Königrufen – Grundkurs 2

Linzer Tarock Akademie
Web: www.linzertarockakademie.jimdo.com Mail: office@linzer-tarock-akademie.at
Mobil: 0650 240 82 63 ZVR-Zahl: 798376358

Königrufen – Grundkurs 2

Dieses Skriptum wendet sich an Tarockspieler die erste Bekanntschaft mit den Regeln des Königrufens und den einzelnen Spielen gemacht haben oder diese als Wiedereinsteiger aufgefrischt haben. Sie verfügen über erste Spielpraxis, spielen aber noch nicht lange selbständig.

Das nachstehende Grundkonzept dient zur Vertiefung der ersten Eindrücke. Es geht hier nicht um völlig starre Regeln, sondern um grundlegende Fragen, die sich bei der Lizitation oder beim Spiel stellen. Dargestellt werden Grundannahmen und Standards als Basis, die dann durch Erfahrung, Taktik oder Sondersituationen auch bewusst abgeändert werden können. Das Skriptum ist die schriftliche Unterlage für das Seminar „Königrufen – Grundkurs 2“. Es basiert auf den oberösterreichischen Tarockregeln – Königrufen (www.tarockcup.at). Das Königrufen ist über unsere Initiative seit 2024 immaterielles UNESCO Kulturerbe. Details wie Antrag und Gutachten finden sich auf der Homepage der Linzer Tarock Akademie.

Wir bedanken uns sehr herzlich bei Herrn Mag. Dieter Strehl und der Firma Ferd. Piatnik & Söhne für die Erlaubnis, Bilder ihrer Spielkarten zu verwenden.

Aus Gründen der leichteren Lesbarkeit verwenden wir im Skriptum immer nur die männliche Form. Natürlich sind wir uns der Bedeutung und des Wertes der Damen sehr bewusst.

Für ganz besonders Interessierte empfehlen wir Wolfgang Mayr – Robert Sedlaczek, Die Strategie des Tarockspiels, edition atelier.

Team der Linzer Tarock Akademie

Allgemeine Fragen

- **Was kann/soll ich mit meiner Karte spielen?**

Im Zweifel lieber aktiv spielen als bloß zuzusehen. Wer wagt gewinnt, - zumindest an Erfahrung. Es geht ja beim Tarock nicht nur um das Gewinnen, sondern auch um das **„schön spielen“.**
Welches Spiel gewählt wird hängt auch davon ab, ob man in der Vorhand ist oder als letzter Spieler in der Hinterhand schon ein wenig abschätzen kann wie die Karten verteilt sind; ob ein Spiel überboten werden soll oder nicht. Vergleiche dazu unten die Angaben zu den positiven bzw. negativen Spielen im Detail.
Und schließlich darf und soll auch auf den Talon vertraut werden! In diesem liegen im Durchschnitt zwei Tarock – oft auch mehr.

Tipp vom
Die Vorhand lizitiert entweder einen Sechser-Dreier oder eine „bloße“ Vorhand. Sie hat dann noch alle Spiele (außer Sechser-Dreier) zur Verfügung und kann ihren Informationsvorsprung optimal ausnutzen.

- **Wer spielt mit wem?**

Bei den Alleinspielen (Dreier, Bettler etc.) ist die Rollenverteilung klar: Der Spieler ist alleine, die drei Gegner spielen gegen ihn.
Bei den Partnerspielen (Rufer) ist wichtig, möglichst bald zu erkennen, wer in welchem Team ist. Wurde der König angesagt, dann ist damit alles klar. Andernfalls gilt es – ohne zu sprechen! – den jeweiligen Partner zu „finden“. Den Partner erkennt man unter anderem indem er in den eigenen Stich hohe Farbkarten schmiert, dem Gegner hohe Tarock vorlegt, die angezeigte Farbe zurückspielt, beim Besser-Rufer Tarock ausspielt.
Beim Solo-Rufer wird vom Gegner am Beginn gerne die gerufene Farbe gespielt, um festzustellen wer mit wem spielt.

- **Wer führt das Spiel, wer arbeitet zu?**

Bei den Rufer-Spielen führt der Spieler das Spiel. Er zeigt an, ob Tarock oder Farbe gespielt werden soll. Der Partner ordnet sich unter, spielt das Angezeigte zurück.
Im Gegenspiel zu den Rufer-Spielen müssen die Partner sich über die Rollenverteilung im Klaren sein. Soll etwa der angesagte Pagat verhindert werden, dann darf nur einer der Gegner versuchen, sich lang zu spielen und den entscheidenden letzten Stich zu machen - sonst behindern sie sich gegenseitig. Entscheidend ist, wer der starke Gegner, wer der schwache Gegner ist. Der Starke ist man z.B. mit 5-6 Tarock und 1-2 Stecher. Der Starke spielt konsequent seine lange Farbe, der Schwache spielt diese Farbe zurück. Hat er diese nicht (mehr), so spielt er eine kurze Farbe.

Die Rollenverteilung in Starke und Schwache gilt auch im Gegenspiel zu Dreier, Sechser-Dreier oder Solo-Dreier: Der starke Gegner spielt konsequent seine lange Farbe, die schwachen Gegner spielen diese Farbe zurück oder von einer kurzen Farbe.

Als Grundregel gilt das Spiegelprinzip: Dem Partner wird die von ihm angespielte Farbe zurückgespielt. Wenn der Partner Tarock spielt, so wird Tarock zurückgespielt.

Tipp vom
Beim Königrufen entscheidet oft, ob die Partner ausreichend auf einander eingehen, ihr Spiel aufeinander einstellen.
Was unterstützt unser Spiel? (z.B. eine Farbe, die der Partner ausgespielt hat – man schont dadurch dessen Tarock).
Was stört das Spiel des Gegners? (z.B. eine Farbe, die der Gegner stechen muss – er wird dadurch in Tarock gekürzt).

1. Grundregeln für positive Spiele

Bei den positiven Spielen spielt die Vorhand aus, es herrscht Farbzwang, Tarockzwang, aber ***kein*** Stichzwang. Ein Kontra gilt für alle Gegner.
Zusatzprämien/Ansagen sind möglich (Vogerl, König ultimo, Trull, alle Könige, Valat). Sie können zu Beginn des Spiels angesagt oder auch still gespielt werden.

- **Vogerl**

Die Ansage eines Vogerls bedeutet, dass der letzte/vorletzte/drittletzte/viertletzte Stich mit Pagat/Uhu/Kakadu/Wildsau gemacht werden soll. Der Ansagende muss das Vogerl selbst in der Karte haben und den Stich auch selbst machen.

- **König ultimo**

König ultimo ist gewonnen, wenn der König beim letzten Stich vom ansagenden Spieler selbst oder dessen Partner heimgestochen wird. Er soll angesagt werden, wenn man den König zumindest zu dritt (also König plus 2 weitere Farbkarten) und zumindest 3-4 Tarock mit einem Stecher hat.

- **Trull**

Die Ansage der Trull (Gstieß, Mond, Pagat) bedeutet, dass am Ende des Spiels diese drei Karten bei den Stichen der eigenen Spielpartei sein sollen. Dazu ist es nicht erforderlich, dass der ansagende Spieler sie alle selbst in seiner Karte hat. Es reicht, wenn sie dann bei den Stichen sind.

- **Kontra**

Sobald eine Chance besteht immer schießen (kontern), nicht auf ganz sichere Karten warten. Der Schießende benötigt bei einem Schuss gegen einen Dreier/Sechser ausreichend Tarock (6-7 mit 2 Stechern) und ist optimalerweise nur 2-färbig. Ein Besser-Rufer kann ab 6-7 Tarock mit 1-2 Stechern, optimalerweise 4-färbig, geschossen werden.

Tipp vom
Ein Kontra belebt das Spiel. Es stellt auch klar, welcher Gegner der Starke ist. Und es darf niemals als persönlicher Affront genommen werden.

- **Schmieren**

Die Spieler sollen ihre hohen Farbkarten nicht horten, sondern ihrem Partner schmieren und damit das Spiel gewinnen. Im Zweifel wird geschmiert! Anderes gilt nur, falls man ganz wenige Punktekarten wie z.B. König, Dame hat; - da schmiert man eben nur in den sicheren Stich des Partners.

- **Stechen**

Im Zweifel stechen, nicht Tarock horten oder sparen, nur ausnahmsweise laschieren (= dem Gegner ein kleines Tarock zugeben). Sonst bleiben einem die hohen Tarock möglicherweise wirkungslos über, der Gegner bleibt auf Zug und kann das Spiel gestalten.
Wird eine Farbe zum ersten Mal gespielt, so sticht man niedrig („nicht unter X stechen“). Je öfter eine Farbe gespielt wird bzw. je höhere Punktekarten kommen, umso höher sticht man.
Wenn es geht so stechen, dass der Gegner in die Mitte genommen werden kann („hinten ist der Stich schöner“). Der Gegner ist dann bei jedem Ausspielen in Entscheidungsstress, soll er hoch vorlegen oder niedrig stechen.

- **Tarock zählen, auf Vogerl aufpassen**

Grundvoraussetzung für erfolgreiches und genussvolles Tarockspiel ist, dass jeder Spieler weiß, wie viele Tarock schon gespielt wurden. Dazu zählt man die gefallenen Tarock je Stich laufend zusammen. Wichtig ist auch, dass sich alle Spieler merken, welche Vogerl schon gefallen sind, welche noch im Spiel sind.
Es gilt auch immer aufzupassen, welche Farben schon bzw. wie oft gespielt wurden, wer eine Farbe mit hatte bzw. wer nicht. Immer ist auch zu beobachten, wer noch Tarock hat bzw. wer schon schmiert. Davon hängt ja ab, wie hoch dem Gegner vorgelegt wird, ob schon vorweg geschmiert werden kann etc.

Tipp vom
Genussvolles Tarock erfordert eine hohe Merkfähigkeit. Es ist jedenfalls notwendig, sich die gefallenen Tarock und die Vogerl zu merken. Das gilt übrigens auch dann, wenn man mal eine schlechte Karte hat, und glaubt, man könnte ohnedies nicht mehr in das Spiel eingreifen.

2. Rufer (Vorhand-Rufer)

Kann nur die Vorhand spielen. Das **Spielziel** ist 35 Punkte und 2 Blatt, also das Spiel. Der Vorhandspieler ruft einen König als Partner. Dazu ruft er bevorzugt von einer besetzten Dame. Er ruft ***nicht*** aus der Farbe (er hat also zumindest eine Karte der gerufenen Farbe). Ansagen sind nicht nötig, aber möglich (Vogerl, König ultimo etc.). Wird ein Vogerl angesagt, so wird nach den Regeln des Besser-Rufers gespielt.

Vorhand-Rufer

Kein Trullstück, nur 5 Tarock. Diese Karte ist zu schwach für einen Sechser-Dreier, zu stark zum Trischaken. Pik König wird gerufen

♣ ♥ Notizen ♦ ♠

3. Solo-Rufer

Vorrangiges **Spielziel** ist, dass der König angesagt wird (zählt vier Punkte). Dazu braucht der Partner den König zumindest zu dritt und zumindest 3-4 Tarock mit einem Stecher. Zusatzprämien zählen doppelt (Vogerl, Trull, alle Könige). Das Spiel (35 Punkte und zwei Blatt) ist ein Nebenziel, es zählt zwei Punkte.

Der Solo-Spieler soll Gstieß oder Mond haben, er soll ja im letzten Stich den König heimstechen. Er ruft bevorzugt von einer blanken Dame, jedenfalls von einer kurzen Farbe (damit die Ansage des Königs leichter möglich ist). Er ruft ***nicht*** aus der Farbe. Der Spieler braucht mind. 5-6 Tarock, soll mehrfärbig sein, soll einen König haben. Bei guter Farbkarte könnte auch ein Dreier überlegt werden.

Tipp vom
Der Solo-Rufer ist das Spiel der Könige. Es werden die Könige offensiv ausgespielt. Die Gefahr des Abstechens ist niedriger als sonst, weil ja der Spieler keine Karten verlegen konnte.

Zu Beginn wird gerne der Partner des Solo-Rufers gesucht. Dazu wird vom Gegner die gerufene Farbe angespielt. Der Spieler spielt seine lange Farbe, sein Partner spielt diese zurück. Hat er diese nicht (mehr), dann spielt er kurze Farben. Der Partner spielt ***nicht*** Tarock, außer der Solo-Spieler spielt sie selbst an. Die Gegner spielen ihre Farben, versuchen den Spieler in Tarock zu kürzen. Der starke Gegner bringt konsequent seine lange Farbe.

Solo-Rufer
Gstieß zu sechst, wenige hohe Tarock, ein König. Der Pik König wird gerufen. Hoffentlich wird er vom Partner angesagt.

4. Besser-Rufer (A-Rufer)

Das **Spielziel** ist der letzte bzw. vorletzte bzw. drittletzte bzw. viertletzte Stich, dieser ist mit Pagat/Uhu/Kakadu/Wildsau vom Spieler selbst zu machen. Daher müssen die Tarock der Gegner und auch die des Partners verbraucht sein. Das Spiel ist nur nebenbei wichtig, es zählt ja nur einen Punkt. Der Spieler ruft bevorzugt von einer besetzten Dame, er ruft ***nicht*** aus der Farbe (er hat also zumindest eine Karte der gerufenen Farbe).

Der Spieler braucht für einen Besser-Rufer:
- mit Pagat: mindestens 6 Tarock und 1-2 Stecher
- mit Uhu: mindestens 7 Tarock und 2-3 Stecher
- mit Kakadu: mindestens 8-9 Tarock und mindestens 3 Stecher.
- mit Wildsau: mindestens 9-10 Tarock mit mindestens 3 Stecher. Bei Kakadu und Wildsau stellt sich die Frage, ob nicht gleich ein Dreier gespielt wird. Hat der Spieler Trullstücke und Könige, dann spielt er einen Dreier, sonst einen Kakadu bzw. Wildsau-Rufer (dieser ist sehr selten).

Nach der Talonaufnahme verlegt sich der Spieler möglichst engfärbig (er hat also möglichst wenige verschiedene Farben). Damit am Schluss der Stich mit einem kleinen Tarock gelingen kann müssen die Tarock herausgespielt werden. Der Spieler spielt daher zu Beginn Tarock oder seine lange Farbe. Der Partner spielt Tarock oder die lange Farbe des Spielers. Kommt der Spieler mit einem niedrigen Tarock heraus, legt der Partner hoch vor, damit die Gegner ihre Stecher verbrauchen und die des Spielers geschont werden.

Tipp vom
Beim Besser-Rufer ist die tatkräftige Hilfe des Partners entscheidend. Er legt den Gegnern seine hohen Tarock vor. Kommt er in den Stich, so spielt er Tarock (bzw. die lange Farbe des Spielers).

Die Gegner vermeiden ihren Tarockverbrauch. Der starke Gegner spielt konsequent seine lange Farbe, der schwache Gegner spielt diese zurück. Ansonsten werden die Farben gewechselt. Dabei spielen die

Gegner bevorzugt einen König aus, damit dem Spieler möglichst nicht in die Farbe gespielt wird. Der soll mit seinen Königen selbst herauskommen müssen. Es ist damit leichter, seine Fehlfarben zu erraten, er wird an Tempo verlieren. Die gerufene Farbe spielen die Gegner ***nicht*** an. Sie lassen dem Spieler und seinem Partner nicht den Stich. Diese würden dann ja weiterhin tarockieren und damit ihr Spielziel leichter erreichen.

Der Partner sagt den König an, wenn er diesen mindestens zu dritt hat und zumindest 3-4 Tarock mit einem Stecher hat (er muss ja das Vogerlspiel unterstützen, „ein wenig helfen“).
Die Gegner können sowohl das Vogerl, den König als auch das Spiel kontrieren. Das kann für jede Ansage einzeln oder auch für alle zusammen erfolgen.

Besser-Rufer
Tarock XVIII zu acht mit schöner Sequenz XV-XVIII. Karo König wird gerufen. Ein schöner Pagat-Rufer.

♣ ♥ Notizen ♦ ♠

5. Sechser-Dreier

Kann nur die Vorhand spielen. Das **Spielziel** ist 35 Punkte und zwei Blatt; Vogerl nur bei sehr starker Tarockkarte. Der Pagat wird in der Regel nicht angesagt. Er bringt als Ansage wenig, gefährdet aber unter Umständen das Spiel, weil man bei Verlust des Pagat ultimo oft auch 5 Punkte für das Spiel verliert. Das Spiel ist mit vier Punkten sehr hoch bewertet. Sollte der Spieler verlieren, so muss er doppelt zahlen.

Den Sechser-Dreier gewinnt man mit Tarockhoheit. Der Spieler benötigt mind. 6-7 Tarock, darunter 2-3 Stecher mit Gstieß bzw. Mond, Könige, möglichst hohe Farbkarten zum Verlegen (er kann ja 6 Karten tauschen!). Ohne Trullstück wird kein Sechser-Dreier gespielt. Ausnahme: 9-10 hohe Tarock und gute Farbkarte (König).

Der Spieler verlegt sich engfärbig, hat also wenige verschiedene Farben. Er soll möglichst keine offene Farbe, also keine Farbe ohne König haben. Er versucht, möglichst viele Punkte zu verlegen. Farbenreinheit geht aber vor Punkte verlegen. Der Spieler muss das Spiel dominieren, er spielt Tarock oder seine lange Farbe. Er spielt ***nicht*** seine kurzen Könige. Zu Beginn spielt er Tarock nicht unter X aus, eher in der Mitte um die XV. Der Spieler muss den Gegnern die hohen Tarock herausziehen bzw. dann zur richtigen Zeit seine Stecher schlagen.

Tipp vom
Beim Sechser-Dreier muss der Spieler die Gegner in Tarock kürzen. Er beginnt daher mit einem mittelhohen Tarock („Der XIII-er macht die Leut` narrisch“) oder mit seiner langen Farbe.

Die Gegner spielen ihre Farben, versuchen die Könige des Spielers zu stechen und viele Punkte einzustechen bzw. zu schmieren. Der starke Gegner spielt konsequent seine lange Farbe, die schwachen Gegner spielen diese Farbe zurück. Haben sie diese Farbe nicht (mehr), dann spielen sie kurze Farben, am besten eine Farbe in der sie nur eine Karte haben. Ansonsten spielen die Gegner unter einem König aus.

Die Gegner versuchen möglichst früh, den Spieler in die Mitte zu nehmen: Im Optimalfall spielt jener Gegner aus, der unmittelbar vor dem Spieler sitzt. Der Spieler soll in Entscheidungsstress gebracht werden, ob er hoch oder niedrig stechen soll. Vielleicht verbraucht er unnütz einen Stecher oder es gelingt, ihm wichtige Punkte abzustechen.

Sechser-Dreier
Gstieß zu sechst, lange Treff, Schmiere zum Verlegen.

♣ ♥ Notizen ♦ ♠

6. Dreier

Das **Spielziel** ist 35 Punkte und 2 Blatt; Vogerl nur bei sehr starker Tarockkarte. Der Spieler braucht mind. 6-7 Tarock, darunter 2 Stecher mit Gstieß bzw. Mond, gute Farbkarten (Könige etc.), möglichst wenige verschiedene Farben. Ohne Trullstück wird kein Dreier gespielt. Ausnahme: 9-10 hohe Tarock und gute Farbkarte (König).

Tipp vom
Der Dreier ist ein sehr interessantes Spiel. Man gewinnt ihn mit Tarockhoheit (wichtig sind einige Stecher) und einer guten Farbkarte. Dazu darf auf den Talon vertraut werden!

Der Spieler muss das Spiel dominieren. Zur Anlage des Spiels und des Gegenspiels vergleiche oben beim Sechser-Dreier. Der Dreier-Spieler kann im Gegensatz zum Sechser-Dreier nur auf drei Karten aus dem Talon vertrauen, und die sind offengelegt. Die Gegner können daher wichtige Informationen aus dem Talon ziehen (z.B. ob der Spieler viele Tarock aufnimmt, ob er einen König aufnimmt). Die Karte des Spielers muss also bei der Lizitation etwas besser sein als die bei einem Sechser-Dreier. Dafür hat er schon Informationen aus der Lizitation, und er zahlt bei Verlust nicht doppelt.

Dreier
Gstieß, Mond und XVIII bringen die Tarockhoheit, Pik ist die lange Farbe, Treff soll verlegt werden, hoffentlich auch die Pik Dame.

7. Solo-Dreier

Das **Spielziel** ist 35 Punkte und 2 Blatt; Vogerl nur bei besonders starker Tarockkarte. Die Zusatzprämien zählen doppelt (Vogerl, Trull, alle Könige).
Der Spieler benötigt mindestens 9-10 Tarock, 4-5 Stecher mit Gstieß bzw. Mond, optimale Farbkarte (Könige). Die Karte für einen Solo-Dreier muss ein sehr gutes Blatt sein, etwa wie ein guter Dreier nach dem Verlegen. Die Gegner haben ja den ganzen Talon! Stille Vogerl nur probieren, wenn das Spiel optimal läuft. Der Spieler muss das Spiel ganz besonders dominieren. Er spielt meist von Beginn an hohe Tarock.

Das Gegenspiel ist eine Mischung aus Spiel gegen einen Dreier und gegen einen Solo-Rufer. Es werden hohe Karten gespielt, vor allem Könige. Der Spieler konnte ja mangels Talon seine Karte nicht reinigen. Die Gegner haben nicht sehr viele Stiche zu erwarten. Ihre Chance besteht aus ein paar fetten Stichen und vielen Punkten im Talon.

Solo-Dreier
„Solo-Dreier, Uhu, ich liege!“ Von Beginn an spielt man hohe Tarock. Der Pagat wird sicher heimgestochen.

♣ ♥ Notizen ♦ ♠

8. Farben-Solo

Das **Spielziel** ist 35 Punkte und 2 Blatt. Dazu braucht man in der Regel 8 Stiche, mit 9 ist man auf der sicheren Seite. Das Farben-Solo ist ein positives Spiel, hat aber besondere Regeln. Die Stichkraft der Tarock gegenüber den Farbkarten ist aufgehoben. Es muss so lange Farbe ausgespielt werden, bis man keine Farbkarten mehr hat. Erst dann darf Tarock ausgespielt werden. Wenn ein Spieler die ausgegebene Farbe nicht hat, muss er Tarock zugeben. Es besteht Farbzwang, Tarockzwang, aber ***kein*** Stichzwang. Der Pagat muss ***nicht*** als letztes Tarock gespielt werden. An Sonderprämien/Ansagen sind nur alle Könige und Valat möglich, die Trull wird nicht extra honoriert (ist aber für das Spiel wichtig). Der Talon gehört zu den Stichen der Gegner.

Die Vorhand spielt aus. Daher sollte der Spieler, der nicht die Vorhand hat, mind. 3 Könige mit hohen Farbkarten haben. Nur in der Vorhand ist ein Farben-Solo angeraten, bei dem der Spieler nur zwei lange Farben hat.

Tipp vom
Beim Farben-Solo ist eine lange geschlossene Farbe von Vorteil. Damit sammelt der Spieler die Trullstücke der Gegner ein. Der Spieler beginnt daher mit seiner starken Farbe.

Zu Beginn spielt sich der Spieler valatsicher: Er macht gleich seinen ersten Stich mit einem König. Dann spielt er seine lange(n) Farbe(n), schlägt herunter um die Trullstücke der Gegner einzusammeln. Fehlen ihm die sicheren 8 bzw. 9 Stiche, dann spielt er sich zurück, behält sich also sichere Farbstiche für den Schlussteil des Spiels zurück. Das Zurückspielen ist besonders dann angezeigt, wenn der Spieler selbst hohe Trullstücke in der Karte hat.

Die Gegner spielen sich zu Beginn valatsicher, spielen ihre langen Farben, schmieren Trullstücke in ihre Stiche. Gabeln (z.B. besetzte Dame) werden ***nicht*** angespielt. Da lässt man lieber den Spieler die Farbe eröffnen, z.B. mit dem König, und macht dann mit der Dame einen Stich.

Farben-Solo
Zu Beginn spielt man den Pik König, dann wird mit dem Karo Buben der König herausgelockt, Treff wird nicht angespielt.

9. Farben-Dreier

Das **Spielziel** ist 35 Punkte und 2 Blatt. Dazu braucht man in der Regel 8 Stiche, mit 9 ist man auf der sicheren Seite. Der Farben-Dreier ist ein positives Spiel, hat aber besondere Regeln. Die Stichkraft der Tarock gegenüber den Farbkarten ist aufgehoben. Es muss so lange Farbe ausgespielt werden, bis man keine Farbkarten mehr hat. Erst dann darf Tarock ausgespielt werden. Wenn ein Spieler die ausgegebene Farbe nicht hat, muss er Tarock zugeben. Es besteht Farbzwang, Tarockzwang, aber ***kein*** Stichzwang. Der Pagat muss ***nicht*** als letztes Tarock gespielt werden. An Sonderprämien/Ansagen sind nur alle Könige und Valat möglich, die Trull wird nicht extra honoriert (ist aber für das Spiel wichtig).

Wesentlich beim Farben-Dreier ist, dass der Spieler drei Karten aus dem **Talon** bekommt. Er kann damit eine Karte die mangels 8 Stiche kein oder nur ein extrem riskantes Farben-Solo ist mit dem Talon aufbessern. Der Talon sollte einen, vielleicht sogar zwei Stiche bringen. Der Spieler benötigt daher bei der Lizitation 6-7 sichere Stiche. Er wählt die für ihn günstigere Talonhälfte, und verlegt wieder drei Karten. Zuerst sind Tarock zu verlegen (verdeckt). Hat er keine Tarock mehr dann verlegt er Farbkarten, diese aber aufgedeckt! Die verlegten Karten zähen zu seinen Stichen, die liegengebliebene Talonhälfte zählt zu den Stichen der Gegner.

Die Vorhand spielt aus. Daher sollte der Spieler, der nicht die Vorhand hat, mind. 3 Könige mit hohen Farbkarten haben. Nur in der Vorhand ist ein Farben-Dreier angeraten, bei dem der Spieler nur zwei starke Farben hat.

Tipp vom
Beim Farben-Dreier bringt der Talon ein bis zwei Stiche. Der Spieler braucht also zur Lizitation 6 bis 7 sichere Stiche.

Spielanlage des Spielers und der Gegner ist wie beim Farben-Solo. Zusätzlich berücksichtigen beide Parteien die Informationen aus dem Talon. So werden die Gegner die sich aus dem Talon ergebende starke Farbe des Spielers nicht anspielen, ebenso wenig die Farbe eines aus dem Talon aufgenommenen Königs.

Farben-Dreier
7 sichere Stiche, hoffentlich liegen im Talon 1 bis 2 hohe Farbkarten. Ich beginne mit Pik, dann spiele ich Treff.

Grundregeln für negative Spiele

Bei den negativen Spielen spielt immer der Spieler aus, es herrscht Farbzwang, Tarockzwang und ***Stichzwang***. Ein Kontra gilt nur für den Kontrierenden selbst. Der Pagat darf erst als letztes Tarock gespielt werden. Es sind keine Zusatzprämien/Ansagen (Vogerl, König ultimo, Trull, alle Könige, Valat) möglich.

10. Trischaken (Fahren)

Kann nur die Vorhand spielen. Das **Spielziel** sind möglichst wenige Punkte, optimalerweise kein Stich. Jeder spielt für sich allein. Ein Kontra ist nicht möglich. Es wird „bunt gemischt“ gespielt: Es darf sowohl Tarock als auch Farbe ausgespielt werden. Den Talon erhält jener Spieler, der den letzten Stich macht. Jeder Ausspielende versucht, möglichst seine gefährlichsten Karten zu entschärfen. Hat ein Spieler keine Tarock mehr, so schmiert er seine gefährlichsten Karten weg (z.B. Könige, Damen).

11. Bettler/Piccolo bzw. Bettler/Piccolo ouvert

Das **Spielziel** ist ***kein*** Stich (Bettler, Bettler ouvert) oder ***ein*** Stich (Piccolo, Piccolo ouvert). Der Spieler soll möglichst viele Schlusskarten haben, z.B. Pik 7 oder Karo 4. Er hat möglichst zwei (kleine) Karten von jeder Farbe, er hat wenig bis keine Tarock.

Beim **Bettler** spielt der Spieler zu Beginn seine gefährlichste Karte aus, z.B. sein höchstes Tarock. Im Gegenspiel wird versucht, dem Spieler einen Stich anzuhängen (Bettler-Modus). Dazu wird zu Beginn manchmal abtarockiert. Als Variante kann auch schon zu Beginn mal versucht werden, den Spieler zu einem Farb- oder Tarockstich zu zwingen: Wenn der Spieler in der Hinterhand sitzt, dann spielt die Vorhand eine kleine Farbkarte oder ein kleines Tarock aus, die anderen Gegner stechen möglichst niedrig. Alternativ kann eine Farbe zweimal hintereinander gespielt werden, vielleicht muss der Spieler mit Tarock stechen. Manchmal wird klein unter einem König ausgespielt, der Spieler macht mit Dame oder Reiter unverhofft einen Stich.

Bettler
Zu Beginn spielt man Tarock XIII. Gefährlich sind der Herz Reiter und der Pagat (falls Karo zwei Mal gespielt wird).

Den Pflichtstich beim **Piccolo** kann der Spieler bevorzugt mit dem Gstieß, Mond/Zwanzig oder einem kurzen König machen. Die Gegner schauen zuerst, ob der Piccolo-Spieler den Stich mit Tarock machen will. Sie versuchen, diesen Stich zu verhindern indem sie den Spieler in die Mitte nehmen und konsequent tarockieren (Piccolo-Modus). Hat der Spieler aber trotzdem seinen Stich gemacht, so schalten die Gegner auf den Bettler-Modus um und versuchen, ihm einen zweiten Stich anzuhängen. Hat der Spieler zu Beginn keinen Tarockstich gemacht, dann plant er offensichtlich einen Farbstich. Die Gegner versuchen, diesen durch dominante Spielweise zu verhindern.

Piccolo
Zuerst spielt man den Pflichtstich mit Herz König, dann wird Tarock XX ausgespielt.

Bei den ***Ouvert-Spielen*** werden die Karten nach dem ersten Stich, vor dem zweiten Ausspielen, aufgedeckt. Die Gegner dürfen sich am Tisch beraten. Es soll aber möglichst nur ***ein*** Gegner das Gegenspiel führen, bei offener Beratung kann der Spieler sich daran orientieren und rechtzeitig die richtigen Karten abwerfen.

Beim **Bettler ouvert** spielt der Spieler zu Beginn seine gefährlichste Karte aus, z.B. sein höchstes Tarock, eine lange Farbe mit Dame oder König (hier wird eine mittelhohe Farbkarte ausgespielt). Plant beim **Piccolo ouvert** der Spieler den Pflichtstich mit dem König, so spielt er diesen gleich zu Beginn aus. Plant er den Pflichtstich mit dem Gstieß, dann spielt er beim ersten Ausspielen seine gefährlichste Karte weg. Nach dem Stich mit dem Gstieß spielt er seine nächste gefährliche Karte.
Im Gegenspiel prüfen die Gegner, ob der Spieler eine Farbe gar nicht oder nur einmal in der Karte hat. Sie spielen dann diese Farbe, der Spieler muss mit Tarock stechen. Sie können auch versuchen, ihn mit einem hohen Tarock oder einer hohen Farbkarte in den Stich zu bringen. Ist die Situation zu Beginn unklar, dann wird erst mal abtarockiert und dann der Spieler mit einer Farbe in den Stich gebracht.

Bettler ouvert
Zu Beginn spielt man Tarock XIX aus. Gefährlich sind Tarock IIII und der Herz Reiter. Ein sehr schöner Bettler ouvert.

Piccolo ouvert

Zuerst spielt man den Planstich mit dem Karo König, dann spielt man Tarock XVIII.

Tipp vom

Bei den Ouvert-Spielen braucht der Spieler viele Schlusskarten und möglichst zwei Karten von jeder Farbe.

10/24

Notizen

Notizen