

4. Was spiele ich aus...

... als Spieler:

Rufer, Solorufer	lange Farben (König zuerst) oder Tarock
Besserrufer	Tarock, evtl. Zugfarbe (nur bei Pagat und Uhu)
Dreierspiele	Zugfarbe oder Tarock (nicht zu klein; evtl. von oben); Könige nur als Teil einer Zugfarbe
Farbenspiele	sichere Stiche zuerst (Trullstücke holen), oder nach hinten spielen (=die letzten, fetteren Stiche sichern)
Trischaken	Zähler loswerden (Mond aus-, Könige unterspielen)
Negativspiele	gefährlichste Karte entschärfen; evtl. Stich sichern

... als Partner:

Rufer, Solorufer	angezeigte Farben bzw. Tarock nachbringen; sonst hohe Figuren (Partner schonen, Gegner anschießen)
Besserrufer	Tarock (evtl. auch Farbe des Spielers)

... als Gegner:

Rufer, Solorufer	kleine Farbkarten; als Starker die lange Farbe, als Schwacher kurze Farben, evtl. die gerufene Farbe
Besserrufer	Farben; als Starker lange, als Schwacher kurze Farben (nicht die gerufene); angezeigte Farben nachbringen
Dreierspiele	kleine Farbkarten (als Starker die lange, als Schwacher eine kurze Farbe); starken Partner schonen, schwache Partner und Gegner anschießen
Farbenspiele	besetzte Könige, blanke Figuren; Gabeln behalten!
Piccolo	Hauptstrategie: austarockieren, die Schwäche (vermutliche Stichfarbe) erst im vorletzten Stich
Bettler	mögliche Schwächen des Bettlers nutzen (blanke Farbe, Einzelfarbe): niedere Farben (evtl. 2 x)
Ouvertspiele	1. Analyse: Farbverteilung, Tarockhöhe, Endkarten 2. Strategie: Kaiserstich; austarockieren; Stecher ziehen; Farben herausspielen; Tarock hochspielen; etc... Strategie der Partner beachten!

Tarockfibel

Königrufen - eine kleine Starthilfe

von

Markus Mair

(in Anlehnung an das „*Tarock 1 x 1*“ von Robert Ohorn)

Diese Einführung soll den Einstieg ins Königrufen erleichtern. Die angegebenen Tipps helfen beim Einschätzen des eigenen Blattes sowie bei der Frage des richtigen Ausspiels und ermöglichen dadurch auch weniger geübten Spielern und Spielerinnen ein zügiges Spiel.



1. Merksätze

„*Der Tisch spricht!*“

„*Angezeigte Farben nachbringen*“ – meistens eine gute Idee

„*Der Starke spielt sich stark, der Schwache schwach.*“ – beim Gegenspiel

„*Der zweite Mann so klein er kann!*“ – wenn hinten noch Partner sitzen

„*Nie unter X!*“ – beim ersten Ausspiel eines Dreiers

„*Den Spieler einwickeln*“ – achte auf die Position!

„*Die Schwäche im vorletzten Stich!*“ – beim Gegenspiel im Piccolo

„*Im Solo spielt man Könige ...!*“ – wenn schon, denn schon

„*Ni't spoar'n!*“ – beim Stechen und Schmieren

„*Waast net weiter, spü'st an Reiter!*“ – beim Schmieren

2. Spiele

Positivspiele:

- Ruferspiele (R) Spiele mit Partner (gerufener König)
- Dreierspiele (E) Spiele alleine gegen drei
- Solospiele (S) Spiele ohne Talon (gehört am Ende den Gegnern)
- Talonspiele (T) Spiele mit Talon (Spieler darf Karten austauschen)
- Farbenspiele (F) Spiele in denen die Tarock nicht stechen

Negativspiele:

- Trischaken möglichst wenig Punkte, Stichzwang
- Stichspiele genaue Anzahl von Stichen (0, 1, 2), Stichzwang
- Ouvertspiele offen gespielte Stichspiele, Stichzwang

Vorhandspiele (V): Spiele, die nur von der Vorhand gespielt werden dürfen

Spiel			Spielziel / Bemerkungen
Rufer (V)	R	T	Punktemehrheit / mit Partner und Talon
Trischaken (V)	–		möglichst wenig Punkte / jeder gegen jeden
Piccolo	–		genau 1 Stich
Solorufer	R	S	Punktemehrheit / mit Partner, ohne Talon
Besserrufer	R	T	1. Vogel, 2. Punktemehrheit
Bettler	–		kein Stich
Sechserdreier (V)	E	T	Punktemehrheit / mit ganzem Talon
Farbendreier	F	T	Punktemehrheit / Tarock sticht nicht
Dreier	E	T	Punktemehrheit / mit Talon
Zwiccolo ouvert	–		genau 2 Stiche / nach dem 1. Stich offen
Piccolo ouvert	–		genau 1 Stich / nach dem 1. Stich offen
Bettler ouvert	–		kein Stich / nach dem 1. Stich offen
Farbensolo	F	S	Punktemehrheit / ohne Partner, ohne Talon
Solodreier	E	S	Punktemehrheit / ohne Partner, ohne Talon

„Wer wagt, gewinnt!“

3. Was kann ich ansagen?

Spiel	Anforderungen an das Blatt (ungefähre Richtlinien)
Rufer	mehrere Tarock mit Stecher, Trullstück oder König
Trischaken	wenig Tarock
Piccolo	1 Planstich (Tarock oder König), passendes Beiblatt
Solorufer	ca. 6 Tarock mit Sküs oder Mond (wegen König Ultimo); oder 3 Könige (rufe „Vierten“)
Besserrufer	ca. 5 Tarock (für Pagat; für jeden höheren Vogel je ein weiteres hohes Tarock)
Bettler	nach Ausspiel: vierfärbig oder tarocklos, max. 3 kleine Tarock, keine blanken hohen Figuren
Farbendreier	2 Könige plus Gabel oder lange Farbe; Tipp: 7 Stiche oder 25 Punkte
Sechserdreier	ca. 6 Tarock mit Trullstück, Stechern, König, langer Farbe oder guter Ablage
Dreier	ca. 6 - 8 Tarock mit Trullstück, Stechern und König; Tipp: 12er-Regel (Tarock/Könige = 1, Stecher zählen doppelt)
Zwiccolo ouvert	2 Stiche mit Tarock oder König; mehrere Endkarten
Piccolo ouvert	1 Stich mit Tarock oder König; mehrere Endkarten
Bettler ouvert	nach Ausspiel: vierfärbig oder tarocklos; max 3 kleine Tarock, max. Tarock VI; mind. 3 Endkarten
Farbensolo	2 Könige plus 2 Gabeln oder sehr lange Farbe Tipp: 8 Stiche oder 30 Punkte
Solodreier	ca. 8 - 10 Tarock mit Mond/Sküs und Stechern oder Königen; maximal eine offene Farbe / Tipp: 16er-Regel

Talonablage: 1. offene Farben, 2. Punkte

Die beschriebenen Anforderungen und Zahlen variieren je nach Lizitationsverlauf (zu erwartender Kartenverteilung), Sitzposition (eigener, der des starken Gegners), Risikofreudigkeit (eigener, der der Mitspieler), erstem Ausspiel (Vorhand, Spieler, Gegner), etc. Einzelne Schwächen können meist durch Stärken an anderer Stelle ausgeglichen werden. Mut kann man nicht kaufen.

„No guts, no glory!“