



Tarocktreffen HTL - Turnierregeln

September 2010

Nr	Spiel	Wert	Besonderheiten
V	Rufer	1	
V	Trischaken	2	nur 'bunt gemischt' ; Stichzwang; Talon zu den ersten 6 Stichen
V	Sechserdreier	4(-8)	Talon verdeckt
4	Solorufer	2	Zusätze zählen nicht doppelt
5	Piccolo	3	
6	Besserrufer	2+V.	auch mit „alle Könige“ statt einem Vogel (nur wenn man bereits 3 Könige hat)
7	Bettler	4	
8	Farbendreier (5-färbig)	5	Tarock gilt als echte fünfte Farbe (weder Farbausspiel-, noch Tarockzwang; freie Talonablage)
9	Dreier	5	
10	Triccolo ouvert	7	genau 3 Stiche, nach dem 2. Ausspiel decken alle ihre Karten auf / Schweigepflicht
“	Zwiccolo ouvert	7	genau 2 Stiche, nach dem 2. Ausspiel decken alle ihre Karten auf / Schweigepflicht
“	Piccolo ouvert	7	genau 1 Stich, nach dem 2. Ausspiel decken alle ihre Karten auf / Schweigepflicht
13	Bettel ouvert	8	kein Stich, nach dem 2. Ausspiel decken alle ihre Karten auf / Schweigepflicht
14	Farbensolo	10	s. Farbendreier
15	Solodreier	10	

Zusätze (Prämien)	still	ang	Besonderheiten
Pagat	1	2	I-er
Uhu	2	4	II-er
Kakadu (Maus)	3	6	III-er
Quapil	4	8	IIII-er
König ultimo	1	2	
Trull	1	2	
Könige	1	2	
1. Sack (≥ 45/2 Blatt)	1	2	mindestens 45/2 Blatt (bzw. bis incl. 24/1 Blatt)
2. Sack (≥ 55/2 Blatt)	1	2	mindestens 55/2 Blatt (bzw. bis incl. 14/1 Blatt)
Valat (Durch)	15	30	Grundspiel, Prämien und Valat werden getrennt verrechnet

Kaiserstich	fallen Mond und Sküs, sticht der Pagat (nur in dieser Reihenfolge, 4. Karte irrelevant); gilt positiv wie negativ
--------------------	---

1) Allgemeines

- Königrufen wird zu viert mit 54 Karten gespielt (bei 5 Spielern setzt der/die Geber/in aus). Wer die höchste Karte hebt ist erste Vorhand. Es muss gut gemischt werden. Es muss abgehoben werden (mind. 5 Karten), klopfen ist nicht erlaubt. Gegeben und gespielt wird gegen den Uhrzeigersinn. **Mit jedem Blatt muss gespielt werden** (auch ohne Tarock und Könige). Um ein Spiel zu gewinnen sind **35 Punkte + 2 Blatt** erforderlich. Es gibt **kein Kontra**.

2) Lizitation

- **Phase I (die Ersteigerung des Spiels)**: die Vorhand meldet diese an (**'Vorhand!', 'Erster', '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 3 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. Es wird **lizitiert bis das höchste Spiel gefunden** ist (auch wenn jemand gut gesagt hat kann er/sie wieder lizitieren wenn jemand anderes ein Spiel angesagt hat - = **3 x 'gut'** nach letzter Ansage erforderlich).
- **Phase II (die 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). **Wer vier Könige hat, kann nicht rufen**. Sich selber rufen ist verboten. Die Ansage wird mit **'ich liege!' ('es liegt')** beendet.
- **Phase III (der Abschluss)**: jetzt können alle anderen reihum weitere Prämien ansagen oder die Ansagen **'gut!'** heissen; alle dürfen auf diese Ansagen mit weiteren Ansagen reagieren. Diese Phase ist erst beendet, wenn alle Ansagen gutgeheissen wurden (= **3 x 'gut'** nach letzter Ansage erforderlich).

3) Vorhandspiele:

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

4) Solospiele:

- Der Talon bleibt verdeckt liegen und gehört am Ende zu den Stichen der gegnerischen Partei. Die **Zusätze** (ausser Valat) **zählen nicht doppelt**. **Liegt der gerufene König** im Talon, gehört diese Hälfte dem/der Spielansager/in.

5) Farbenspiele:

- Die Stichkraft der Tarock ist aufgehoben. **Tarock gilt als echte fünfte Farbe** (kein Farbausspiel-, kein Tarockzwang). Wird Tarock angespielt, ist der Kaiserstich möglich.
- **Talon:** im Farbreiner können **beliebig Farben und Tarock** (beide verdeckt) abgelegt werden. 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 das Spiel **schleifen** (= aufgeben) oder alleine gegen drei spielen. Die Hälfte mit dem gerufenen König darf auch liegengelassen werden (**freie Talonwahl**).
- **Der Talon** wird aufgedeckt, eine Hälfte aufgenommen, und danach die überzähligen Karten verdeckt verlegt (zu den eigenen Stichen). Die liegengelassenen Karten gehören zu den Stichen der gegnerischen Partei. Honneurs (Könige und Trullstücke) dürfen nie abgelegt werden (auch nicht in Farbenspielen), 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 ouvert-Spiele überbieten einander nicht. Gleichwertige Negativspiele dürfen '-bei' gespielt werden. Die **erste Ansage hat das erste Ausspiel**. Der **Pagat** darf erst **als letztes Tarock** gespielt werden (ausser beim Kaiserstich, hier geht der Stichzwang vor). Während der Ouvert-Spiele darf nicht geredet werden.
- **Trischaken:** nur **'bunt gemischt'** (kreuz und quer). Stichzwang! Der Talon wird den ersten 6 Stichen zugeteilt. Die beiden mit den meisten Punkten zahlen (an die zwei anderen). Wer das Spiel hat (**'Bürgermeister/in'**) zahlt alleine an die drei anderen, eine **'Jungfrau'** (kein Stich) bekommt alles. Punktegleiche Spieler/innen teilen sich Gewinn/Verlust. Keine Verdoppelungen für Vorhand, Bürgermeister oder Jungfrau). Bei Renonce und bei Valat sind an die anderen je vier Punkte zu zahlen.

8) Ouvert-spiele:

- Gleichwertige ouvert-Spiele überbieten einander nicht. Während der Ouvert-Spiele darf nicht geredet werden.
- Die **Karten werden erst aufgedeckt, nachdem zum 2. Stich ausgespielt wurde**.

9) Zusätze (Prämien, Ansagen)

- Spiel und Prämien werden getrennt verrechnet. Alle Zusätze können auch durch die gegnerische Partei angesagt bzw. still gespielt werden. **Vögel (V.)** und König ultimo muss man selbst im Blatt haben. Die **Vögel** müssen selber stechen, für den **König Ultimo** genügt es, wenn die eigene Partei den letzten Stich macht. Angesagte Vögel bzw. König ultimo dürfen nicht vorzeitig aufgegeben werden; muss ein Vogel aufgegeben werden, dann immer der höchste zuerst. Es gelten **keine Fänge**.
- **Valat:** die Prämie wird **zusätzlich zum Spiel** verrechnet. **Als Zusätze** sind **nur König Ultimo und Vögel** zulässig (auch still), andere Prämien zählen nicht. Wird jedoch ein angesagter Valat verloren, zählen alle Zusätze.

10) Renonce

- Talonfehler und falsche Kartenanzahl, Missachtung von Farb-, Tarock- oder Stichzwang, Spielverrat - sei es durch Reden, Gestik oder Mimik ('der Tisch spricht!') - etc. gelten als Renonce. Was liegt pickt, eine Regelverstoss kann jedoch korrigiert werden, solange der Stich noch nicht umgedreht ist. Alle dürfen den letzten Stich sehen, die anderen Stiche und der Talon sind tabu. Wer Renonce begeht, bezahlt Spiel und angesagte Zusätze an alle anderen (auch Partnern). Entsteht jemandem durch Renonce ein offensichtlicher Punkteverlust (zB offensichtliche 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. Bei Unklarheiten und in strittigen Fragen entscheidet der Turnierleiter. Absichtliches Falschspiel und andere grobe Unsportlichkeiten führen zum Ausschluss vom Turnier. **Fair-Play** steht an erster Stelle!

11) Turnier-Modus

- Bei den Turnieren zählen **alle Spiele einfach** (keine Radln nach Trischaken, etc...). Es werden **5 Runden à 2 Radln** gespielt. Die Tische werden gelost. Die Abrechnung erfolgt nach **Siegpunkten**: pro Tisch werden je nach Rang folgende **Rangpunkte** vergeben: **8/6/4/2** (bzw. **8/6/5/4/2** an Fünfertischen). Bei gleicher Punkteanzahl erhalten beide die entsprechenden Rangpunkte (**kein mitteln**). Am Ende des Turniers werden dann in der Gesamtwertung zu diesen Rangpunkten noch weitere Siegpunkte hinzugezählt bzw. abgezogen und zwar **für je +/- 25 Punkte** aus der Schrift jeweils **einen Bonus- bzw. Maluspunkt** (diese Siegpunkte sind mit +/- 8 Punkten begrenzt).. Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat (incl. Bonus-/Maluspunkte), gewinnt das Turnier. **Bei Siegpunktegleichheit** zählen die erspielten Punkte aus der Schrift.

12) Die wichtigsten Unterschiede zu den Tiroler Cupregeln

- **Kaiserstich:** gilt **nur in der Reihenfolge** Mond, Sküs, Pagat (4. Karte irrelevant)
- Lizitation: es wird lizitiert bis das höchste Spiel gefunden ist (3 x 'gut' nach letzter Ansage erforderlich)
- **Farbenspiel:** **Tarock** gilt als **echte fünfte Farbe** (kein Farbausspiel-, kein Tarockzwang, freie Talonablage)
- **Solospiele:** Zusätze zählen nicht doppelt
- Triccolo-ouvert: genau 3 Stiche
- **Ouvertspiele:** **nach** dem 2. Ausspiel werden die Karten aufgedeckt

13) Farblegende

- **gelb markiert:** Änderungen gegenüber dem letzten Jahr
- **helltürkis hinterlegt:** Unterschiede zu den Tiroler Cupregeln