

♠♥ **Treffpunkt Tarock Hausregeln (Speiszettel de luxe)** ♦♣

Nr	Speisen	Wert	Spielziel / Bemerkungen
V	<b>Rufer</b>	1	35/2 Blatt / wer sich in den Talon ruft (König liegt), kann das Spiel schleifen
V	- <b>Trischaken</b> (Fahren)	2	die <b>zwei Verlierer</b> zahlen / nur <b>'bunt gemischt'</b> , es gilt <b>Stichzwang</b>
V	<b>Sechserdreier</b>	4(-8)	wie Dreier, wobei der ganze <b>Talon verdeckt</b> aufgenommen wird / Spielverlust zählt doppelt
4	- <b>Piccolo</b>	2	Piccolo = genau 1 Stich; <b>Zwiccolo-bei</b> = genau 2 Stiche (nur zu einem Piccolo)
5	S <b>Solorufer</b>	2	wie Rufer ohne Talon / Zusätze zählen doppelt (außer Valat)
6	<b>Besserrufer</b>	2+V	wie Rufer + Vogel (Pagat/Uhu/Kakadu/Quapil) / der Vogel muss im Blatt vorhanden sein
7	- <b>Bettler</b>	4	kein Stich
8	F <b>Farbendreier</b>	5	35/2 Blatt / <b>Farbauspielzwang, Tarockzwang</b> , Ablage: <b>Tarock statt Farben, Farben offen</b>
9	<b>Dreier</b> (Eigener, Auf)	5	35/2 Blatt
10	- <b>Zwiccolo semi-ouvert</b>	6	wie ouvert, aber nur der Zwiccolo deckt auf
11	- <b>Piccolo semi-ouvert</b>	6	wie ouvert, aber nur der Piccolo deckt auf
12	- <b>Bettel semi-ouvert</b>	6	wie ouvert, aber nur der Bettler deckt auf
13	F <b>Farbeneiner</b>	6	wie Farbendreier, wobei aber nur eine Karte aus dem Talon aufgenommen werden darf
14	<b>Einer</b> (Einblatt)	6	wie Dreier, wobei aber nur eine Karte aus dem Talon aufgenommen werden darf
15	S <b>Solobesser</b>	4+V	wie Besserrufer ohne Talon / Zusätze zählen doppelt (außer Valat)
16	- <b>Zwiccolo ouvert</b>	7	wie Zwiccolo, <b>nach dem erstem Stich</b> decken alle ihre Karten auf
17	- <b>Piccolo ouvert</b>	7	wie Piccolo, <b>nach dem erstem Stich</b> decken alle ihre Karten auf
18	- <b>Bettel ouvert</b>	8	wie Bettler, <b>nach dem erstem Stich</b> decken alle ihre Karten auf
19	F <b>Farbensolo</b>	10	wie Farbendreier ohne Talon / Zusätze zählen doppelt (außer Valat)
20	S <b>Solodreier</b>	10	wie Dreier ohne Talon / Zusätze zählen doppelt (außer Valat)

Zutaten	still	ang.	Bemerkungen
<b>Pagat</b>	1	2	Pagat (I) macht den letzten Stich; kein 'abhauen'
<b>Uhu</b>	2	4	Uhu (II) macht den vorletzten Stich; kein 'abhauen'
<b>Kakadu</b> (Maus)	3	6	Kakadu (III) macht den drittletzten Stich; kein 'abhauen'
<b>Quapil</b>	4	8	Quapil (IIII) macht den viertletzten Stich; kein 'abhauen'
<b>König Ultimo</b>	1	2	gerufener König im letzten Stich (gilt auch als gewonnen, wenn Partner sticht)
<b>Könige</b>	1	2	alle 4 Könige in den Stichen
<b>Trull</b>	1	2	Pagat (I), Mond (XXI) und Sküs (Gstiess) in den Stichen
<b>Mondfang</b>	1	2	die <b>gegnerische Partei</b> sticht den Mond (XXI)
<b>Königfang</b>	(1)	-	die gegnerische Partei sticht den gerufenen König
<b>Pagatfang</b>	(1)	-	die gegnerische Partei sticht den Pagat (I)
<b>1. Sack</b> (Absolut)	(1)	2	mindestens <b>45/2 Blatt</b> (Gegner bis incl. 24/1 Blatt)
<b>2. Sack</b> (Doppelsack)	(1)	2	mindestens <b>55/2 Blatt</b> (Gegner bis incl. 14/1 Blatt)
<b>Valat</b> (Durch)	15	30	alle Stiche / <b>Grundspiel, Prämien und Valat</b> werden <b>getrennt verrechnet</b>

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

### Grundlagen

- Königrufen wird zu viert mit 54 Karten gespielt (zu fünf setzt Geber aus, zu **sechst Geber und Hinterhand**). 'Hoch' ist erste Vorhand. Gegeben und gespielt wird gegen den Uhrzeigersinn, vis à vis hebt ab (zu fünf die Hinterhand). Beginnend mit der Vorhand erhalten alle 2 x 6 Karten, dazwischen (oder zu Beginn) wird der Talon gegeben (2 x 3 Karten). Wurde geklopft, wird zuerst der Talon, und dann alle 12 Karten auf einmal gegeben, wobei die Vorhand als erstes ein Kartenpaket wählen darf.
- Mit jedem Blatt muss gespielt werden. Die Vorhand hat das erste Ausspiel, in Negativspielen wirft jedoch der/die Spielansager/in aus.
- Nach dem **Spielziel** lassen sich Positivspiele (Punktemehrheit) und Negativspiele (Anzahl Stiche bzw. wenig Punkte) unterscheiden. Die Positivspiele lassen sich weiter einteilen in Einzelspiele (alleine gegen 3) und Ruferspiele (man ruft eine Farbe, wer diesen König hat ist Partner/in). Der Spielwert wird den anderen je 1 x verrechnet, für Einzelspieler/innen ergibt sich somit der dreifache Spielwert.
- Gezählt werden immer Lagen zu 3 Karten mit 2 Punkten Abzug pro Lage. Bleiben Einzelkarten übrig, sind pro Karte 2 Blätter (1 Blatt = 1/3 Punkt) abzuziehen. Das ganze Spiel hat 70 Punkte; um das Spiel zu gewinnen sind **35 Punkte + 2 Blatt** erforderlich.
- Es gilt immer Farbwang (eine ausgespielte Farbe muss bedient werden) und Tarockzwang (hat jemand die ausgespielte Farbe nicht, muss Tarock gespielt werden). Die Tarockkarten sind ständig Trumpf (außer in den Farbenspielen). Zusätzlich gilt in Negativspielen Stichzwang, in Farbenspielen Farbauspielzwang.

### Allgemeines

- Was liegt pickt, ein Regelverstoß kann jedoch korrigiert werden, solange der Stich noch nicht umgedreht ist (bzw. noch nicht zum nächsten Stich ausgespielt wurde). Alle dürfen den letzten Stich einsehen, die anderen Stiche und der Talon sind tabu.
- **Kontrieren** ('spritzen', 'schiessen'): **'Kontra'** (x2), **'Rekontra'** (x4) und **'Subkontra'** (x8) sind 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.
- Nach Trischaken und Fensterbank! (Nullspiel) wird ein doppeltes Radl gespielt, d.h. diese Spiele zählen doppelt (kein 4fach).
- Beendet wird eine Tarockpartie mit einem (ebenfalls doppelt zählenden) Schlussradl zur ersten Vorhand (oder zum Gstieß).

### Die Lizitation

- **Ersteigerung (Phase I):** die Vorhand meldet diese an ('Vorhand!'; auch 'mein Spiel', 'ich rufe', 'Erster', etc...) 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 (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**. Die Ansage wird mit 'ich liege!' beendet (auch 'fertig', 'es liegt', etc...).
- **Abschluss (Phase III):** nun können alle reihum weitere Prämien oder Kontras ansagen. Auf alle Ansagen/Kontras darf solange mit weiteren Ansagen/Kontras reagiert werden, bis 3 Spieler hintereinander 'gut' gesagt haben (**3 x gut**).

### 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. Beim Sechserdreier wird der ganze Talon verdeckt aufgenommen.

### Solospiele (S)

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

### Farbspiele (F)

- Die Tarock stechen nicht. Es gilt **Tarockzwang** (wer eine Farbe nicht bedienen kann, muss Tarock zugeben) und **Farbauspielzwang** (wer noch Farbkarten im Blatt hat, darf kein Tarock ausspielen). Farbspiele dürfen mit jedem Blatt angesagt werden.
- **Ablage:** im Farbdreier sind anstatt der Farbkarten Tarock zu verlegen (verdeckt), Farbkarten erst wenn erzwungen und dann nur offen. Honneurs (Könige und Trullstücke) dürfen nie abgelegt werden. **Zusätze:** nur Könige, Säcke und Valat.

### Übrige Positivspiele

- **Liegt der gerufene König im Talon** kann man alleine gegen drei spielen oder das Spiel schleifen (=zahlen ohne Kontra). Die Hälfte mit dem gerufenen König darf auch liegengelassen werden (freie Talonwahl), dies zählt aber als stiller Königfang.
- **Der Talon** wird aufgedeckt, eine Hälfte/Karte aufgenommen, und dann die überzähligen Karten verdeckt verlegt (zu den eigenen Stichen). Die liegengebliebenen Karten gehören zu den Stichen der gegnerischen Partei. Honneurs (Könige und Trullstücke) dürfen nie abgelegt werden, Tarock erst wenn erzwungen und dann nur offen.

### Negativspiele (-)

- Stichzwang; keine Zusätze; ohne Talon. Pagat als letztes Tarock (außer beim Kaiserstich). Gleichwertige Negativspiele dürfen 'be-**ie**' gespielt werden; die erste Ansage wirft aus. Durch Piccolo-/Zwiccolo-bei wird der Solorufer ausgetrieben (=überboten).
- **Ouvert-Spiele:** es gilt **Schweigepflicht** (Beratungsverbot), aufgedeckt wird **nach dem ersten Stich** (vor dem 2. Ausspiel).
- **Trischaken:** nur 'bunt gemischt' (kreuz und quer); **Stichzwang**. 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 zwei anderen). Wer das Spiel hat ('Bürgermeister'), zahlt alleine an die drei anderen, eine 'Jungfrau' (kein Stich) bekommt alles. Wird der **Trischaker Bürgermeister, zahlt er doppelt**. Punktegleiche Spieler/innen teilen sich Gewinn/Verlust. Bei Renonce oder Valat sind an die anderen je vier Punkte zu zahlen.

### Zusätze

- Spiel und Prämien werden getrennt verrechnet. Alle Zusätze können auch durch die gegnerische Partei angesagt oder still gespielt werden. Vögel und König ultimo muss man selbst im Blatt haben. Die Vögel müssen selber stechen, bei König Ultimo genügt es, wenn die eigene Partei den letzten Stich macht. Angesagte Vögel bzw. König ultimo dürfen nicht freiwillig aufgegeben werden (kein 'abhauen'). Müssen angesagte Vögel vorzeitig aufgegeben werden, dann immer der höchste zuerst.
- **Valat:** Grundspiel, Valat und die übrigen Prämien werden getrennt verrechnet; der Valat wird zusätzlich zum Spiel verrechnet. Als Zusätze sind nur 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.

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

### Optionale Regeln

- **Skoty-Trophy:** **kein Pagatfang, kein Königfang; keine stillen Säcke; keine doppelten Radln; Kontras gelten bis Re.**
- **Private Runden:** **Trischaken statt schleifen; Trischaken ohne Stichzwang** (als Option des Trischakers); **Piccolo über Solo** (3 Pkt.); **Besserrufer aufgeteilt** (Solo, Piccolo, Pagat, Bettler, Uhu...; Kakadu/Quapil statt Solobesser); **Farbdreier auch fünffärbig** (echte fünfte Farbe) als Option des Ansagers; **2er statt 1er; Honneurs; Pflicht-ouverts;** nur Ansagen verradeln (doppelt zählen).
- **Pagatkassa:** Ist die Kassa leer, zahlen alle den vereinbarten Betrag ein, jeder Geber zahlt zusätzlich. Wer einen angesagten Pagat gewinnt, kassiert den Inhalt, wer ihn verliert muss den Inhalt verdoppeln (Partner nascht/zahlt mit). Evtl. mit Obergrenze.

*Viel Vergnügen!*

#### Farblegende

gelb markiert: Änderungen gegenüber der letzten Saison

blau hinterlegt: Unterschiede zu den Tiroler Cupregeln