

## **VORWORT**

„Ich werd' der ganzen Welt tarockieren lernen!“ ..... 11

## **TAROCK ALLGEMEIN**

Tarock in Österreich – fünf Varianten eines großen Kartenspiels .....	15
Die Spielkarten – warum das Tarock ein Spiel der Trümpfe ist .....	19
Was unter Farbzwang, Tarockzwang und Stichzwang zu verstehen ist .....	22
Die Prämienansagen .....	25
Zwei verschiedene Zählweisen – zwei verschiedene Tarockwelten .....	28
Wer sitzt wo? Das Auslosen der Sitzplätze .....	33
Die Abrechnung – zahlen wir gleich oder schreiben wir? .....	35
Was ist lediglich unfein – und was ist Renonce? .....	38
Mischen in allen Varianten – welche Methode gute Ergebnisse bringt .....	41
Café Abeles – wie durch ungewöhnliches Austeilen das falsche Mischen bekämpft wird .....	46
Gedächtnistraining – wie um Himmels Willen soll ich mir das alles merken? .....	48
Zähltechniken – wie Du die Tarock fehlerfrei mitzählst .....	50
Die Tricks der Turnierspieler – „Da finden d' Leut dran a Vergnügen?“ .....	52
Tarock mit Talon – welche Karten nicht verlegt werden dürfen .....	55
Das Lizitieren – nur einer kann das Spiel aufnehmen .....	57
Talonaufnahme und Verlegen – mach das Beste aus Deinem Blatt .....	59
Die Kunst des Kontrierens .....	66
Wer spielt mit wem? Das Rätselraten bei Ruferspielen .....	68
Pagat ultimo – der Kleinste macht den letzten Stich .....	71
Pagatfang – wie man den gegnerischen Pagat abholt .....	72
Warum Du Dir ein Vogerl nicht blankieren darfst .....	74
Gretchenfrage – wozu die kleinen Tarock, die Mittelstecher und die Stecher gut sind .....	76
Gezielt ausspielen – wie Du vom Partner Tarock forderst .....	78
Zeige sofort Deine Stärke und spiel Dein höchstes Tarock aus .....	80
Anschießen – ziehe dem Gegner die Tarock heraus .....	83
Sich stark spielen – bringe Deine Zugfarbe und schone weder Gegner noch Partner .....	85
Warum Du eine Farbe anzeigen und als Partner Farben nachbringst .....	88

Entlasten – warum der Schwache seine Stecher früh einsetzen soll	90
Den Alleinspieler in die Mitte bringen – „Die Hinterhand sticht!“	94
Antreiben – zieh einem Gegner den Dir fehlenden Stecher heraus	98
Antreiben – manchmal kannst Du sogar zwei hohe Stecher herausziehen	101
Schmieren – leg die wertvollen Karten dem Partner hinein	103
Laschieren/schinden – warte auf die fetten Stiche	106
Wie Du dem Alleinspieler einen geschundenen König herausholst	108
Forcieren – nütze als starker Spieler Deine lange Farbe	110
Impassieren – spekuliere mit Gabeln, das bringt zusätzliche Stiche	112
Tarockschlagen – auf den richtigen Zeitpunkt kommt es an	114
Tarockschlagen – von oben herunter oder von unten hinauf	116
Dem Gegner ein Zuckerl geben – wann Du etwas hineinlegst	118
Markieren – wie Du die schwache und die starke Farbe anzeigenst	120
Warum die Damen so wichtig sind	122
Trischaken – die Strafe für Staudenhocker	124
Mondfang – wenn der Gstieß auf der Lauer liegt	126
Kaiserstich – wenn der Pagat über Gstieß und Mond triumphiert	128
Strategische Überlegungen zur Pagatkassa	130

## **KÖNIGRUFEN**

Königrufen – so sehen die Regeln aus	131
Königrufen kompakt – Spiele und Prämien	145

## **Ruferspiele**

Der Rufer – das Grundspiel im Königrufen	147
Solorufer – ein hohes Trullstück, aber zu schwach für einen Dreier	149
Warum der Soloruferspieler in der gerufenen Farbe nicht blank sein soll	153
Gegenspiel im Solorufer – warum Du den Solisten anschließen musst	155
Besserrufer – ein schwer kalkulierbarer Bursche	157
Warum der Pagatruferspieler in der gerufenen Farbe nicht blank sein soll	160
Wie Du einen gegnerischen Stecher in die Mitte bringst	162
Wie mit Irreführen ein stilles Vogerl gelingen kann	164
Pagat oder Kakadu – welches Vogerl ist lukrativer?	166
Die Krux mit dem vierten König	168

Warum ein starker Partner seine Tarock vorsichtig einsetzen muss . . . . .	169
Wie Du mit „Trull!“ ein Signal der Stärke gibst . . . . .	170
Wann spiele ich klein aus, wann spiele ich groß aus? . . . . .	172
Unterfuzeln – wie das Vogerl trotz Übermacht des Partners gelingt . . . . .	174
Hilfeschrei des Königrufers – wie sich Tarock III gegen eine Übermacht behauptet . . . . .	176
Der Partner spielt Farbe, um das Vogerl zu retten . . . . .	178
König ultimo – ein Kontra will gut überlegt sein . . . . .	180
Manchmal ist es gut, einen Stecher zu verschwenden. . . . .	182
Irreführen – Gegner spielt Tarock aus, um ein stilles Vogerl zu probieren . . . . .	184
Irreführen – Gegner spielt hohes Tarock aus, um Valat zu verhindern . . . . .	186

## **Dreierspiele**

Wann Du einen Dreier spielen kannst . . . . .	188
Raffiniertes Verlegen im Dreier – wo die hängengebliebene Karte am wenigsten weh tut . . . . .	193
Auch beim Verlegen kann man die Gegner in die Irre führen . . . . .	195
Dreier – warum Du Dir die Farben bringen lässt . . . . .	196
Wann Du eine hängengebliebene Karte sofort ausspielst . . . . .	198
Fünf gesehen – soll ich dem Alleinspieler in die Farbe seines Königs hineinspielen? . . . . .	199
Dreier – die Vogerlgier kann das Spiel verderben . . . . .	202
Dreier – sofortiges Tarockschlagen kann gefährlich werden . . . . .	204
Wie die Gegner einen Dreierspieler in die Mitte bringen . . . . .	206
Gegenspiel im Dreier – warum Du unter einem König ausspielst . . . . .	207
Sobald ein König geschmiert wurde, kann die Farbe nachgespielt werden . . . . .	209
Über den schwierigen Umgang mit besetzten Damen . . . . .	211
Wie Du den Dreierspieler aus der Hinterhand quälst . . . . .	213
Warum Du dem kontrierenden Partner den ersten Stich überlässt . . . . .	215
Wer die Farbkarten mitzählt, ist im Vorteil . . . . .	217
Negativkontra – ein Gegner mit Schmiere lehnt sich aus dem Fenster . . . . .	219
Valat im Dreier – ein Traumblatt, jetzt nur keinen Fehler! . . . . .	221
Gegenspiel im Valat – die Hoffnung stirbt zuletzt . . . . .	223
Sechserdreier – Top oder Flop? Alles ist möglich! . . . . .	224
Solodreier – selten gespielt und oft riskant . . . . .	227
Wie die höchsten Spiele liziziert werden . . . . .	230

## **Farbenspiele**

Farbendreier – soll ich herunterschlagen oder mich nach hinten spielen? .....	232
Farbendreier – im Gegenspiel entscheiden die Gabeln .....	235
Farbensolo – wie Du die Stärke Deines Blattes berechnen kannst .....	237

## **Negativspiele**

Piccolo – klein, aber oho .....	239
Gegenspiel im Piccolo – kein Stich oder zwei Stiche .....	241
Checkliste für das Bettlerspiel.....	244
Gegenspiel im Bettler – eine kleine Karte geht auf Reisen .....	247
Piccolo ouvert – der Planstich sollte bombensicher sein .....	249
Bettel ouvert – auf keinen Fall einen Stich.....	253
Bettel ouvert – wie Du ein kleines Tarock des Bettlerspielers hochspielst .....	255
Bettel ouvert – warum Du dem Bettlerspieler eine einzelne Farbkarte herausziehest ..	257
Trischaken – willkommen im tarockanischen Theater .....	259

## **ZWANZIGERRUFEN OHNE TALON**

Zwanzigerrufen ohne Talon – so sehen die Regeln aus .....	262
Zwanzigerrufen ohne Talon kompakt – Spiele und Prämien .....	269

## **Ruferspiele**

Wann kontriere ich, wann sage ich Absolut an? .....	270
Wann spiele ich Tarock aus und wann Farbe? .....	273
Kommt aus der Hinterhand ein König oder eine Dame, dann stichfest stechen! .....	275
Spiele Dein höchstes Tarock aus, damit sich Dein Partner auskennt .....	277
Warum es sich lohnt, mit Tarock anzutreiben .....	281
Antreiben – wie Du im Partnerspiel einen Valat schaffst .....	283
Impassieren – auch der zweithöchste Stecher kann reichen .....	285

## **Solospiele**

Solo – alles nur kein Emmentaler-Blatt .....	287
In welchen Fällen Du Dich unbedingt in Tarock deblockieren musst .....	289

## **Farbenspiele**

Wie Du Dir ausrechnen kannst, ob Dein Blatt für ein Farberl geeignet ist .....	290
--	-----

## **ZWANZIGERRUFEN MIT TALON**

Zwanzigerrufen mit Talon – so sehen die Regeln aus . . . . .	292
Zwanzigerrufen mit Talon kompakt – Spiele und Prämien . . . . .	300

## **Mondfang**

Mondfang – manchmal entscheidet das erste Ausspielen . . . . .	301
--	-----

## **ILLUSTRIERTES ZWANZIGERRUFEN**

Illustriertes Zwanzigerrufen – so sehen die Regeln aus . . . . .	306
Illustriertes Zwanzigerrufen kompakt – Spiele und Prämien . . . . .	315
Illustriertes Zwanzigerrufen – Zähltabelle . . . . .	316

## **Zentrum**

Zentrum – mit den 5 höchsten Tarock ist die Ansage wie gedruckt . . . . .	317
Zentrum – wie durch Antreiben ein fehlender Stecher herausgeholt wird . . . . .	320
Zentrum – Gegner spielt aus, ein Zentrumspieler sitzt ganz hinten . . . . .	323

## **König ultimo**

Wie Du einen König ultimo ansagst . . . . .	325
---	-----

## **NEUNZEHNERRUFEN**

Neunzehnerrufen – so sehen die Regeln aus . . . . .	327
Neunzehnerrufen kompakt – Spiele und Prämien . . . . .	337

## **Ruferspiele**

Raffiniertes Verlegen im Besserrufer . . . . .	339
Die hohen Stecher gleich ausspielen – Dein Partner soll sich auskennen! . . . . .	340

## **Dreierspiele**

In Etappen in den Talon hineingehen – „Schauen kostet Geld!“ . . . . .	342
Wann es sinnvoll ist, die Honneure zu suchen . . . . .	344

<b>DREIERTAROCK MIT 54 KARTEN</b>	
Dreiertarock mit 54 Karten – so sehen die Regeln aus .....	347
Dreiertarock mit 54 Karten kompakt – Spiele und Prämien .....	352
Mit welchem Blatt Du einen Einser ansagen kannst .....	353
Warum sich die zwei Gegner gut koordinieren müssen .....	355
Raffinessen für die Spielweise des Alleinspielers .....	358
<b>ILLUSTRIERTES DREIERTAROCK</b>	
Illustriertes Dreiertarock – so sehen die Regeln aus .....	361
<b>DREIERTAROCK MIT 42 KARTEN</b>	
Dreiertarock mit 42 Karten – so sehen die Regeln aus .....	364
Auf die Könige ist kein Verlass .....	367
<b>ZWEIERTAROCK</b>	
Zweiertarock oder Strohmandeln – so sehen die Regeln aus .....	369
Mit welchem Handblatt Du ein Spiel aufnehmen kannst .....	372
<b>FACHBEGRIFFE ZUR TAROCKSTRATEGIE</b> .....	377
<b>LITERATURVERZEICHNIS</b> .....	401
<b>GRAFIKSYMBOLE UND DEFINITIONEN</b> .....	405
<b>DANKSAGUNG</b> .....	406
<b>AUTOREN</b> .....	407