

Spieltipp 26

Deutlich spielen oder verschleiern? – das ist hier die Frage

Tarock ist tatsächlich ein Spiel mit unvollständigen Informationen: Jeder Spieler sieht nur die eigenen 12 Karten, der Talon ist oft verdeckt. Und die Spieler dürfen sich ja nicht besprechen (außer bei den ouvert-Spielen).

Also – was tun?

Wolfgang Mayr und Robert Sedlaczek stellen in ihrem Artikel „Taktik – Wann werde ich deutlich spielen? Wann verschleiern?“ zwei grundlegende Thesen auf.

1. **Spiele so, damit sich dein Partner auskennt!**
2. **Spiele so, damit sich deine Gegner nicht auskennen!**

Das ist einfach, richtig und völlig nachvollziehbar, nur in der Praxis manchmal kompliziert umzusetzen. Entscheidend ist, dass die konkrete Situation richtig eingeschätzt wird.

Mayr- Sedlaczek nehmen das Beispiel, in dem Gstieß bis XIX schon gefallen sind, ein Spieler noch die **Sequenz XVIII und XVII** hat. Soll er hoch (=deutlich) oder niedrig ausspielen (=verschleiern)? Es kommt drauf an: Kann sein Partner schmieren und sitzt nicht hinten, so ist deutliches Spielen angesagt. Er spielt XVIII aus, der Partner schmiert einen König heim. Sitzt der Partner hinten, dann soll XVII gespielt werden. Die Gegner in der Mitte wissen nicht, ob noch gestochen wird. Vielleicht schmiert der erste Gegner in der Hoffnung, der zweite würde mit XVIII stechen. Der Partner sitzt hinten und schmiert weil der Stich in seinem Team bleibt.

Sequenzen eignen sich generell für raffiniertes Spiel. So kann bei einem Dreier mit Gstieß/Mond/XX versucht werden, den **Pagat einzuziehen**. Man spielt daher zu Beginn Tarock XX. Oft passiert es, dass der Gegner vorne den Pagat schmiert, in der Hoffnung, dass hinten gestochen wird. Der Spieler hat damit die Trull, wechselt auf mittelhohe Tarock.

Auch im **Farbenspiel** ist eine Sequenz gut einsetzbar. Ist etwa der König gefallen und hat ein Gegner Dame und Reiter, so spielt er deutlich, also die Dame. Seine Partner können beruhigt Trullstücke schmieren.

Hat der Spieler zB. in Herz eine Sequenz König bis Bube, so schlägt er zuerst den König und spielt dann den Buben. Er verschleiern, täuscht eine Lücke vor. Hat man eine besonders lange stehende Farbe, so spielt man sie nicht von oben nach unten, sondern beginnt unten, zB. mit Pik neun, wenn man auch den Rest bis zum König noch hat. Ebenso überlegenswert wäre es, zu Beginn den Reiter zu spielen, also vorzutäuschen, dass man die Dame freispielen möchte. Wenn die Finte aufgeht, erwarten die Gegner einen Stich und schmieren Trullstücke.

Taktik – Wann Werde ich „deutlich spielen“? Wann „verschleiern“?



„Jeden Freitag ein gutes Blatt!“

Eine Serie von Wolfgang Mayr und Robert Sedlaczek



Ausschnitt aus Tarock XXI (Mond), Ferd. Piatnik & Söhne.

Tarock ist ein Spiel mit unvollständigen Informationen. Ich muss mich bemühen, meinen Partnern zusätzliche Informationen zu geben, damit diese erfolgreich agieren können. Das nennt man „deutlich spielen“. Außerdem kann es manchmal sinnvoll sein, die Gegner in die Irre zu führen, damit sie etwas tun, was im Grunde genommen für sie nicht sinnvoll ist. Das nennt man „verschleiern“.

Die einfachste Variante des „deutlichen Spielens“ gibt es im Zwanzigerrufen.

■ Wenn ein Spieler, dessen Partnerschaft noch nicht deklariert ist, mit XIX in einen Stich hineingeht, dann heißt das im Normalfall, dass er nicht XX haben wird – also nicht der Partner des rufenden Spielers ist.

■ Wenn ein Spieler, der bereits als Partner des rufenden Spielers deklariert ist, mit XIX in einen Stich hineingeht, dann will er signalisieren: „Schau, ich habe XIX auch noch gehabt, nicht nur XX. Mit XX könnte ich im späteren Verlauf einen wichtigen Stich machen!“

Eine andere Variante des „deutlichen Spielens“ betrifft im Zwanzigerrufen das Ausspielen des Mondes.

■ Ein Spieler hat Gstieß und Mond. Er spielt den Mond aus, um seinem Partner zu signalisieren: „Den Gstieß hab ich auch noch!“ Denn kein

Spieler wird den Mond ausspielen, wenn er fürchten muss, dass ein Gegner mit dem Gstieß sticht und es zu einem Mondfang kommt.

Im Königrufen, wo Mondfang im Normalfall nicht pönalisiert wird, gelten andere Gesetze: Da ist es manchmal sinnvoll, den Mond auszuspieren, damit ein Gegner mit dem Gstieß sticht, wodurch die hohen Stecher des Partners von XX abwärts frei werden.

SEQUENZ VON OBEN ODER UNTEN BEGINNEN?

In allen Tarockvarianten – im Zwanzigerrufen, im Königrufen und im Neunzehnerufen – ist das „deutliche Spielen“ dann wichtig, wenn man gegen Ende des Spiels eine Sequenz von Tarock hat, die allesamt Steher sind, also nicht mehr gestochen werden können.

Nehmen wir an, der Gstieß, der Mond, XX und XIX sind schon gefallen.

A hat XVIII und XVII, sein Partner B ist tarocklos und hat hohe Figuren, aber auch Skartindeln. A kommt zum Ausspielen. A wird XVIII ausspielen, damit sein Partner weiß: „Jetzt kann ich schmieren!“ Würde A XVII ausspielen, müsste B fürchten, dass ein Gegner mit XVIII sticht. A muss also „deutlich spielen“.

Aber es kann auch der umgekehrte Fall eintreten. A hat XVIII und XVII, sein Partner sitzt auf Position D, hat noch Tarock, kann also nicht schmieren. In diesem Fall lohnt sich die umgekehrte Taktik, A wird die Beschaffenheit seines Blattes „verschleiern“. A spielt also nicht XVIII, sondern XVII aus. Wenn Gegner B bereits tarocklos ist, wird er vielleicht eine hohe Figur in den Stich geben, weil er glaubt, sein Partner wird XVIII haben und damit den Stich machen.

Es geht also immer um die Frage: Ist es sinnvoll, meinem Partner eine optimale Information über mein Blatt zu geben, damit dieser erfolgreich agieren

kann? Dann werde ich „deutlich spielen“.

Oder ist es sinnvoll, gegenüber meinen Gegnern die Beschaffenheit meines Blattes zu verbergen? Dann werde ich „verschleiern“.

Gute Spieler können erkennen, ob sie gerade „deutlich spielen“ oder „verschleiern“ sollen. Der Grundsatz lautet: (a) Spiele so, damit sich dein Partner auskennt! Und (b): Spiele so, damit sich deine Gegner nicht auskennen! Jetzt kommt es nur noch darauf an, im entscheidenden Moment zu erkennen, ob (a) oder (b) die richtige Strategie ist.

DIE ALLEINSPIELER VERSCHLEIERN!

Ein Dreierspieler im Königrufen und ein Solospieler im Zwanzigerrufen kann natürlich nur die Strategie (b) wählen, er hat ja keinen Partner. Er wird also eine Sequenz im Normal-

fall von unten abspielen, damit sich vielleicht der eine oder andere Gegner verkalkuliert und eine Schmiere in den Stich gibt.

Wie in vielen anderen Fällen auch, gibt es Ausnahmen. Wer einen riskanten Dreier ohne hohes Trullstück, aber mit XX, XIX, XVIII, XVII lizitiert, der wird mit XX beginnen, damit seine Gegner verleitet sind, mit Gstieß oder Mond zu stechen. Sind diese beiden Karten herauf, kann der Dreierspieler frei agieren, wenn ein Gegner eine Farbe ausspielt.

Tarockinfos

Hausruckcup

Sonntag, den 16. Oktober: GH Lohninger, Fornach; Beginn 15 Uhr; Kontakt: Franz Pillichshammer; Telefon 0676/73 49 855

Samstag, den 22. Oktober: Hotel Post, Ebensee; Beginn 18 Uhr; Kontakt: Jürgen Fellingner; Telefon: 0664 / 83 00 832

Samstag, den 29. Oktober: Flachauer Gutshof, Flachau; Beginn 15 Uhr; Kontakt: Ignaz Heigl; Tel.: 0664 / 134 05 91

Raiffeiscup

Freitag, den 14. Oktober: Raiffeisen Landesbank, Linz; Beginn 19 Uhr; Kontakt: Ilse

Schopf; Tel.: 0650/60 65 370

Freitag, den 21. Oktober: GH Atzmüller, St. Veit i. M.; Beginn 19 Uhr; Kontakt: Siegfried Atzmüller; Tel.: 072 17/600 90

Mittwoch, den 26. Oktober: GH Kirchenwirt, Rainbach i. L.; Beginn 15 Uhr; Kontakt: Franz Hauzinger; Tel.: 077 16/80 12

Wiener Tarockcup

Samstag, den 15. Oktober: 1. Lobauer Tarock; Veranstalter: Brigitta Chmelar, Tel. 0699/103 60 228; Restaurant Roter Hiasl, Wien 22, Biberhaufenweg 228; www.rotelhiasl.at