

Spieltipp 2

Besser-Rufer: Bedeutung der Könige

Der heutige Artikel "**Könige im Auch-Rufer: Sie können einen Stich garantieren und ein Tempo bringen!**" widmet sich dem Farbenspiel beim Besser-Rufer und hier speziell den Königen. Es gilt natürlich die alte Faustregel: Beim Besser-Rufer spielen Spieler und Partner Tarock. Kurze Könige spielt der Spieler erst im Endspiel, lange Könige bringt er von Beginn an.

Der Partner tarockiert so lange er kann. Ist er im Stich aber leider schon tarocklos (diese Situation sollte der Partner aber tunlichst durch geschicktes Tarockspiel vermeiden!), dann bringt er die gerufene Farbe, oder er übergibt an den Spieler durch Spielen der Farbe des Königs den dieser aus dem Talon genommen hat. Müssen noch Tarock verbraucht werden kann auch eine Farbe gespielt werden die von den Gegnern sicher gestochen wird. Mayr-Sedlaczek schlagen hier vor, dass der Partner einen fremden König spielen soll. Da bin ich skeptisch. Das hängt sehr von der Situation und dem Kartenstand ab: Positiv kann die Übergabe an den Spieler vermerkt werden, negativ der Umstand, dass der Spieler in Tarock gekürzt wird, die Gegner aber geschont werden. Ich empfehle, die gerufene Farbe zu spielen, einen fremden König nur im absoluten Notfall.

Korrekt ist der Hinweis, dass bei hohem Vogerl (Kakadu/Wildsau) der Partner den König grundsätzlich nur ansagen soll wenn er auch die Dame in der Karte hat. Er kann sonst unter Umständen einen wichtigen Stich nicht machen und gefährdet das Vogerl. Anderes gilt zB. bei sehr starker Karte des Spielers (Talon, dominante Ansagen).

Im Gegenspiel beim Besser-Rufer ist die Aussage wichtig, dass die Gegner nicht so sehr unter einem König ausspielen sollen sondern gleich mit dem König selbst beginnen! So besteht die Chance im Stich zu bleiben, zumindest wird der Spieler in Tarock gekürzt.

Das Spiel zählt ja nur einen Punkt und tritt gegenüber dem Vogerl in den Hintergrund.

Könige im Auchrufer: Sie können einen Stich garantieren und ein Tempo bringen!



Eine Serie von Wolfgang Mayr und Robert Sedlacek

Bei einem Auchrufer (Besserrufer) ruft der Spielaufnehmer einen König, den er nicht im Blatt hat, zum Partner. Vorrangig geht es darum, mit einem der Vogerln (Tarock I bis VIII) den entsprechenden Stich zu machen. Je wertvoller die Prämie für das Vogerl, desto nebensächlicher ist das Spiel.

Welche Bedeutung haben nun bei einem Auchrufer die Könige und wann sollen sie ins Spiel gebracht werden? Wenn wir dieser Frage nachgehen, so stellt sich bald heraus, dass es für das Ausspielen der Könige nur wenige Faustregeln gibt. Unbestritten ist, dass Könige auch im Auchrufer äußerst wertvoll sind, egal ob für Spielaufnehmer, Partner oder Gegenspieler: Spielst Du einen König aus, hast Du zumindest eine gewisse Chance, im Stich zu bleiben, ein Tempo zu gewinnen und das Spiel in die gewünschte Richtung zu drehen. Doch diese Feststellungen sind zu allgemein und für den konkreten Einsatz der Könige noch nicht wirklich hilfreich.

Versetzen wir uns also wieder in die Rolle der einzelnen Spieler und untersuchen wir ihren Umgang mit den Königen!

TIPP FÜR DEN SPIELAUFNEHMER

Natürlich musst Du in der Regel zunächst Tarock ausspielen, bis zu Deinem Vogerl sollten ja alle Tarock aus dem Spiel sein.

Ehe Du einen blanken oder kurz besetzten König ausspielst, wirst Du im Normalfall einige Stiche lang zuwarten. Vielleicht spielt einer der Gegner diese Farbe an? Das wäre am günstigsten. Hast Du im Endspiel noch einen König im Blatt, so kannst Du damit gut operieren. In dieser Phase sollte der König leicht durchgehen. Anders verhält es sich mit einem König Deiner langen Farbe. Den wirst Du sofort ausspielen und dann anschließend diese Farbe forcieren, das heißt immer wieder ausspielen.

TIPP FÜR DEN PARTNER

Diese Aufgabe ist relativ einfach: Solange Du kannst, musst Du Tarock bringen und je nach Blatt die Stecher ausspielen oder vorlegen. Danach ist Dein wichtigstes Ziel, Deinen Mitspieler, also den Auchruferspieler, zu schonen und den Gegnern Tarock zu ziehen.

Abhängig von Deinem Blatt bieten sich, wenn Du tarocklos bist, folgende Möglichkeiten an:

- Du spielst jene Farbe aus, von der Du vermutest, dass sie der Auchruferspieler im Blatt hat. Dabei berücksichtigst Du, welche Farbkarten er aus dem Talon aufgenommen hat.

- Du spielst eine Karte der gerufenen Farbe aus. Ist Dein König kurz besetzt oder gar blank, bringst Du ihn gleich, sonst spielst Du unter dem König aus und wahrst Deine Chance auf einen Ultimo. In beiden Fällen sollte der Stich in Deiner Spielgemeinschaft bleiben. Der Auchruferspieler ruft ja oft einen König jener Farbe, von der er die Dame im Blatt hat.

- Du spielst den König einer anderen Farbe aus. Wahrscheinlich

bleibst Du im Stich oder der Spielaufnehmer kommt in den Stich. Ihr verliert kein Tempo.

Bei einem teuren Vogerl, also wenn es um den Kakadu oder den Quapil geht, ist es besser, wenn Du auf die Ansage König ultimo verzichtest. Sollte die gerufene Farbe angespielt werden, könntet Ihr Gefahr laufen, ein Tempo zu verlieren, weil Du den König nicht einsetzen darfst. Das wird vor allem dann eintreten, wenn sich die Dame nicht im Blatt des Auchruferspielers befindet, sondern in einem Blatt der Gegner.

TIPP FÜR DIE GEGENSPIELER

Das wichtigste Ziel ist es, den Spielaufnehmer anzuschließen, d. h. eine Farbe zu spielen, die ihn Tarock kostet. Als starker Gegner wirst Du zuerst Deine lange Farbe bringen und zwar sofort den König. In der Folge wirst Du diese Farbe forcieren, Dein Partner sollte unbedingt sein höchstes Tarock vorlegen. Auch einen blanken oder kurz besetzten König wirst Du als starker Gegner bald ausspielen: Entweder schießt Du den Spielaufnehmer an oder Du bleibst



Ausschnitt aus Treff-König, Ferd. Piatnik & Söhne.

im Stich, weil diesem eine Karte dieser Farbe hängengeblieben ist.

Als schwacher Gegner mit nur wenigen Tarock kommst Du möglicherweise gar nicht oder erst in einer späten Phase des Spiels in den Stich. Hebe Dir aber einen König Deines Blattes auf! Vielleicht kommst Du mit diesem König in den Stich und kannst durch kluges Farbenspiel Deinem stärkeren Partner doch noch eine Chance eröffnen, das angesagte Vogerl aufzuhalten.

Grundsätzlich gilt bei einem Auchrufer, und zwar für alle Spieler: Achtet nicht nur auf die Tarock, sondern legt Euer Augenmerk auch auf die Farben und ihre Verteilung!

Tarockinfos

Tarockwirthäuser
in Oberösterreich

Gasthaus Gröminghof, Altenhof — Mittwoch ab 17.00 Uhr, Kontakt: Christa Kaiserlehner, Tel.: 07735/6651

Hotel Gasthof Auerhahn — Vöcklabruck, Dienstag ab 19.00 Uhr, Kontakt: Herbert Reitböck, Telefon: 0664/57 57 870

Gasthaus Gadringer, Pram, Mittwoch, ab 19.30 Uhr. Kontakt: Rudolf Gadringer, Telefon: 077 36/61 40

Wiener Tarockcup
Turnierkalender 2011/12
Samstag, den 10. Sept. 2011:
Fluglotsenturnier. Veranstalter: Richard Matl, Tel. 0664/5773659; Gasthaus List, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Hauptstraße 10;
www.gasthoflist.at