

Königrufen kompakt – Gebote und Binsenweisheiten

Diese Gebote, einige davon sind Binsenweisheiten, sollen den Einstieg ins Königrufen erleichtern. Sie gelten für eine quasi normale Kartenverteilung.

() Zähle die 22 Tarock mit, das ist bei allen Spielen nützlich, bei positiven Spielen absolut unerlässlich. Vergiss dabei nicht, auf die im Talon liegen gebliebenen Tarock, bei Solospielen rechne im Schnitt 1 bis 2 Tarock aus dem Talon mit. Merke Dir die Trullstücke und die Stecher bis XVI. Pass auf die Vogerln auf, ein stiller Quapil könnte teuer werden!

() Setze Deine Tarock effizient ein. Bringe im Normalfall zuerst die mittleren Tarock (Nie unter X!), nimm die Stecher für die fetten Stiche und rechne Dir aus, wann Du schlagen sollst. Den Pagat bringe im Zweifel heim und gib' die Vogerln rechtzeitig ab – außer Du willst sie still spielen. Als Gegner leg entsprechend hoch vor, sonst musst Du Deine Stecher später opfern.

() Merk Dir, welche Farben von wem, wie oft gespielt worden sind. Spiele dem Gegner nicht in seine Farbe, dem Partner jedoch schon. Bist Du schwach, ziehe kurze Farben an; als Starker forciere Deine lange Farbe.

() Achte bei den Farben darauf, welche Figuren schon gefallen sind - sie bringen wertvolle Punkte. Hast Du etwa in der Farbe des Gegners eine Gabel, so nütze sie aus - auch wenn sie noch so klein ist, hast Du eine Chance auf einen Stich. Spiele so, dass Du möglichst viel Schmiere unterbringst.

() Für einen **Solorufer** brauchst Du 5 bis 6 Tarock, darunter Gstieß oder Mond für den König ultimo. Du bist aber zu schwach für einen Dreier. Wertvoll sind blanke oder schwach besetzte Könige, in einer oder mehr Farben sollst Du – skat sein. Als Gegner spiele daher keine Könige aus, die Regel „Im Solo spiele Könige!“ gilt nur für den Spielaufnehmer und seinen Partner. Als Partner spiele hohe Figuren von einer kurzen Farbe aus.

() Für einen **Besserrufer** sollst Du wie folgt mit Tarock bestückt sein: Für den Pagat 6 bis 7, für den Uhu 7 bis 8, für den Kakadu bzw. Quapil 8 bis 9 Tarock. Je höher das Vogerl, desto mehr Stecher brauchst Du. Rufe am besten von einer blanken oder einfach besetzten Dame. Hilfreich ist auch eine lange Farbe. Spieler und Partner spielen Tarock. Die Gegner bringen Farben, üblicherweise nicht die Farbe des gerufenen Königs.

() Beim **Dreier** stütze Dich auf die „12-Punkte-Regel“: 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 einigen weiteren Stechern, sowie 1 oder 2, am besten blanken oder nur wenig

besetzten, Königen. Sehr nützlich ist eine lange Farbe. Kalkuliere schon vorher Deine Punkte: Trullstücke, Könige – so sie durchgehen – Farben, die Du einzustecken hoffst und die Punkte Deiner Talonhälfte. Als Dreierspieler spielst Du entweder Tarock oder Deine lange Farbe aus, die Gegner spielen Farbe und versuchen, den Dreierspieler anzuschließen. Schwer zu gewinnen ist ein Dreier ohne Trullstück. Vorsicht: Das Taktieren mit Vogerln kann Dir das Spiel kosten! Für einen **Sechserdreier** genügen 10 Punkte, Du kannst ja mit dem ganzen Talon spekulieren. Allerdings zählt er verloren doppelt. Für einen **Solodreier** sollst Du entsprechend stärker sein, der Talon geht schließlich zur Gänze an die Gegner.

() Um ein **Farbenspiel** zu gewinnen brauchst Du im Normalfall acht Stiche. Bewerte also Dein Blatt danach. Du solltest zwei Farben kontrollieren, in einer anderen eine gute Gabel haben und mit Hilfe einer langen Farbe nach Möglichkeit zwei Trullstücke abholen. Spielentscheidend kann sein, ob das Ausspiel bei Dir ist oder nicht. Beachte auch, was die jeweilige Regel für das Verlegen vorsieht. Beim Farbensolo sollst Du entsprechend stärker sein, der Talon fällt den Gegnern zu.

() Beim **Piccolo** darfst Du zweimal ausspielen. Du kannst Dich also zweier Problemkarten entledigen. Neben Deinem Planstich denke auch stets eine Alternative mit. Üblicherweise versuchen die Gegner, Dir schnell Deinen Stich anzuhängen, gelingt das nicht, wollen sie Dir die beiden letzten Stiche verpassen. Wirf Deine gefährlichen Karten also entsprechend ab.

() Bei einem **Bettler** kannst Du nur einmal ausspielen und somit nur eine gefährliche Karte wegspielen. Dann werden die Gegner unter dem König ausspielen, niedrige Farben bringen oder bei günstiger Position ein ganz kleines Tarock anziehen. Es ist also (zu) riskant, in einer Farbe skat zu sein oder nur eine blanke Figur im Blatt zu haben.

() Bei **Ouvert-Spielen** sollst Du möglichst viele Schlusskarten haben. Sieht die Regel Plauderer vor, hast Du es als Spieler schwerer. Dein Blatt sollte daher noch sicherer sein. Beachte, ob mit Kaiserstich gespielt wird.

() Beachte bei der **Lizitation** die Sitzordnung! Bist Du als erster an der Reihe, sei vorsichtig, ein nachfolgender Spieler könnte ein Gegenblatt haben. Je mehr Spieler vor Dir weiter gesagt haben, desto riskanter kannst Du lizitieren. Im Schnitt sollten 1 bis 2 Tarock im Talon liegen. Sei aber klug genug, etwa nach einem Besserrufer auf einen Dreier zu verzichten. Kontrieren ist einfacher! Schwierig kann ein Dreier auch gegen einen Bettler oder einen Farbdreier werden. Grundsätzlich gilt aber: „Wer nichts wagt, auch nichts gewinnt!“ Doch wie heißt es auch: „Mut kann man nicht kaufen.“