interessante Spiele sind.

Daher werde ich im Folgenden ein paar Grundsätze zu den Farbenspielen darstellen, der Artikel wird damit ein wenig länger als sonst.

Was ist denn so besonders an den Farbenspielen?

Es sind positive Spiele, also spielt die Vorhand aus, es gilt Farb- und Tarockzwang, KEIN Stichzwang, der Pagat muss NICHT als letztes Tarock gespielt werden. Ein Kontra gilt für alle Gegner.

Das Besondere an den Farbenspielen ist einfach, dass die Stichkraft der Tarock aufgehoben ist und dass jeder Spieler Farbe ausspielen muss so lange er Farbkarten hat. Damit gewinnt das Farbenspiel an Bedeutung.

Spielziel bei den Farbenspielen ist das Spiel, also mindestens 35 Punkte und 2 Blatt. Dazu braucht man 8 Stiche oder mehr. Die Stichregel ist dabei nur eine Näherungsrechnung: Es kommt auf die zu erwartenden Punkte an! An Sonderprämien gibt es nur die 4 Könige und Valat. Trull und Vogerl werden nicht honoriert.

Ein Farbenspiel gewinnt man mit fetten Farbstichen und indem man möglichst viele Trullstücke in seine Stiche bekommt. Daher benötigt man möglichst viele Könige, optimalerweise mit Dame besetzt. Besonders günstig ist eine lange geschlossene Farbe mit König. Auch eine Sequenz mit Dame (zB. Dame/Reiter/Bube) ist von Vorteil, da können Dame und Reiter freigespielt werden. Trullstücke in der Karte des Spielers sind von Nachteil. Es ist ja nicht sicher, ob er sie nach Hause spielen kann.

Daran knüpfen auch Mayr-Sedlaczek im heutigen Artikel „**Warum Trullstücke im Farbdreier eine wichtige Rolle spielen**“ an. Neben den fetten Farbstichen ist es ganz wichtig, möglichst viele Trullstücke in seine Stiche zu bekommen. Dazu dient die lange Farbe: Damit werden die gegnerischen Trullstücke herausgezogen. Für die Frage der Spieltaktik ist es unerheblich, ob ich einen Farben-Dreier oder einen Farben-Solo spiele. Der Farbenspieler spielt sich zu Beginn gerne valatsicher, sticht also mit einem König. Er versucht am Anfang immer, seine Farben stark zu spielen, also zu sicheren Stichen zu machen. Daher spielt er mehrfach seine lange Farbe. Anschließend stellt sich immer die Frage: Herunterschlagen oder zurückspielen?

Hat der Spieler eine Valatchance oder einfach nur 8 bzw.9 sichere Stiche, so schlägt er diese herunter und gibt den Rest auf. Hat er Farben ohne Dame oder hohe Trullstücke, so spielt er sich zurück. Er gibt also im ersten Teil des Spiels Stiche ab und behält sich die Stecher für den Schluss. Dazu spielt er zB. bei einem besetzten König zuerst das Skartin aus und behält sich den König. Oder er lockt bei einer Sequenz mit Dame/Reiter/Bube den König heraus.

KEINESFALLS spielt der Spieler einen blanken König oder eine einfach besetzte Dame freiwillig an. Diese Farben lässt er sich vom Gegner bringen.

Warum Trullstücke im Farbendreier eine wichtige Rolle spielen

Eine Serie von Wolfgang Mayr und Robert Sedlaczek



„Jeden Freitag ein gutes Blatt!“

Bei den Farbenspielen ist zwar die Stichtkraft der Tarock gegenüber den Farben aufgehoben, doch oft entscheiden nicht allein die Farbstiche über Sieg oder Niederlage, sondern die Trullstücke.

Nach einer engen Partie hört man beim Zählen der Punkte immer wieder: „Du hast die Mehrheit der Trull in den Stichen, also 2 von 3, und damit das Spiel gewonnen.“ Umgekehrt gilt: Ein einziges Trullstück reicht häufig nicht zum Sieg.

Ist dein Blatt bei einem Farbenspiel, egal ob Farbendreier oder Farbensolo, nicht wie gedruckt, also bombensicher mit 8 oder sogar mehr Stichen, so solltest du dein Spiel so einrichten, dass zumindest 2 Trullstücke in deinen Stichen landen. Um dieses Ziel zu erreichen, wirst du penibel die Farbkarten mitzählen, aber auch die Tarock im Auge behalten. Schließlich geben die von den Gegnern abgeworfenen Tarock Hinweise darauf, wann Gstieß, Mond oder Pagat fallen könnten.

Zitiert

„Die Mehrheit der Trullstücke sichert meist den Sieg!“

Von der langen Farbe herunterschlagen

Einfach wird deine Jagd nach der Trull dann, wenn die Trullstücke bei deinen Gegnern kurz stehen, sie also nur wenige Tarock im Blatt haben. Kommst du mit deiner langen Farbe frühzeitig zum Zug, so werden dir die wertvollen Fünferzähler zufallen. In diesem Fall wirst du herunterschlagen und den Gegnern die Trullstücke herausziehen.

Eine lange Farbe allein könnte im schlechtesten Fall aber nicht reichen: Selbst mit 7 Stichen aus einer Farbe und der gesamten Trull kommst du inklusive deiner verlegten Karten nur auf 30 Punkte. Du brauchst also noch ein paar Figuren anderer Farben.

Nach hinten spielen als Variante

Hast du keine richtig lange Farbe und dein Blatt sichert dir nicht von vornherein genug Stiche, so wirst du dich nach hinten spielen, also bewusst den einen oder anderen Stich auslassen. Du kalkulierst, dass du in dieser Farbe wieder in den Stich kommst und die wichtigen Punkte holst. Du brauchst aber Glück oder die „richtige“ Verteilung der Karten, damit dir dann noch Trullstücke zufallen.

Nach hinten spielen wirst du dich auch dann, wenn du in anderen Farben wieder in den Stich kommen und herunterschlagen kannst, zuletzt möglicherweise deine verbliebenen Steher in Tarock, im Idealfall Gstieß oder Mond.

Trullstücke im Blatt als wertloser Ballast

Kannst du dich allerdings nicht nach hinten spielen, so sind die Trullstücke nicht nur wertlos, sie bessern auch noch das Punktekonto der Gegner auf. Dieses Faktum beachte auch,

Zitiert

„Schwierige Entscheidung im Gegenspiel: Bringt der Gstieß einen Stich?“

Wir wünschen ein frohes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch!

wenn bei einem Farbendreier ein Trullstück im Talon liegt. Verzichte darauf, Gstieß oder Mond in dein Blatt aufzunehmen, wenn du nicht sicher bist, sie auch heimzubringen. Oft ist eine auch nur halbwegs passende Farbkarte wertvoller als ein hohes Trullstück, das letztlich doch bei den Gegnern landet.

Auch im Gegenspiel geht es um die Trull

Natürlich kommen Gstieß, Mond und Pagat auch im Gegenspiel eine entscheidende Rolle zu. Die Schlüsselfrage lautet: Wie bringen wir möglichst viele Trullstücke in unsere Stiche? Der Pagat ist zweifellos bei der ersten Gelegenheit zu schmieren, dieser Stich muss aber sicher an einen der Partner gehen. Dies gilt auch für die beiden hohen Trullstücke, so sie nur schwach besetzt sind.

Hat aber ein Gegner etwa den Gstieß zu siebent und der Mond ist noch nicht beraußen – könnte also beim Farbenspieler stehen – so scheint es klug, abzuwarten. Freilich ist dabei auch der Spielverlauf einzubeziehen: Reicht mein Fünferzähler schon zum Sieg oder haben wir sowieso nur dann eine Chance, wenn ich mit dem Gstieß den Mond fange? Eine schwierige Entscheidung.

Und ist es nicht paradox, dass auch Farbenspiele so oft von der Trull entschieden werden?

Tarockinfos

Hausruckcup

Mittwoch, den 28. Dezember 2011: GH Prameter Hof, Pramet; Beginn 18 Uhr; Kontakt: Johann Schimmerl; Tel.: 077 54/84 33

Sonntag, den 1. Jänner 2012: Volksschule Straß, Straß/Attergau; Beginn 15 Uhr; Kontakt: Erwin Schachl; Telefon: 076 67/71 75

Raiffeisencup

Freitag, den 9. Dezember 2011: GH Haudum, Alteschlag (Helfenberg); Beginn 19 Uhr; Kontakt: Peter Haudum; Telefon: 072 16/62 48

Sonntag, den 18. Dezember 2011: Gusenhalle, Gallneukirchen; Beginn 14 Uhr; Kontakt: Hans Fuchs; Tel.: 0664 / 80 55 65 114

Freitag, den 30. Dezember 2011: Sporthalle, Bad Leonfelden; Beginn 19 Uhr; Kontakt: Manfred Huemer; Tel.: 0664/ 633 83 30

Wiener Tarockcup

Sonntag, den 11. Dezember 2011: Asyl in Not – Charity Tarock; Veranstalter: Karin Ortner, Tel.: 0664 / 14 13 711; Inter-CityHotel, Wien 7, Kaiserstr. 1–3 (bei Mariahilferstr. 122); www.wien.intercityhotel.at