



Spiele und Punkte

Trischaken	1
Rufer	1
Piccolo	2
Bettel	2
Solorufer	2
A-Rufer	1+
Farbendreier	3
Sechserdreier	4
Dreier	4
Farbensolo	6
Piccolo ouvert	6
Bettel ouvert	7
Solodreier	8

Ansagen/Prämien und Punkte

König Ultimo	2
Trull	2
Alle Könige	2
Pagat	2
Uhu	4
Kakadu	6
Quapil (Vierer)	8
Valat	8-fach

ALLGEMEINES

1. Wer die höchste Karte hebt, ist erster Geber. Der Hintermann hebt ab („Klopfen“ verboten). Der Talon wird in der Mitte gegeben. Der Geber darf weder das Deckblatt noch seine ersten sechs Karten anschauen. Jedes Blatt muss gespielt werden (auch ohne Tarock und Könige). Es muss um Geld gespielt werden.
2. Bei allen Meldungen ist auf exakte Ansagen zu achten: Die Vorhand beginnt mit „Vorhand“ oder einer Spielansage. Wer kein Spiel anmelden oder überbieten will, muss passen („gut“). Ein Spiel wird mit „Ich liege“ eröffnet. Die übrigen Spieler müssen jede Ansage mit „gut“ zur Kenntnis nehmen (oder kontrieren).
3. Es gilt Farb- und Tarockzwang, bei Negativspielen auch Stichzwang. Es gibt weder Kaiserstich noch Fänge. Zum Gewinn des Spieles benötigt der Spieler 36 Punkte (= 35 Punkte und 2 Blatt).
4. Im Gegensatz zu einer Renonce muss man Spielfehler und daraus resultierende Verluste des Partners mittragen.
5. Ein Kontra wirkt sich nur auf das Geld, aber nicht auf die Punktwertung aus. Bei allen positiven Spielen gilt das Kontra automatisch für alle Mitspieler. Bei negativen Spielen muss jeder Spieler extra kontrieren. Beim Trischaken gibt es kein Kontra. Es gibt nur Kontra (gespritzt), Rekontra (retour) und Subkontra (nochmals gespritzt).
6. Bei Ruferspielen ist es untersagt einen König zu rufen, der sich im eigenen Blatt befindet. Hat man drei Könige im Blatt, kann man den „vierten König“ zu rufen, ohne die Farbe zu verraten.
7. Liegt bei Ruferspielen der gerufene König im Talon, kann man das Spiel „schleifen“. Es werden die Punkte von Spiel und Ansage als verloren gewertet. Setzt man das Spiel fort, kann man den gerufenen König sanktionslos liegen lassen. Kontras sind möglich. Liegt beim Solorufer der gerufene König im Talon, erhält der Spieler die Talonhälfte mit dem König und ein Kontra ist in diesem Fall wirkungslos.
8. Für den Geber bei Fünfertischen ist der Talon tabu. Er darf sich nicht ins Spiel einmischen („Kiebitz halt's Maul“).
9. Wird am Wertungszettel beim Zusammenrechnen ein Schreibfehler gefunden, der nicht mehr geklärt werden kann (etwa dreimal +4 und einmal -4), so wird dieses Spiel für alle vier Spieler mit null Punkten bewertet.

VORHAND

1. Die Vorhandspiele stehen nur der Vorhand offen. Der Sechserdreier kann nur vorneweg angesagt werden, Rufer und Trischaken nur im Nachhinein. Alle anderen Spiele darf man vorneweg und hintennach ansagen.
2. Die Vorhand darf ein Spiel „halten“, d. h. das bereits lizitierte Spiel selbst spielen.
3. Hat der Vorhandspieler alle vier Könige im Blatt, so kann er kein Ruferspiel lizitieren. Das Weitergeben der Vorhand ist jedoch nicht möglich!

TRISCHAKEN

1. Es besteht Farb- und Stichzwang, aber es muss nicht austarockiert werden. Der Pagat darf nur als letztes Tarock gespielt werden. Der Spieler mit dem letzten Stich erhält den Talon. Beim Trischaken wird blattgenau gezählt!
2. Grundsätzlich verliert der Spieler mit den meisten Punkten (3 mal 1). Hat jemand das Spiel (mindestens 35/2) verliert er doppelt (3 mal 2). Hat der Trischaker die meisten Punkte oder ist er punktegleich, verliert er 3 mal 2 bzw. 3 mal 4 Punkte (falls er mind. 35/2 hat). Bei zwei Punktegleichen (ohne Trischaker; auch bei 35:35) verliert jeder 2 Punkte.
3. Hat ein Spieler keinen Stich („Jungfrau“), bekommt er den gesamten Gewinn. Haben zwei Spieler keinen Stich, teilen sie sich den Gewinn. Beim Sonderfall 35/1:34/2 und 2 Jungfrauen verliert man 4 Punkte (2 mal 2).
4. Wer beim Trischaken eine Renonce begeht, verliert 3 mal 2 Punkte. Begeht der Trischaker die Renonce, verliert er 3 mal 4 Punkte. Zwei Renoncespieler (falsche Kartenanzahl) verlieren je 3 Punkte.

NEGATIVSPIELE

1. Negativspiele sind Trischaken, Piccolo, Bettel, Piccolo ouvert und Bettel ouvert. Der Spieler selbst spielt aus.
2. Der Pagat darf nur als letztes Tarock gespielt werden. Es herrschen Farb- und Stichzwang.
3. Bei Ouvertspielen werden nach dem ersten Stich und vor dem zweiten Ausspiel alle Karten offen auf den Tisch gelegt. Die drei Gegenspieler dürfen sich über die Spielstrategie beraten.

FARBENSPIELE

1. Die Farbenspiele gehören zu den positiven Spielen (Vorhand spielt aus, kein Stichzwang, Pagat muss nicht als letztes Tarock gespielt werden, Kontra zählt für alle Spieler). Statt der Farbkarten sind zuerst Tarock zu verlegen (verdeckt, keine Trullstücke). Erst wenn man kein Tarock mehr hat, darf man Farbkarten verlegen (immer offen).
2. Kann man eine Farbe nicht bedienen, muss man Tarock zugeben. Hat man kein Tarock mehr, kann man eine beliebige Farbe zugeben. Tarock darf erst dann ausgespielt werden, wenn man keine Farbkarte mehr im Blatt hat.
3. Beim Farbensolo wird ohne Talon gespielt. Der Talon fällt am Ende des Spiels den Gegenspielern zu.
4. Als Gegenspieler (etwa Vorhand, die das Ausspiel hat) darf man entweder kontrieren oder den Valat ansagen.

ANSAGEN/PRÄMIEN

1. Alle Prämien zählen still die Hälfte, bei den Solospielen doppelt. Jeder Spieler kann nur einmal Prämien ansagen. Die Ansagen Pagat, Uhu, Kakadu und Quapil sowie König Ultimo können nicht für den Partner angesagt werden.
2. Beim Valat (angesagt: 8-facher Spielwert, still: 4-facher Spielwert) gelten nur die angesagten Prämien. Da sich der Valat nur auf das Spiel bezieht, gelten andere Ansagen (z. B. Trull) nicht automatisch als verloren, wenn man das Spiel verliert. Das Spiel ist somit nicht beendet, wenn die Gegner einen Stich machen.
3. Beim Solodreier (höchstes Spiel, daher kein Überbieten mehr möglich) müssen alle Ansagen unmittelbar nach der Spielansage gemeldet werden, bevor der Spieler das Spiel für eröffnet erklärt (mit „ich liege“).
4. Der ursprüngliche Ansager beim A-Rufer muss angesagt werden. Wird ein A-Rufer lizitiert, ohne einen der vier Ansager im Blatt zu haben, so ist das als Renonce zu werten (je drei Punkte an die Mitspieler).
5. Sagt ein Spieler den falschen König ultimo oder beim Besserrufer den falschen Ansager (nicht im Blatt oder vom Talon gehoben) an, so begeht er Renonce. Bei Rufer, Solorufer, Sechser, Dreier und Solodreier jedoch ist nur der falsche Ansager verloren, aber es ist keine Renonce.
6. Wird eine Ansage zum falschen Zeitpunkt gespielt, so gilt diese als verloren. Eine Renonce liegt aber nur dann vor, wenn sich ein Spieler dadurch einen offensichtlichen Vorteil verschafft (z. B. Pagat vorzeitig heimstechen, um Trull und Spiel zu retten).
7. Muss bei mehreren angesagten Vögeln wegen Tarockzwang einer vorzeitig gespielt werden, dann ist zuerst der höhere Vogel aufzugeben. Ein Verstoß gegen diese Regel ist Renonce.

RENONCE

1. Fairplay und Freude am gemeinsamen Tarockspiel sind Grundlage des Spiels. Bei Regelverstößen ist mit Augenmaß und Fingerspitzengefühl vorzugehen. Im Zweifelsfall entscheidet der Schiedsrichter. Das Einfordern von Renonce ist bis zum Mischen und Abheben des nächsten Spieles möglich.
2. Unerlaubte Ablage (Trullstücke, Könige, falsche Anzahl, verdeckte Tarock) und Verstöße gegen Farb-, Tarock- oder Stichzwang sind klare Fälle von Renonce. Auch spielentscheidendes Vorwerfen und spielentscheidendes Reden sind als Renonce zu werten.
3. Falsches Ausspiel ist nicht automatisch Renonce. Es kann aber im Einzelfall bei spielentscheidender Information durch den Schiedsrichter auf Renonce entschieden werden. Mit dem nächsten Ausspiel gilt es als akzeptiert.
4. „Was liegt, das pickt.“ Eine drohende Renonce kann noch korrigiert werden, solange der Stich nicht umgedreht ist.
5. Alle regulären Spieler erhalten die Punkte so, als hätten sie das Spiel und alle angesagten Prämien gewonnen (Ausnahme: Trischaken, siehe dort). Der Renoncespieler bekommt die Punkte der drei Mitspieler als Minuspunkte.
6. Wird eine falsche Abgabe noch vor Beginn der Lizitation bemerkt, so ist die Abgabe zu wiederholen. Ansonsten ist für alle Spieler mit falscher Kartenanzahl eine Renonce zu werten. Jeder Spieler muss selbst kontrollieren.
7. Entsteht einem regulären Spieler durch eine Renonce eines anderen Spielers ein eindeutig nachweisbarer Punkteverlust (heimlicher Valat, heimliche Ansager), so kann er diese Punkte beim Renoncespieler einfordern.
8. Wer die Karten zusammenwirft, bevor die Renonce bewiesen ist bzw. der Schiedsrichter den Streitfall entschieden hat, begeht selbst Renonce.

AUSSCHLUSS DES RECHTSWEGES

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mit der Ausrichtung beziehungsweise Teilnahme erklären sich alle Veranstalter und alle Spieler ausdrücklich damit einverstanden, allfällige Entscheidungen der Cupleitung und des Schiedsrichters zu akzeptieren. Bei deutlicher Spielverzögerung hat die Turnierleitung das Recht, die Tischrunde vorzeitig zu beenden. Der Cupleitung und den Veranstaltern steht es frei, ohne Angabe von Gründen, Spieler von der Teilnahme auszuschließen. Es besteht kein Rechtsanspruch auf die Teilnahme an einem Turnieren.

