

TAROCK zu dritt



Hausregeln (Speisetzettel de luxe) für 3 Spieler/innen

September 2010

Nr	Speisen	Wert	Spielziel / Bemerkungen
V	- Trischaken (Fahren)	2	'bunt gemischt', Stichzwang; Talon zu den ersten 6 Stichen
V	Sechserdreier	3(-6)	wie Dreier, wobei der ganze Talon verdeckt aufgenommen wird / Spielverlust zählt doppelt
3	F Farbdreier	3	35/2 Blatt / Farbauspielzwang, Tarockzwang , Tarock statt Farben verlegen
4	Dreier (Eigener, Auf)	3	35/2 Blatt / alleine gegen 3
5	- Triccolo	4	Triccolo = genau 3 Stiche / alleine, kein Talon, Stichzwang
6	- Zwiccolo	4	Zwiccolo = genau 2 Stiche / alleine, kein Talon, Stichzwang
7	- Piccolo	4	Piccolo = genau 1 Stich / alleine, kein Talon, Stichzwang
8	- Bettler	4	kein Stich / alleine gegen 3; kein Talon; Stichzwang
9	F Farbenzweier	4	wie Farbdreier, wobei aber nur zwei Karten aus dem Talon aufgenommen werden dürfen
10	Zweier (Zweiblatt)	4	wie Dreier, wobei aber nur zwei Karten aus dem Talon aufgenommen werden dürfen
11	- Triccolo semi-ouvert	6	wie Triccolo-ouvert, aber nur Spieler/in deckt auf
12	- Zwiccolo semi-ouvert	6	wie Zwiccolo-ouvert, aber nur Spieler/in deckt auf
13	- Piccolo semi-ouvert	6	wie Piccolo-ouvert, aber nur Spieler/in deckt auf
14	- Bettel semi-ouvert	6	wie Bettel-ouvert, aber nur Spieler/in deckt auf
15	F Farbeneiner	6	wie Farbdreier, wobei aber nur eine Karte aus dem Talon aufgenommen werden darf
16	Einer (Einblatt)	6	wie Dreier, wobei aber nur eine Karte aus dem Talon aufgenommen werden darf
17	- Triccolo ouvert	8	wie Triccolo, nach dem erstem Stich decken alle ihre Karten auf
18	- Zwiccolo ouvert	8	wie Zwiccolo, nach dem erstem Stich decken alle ihre Karten auf
19	- Piccolo ouvert	8	wie Piccolo, nach dem erstem Stich decken alle ihre Karten auf
20	- Bettel ouvert	8	wie Bettler, nach dem erstem Stich decken alle ihre Karten auf
21	F Farbensolo	8	wie Farbdreier ohne Talon / Zusätze zählen doppelt (außer Valat)
22	S Solodreier (Auf ohne)	8	wie Dreier ohne Talon / Zusätze zählen doppelt (außer Valat)

Zutaten	still	ang.	Bemerkungen
Pagat	1	2	Pagat (I) macht den letzten Stich; kein 'abhauen'
Uhu	2	4	Uhu (II) macht den vorletzten Stich; kein 'abhauen'
Kakadu (Maus)	3	6	Kakadu (III) macht den drittletzten Stich; kein 'abhauen'
Quapil	4	8	Quapil (IIII) macht den viertletzten Stich; kein 'abhauen'
Könige	1	2	alle 4 Könige in den Stichen
Trull	1	2	Pagat (I), Mond (XXI) und Sküs (Gstiess) in den Stichen
Mondfang	1	-	die gegnerische Partei sticht den Mond (XXI)
Pagatfang	1	-	die gegnerische Partei sticht den Pagat (I)
1. Sack (Absolut)	(1)	2	mindestens 45/2 Blatt (Gegner bis incl. 24/1 Blatt)
2. Sack (Doppelsack)	(1)	2	mindestens 55/2 Blatt (Gegner bis incl. 14/1 Blatt)
Valat (Durch)	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).

Grundlagen

- Diese Spielform wird **zu dritt** mit 54 Karten gespielt. 'Hoch' ist erste Vorhand. Gegeben und gespielt wird gegen den Uhrzeigersinn, Die Hinterhand hebt ab. Beginnend mit der Vorhand erhält jeder/r **2 x 8 Karten**, dazwischen (oder zu Beginn) wird der Talon gegeben (2 x 3 Karten). Wurde geklopft, wird zuerst der Talon, und dann alle 16 Karten am Stück gegeben, wobei die Vorhand als erstes ein Kartenpaket wählen darf. Mit jedem Blatt muss gespielt werden (auch ohne Tarock und Könige). 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. 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

- Beim Spiel **zu dritt entfallen alle Ruferspiele**, es gibt folglich auch weder Königfang noch König ultimo.
- Was liegt pickt, ein Regelverstoss kann jedoch korrigiert werden, solange der Stich noch nicht umgedreht ist. Alle dürfen den letzten Stich einsehen, die anderen Stiche und der Talon sind tabu. Bei Ouvert-Spielen gilt Schweigepflicht (Beratungsverbot).
- **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.
- Nach Trischaken und Fensterbankl (Spiel mit null Punkten) wird ein Radl angehängt, d.h. diese Spiele zählen doppelt.
- Beendet wird eine Tarockpartie mit einem (ebenfalls doppelt zählenden) Schlussradl zur ersten Vorhand (oder zum Gstieß).

TAROCK zu dritt

Die Lizitation

- **Ersteigerung (Phase I):** die Vorhand meldet diese an (**'Vorhand!'**; auch *'mein Spiel'*, *'Erster'*, *'Entro'*, 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 beiden 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.
- **Ansage (Phase II):** jetzt wird der Talon aufgenommen, überzählige Karten wieder verlegt und eventuelle Zusätze angesagt. Die Ansage wird mit **'ich liege!'** (auch 'es liegt', 'fertig', etc...) beendet.
- **Abschluss (Phase III):** nun können alle reihum kontrieren, weitere Prämien ansagen oder die Ansagen **'gut!'** heissen. Alle dürfen auf diese Ansagen/Kontrierungen mit weiteren Ansagen/Kontrierungen reagieren. Diese Phase ist erst beendet, wenn alle Ansagen/Kontrierungen gutgeheissen wurden (= 3 x 'gut' nach letzter Ansage).

Vorhandspiele (V)

- Die beiden 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 gegnerischen Partei. Die Zusätze (außer Valat) zählen doppelt.

Farbenspiele (F)

- Die Stichkraft der Tarock 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). Wird Tarock angespielt, ist der Kaiserstich möglich.
- **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

- Der Talon wird aufgedeckt, ein Teil 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 **'-bei'** gespielt werden. Die erste Ansage darf zuerst auswerfen.
- **Trischaken:** nur **'bunt gemischt'** (kreuz und quer). Es gilt **Stichzwang**. Der Talon wird den ersten 6 Stichen zugeteilt. Wer die meisten Punkte hat, zahlt alles, als **'Bürgermeister/in'** (mind. 35/2 Blatt) **doppelt**. Eine **'Jungfrau'** (kein Stich) bekommt alles. Wer valatiert bzw. eine renonciert zahlt vier Punkte an alle.

Zusätze

- Spiel und Prämien werden getrennt verrechnet. Alle Zusätze können auch durch die gegnerische Partei angesagt oder still gespielt werden. Vögel muss man selbst im Blatt haben. Die Vögel müssen selber stechen. Angesagte Vögel dürfen nicht freiwillig aufgegeben werden. Müssen angesagte Vögel vorzeitig gespielt werden, dann immer der höchste zuerst.
- **Valat:** die Prämie wird zusätzlich zum Spiel verrechnet. Als Zusätze sind nur Vögel zulässig (auch still), andere Prämien zählen nicht. Wird jedoch ein angesagter Valat verloren, zählen alle Zusätze.

Renonce

- Wer einen Regelverstoß begeht (wie zB Talonfehler, falsche Kartenanzahl, absichtlicher Spielverrat, Missachtung von Farb-/Tarock-/Stichzwang, unmögliche Ansagen, etc.), bezahlt Spiel und angesagte Zusätze an alle anderen (auch Partnern). Entsteht jemandem durch Renonce ein offensichtlicher Punkteverlust (zB stille Prämien), so kann er/sie diese Punkte zusätzlich einfordern.
- Auf sich abzeichnende Regelverstöße darf und soll hingewiesen werden. Im übrigen sind Renoncen mit Augenmaß und Fingerspitzengefühl zu bewerten. **Fair Play** steht an oberster Stelle.

Optionale Regeln (nur wenn ausdrücklich vereinbart)

- **Honneurs** (5 Fünferzähler); **stille Säcke**; trischaken ohne Stichzwang.
- **Skoty-Trophy:** einfaches **Kontra** (kein Re/Sub); **keine doppelten Radln**, keine stillen Säcke.

Viel Vergnügen !

Farblegende:

gelb markiert:..... Abweichungen vom Spiel zu viert