Spieltipp 22

Das Gegenspiel zu Bettler und Piccolo 2

In den Artikeln „Gegenspiel im Bettler 1“ und „Gegenspiel im Bettler 2“ setzen Robert und Melita Sedlaczek auf den Überlegungen der Spieltipps 21 auf.

Sie beschreiben im Artikel Gegenspiel 1 die Variante „Ausspielen eines kleinen Tarock“ bzw. „Ausspielen einer kleinen Farbkarte“ detailliert und völlig richtig. Wichtig ist immer, dass der Gegner rechts vom Spieler zum Ausspielen kommt.

Im Artikel Gegenspiel 2 geht’s um die Frage, welche der Varianten man wählt, wenn beide möglich sind. Ich teile die Einschätzung, dass die Variante kleines Tarock (Ausspielen von Uhu oder Kakadu) am erfolgversprechendsten ist; jedenfalls am Beginn des Spiels und solange sich aus dem Ausspielen des Spielers nichts anderes ergibt.

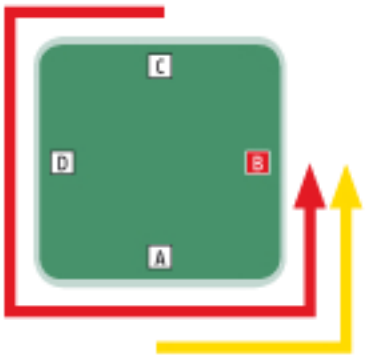
Gegenspiel im Bettler (1)

Der lange Weg zum Bettlerspieler ist das erstrebenswerte Ziel

Eine Serie von Robert und Melita Sedlaczek

Volksblatt
Tarock-Tipp CCIV

Im Gegenspiel eines Bettlers kommt es darauf an, mit den Begriffen „kurzer Weg" und „langer Weg" gut umzugehen – gemeint ist der Weg zum Einzelspieler. Dazu ein Beispiel:



B ist der Bettlerspieler. Der Weg von Gegner C zu B ist ein langer Weg (rot), der Weg von Gegner A zu B ein kurzer (gelb).
Was ist wichtig im Gegenspiel eines Bettlers? Die höchste Gefahr für den Bettlerspieler droht von Spieler C; wenn dieser im Verlauf des Spiels ausspielt, läuft der Bettlerspieler Gefahr, einen Stich zu machen.
Nehmen wir an, C spielt dann ein Skartindel aus, im Idealfall unter einem König. Es sollte eine nicht zu lange Farbe sein, denn D und A sollen ja die ausgespielte Farbkarte möglichst klein überstechen, damit der Bettlerspieler den Stich macht.

Eine ideale Stichfolge wäre beispielsweise:
C spielt Karo-Vier.
D übersticht mit Karo-Zwei.
A übersticht mit Karo-Ass.

Sollte B eine Figur der Farbe Karo im Blatt haben, macht er den Stich. Der Bettler ist verloren, die Karten werden zusammengeworfen.
Aber selbst wenn die Farbe Karo bei den Gegnern nicht so günstig verteilt ist, besteht eine Chance, den Bettlerspieler zu Fall zu bringen.
C spielt Karo-Drei.
D übersticht mit Karo-Ass.
A übersticht mit dem Karo-Buben.
Dann macht schon der Karo-Reiter den Stich.
Kannst du als Spieler C nicht ein Skartindel unter einem König auf den langen Weg zum Bettlerspieler schicken, dann spiele ein Skartindel unter einer Dame aus. Auch in diesem Fall sollte es die Karte einer kurzen Farbe sein.
Ähnlich stellt sich die Situation mit einer ganz kleinen Tarockkarte dar. Wieder ist das Ziel, dass D und A möglichst knapp überstechen.

Eine ideale Stichfolge wäre beispielsweise:
C spielt Tarock IV aus.
D übersticht mit VII.
A übersticht mit Tarock IX.

Sollte der Bettlerspieler Tarock X oder eine höhere Karte im Blatt haben, ist der Bettler verloren.
Wichtig im Gegenspiel eines Bettlers ist daher, dass nach dem ersten Ausspielen von B der Gegner C in den Stich kommt. Nehmen wir an, B spielt Tarock XIV aus, er will sich dieser Tarock entledigen. Wenn C den Gstieß im Blatt hat, dann sollte er mit diesem stechen. Dann steht C im Ausspielen zum zweiten Stich die Strategie des langen Wegs offen.
Hat C nicht den Gstieß, sondern den Mond im Blatt, dann sollte er möglichst knapp überstechen, sagen wir mit XV, XVI oder XVII. Mit dem Mond kommt er später garantiert in den Stich, und dann kann er eine Farbkarte auf die lange Reise schicken.

Ausschnitt aus Tarock XIV, Ferd. Piatnik & Söhne.

Volksblatt
Tarock Termine

Jeden Dienstag: 14 Uhr, Tagesheimstätte, Rufflinger Straße 12c, **Leonding**, Tarockrunde

Jeden Dienstag: ab 19 Uhr, Leonfeldnerstr. 156, **Linz**, „Tarockieren auf der Wies".

Jeden Mittwoch: ab 17 Uhr, Susanne's Gasthaus **Au/Donau**, Tarockrunde.

Jeden Mittwoch: 19 Uhr, Gasthaus „Grüner Baum", **Vöcklamarkt**, Tarockrunde.