

## Spieltipp 7

### Dreier: Welche Karte brauche ich?

Dreier und Sechser-Dreier – Allein gegen Drei

Während die Rufer-Spiele das Teamwork forcieren, geht's beim Dreier um das Spiel – Allein gegen den Rest der Welt, also Einer gegen alle drei Gegner. Spielziel ist das Spiel als solches, also 35 Punkte und 2 Blatt. Vogerl sind schön, aber bloßes Zubrot (wenn auch sehr reizvoll). Das zum Dreier Gesagte gilt sinngemäß auch immer für den Sechser-Dreier. Nur dass man bei diesem noch ein wenig mehr auf den Talon vertrauen darf (immerhin sechs Blatt,- und die verdeckt!). Beim Dreier sollte die Karte von Beginn an etwas stärker, jedenfalls enfärbiger sein.

Generell gilt: Den Dreier gewinnt man mit Tarockübermacht! Nur in Sonderfällen mit vielen Königen (sog. Königs-Dreier).

Im heutigen Artikel „**Dreier – Die Checkliste für dieses lukrative Spiel**“ widmen sich Mayr-Sedlaczek primär der Frage, mit welcher Karte man einen Dreier spielen kann. Die von ihnen vorgeschlagene 12 Punkteregel halte ich persönlich für viel zu mechanisch. Ich mach das mehr mit ein paar Grundregeln:

Ich brauche für einen klassischen Dreier 6 bis 7 Tarock, darunter 2 Stecher, ein Trullstück, einen König und bin möglichst enfärbig. Schmiere zum Verlegen ist von Vorteil, ebenso wenn ich ein zweites Trullstück habe (2/3 der Trull sind beim Dreier oft spielentscheidend!).

Wichtig ist, dass ich mir vorweg überlege, wo ich die Punkte einstechen oder verlegen werde, wie ich die Tarock der Gegner herausziehe. Ohne Trullstück spiele ich den Dreier nur mit 9-10 starken Tarock, möglichst mit einem König. Der Gegner hat zu Beginn ja schon 15 Punkte, da darf er nicht mehr viel Schmiere einstechen!

Natürlich gibt's hin und wieder eine Reizkarte bzw. hab` ich eine Idee: Dann spiele ich auch schlechtere Dreier – aber da muss der Talon helfen! Da kommt's dann auf die bisherige Lizitation, die Sitzordnung und ganz wesentlich auf das Bauchgefühl an. Solche Karten sind z.B. jene mit Gstieß, Mond mit wenigen Tarock aber mit einer langen Farbe, oder ein Königs-Dreier (drei Könige und ein paar Tarock). Es gilt, wie Mayr-Sedlaczek so schön schreiben: „Wer nichts wagt, auch nichts gewinnt!“. In den nächsten Folgen werde ich auch einige riskante Blätter besprechen. Noch ein Tipp zum Schluss: Bei den Risikokarten ist es wichtig, dass man valatsicher ist.

Der Gstieß ist da eine Macht und eine gute Lebensversicherung!



# Dreier – Die Checkliste für dieses lukrative Spiel.

Eine Serie von Wolfgang Mayr und Robert Sedlaczek

Wenn du an einem Tarockabend nicht ab und zu einen Dreier spielst, wirst du kaum einen nennenswerten Gewinn erzielen. Denn nur die Spiele allein gegen drei lassen die Kassa so richtig klingeln. Ein Dreier bringt dir 3 Mal 4 Punkte, in Summe 12 Punkte, ein Kakadurufer dagegen nur magere 7 Punkte. Es geht also darum, möglichst oft – soweit es die Karten irgendwie erlauben – dieses lukrative Spiel anzusagen. Die folgende Checkliste soll dir Hinweise liefern, dein Blatt vor Aufnahme des Talons besser einzuschätzen.

## 12-Punkte-Regel

Diese hilft besonders den Anfängern. Zähle für jedes kleine und mittlere Tarock sowie für jeden König einen Punkt, für jeden Stecher (XVI und höher) 2 Punkte! Wenn du auf 12 Punkte kommst, kannst du einen Dreier ansagen, also etwa mit (mindestens) 7 Tarock, darunter Gstieß oder Mond und einige weitere Stecher. Diese Regel bewertet das gesamte Blatt.

## Tarock & Trullstücke

Hast du kein einziges Trullstück, so wirst du den Dreier nur schwer gewinnen – außer du hast ein ungewöhnlich

starkes Tarockblatt, sagen wir 10 Tarock, darunter XV bis XX geschlossen. In so einem Fall kannst du die oft gehörte Warnung „Ohne Trullstück, keinen Dreier!“ getrost in den Wind schlagen.

## Farben & Könige

Wichtig ist, dass du in mindestens zwei Farben blank (= skat) bist. Sehr nützlich ist natürlich auch eine lange Farbe, die die Gegner bald Tarock kostet. Eine große Hilfe ist ein einzelner oder nur einfach besetzter König. Hast du zwei solche Könige im Blatt, umso besser! Diese sollten zumindest für einen wertvollen Stich gut sein.

## Talon

Hoffe darauf, dass die Karten aus dem Talon dein Blatt verbessern. Im Schnitt liegen ein oder zwei Tarock. Passen die Farben, kannst du dich möglicherweise sogar einfarbig machen. Trachte danach, wertvolle Figuren zu verlegen. Diese Punkte sind fix auf deinem Konto.

## Kalkulation der Punkte

Zähle schon vor der Ansage die Punkte zusammen, mit denen du rechnen kannst: Trullstücke, Könige – so sie durchgehen – Farben, die du einzusteichen hoffst, und die Punkte deiner Talonhälfte. Diese Kalkulation enthält natürlich viele Unbekannte; die größte und entscheidende ist wie so oft die Verteilung der Karten, vor allem der Tarock, auf die drei Gegenspieler. Dennoch ist sie hilfreich für deine Spielanlage.

## Vogerln

Überleg dir gut, ob du ein Vogerl ansagst. Oft



Ausschnitt aus Tarock XX, Ferd. Platnik & Söbne.

bist du besser dran, den Spielverlauf abzuwarten und das Vogerl dann still zu spielen. Hast du die 5 Punkte des Pagat in deine Kalkulation einbezogen, so spiele ihn sicher heim.

## Lizitation

Beachte die Sitzordnung! Bist du als erster an der Reihe, agiere vorsichtiger, ein nachfolgender Spieler könnte ein Gegenblatt haben. Je mehr Spieler vor dir weiter gesagt haben, desto riskanter kannst du lizitieren. Sei aber klug genug, nach einem Pagatrufer

nur in Ausnahmefällen einen Dreier zu lizitieren, nach einem Quapilrufer wohl nie. Schwierig kann ein Dreier auch gegen einen Bettler oder einen Farbdreier werden. Wir empfehlen, bei der Bewertung eines möglichen Dreierblattes mit der 12-Punkte-Regel zu beginnen und dann die anderen Punkte dieser Checkliste durchzugehen und gegeneinander abzuwägen. Nicht zuletzt gilt aber beim Dreier: „Wer nichts wagt, auch nichts gewinnt!“ In den nächsten Folgen gehen wir genauer auf einzelne Dreierblätter ein.

## Tarock-Infos

# Tarockmarathon

## 2. Tarockmarathon beim Hausruckcup

Mit dem 2. Tarockmarathon vom **14. bis 16. September** in Frankenmarkt startet der Hausruckviertler Tarockcup in seine 16. Spielsaison. Das heißt fünf Turniere an drei Tagen mit toller Wettkampfatmosphäre und attraktiven Preisen. Der 2. Tarockmarathon

findet von **14. bis 16. September** im Tarock-Gasthof **Greisinger**, 4890 **Frankenmarkt**, Hauptstraße 122 statt. Anmeldung: Engelbert Greisinger Tel.: 07684/6258 oder 0664/2863705. Weitere Informationen unter [www.hausruckcup.at](http://www.hausruckcup.at)

## 9. Bezirks-Senioren-Turnier

**Dienstag, 18. September:** **chen**, Beginn 13 Uhr, Anmeldung Tel. 07724/228425.  
GH Ginzinger Mauerkir-