

♠♥ Cupregeln ♦♣

Nr.	Spiel	Wert
V	Rufer	1
V	- Trischaken (Fahren)	2
V	Sechserdreier	4(-8)
4	- Piccolo	2
5	- Solorufer	2
6	Besserrufer	2+V.
7	- Bettler	4
8	F Farbendreier	5
9	Dreier (Eigener, Auf)	5
10	- Zwiccolo ouvert	7
11	- Piccolo ouvert	7
12	- Bettel ouvert	8
13	F/S Farbensolo	10
14	S Solodreier (Soloeigener)	10

Zusätze (Prämien)	still	ang.
Pagat	1	2
Uhu	2	4
Kakadu (Maus)	3	6
Quapil	4	8
König ultimo	1	2
Trull	1	2
Könige	1	2
Mondfang (durch Gegner)	1	2
1. Sack (≥ 45/2 Blatt)	-	2
2. Sack (≥ 55/2 Blatt)	-	2
Valat	15	30

Kaiserstich	fällt die Trull zusammen, ist der Pagat das höchste Tarock (Reihenfolge egal)
-------------	--

© <http://members.chello.at/tarock>

Saison 2012/13

1) Allgemeines

- Sitzordnung und erste Vorhand werden durch Kartenziehen festgelegt (zB Tarock zu Tarock = erste Vorhand, Pik zu Pik, Karo zu Karo, Herz zu Herz). Es muss gut gemischt und es muss abgehoben werden (klopfen ist nicht erlaubt). Gegeben und gespielt wird gegen den Uhrzeigersinn; der Talon wird in der Mitte gegeben. **Mit jedem Blatt** muss gespielt werden (auch ohne Tarock und Könige). Um die Positivspiele zu gewinnen sind 35 Punkte + 2 Blatt erforderlich.
- Was liegt pickt**; ein Regelverstoß kann jedoch korrigiert werden, solange der Stich noch nicht umgedreht ist (bzw. noch nicht zum nächsten Stich ausgespielt wurde). Der letzte Stich darf eingesehen werden, alle anderen Stiche und der Talon sind tabu (**nachwassern verboten**).
- Kontrieren**: Kontras werden nicht geschrieben (zählen nicht für die Turnierwertung). Sofern um Geld gespielt wird, sind 'Kontra' (x2), 'Rekontra' (x4) und 'Subkontra' (x8) zulässig. Spiel und Zusätze können getrennt kontriert werden. In Negativspielen kontriert jeder für sich, ansonsten gilt ein Kontra immer für alle. Stellt sich am Ende heraus, dass sich Partner kontriert haben, zählt dies nicht.

2) Lizitation

- Ersteigerung**: die Vorhand meldet diese an ('Vorhand!', 'Mein Spiel', 'Ich rufe 'oder 'Entro') oder sagt gleich ein Spiel an. Dann müssen alle anderen reihum ein Spiel ansagen oder passen ('weiter!'); sagen die anderen alle 'weiter', kann die Vorhand nur mehr eines der drei Vorhandspiele ansagen. Angesagte Spiele dürfen nur durch höherrangige überboten werden (auch kein 'bei mir' durch die Vorhand). 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 (**1 x weiter = immer weiter**).
- Ruf/Ansage**: jetzt wird der König gerufen, der Talon aufgenommen, überzählige Karten wieder abgelegt und eventuelle Zusätze angesagt. Wer drei Könige hat, kann 'den Vierten' rufen (ohne die Farbe zu nennen). Sich selbst rufen ist verboten, außer man hat **vier Könige** im Blatt. Die Ansage wird mit dem Liegen beendet ('ich liege', 'fertig', etc.).
- Abschluss**: nun können alle reihum weitere Prämien ansagen, die Ansagen 'gut!' heissen oder kontrieren. Auf alle Ansagen darf solange mit weiteren Ansagen reagiert werden, bis 3 Spieler hintereinander 'gut' gesagt haben (**3 x gut**).

3) Vorhandspiele (V)

- Die drei Vorhandspiele stehen nur der Vorhand offen und nur wenn niemand lizitiert hat. Wird die Vorhand von allen gutgeheißen, darf sie nur diese Vorhandspiele ansagen. Sie hat das erste Ausspiel, in Negativspielen wirft jedoch der/die Spielansager/in aus.
- Sechserdreier**: darf nur hinterher angesagt werden; der ganze **Talon** wird **verdeckt** aufgenommen; Spielverlust zählt doppelt.

4) Solospiele (S)

- Der Talon bleibt verdeckt liegen und gehört zu den Stichen der Gegner/innen. Die **Zusätze zählen doppelt** (außer Valat).
- Wenn der gerufene König liegt, gehört diese Hälfte dem/der Spielansager/in; diesfalls zählt kein Kontra.

5) Farbenspiele (F)

- Die Stichkraft der Tarockkarten ist aufgehoben. Es gilt **Farbausspielzwang** (wer noch Farbkarten im Blatt hat, darf kein Tarock ausspielen) und **Tarockzwang** (wer eine Farbe nicht bedienen kann, muss Tarock zugeben). Farbenspiele dürfen mit jedem Blatt angesagt werden. Wird Tarock angespielt, ist der Kaiserstich möglich.
- Talon: Im Farbendreier sind anstatt der Farbkarten **Tarock zu verlegen** (verdeckt), Farbkarten erst wenn erzwungen (offen). Honneurs (Könige und Trullstücke) dürfen nie abgelegt werden. Als Zusätze gelten nur Könige, Säcke und Valat.

6) Übrige Positivspiele

- **Liegt der gerufene König** im Talon, kann man alleine gegen drei spielen oder das Spiel schleifen. Die Hälfte mit dem gerufenen König darf auch liegengelassen werden (freie Talonwahl).
- Der Talon wird aufgedeckt, eine Hälfte darf aufgenommen werden, dann sind die überzähligen Karten verdeckt zu verlegen (zu den eigenen Stichen). Die liegen gebliebenen Karten gehören zu den Stichen der gegnerischen Partei. Honneurs (Könige und Trullstücke) dürfen nie abgelegt werden, Tarock erst wenn erzwungen und dann nur offen.

7) Negativspiele (-)

- Stichzwang; keine Zusätze; Talon bleibt außer Spiel. Der/die Spielansager/in hat das erste Ausspiel. Gleichwertige Negativspiele dürfen '-bei' gespielt werden; die **erste Ansage wirft aus**.
- Der Pagat darf erst als letztes Tarock gespielt werden (außer beim Kaiserstich, hier geht der Stichzwang vor).

8) Trischaken

- Es gibt nur **'bunt gemischt'** (kreuz und quer) und es gilt Stichzwang. Der Trischaker kann wählen, ob der **Talon den ersten 6 oder dem letzten Stich** zugeteilt wird. Die **zwei mit den meisten Punkten zahlen** (an die zwei anderen). Wer das Spiel hat ('**Bürgermeister**') zahlt alles, eine '**Jungfrau**' (kein Stich) bekommt alles. Wird die **Vorhand Bürgermeister**, zahlt sie **doppelt**. Punktegleiche Spieler teilen sich Gewinn/Verlust. Bei Renonce oder Valat sind an die anderen je vier Punkte zu zahlen.

9) Ouvert-spiele

- Die Karten werden **nach dem 1. Stich** aufgedeckt (vor dem 2. Ausspiel).
- Während der Ouvert-Spiele darf nichts besprochen oder sonstwie verraten werden (**Schweigepflicht**).

10) Zusätze (Prämien, Ansagen)

- Spiel und Prämien werden getrennt verrechnet. Alle Zusätze können auch durch die gegnerische Partei angesagt bzw. still gespielt werden. Vögel und König ultimo kann man nur ansagen, wenn man sie selbst im Blatt hat; **ein Verstoß dagegen ist aber keine Renonce, die falsche Ansage gilt lediglich als verloren (evtl. auch kontriert)**. Die **Vögel** (Pagat im letzten, Uhu im vor-, Kakadu im dritt- und Quapil im viertletzten Stich) müssen selber stechen (sonst gelten sie als verloren); bei **König Ultimo** genügt es, wenn die eigene Partei den letzten Stich macht. Angesagte Vögel bzw. König ultimo dürfen nicht freiwillig aufgegeben werden. Müssen angesagte Vögel vorzeitig gespielt werden, dann immer der höchste zuerst.

11) Valat

- Grundspiel, Valat und die übrigen Prämien werden getrennt verrechnet; der Valat wird **zusätzlich zum Spiel** verrechnet. Als **Zusätze** sind die Vögel, der König Ultimo und der Mondfang zulässig (auch still), andere Prämien zählen nicht (außer sie wurden kontriert). Wird ein angesagter Valat verloren, werden Spiel und alle Zusätze gegenverrechnet.

12) Renonce

- Wer einen **Regelverstoß** begeht (zB Talonfehler, Spiel mit falscher Kartenanzahl, Missachtung von Farb-/Tarock-/Stichzwang, Spielverrat, **Lizitation eines Besserrufers ohne Vogel im Blatt**, etc.) bezahlt Spiel und angesagte Zusätze an alle anderen. Entgehen jemandem darüberhinaus weitere Punkte (zB für offensichtliche stille Prämien), so kann der/die Betreffende diese Punkte vom Renoncierenden zusätzlich einfordern.
- In strittigen Fällen ist ein **Schiedsrichter** an den Tisch zu holen (im Falle einer Renonce sind daher alle Karten geordnet zu halten und dürfen auch nicht hergezeigt werden); das letzte Wort liegt beim Turnierleiter.
- **Fair Play** steht an erster Stelle. Auf **sich abzeichnende Regelverstöße** darf und soll hingewiesen werden. Grobe Unsportlichkeiten (wie zB absichtliches Falschspiel) führen zum Ausschluss vom Turnier.

13) Turnier-Modus

- Bei den Turnieren zählen **alle Spiele einfach**, Kontras wirken sich nicht auf die Schrift aus. Die Tische werden gelost.
- Abrechnung nach **Siegpunkten**: pro Tisch werden je nach Rang folgende **Rangpunkte** vergeben: **8/6/4/2** (bzw. 8/6/5/4/2 an Fünftertischen). Bei ex aequo werden jeweils die höheren Rangpunkte vergeben (kein mitteln). Am Ende des Turniers werden dann in der Gesamtwertung zu diesen Rangpunkten noch weitere Siegpunkte hinzugezählt bzw. abgezogen und zwar jeweils **1 Bonus- bzw. Maluspunkt für je +/- 25 Gesamtpunkte** aus der Schrift (ohne Obergrenze).
- Wer am Schluss die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Bei Siegpunktegleichheit zählen die erspielten Punkte aus der Schrift.

Viel Vergnügen!

Farblegende

gelb Klarstellungen bzw. Änderungen gegenüber der letzten Saison