

REGELKUNDE für Anfänger – und zum Wiederauffrischen (Teil 2)

Unerfahrene Spieler kennen die Regeln nicht so gut wie erfahrene Spieler. Aus Angst, gegen die Regeln zu verstoßen, nehmen sie manche Rechte nicht wahr. Diese kleine Serie möchte dem abhelfen. Wie im Vormonat danke ich Helmut Häusler für die kritische Durchsicht.

Zunächst befassen wir uns mit den

STRAFKARTEN

Sie kennen das Malheur: Sie können als Gegenspieler eine ausgespielte Farbe – z. B. Pik – nicht mehr bedienen und werfen ab – z. B. Karo. Halt, nein, welch ein Schreck! Sie haben doch noch ein Pik; es steckte bei den Treffs. Schnell sagen Sie: „Ich muss ja bedienen“ und tauschen das schon gespielte Karo gegen Ihr letztes Pik aus. Aber der Alleinspieler ist unerbittlich: „Das Karo ist eine Strafkarte. Die dürfen Sie nicht wieder aufnehmen. Die müssen Sie jetzt offen vor sich liegen lassen.“ Recht hat er (vgl. § 50 A TBR), nur wäre es eigentlich alleinige Sache des Turnierleiters (vgl. § 10 A TBR), diese Folgen auszusprechen. Aber in fast jedem Club wird es eben ohne den Turnierleiter geregelt, weil ja alle den Umgang mit einer Strafkarte (in diesem Fall: mit einer Hauptstrafkarte) zu kennen meinen: Man muss sie bei der ersten legalen Möglichkeit spielen, egal ob beim Ausspiel, dem Bedienen einer Farbe, als Abwurf oder – wenn die Strafkarte ein Trumpf ist – indem man bei der ersten Möglichkeit sticht (§ 50 D 1 TBR).

Der Alleinspieler hätte besser doch den Turnierleiter geholt. Denn die Existenz einer Strafkarte hat neben dem Zwang, sie bei der nächsten legalen Möglichkeit zu spielen, noch eine zweite Folge (§ 50 D 2 TBR), und diese ist nicht überall bekannt. Ist nämlich der andere Gegenspieler am Ausspiel und die Strafkarte liegt noch vor dessen Partner, hat der Alleinspieler die Wahl unter drei Möglichkeiten: Er kann erstens verlangen, dass jetzt die Farbe der Strafkarte – in unserem Beispiel Karo – ausgespielt wird. Oder er kann zweitens verlangen, dass genau diese Farbe nicht

ausgespielt wird. In beiden Fällen hört die Strafkarte auf, eine solche zu sein, und wird wieder aufgenommen. Hat der Alleinspieler in unserem Beispiel Karo-Ausspiel verlangt, muss die Strafkarte in diesem Stich also auch nicht zugegeben werden – so ihr Besitzer denn noch ein anderes Karo hat.

DREI OPTIONEN FÜR DEN ALLEINSPIELER

Und die dritte Möglichkeit? Der Alleinspieler macht dem Ausspielenden keine Vorgaben. Dann bleibt die Strafkarte eine Strafkarte. Nehmen wir an, Treff-Ass wird ausgespielt, das den Stich macht. Wieder ist der Partner des Strafkartenbesitzers am Ausspiel, und immer noch liegt die Strafkarte auf dem Tisch. Wieder hat der Alleinspieler die Wahl unter den drei Möglichkeiten, und zwar solange, bis die Strafkarte verschwunden ist, weil sie entweder aufgenommen oder gespielt wurde.

Sie finden das ein wenig kompliziert? Dann holen Sie doch beim nächsten Mal die Turnierleiterin und lassen es sich erklären.

Nun noch ein kurzer Überblick über wichtige

RECHTE UND BESCHRÄNKUNGEN DES DUMMY

Er spielt die Karten des Tisches nach Anweisung des Alleinspielers (§ 42 A 3 TBR). Und nicht vor der Anweisung! Und erst recht nicht, bevor sein rechter Gegenspieler eine Karte gespielt hat! Beides sind Unsitzen und übrigens auch Regelverstöße

(§ 45 F TBR), die bei manchen ungedulden Dummys immer wieder vorkommen. Der Dummy darf während des Spiels nicht auf eine Regelwidrigkeit, egal von wem, aufmerksam machen (§ 43 A 1 (b) TBR). Dieses Recht lebt erst nach Ende des Spiels wieder auf (§ 42 B 3 TBR). Hat aber ein anderer Spieler auf eine Regelwidrigkeit aufmerksam gemacht, z. B. im Revoke-Fall oben der Gegenspieler selbst, darf der Dummy den Turnierleiter rufen (§§ 9 B 1 (b), 43 A 1 (a) TBR) und ihm dann sogar erzählen, was geschehen ist, was er übrigens immer darf, wenn jemand den Turnierleiter gerufen hat (§ 42 A 1 TBR). Hingegen darf er keinesfalls den Alleinspieler beraten, wenn der – wie oben bei der Strafkarte – eine Option hat (§ 10 C 2 TBR).

Der Dummy darf versuchen, jede Regelwidrigkeit zu verhindern (§ 42 B 2 TBR). Zupft also der Alleinspieler an seinem Blatt herum, obwohl der Tisch am Ausspiel ist, darf der Dummy ihn warnen. Wenn der Alleinspieler nicht mehr bedient, darf der Dummy ihn (§ 61 B 2 (a) TBR) – und nur ihn, also keinen Gegenspieler (§ 61 B 2 (b) TBR) – fragen („Kein Pik, Partner?“). Und wenn der Alleinspieler oder ein Gegenspieler nach dem Stich die Karte falsch ablegt, also senkrecht statt waagrecht bzw. umgekehrt, darf der Dummy ihn darauf aufmerksam machen, aber nur bis der Alleinspieler zum nächsten Stich spielt, egal ob aus der Hand oder vom Tisch (§ 65 B 3 TBR).

Schließlich: Der Dummy darf den Gegenspielern nicht in die Karten schauen, weder offen noch heimlich (§ 43 A 2 (c) TBR), wie übrigens die Gegenspieler ihm ihre Hände auch nicht zeigen dürfen (§ 43 A 3 TBR).

◆ Kai-Ulrich Benthack