

♠♥ ♦♣
--

Speiszzettel basic

Nr	Speisen	Wert			Spielziel / Bemerkungen
V T	Rufer	1	+	P	35/2 Blatt / wer sich in den Talon ruft (König liegt), kann das Spiel schleifen (zahlen)
V -	Trischaken	2	-		möglichst wenig Punkte / Stichzwang; bunt gemischt ; die zwei Verlierer zahlen
V T	Sechserdreier	3 (-6)	+		wie Dreier, wobei der ganze Talon (verdeckt) dem Spieler gehört; Spielverlust zählt doppelt
4 S	Solorufer	2	+	P	wie Rufer ohne Talon (gehört zu den Stichen der Gegner) / Zusätze zählen doppelt
5 -	Piccolo	3	-		genau 1 Stich / kein Talon (bleibt aus dem Spiel); Stichzwang
6 T	Besserrufer	2+V.	+	P	wie Rufer + Vogel (Pagat, Uhu oder Kakadu) / der Vogel muss im Blatt vorhanden sein
7 -	Bettler	4	-		kein Stich / kein Talon (bleibt aus dem Spiel); Stichzwang
8 T	Dreier (Eigener)	5	+		35/2 Blatt / alleine gegen 3
9 -	Piccolo ouvert	7	-		wie Piccolo, nach dem ersten Stich decken alle ihre Karten auf / Schweigepflicht
10 -	Bettel ouvert	8	-		wie Bettler, nach dem ersten Stich decken alle ihre Karten auf / Schweigepflicht
11 S	Farbensolo	10	+	F	35/2 Blatt / Tarock stechen nicht ; Farbausspiel-/Tarockzwang; Zusätze zählen doppelt
12 S	Solodreier	10	+		wie Dreier ohne Talon / Zusätze zählen doppelt (außer Valat)

V = Vorhandspiele, V. = Vogel, T = Talon, S = Solo, '+' = Positivspiele, '-' = Negativspiele, P = Partnerspiele, F = Farbenspiele

Zutaten	still	ang.	Bemerkungen
Pagat	1	2	Pagat (I) macht den letzten Stich; 'abhauen' ist nicht erlaubt
Uhu	2	4	Uhu (II) macht den vorletzten Stich; 'abhauen' ist nicht erlaubt
Kakadu	3	6	Kakadu (III) macht den drittletzten Stich; 'abhauen' ist nicht erlaubt
König Ultimo	1	2	gerufener König im letzten Stich (gilt auch als gewonnen, wenn Partner sticht)
Trull	1	2	Pagat (I) + Mond (XXI) + Sküs (Gstieß) in den Stichen
alle Könige	1	2	alle 4 Könige in den Stichen
Mondfang	1	2	der gegnerische Sküs (oder beim Kaiserstich der Pagat) sticht den Mond
Valat	15	30	alle Stiche / Grundspiel, Prämien und Valat werden getrennt verrechnet

Kaiserstich: fällt die Trull zusammen (egal in welcher Reihenfolge), ist der Pagat das höchste Tarock (positiv wie negativ).
--

Vorhandspiele (V): stehen nur der Vorhand offen und nur wenn niemand lizitiert hat; ihr steht das erste Ausspiel zu, in Negativspielen wirft jedoch der Spieler aus. Wird die Vorhand von allen gutgeheißen, darf die Vorhand nur Vorhandspiele ansagen.

Negativspiele (-): Stichzwang; keine Zusätze; Talon bleibt außer Spiel; **Pagat** als **letztes Tarock** (außer beim Kaiserstich).

Trischaken: der Trischaker kann wählen, ob der Talon den ersten 6 oder dem letzten Stich zugeteilt wird.

Die beiden mit den meisten Punkten zahlen an die beiden anderen. Eine 'Jungfrau' (kein Stich) bekommt alles, ein 'Bürgermeister' (mind. 35/2 Blatt) zahlt alles. Wird die Vorhand Bürgermeister, zahlt sie doppelt.

Solospiele (S): der Talon bleibt verdeckt liegen (gehört zu den Stichen der Gegner); die **Zusätze** (außer Valat) zählen **doppelt**.

Liegt der gerufene König im Talon, gehört die Hälfte mit dem König zu den Stichen des Ansagers.

Farbspiele (F): Tarock stechen nicht; Farbausspielzwang. Als Zusätze gelten nur Könige, Säcke und Valat.

Zusätze: Spiel und Prämien werden getrennt verrechnet. Alle Zusätze können auch vom Gegner angesagt oder still gespielt werden.

Gespielte **Vögel (V.)** müssen selber stechen, der König Ultimo gilt auch als gewonnen, wenn der Partner sticht. Angesagte Vögel bzw. König ultimo dürfen nicht aufgegeben werden. Muss ein Vogel vorzeitig gespielt werden, dann immer der höchste zuerst.

Kontrieren ('spritzen'): **Kontra** = x 2, **Rekontra** = x 4, **Subkontra** = x 8. Spiel und Zusätze können getrennt kontriert werden; in Negativspielen kontriert jeder für sich, ansonsten gilt ein Kontra immer für alle.

Valat: nur die Vögel, Mondfang und König Ultimo zählen, die anderen Prämien werden nicht gewertet (außer sie wurden kontriert).

Renonce: Begeht jemand einen **Regelverstoß** - zB Talonfehler, Spiel mit falscher Kartenanzahl, Missachtung von Farb-/Tarock-/Stichzwang, Spielverrat etc. - erhalten alle anderen so viele Punkte, als hätten sie Spiel und angesagte Zusätze gewonnen.

Entgehen jemandem darüberhinaus weitere Punkte (für eventuelle stille Prämien), so kann er/sie diese Punkte vom Renoncierenden zusätzlich einfordern. **Fair Play** steht an erster Stelle. Auf **sich abzeichnende Regelverstöße** darf und soll hingewiesen werden.

Pagatkassa: der Sieger eines angesagten Pagats kassiert den Inhalt, der Verlierer muss ihn verdoppeln (Partner nascht/zahlt mit); in die leere Kasse zahlt jeder den vereinb. Betrag ein; jeder Geber zahlt dann denselben Betrag ein; **Obergrenze** (50facher Einsatz).

Nach Trischaken und Fensterbankl (Nullspiel) wird ein **doppeltes Radl** gespielt, d.h. die nächsten 4(5) Spiele zählen doppelt.

Beendet wird eine Tarockpartie mit einem Schluss-Radl zur ersten Vorhand (oder 'zum Gstieß'); auch diese Spiele zählen doppelt.

Gute Blätter!



Grundlagen

**1) Die 54 Karten:**

4 x 8 Farbkarten: Herz ♥ und Karo ♦: König, Dame, Reiter (Cavall), Bube, 1 (As), 2, 3, 4
 Pik ♠ und Treff (Kreuz) ♣: König, Dame, Reiter (Cavall), Bube, 10, 9, 8, 7
 Die Figurenkarten (König, Dame, Reiter, Bube) heißen auch Bildln, die leeren Blätter (1 - 4, 10 - 7) Statindln.

22 Tarock:

Trull: I = Pagat, XXI = Mond, Sküs (Gstieß) - 'tous les trois'
Vögel: I = Pagat, II = Uhu, III = Kakadu (Kanari, Pelikan, Maus), IIII = Quapil (Kikeriki)
einfache Tarock: II, III, IIII, V, VI, VII, VIII, IX, X, XI, XII, XIII, XIV, XV, XVI, XVII, XVIII, XIX, XX
Einteilung: Vögel = I - IIII / kleine Tarock = V - X / mittlere = XI - XV / Stecher = XVI - XX

Kartenwerte:
(im Stich)

Honneurs (Könige und Trullstücke)	5 Punkte (7 x)	=	35 Punkte (30/1 Punkte/Blatt)
Damen	4 Punkte (4 x)	=	16 Punkte (13/1 Punkte/Blatt)
Reiter (Cavall)	3 Punkte (4 x)	=	12 Punkte (9/1 Punkte/Blatt)
Buben	2 Punkte (4 x)	=	8 Punkte (5/1 Punkte/Blatt)
Skartin (Statindln) bzw. einfache Tarock	1 Punkt (35 x)	=	35 Punkte (11/2 Punkte/Blatt)
	(54 x)	=	106 Punkte (70/0 Punkte/Blatt)

Um ein Spiel zu gewinnen sind **35 Punkte + 2 Blatt** erforderlich (=1 Punkt mehr als die Gegner). Gezählt werden immer **Lagen zu 3 Karten mit 2 Punkten Abzug** pro Lage; bleiben Einzelkarten über, sind pro Karte 2 Blätter abzuziehen (1 Blatt = 1/3 Punkt).

2) Allgemeines:

Königrufen wird zu **viert** gespielt (zu fünft setzt Geber aus). 'Hoch' ist die erste Vorhand. Gegeben und gespielt wird gegen den Uhrzeigersinn. Der Spieler vis à vis hebt ab (zu fünft die Hinterhand). Beginnend mit der Vorhand erhält **jeder 12 Karten** in 2 Runden zu je 6 Karten, dazwischen (oder zu Beginn) wird der Talon gegeben (2 x 3). Wurde **geklopft**, werden zuerst der Talon gegeben, dann erhält jeder 12 Karten auf einmal, wobei die Vorhand als erstes ein Kartenpaket wählen darf. Mit jedem Blatt muss gespielt werden. Es gilt **immer Farb- und Tarockzwang** (i.e. hat der Spieler die Farbe nicht, muss er Tarock spielen); zusätzlich gilt in Negativspielen Stichzwang, in Farbspielen Farbausspielzwang. Die Tarockkarten sind ständig Trumpf, außer in den Farbspielen. Jeder darf den **letzten Stich** sehen, die anderen Stiche und der Talon sind tabu. **Was liegt pickt**, eine Renonce darf jedoch korrigiert werden (auch von anderen), solange der Stich noch nicht umgedreht ist. Niemand darf etwas über sein Blatt verraten (**Der Tisch spricht!**).

3) Die Grundspiele:

		Spielziel	Partner
Positivspiele:	Rufer	Punktemehrheit (35/2 Blatt).....	ja (König rufen)
	Besserrufer	Punktemehrheit + Vögel (I, II)	ja (König rufen)
	Dreier	Punktemehrheit (35/2 Blatt).....	nein (alleine gegen 3)
Solospiele:	Spiele ohne Talon (dieser bleibt verdeckt liegen und gehört am Ende zu den Stichen der Gegner)		
Farbenspiele:	die Tarock stechen nicht , müssen aber weiterhin zugegeben werden		
Negativspiele:	Trischaken	möglichst wenig Punkte.....	nein (jeder für sich)
	Bettler	kein Stich.....	nein (alleine gegen 3)
	Piccolo	genau 1 Stich	nein (alleine gegen 3)
Ouvert-Spiele:	nach dem ersten Stich werden alle Karten aufgedeckt und es wird offen weitergespielt; Schweigepflicht		

Nach dem Spielziel lassen sich Positivspiele (Punktemehrheit) und Negativspiele unterscheiden. Eine Sonderform ersterer sind die Farbspiele (Stichkraft der Tarocke ist aufgehoben). Die Positivspiele lassen sich weiter einteilen in Einzelspiele (alleine gegen 3) und Ruferspiele (der Spieler ruft eine Farbe; wer den König dieser gerufenen Farbe im Blatt hat, ist sein Partner). Der Spielwert (s. Speiszettell) wird den Gegnern je 1 x verrechnet, für Einzelspiele ergibt sich somit der dreifache Spielwert.

4) Die Lizitation:

Ersteigerung (Phase I): die Vorhand meldet diese an (**Vorhand**) oder sagt gleich ein Spiel an (wenn nämlich alle weiter sagen, darf die Vorhand hinterher nur mehr Vorhandspiele ansagen), dann müssen alle anderen reihum ein Spiel ansagen oder passen (**'weiter!'**). Angesagte Spiele dürfen nur durch höherrangige überboten werden. Eine eigene Spielansage darf nur erhöht werden, wenn diese zuvor von jemand anderem überboten wurde. Wer einmal gepasst hat, darf in dieser Phase nicht mehr mitbieten.

Ruf/Ansage (Phase II) jetzt wird der König gerufen, der Talon aufgenommen, überzählige Karten wieder verlegt und eventuelle Zusätze angesagt. Wer drei Könige hat, kann „den Vierten“ rufen (ohne die Farbe zu nennen). Sich selber rufen ist verboten, außer man hat vier Könige im Blatt hat. Die Ansage wird mit 'ich liege!' beendet (auch 'liegt', 'fertig', etc...).

Abschluss (Phase III): nun können alle reihum weitere Prämien ansagen, die Ansagen 'gut!' heissen oder kontrieren. Auf alle Ansagen/Kontras darf solange mit weiteren Ansagen/Kontras reagiert werden, bis 3 Spieler hintereinander 'gut' gesagt haben.

5) Der Talon:

Negativspiele (-): der Talon bleibt außer Spiel; beim Trischaken wird den ersten 6 Stichen je 1 Karte des Talons zugeteilt.

Solospiele (S): der Talon bleibt verdeckt liegen und gehört am Ende zu den Stichen der Gegner; **liegt der gerufene König** im Talon gehört die Talonhälfte mit dem König jedoch zu den Stichen des Spielaufnehmers.

übrige Positivspiele: der Talon wird aufgedeckt, der Spielaufnehmer darf sich eine Hälfte(Karte) aussuchen und aufnehmen, danach verlegt er wieder gleich viel Karten; die liegen gebliebenen Karten gehören zu den Stichen der Gegner. Könige und Trullstücke dürfen nie abgelegt werden, Tarock nur offen und nur wenn erzwungen. **Liegt der gerufene König im Talon** kann der Spieler wählen, ob er das Spiel schleift (= ohne Kontra bezahlt) oder trotzdem spielt, wobei er die Talonhälfte frei wählen kann.

Viel Vergnügen!