

Spieltipp 25

Richtig Schmieren – vom Feinsten!

Die Rollenverteilung im Gegenspiel zum Dreier ist klar: Der starke Gegner macht die Stiche, der schwache Gegner schmiert, - und gewinnt damit das Spiel!

Wolfgang Mayr und Robert Sedlaczek beschreiben das in ihrem Artikel „Schmieren – kluges abwerfen verschafft Spielraum!“ ganz treffend.

Zuerst versucht der schwache Gegner sich tarocklos zu machen, spielt also zB. sein einziges Karo aus. Die anderen Gegner spielen die angezeigte Farbe zurück. Im besten Fall kann er den Spieler dann noch mit einem hohen Tarock ärgern. Dann geht's an`s Schmieren.

Mayr-Sedlaczek definieren überzeugend zwei Grundsätze für erfolgreiches Schmieren:

1. **Jetzt oder nie!**

Also mutig schmieren, nicht zu lange zögern (außer man hat bloß ganz wenig Schmiere). Manchmal muss man den Spieler auch ein wenig mit Schmiere reizen damit er sticht („dem Spieler ein Zuckerl geben“).

2. **Verschaffe dir möglichst großen Handlungsspielraum!**

In den sicheren Stich des Spielers, wirft man jene Karten, die einen möglichst engfärbig machen. Wird dann eine Fehlfarbe gespielt, kann man seine höchsten Farbkarten schmieren.

Vorweg muss auch der schwache Gegner immer wissen:

Wer sticht noch in Tarock?

Welche Farben werden noch/schon gestochen?

Auch der schwache Gegner muss sich überlegen:

Wie viele Stiche haben wir noch zu erwarten?

Welche Farbe wird der Spieler noch haben?

NICHT geschmiert wird in aller Regel die Dame jener Farbe wo der Spieler den König hatte. Ebenso wenig schmiert man die noch nicht gespielte vierte Farbe wenn der Spieler bisher farbenskat war. Kommt der Spieler gleich zu Beginn mit einer offenen Farbe heraus (sogenanntes „Elend“), sollte man den König nicht zu früh schmieren,- vielleicht will der Spieler die Dame freispielen.

Schmierer - kluges abwerfen verschafft Spielraum!



Eine Serie von Wolfgang Mayr und Robert Sedlacek

Schmierer entscheidet oft ein Spiel. Das ist tröstlich für Gegenspieler mit schwachen Blättern. Sie kommen ja kaum in den Stich, können der Partie nur durch Schmierer eine entscheidende Wende geben.

Besonders wichtig ist das Schmierer im Gegenspiel eines Dreiers. Man bedenke: Oft werden Dreier nur mit ganz wenigen Punkten Vorsprung gewonnen. Und nachher wird zurecht von Partnern die Frage gestellt: Hättest du nicht besser schmieren können? Wenn du statt eines Buben eine Dame in unseren Stichen untergebracht hättest, wäre das Spiel zu unserem Gunsten ausgegangen.

Ein wichtiges Prinzip beim Schmierer lautet: „Jetzt oder nie!“ Wenn du ausreichend Schmiere hast und gegen Ende eines Spiels auch nur der Funken einer Chance besteht, dass ein Partner sticht, solltest du eine hohe Figur in den Stich geben. Denn wenn du jetzt mit der Schmiere geizt und ein Skartindel hineinlegst, kann es gut möglich sein, dass die restlichen Farbkarten beim Dreierpartner landen.

Daneben gibt es noch ein zweites Prinzip, das weniger bekannt ist: Achte beim Abwerfen von Farbkarten darauf, dass du später einen möglichst großen Handlungsspielraum hast, wenn es ums Schmierer geht! Oder konkret: Verschaffe dir zusätzliche Fehlfarben!

Nehmen wir an, dein Blatt sieht nach dem sechsten Stich wie folgt aus:



Es geht also darum, den Pik-König und die Pik-Dame zu schmieren. Schmierer kannst du entweder auf ein ausgespieltes Tarock oder auf ein ausgespieltes Karo. Du hast ja kein Karo mehr im Blatt.

Landet ein Stich mit hundertprozentiger Gewissheit beim Dreierpartner – weil er vor dir stichfest gestochen hat, wirst du natürlich keine hohe Farbkarte ab. Du willst ja deine hohen Farbkarten in den Stichen deiner Partner unterbringen.

PUNKTE ODER HANDLUNGSSPIELRAUM

Wer nur auf die Werte der abgeworfenen Karten achtet, wird Herz-Drei abwerfen: ein Skartindel. Erfahrene Spieler werden allerdings auch noch andere Überlegungen anstellen: Wie wird sich das Spiel weiter entwickeln? Was muss ich tun, damit ich Pik-König und Pik-Dame meinen Partnern schmieren kann?

Wenn du dir eine zusätzliche Fehlfarbe verschaffst, dann hast du einen größeren Spielraum beim Schmierer. Es spricht daher alles dafür, den Treff-Buben abzuwerfen.

Der Bub zählt zwar um einen Punkt mehr als ein Skartindel, dieser momentane Verlust wird aber dadurch aufgewogen, dass du mit Treff eine zusätzliche Fehlfarbe in deinem Blatt hast. Von nun an kannst du Pik auch



Ausschnitt aus Tarock XVII Ferd. Platnik & Söhne.

dann schmieren, wenn die Farbe Treff ausgespielt ist. Das kann unter Umständen das Spiel entscheiden. Du bringst dadurch den Pik-König und die Pik-Dame viel eher in den Stichen deiner Partner unter. Dieses Prinzip ist für erfahrene Spieler eine Selbstverständlichkeit: Sie verschaffen sich regelmäßig durch kluges Abwerfen einen zusätzlichen Spielraum

beim Schmierer. Anfänger haben hingegen nur die Werte der abgeworfenen Karten im Auge. Und was noch hinzukommt: Oft merken die Partner gar nicht, dass da ein taktischer Fehler passiert ist. Das bedeutet: Es ist niemand da, der dem Anfänger anschließend sagt, welche Möglichkeiten er gehabt hätte, höhere Karten zu schmieren.

Zitiert

„Ein wichtiges Prinzip lautet „Jetzt oder nie!“



Wie wird sich das Spiel weiter entwickeln? Was muss ich tun, damit ich Pik-König und Pik-Dame meinen Partnern schmieren kann?

Tarockinfos

Hausruckcup

Samstag, den 12. November: GH Grüner Baum, Vöcklamarkt; Beginn 15 Uhr; Kontakt: Johann Kibler; Telefon: 076 82/ 20 15

Sonntag, den 20. November: Braugasthof Sigl, Obertrum; Beginn 15 Uhr; Kontakt: Hermann Zierhut; Telefon: 0664 / 99 60 373

Raiffeisencup

Freitag, den 11. November: GH Oberberger, Oberneukirchen; Beginn 19 Uhr; Kontakt: Stefanie Hartl; Tel.: 0664 / 53 12 882

Freitag, den 18. November:

Gramophon, Gramastetten; Beginn 19 Uhr; Kontakt: Martin Buchgeher; Tel.: 0664 / 84 30 314

Wiener Tarockcup

Sonntag, den 13. November: 7. Wiedner Tarock; Veranstalter: Christian Rieseneder, Tel. 0660 / 344 70 99; Restaurant Puntigamerhof, Wien 4, Wiedner Gürtel 12; www.puntigamerhof.com

Samstag, den 26. November: Tarock o'clock; Veranstalter: Leo Luger, Tel. 0650 / 65 16 522; Restaurant Marina, Wien 2, Handelskai 343;

www.restaurant-marina.at