Regelvergleich – Grundsätzliche Überlegungen

Inhalt

− Zählweise (36 Punkte = 35/2 Blatt)
− Einordnung Besserrufer (Lizitationswert)
− Farbendreier und Farbensolo (Punktewert)
− Sechserdreier und Dreier (Lizitationsfolge)
− Valatabrechnung (Methoden/Kriterien)

Zählweise

Die Zählweise im Königrufen stammt aus einer Zeit, als Tarock noch zu dritt gespielt wurde. Bei dieser ursprünglichen Zählweise zählten die einzelnen Karten um einen Punkt weniger als heute, dafür wurde für jeden Stich zu je drei Karten ein zusätzlicher Punkt vergeben. Um dieses doppelte Zählen von Stichen und Punkten zu vermeiden, wurde in Dreierlagen mit zwei Punkten Abzug gezählt, was bei einem um einen Punkt erhöhten Kartenwert genau zum selben Ergebnis führt.

Beim Übergang ins Spiel zu viert wurde diese alte Zählweise in Dreierlagen beibehalten, ohne sie an die neuen Gegebenheiten anzupassen (vier Karten pro Stich). Dadurch entstand das Problem der übriggebliebenen Einzelkarten und wie diese zu zählen sind.

In einigen Regionen wird noch nach einer anderen althergebrachten Zählweise vorgegangen, die das Problem der übriggebliebenen Einzelkarten elegant löst: Bei vollständigen Lagen werden zwei Punkte abgezogen, bei unvollständigen Lagen wird nur ein Punkt abgezogen. Andere Spieler runden einfach die übriggebliebenen Karten zu vollen Punkten (2/3 = 1, 1/3 = 0). Eine andere Lösung für dieses Problem ist die Zählung mit Bruchzahlen. Bei all diesen Arten gibt es nur ganze Punkte. Daher sind zum Gewinn des Spiels 36 Punkte notwendig.

Damit die inzwischen gebräuchlichere blattgenaue Zählung zum selben Ergebnis kommt wie diese ältere und einfachere Zählweise, darf das Spiel erst mit 35/2 Blatt gewonnen sein (und nicht schon mit 35/1). Sonst käme diese Zählweise unerwünschterweise zu einem anderen Ergebnis.

Übrigens wird dort, wo diese ältere Zählung noch in Gebrauch ist, natürlich auch beim Trischaken so gerechnet. So ergeben z. B. 16/2 Blatt, 17/0 Blatt und 17/1 Blatt bei dieser Zählweise ex aequo 17 ganze Punkte. Streng genommen müsste das auch bei der modernen Zählweise gelten, damit alle Zählweisen auch beim Trischaken zum selben Ergebnis führen.

Einordnung Besserrufer – Lizitationswerte

Grundsätzlich ergibt sich die Lizitationsreihenfolge der einzelnen Spiele aus ihrem tatsächlichen Spielwert.

Die Besserrufer bringen jedoch das Lizitationsgefüge im Königrufen durcheinander, insbesondere wenn für jeden Vogel ein eigenes Spiel angesetzt wird. Dabei wird meistens der Fehler gemacht, vom Nominalwert auszugehen und diesen als Basis für die Einordnung zu verwenden. Dieser Ansatz berücksichtigt nur den Standpunkt der Gegenspieler und vernachlässigt die Tatsache, dass man in Einzelspielen den dreifachen Spielwert gutgeschrieben bekommt, in Partnerspielen aber nur den einfachen Spielwert erhält. Außerdem bleibt dabei unberücksichtigt, dass Spiel und Vogel für die Lizitation aufaddiert werden, bei der Abrechnung des Spiels aber getrennt verrechnet werden.

Andererseits wäre es aber auch nicht richtig, bei Einzelspielen den dreifachen Wert zu nehmen und bei Partnerspielen nur den einfachen Wert. Dieser Ansatz berücksichtigt nur die Sicht des Ansagers und würde die Besserrufer unterbewerten. Beide Sichtweisen für sich alleine gesehen führen also zu einseitigen und unbefriedigenden Ergebnissen.

Um zum **tatsächlichen Lizitationswert** zu kommen, muss man den Spielwert für alle vier Mitspieler berechnen (Spieler, Gegner und Partner). Bei einem Uhurufer (Nominalwert 1 + 4 = 5) geht es für alle vier Mitspieler um 5 Punkte, macht in Summe 20 Punkte. Bei einem Dreier (Nominalwert 5) geht es für den Ansager um 15 Punkte, für seine drei Gegenspieler um je 5 Punkte, macht in Summe 30 Punkte (s. Aufstellung).

	Spieler A	Spieler B	Spieler C	Spieler D	Summe
Uhurufer (1+4)	5	5	5	5	20
Dreier (5)	15	5	5	5	30

Somit ergibt sich bei gleichem Nominalwert ein Verhältnis von 2 zu 3 für den jeweiligen Lizitationswert der Partnerspiele gegenüber den Einzelspielen. Daraus folgt, dass der Lizitationswert von Partnerspielen nur 2/3 ihres Nominalwertes beträgt oder andersherum dass Einzelspiele einen um die Hälfte höheren Lizitationswert als gleichwertige Partnerspiele haben. Berücksichtigt man auch die Tatsache, dass bei einem Rufer der gerufene König im Talon liegen kann − was statistisch bei jedem siebten Besserrufer zu erwarten ist − ändert sich der tatsächliche Lizitationswert nur geringfügig (von 2/3 auf 5/7).

Daraus ergeben sich für die Einordnung je nach Methode die folgenden tatsächlichen Lizitationswerte:

	Nominalwert	Lizitationswert (2/3)	Lizitationswert (5/7)	Vogelwert
Besserrufer I	1+2	2	2 1/7	2
Besserrufer II	1+4	3 1/3	3 4/7	4
Besserrufer III	1+6	4 2/3	5	6
Besserrufer IIII	1+8	6	6 3/7	8
Besserrufer V	1+10	7 1/3	7 6/7	10

Der tatsächliche Lizitationswert ergibt einen guten Anhaltspunkt für eine stimmige Einordnung der Besserrufer in das Lizitationsgefüge.

Ein guter Kompromiss ist die Einordnung der Besserrufer nur nach dem Wert des Vogels (ohne Spiel). Diese Methode führt ebenfalls zu einer stimmigen Lizitationsfolge.

Farbendreier und Farbensolo

Die Einordnung in die Lizitationstabelle ergibt sich logisch, wenn man folgende **Prinzipien** befolgt:
1) Einzelspiele sind höher anzusetzen, als gleichwertige Ruferspiele.
2) Positive Spiele (inklusive der Farbenspiele) sind höher anzusetzen, als gleichwertige Negativspiele.
3) Schwarze Spiele sind höher anzusetzen, als gleichwertige Farbenspiele.

Eine logisch aufgebaute **Lizitationstabelle** sieht daher aus wie folgt (ohne Rufer):
− einfache negative Spiele (Piccolo, Bettler)
− einfache farbige Spiele (Farbendreier)
− einfache schwarze Spiele (Sechserdreier, Dreier)
− hohe negative Spiele (Ouvert)
− hohe farbige Spiele (Farbensolo)
− hohe schwarze Spiele (Solodreier).

Damit ist auch gewährleistet, dass sich die einzelnen Spielarten (negativ/farbig/schwarz) abwechselnd überbieten und die Lizitationsabfolge bei den hohen Spielen die gleiche ist, wie bei den einfachen Spielen.

Derzeit zählt der **Farbendreier** in Oberösterreich 3 Punkte, in allen anderen Cups 5 Punkte. Der ideale Mittelwert läge daher für den Farbendreier bei 4 Punkten. Damit könnte der Farbendreier in ganz Österreich einheitlich bewertet werden. Drei Punkte für den Farbendreier sind vor allem deswegen zu wenig, weil durch den Farbendreier auch ein Besserrufer mit höheren Vögeln ausgebremst wird. Der **Farbensolodreier** zählt in OÖ 6 Punkte, in allen anderen Cups 10 Punkte. Der logische Kompromiss läge hier bei 8 Punkten. Der Farbensolodreier sollte die Ouvertspiele überbieten, nicht zuletzt auch deswegen, weil sich mit einem Farbensolo mehr Punkte erzielen lassen als mit einem Ouvertspiel.

In OÖ überbietet der Sechserdreier den Farbendreier und der Farbensolo ist niedriger eingeordnet als die Ouvertspiele, in allen anderen Cups ist es genau umgekehrt. Die beiden Systeme könnten sich auch hier in der Mitte treffen (Farbendreier unter Sechserdreier; Farbensolo über Ouvert).

Sechserdreier und Dreier

Die **Lizitationsfolge** ergibt sich automatisch aus dem Prinzip, dass Spiele mit weniger Karten aus dem Talon immer höher anzusetzen sind, als Spiele mit mehr Karten aus dem Talon.

6 Karten:	Sechser(dreier)
3 Karten:	Dreier
2 Karten:	Zweier
1 Karte:	Einer
0 Karten:	Solo(dreier)

Daher muss der Dreier den Sechserdreier überbieten. Für die Vorhand ändert sich übrigens nichts, sie kann weiterhin einen Sechserdreier ansagen. Auch für den nachfolgenden Spieler ändert sich wenig, er kann weiterhin passen. Er hat aber zusätzlich die Möglichkeit mit einem echten Dreier einen Hasardsechser zu überbieten, was im Interesse beider Spieler ist. Der Dreierspieler fühlt sich nicht ausgebremst, der Sechserspieler muss froh sein, einem teuren Spiel entkommen zu sein. Diese Reihenfolge bedeutet somit einerseits mehr Spielmöglichkeiten und andererseits weniger Frustration. Es ist folglich nicht nur logisch, dass der Dreier den Sechserdreier überbietet, sondern auch für beide Spieler von Vorteil.

Valatabrechnung

Bei der Abrechnung sind zwei Punkte zu beachten. Einerseits die Methode, nach der ein Valat abgerechnet werden soll, andererseits die Frage, welche Zusätze im Falle eines Valats zählen. Dabei gibt es jeweils zwei Denkrichtungen und diverse Mischformen. Für eine in sich stimmige Abrechnung ist zu beachten, dass diese beiden Fragen voneinander abhängen und sich jeweils gegenseitig beeinflussen.

Methoden der Valatabrechnung

Vervielfachung (OÖ)
Bei dieser Methode wird das Spiel vervielfacht (x2/x4, x3/x6, x4/x8, x6/x12, x8/x16). Es muss festgelegt werden, ob auch die Prämien vervielfacht werden (wie z. B. im Lungau und im Defereggental).

Fixe Valatprämie (Tirol, Wien)
Der Valat hat einen fixen Wert (5/10, 10/20, 15/30, 36/72). Spiel und Valat werden getrennt verrechnet. Die fixe Valatprämie zählt zusätzlich zum Spiel (manchmal auch statt des Spiels). In Solospielen zählt die Valatprämie doppelt.

Kriterien, welche Zusätze im Falle eines Valats zählen

Unterscheidungskriterium „angesagt“ (OÖ)
Alle angesagten Prämien zählen (auch Trull und Vier Könige), stille Prämien zählen nicht. Nachteil: diese Regelung führt zu dem skurrilen Ergebnis, dass ein Spiel mit Valat weniger wert sein kann, als eines ohne.

Unterscheidungskriterium „valatlogisch“ (Tirol)
Alle Verlaufsprämien zählen (Vögel und Ultimo), aber keine Bestandsprämien (Trull, Säcke und Vier Könige) – unabhängig davon, ob diese Prämien angesagt oder still gespielt wurden.

Mischformen (Wien)
Alle Verlaufsprämien zählen. Zusätzlich zählen im stillen Valat aber auch angesagte Bestandsprämien. Nachteile: inkonsequente Regelung; riskante Valatansagen lohnen sich nicht (es gibt durch eine Valatansage wenig zu gewinnen, aber viel zu verlieren).

Alles zählt
Denkbar wäre natürlich auch, immer alle Prämien zu zählen und dafür den fixen Valatwert nieder anzusetzen.

Konklusio

Es gibt keine perfekte Regelung. Die Vervielfachung führt bei großen Turnieren dazu, dass der Turniersieg hauptsächlich auf einzelne Glücksblätter hinausläuft. Die anspruchsvolleren und selteneren Partnervalate werden nicht ausreichend honoriert.

Die fixe Valatprämie reduziert den Glücksfaktor und wertet die Ruferspiele auf. Dadurch wird das Ungleichgewicht zwischen Dreier- und Ruferspielen etwas korrigiert. Die fixe Valatprämie so hoch angesetzt werden, dass ein Spiel mit Valat unterm Strich immer mehr wert ist, als eines ohne.