4. Was spiele ich aus …?

… als Spieler:

Rufer, Solorufer	lange Farben (König zuerst) oder Tarock
Besserrufer	Tarock oder 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 Zugfarbe oder 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	Könige, blanke Figuren, lange Farben; Gabeln behalten
Piccolo	Hauptstrategie: austarockieren, die Schwäche (vermutliche Stichfarbe) erst im vorletzten Stich
Bettler	mögliche Schwächen des Bettlers nutzen (blanke Farbe, Einzelfarbe): niedere Farben
Ouvertspiele	1. Analyse: Farbverteilung, Tarockhöhe, Endkarten 2. Strategie: austarockieren, Stecher ziehen, Tarock hochspielen; etc… Strategie der Partner beachten!

„No riske, no fune!“

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 beim Einschätzen des eigenen Blattes sowie bei der Frage des richtigen Ausspiels helfen und dadurch ein zügiges Spiel ermöglichen.

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 einzwicken!“ – 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
„Dem Fåhrer an Stich!“ – der erste Stich dem Trischaker (ohne Stichzwang)

2. Welche Spiele kann ich ansagen?

Positivspiele:

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

Negativspiele (–):

Trischaken ..... möglichst wenig Punkte
Stichspiele ..... genaue Anzahl von Stichen
Ouvertspiele ..... offen gespielte Stichspiele

Vorhandspiele (V): ..... Spiele nur für die Vorhand

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 ist nicht Trumpf
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. Wie muss mein Blatt aussehen?

Spiel	Anforderungen an das Blatt (ungefähre Richtlinien)
Rufer	mehrere Tarock mit Stecher, Trullstück oder König
Trischaken	keine
Piccolo	1 Planstich (Tarock oder König), passendes Beiblatt
Solorufer	ca. 6 Tarock mit Sküs oder Mond (wegen König Ultimo und hohen Vögeln) oder 3 Könige (rufe „Vierten“)
Besserrufer	ca. 5 Tarock für Pagatrufer (für jeden höheren Vogel ein weiteres hohes Tarock)
Bettler	vierfärbig oder tarocklos, ein paar kleine Tarock, keine blanken hohen Figuren – nach dem ersten Ausspiel
Sechserdreier	Einige Tarock mit Trullstück und Stechern; Könige, lange Farbe oder gute Ablage sind hilfreich
Farbendreier	Könige oder hohe Gabeln, viele Figuren, lange Farbe; Tipp: 7 sichere Stiche oder ~25 Punkte im Blatt
Dreier	Trullstück, mehrere Tarock mit Stecher oder Könige; Tipp: 12-Punkte-Regel (Tarock/Könige = 1, Stecher zählen doppelt)
Piccolo ouvert	Endkarten; einen Planstich (mit Tarock oder König)
Bettler ouvert	Endkarten; nach dem Ausspiel vierfärbig oder tarocklos, wenige und kleine Tarock, keine blanken Figuren
Farbensolo	Könige und gute Gabeln oder sehr lange Farbe Tipp: 8 sichere Stiche oder ~30 Punkte im Blatt
Solodreier	Viele Tarock mit Mond/Sküs, Stechern und/oder Königen; maximal eine offene Farbe / Tipp: 16-Punkte-Regel

Talonablage: zuerst offene Farben, dann viele 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) et cetera. Eventuelle Schwächen können meist durch Stärken an anderer Stelle ausgeglichen werden.

„No guts, no glory!“