

Spielregeln

Restaurant Schmankerl www.restaurant-schmankerl.at Gmundner Str. 42 4690 Schwanenstadt

Die vorliegenden Spielregeln basieren auf dem allgemeinen Regelwerk des „Königrufen“ Alle Änderungen, Erweiterungen sowie Ergänzungen sollen dem Tarockspiel den Status des interessantesten Spiels geben.

Spielwertigkeit - Punktwertung		Ansagen - Punktwertung	
Trischaken	1	Ansagen:	
Rufer	1	König Ultimo	2
Piccolo/Zwiccolo	2	Alle Könige	2
Solo-Rufer	2	Trull	2
Pagat-Rufer	3		
Bettler	4		
Mussolini	4 od. 8	Pagat I	2
Sechser-Dreier	4 od. 8	Uhu II	4
Uhu-Rufer	5	Kakadu III	6
Farben-Dreier	5	Wildsau IV	8
Dreier	5	Geier V	10
Piccolo/Zwiccolo ouvert	6		
Kakadu- Rufer	7		
Bettler ouvert	8		
Wildsau-Rufer	9		
Farben-Solo	10		
Geier-Rufer	11	Valat heimlich	4 x Spiel
Solo-Dreier	12	Valat	8 x Spiel

Termine: Samstag Einlass 16.00 Uhr

Spielbeginn 17.00 Uhr

18.05.2019

20.07.2019

08.06.2019

27.07.2019

22.06.2019

03.08.2019

06.07.2019

17.08.2019 **FINALE**

Allgemeines

- ◆ Es muss mit Geld gespielt werden (1 Punkt = 10 Cent), es wird plus/minus geschrieben.
- ◆ Jedes Spiel muss gespielt, bzw. gewertet werden. Ein Blatt ohne Tarock und Könige darf nicht abgelegt werden.
- ◆ Wer die höchste Karte hebt, beginnt mit der Abgabe der Karten. Es muss gründlich gemischt und abgehoben werden (Klopfen nicht erlaubt). Der Talon wird in der Mitte gegeben.
- ◆ Zum Gewinn braucht ein Spieler 35 Punkte und 2 Blatt.
- ◆ Bei den Spielen Rufer, Solo-Rufer und A- Rufer darf ein König, der sich im Blatt des Spielers befindet, nicht gerufen werden.
- ◆ Mit „**Vorhand**“ kann sich der Vorhandspieler freihalten, ob er bei „**Weiter**“ aller anderen Spieler, ein positives oder negatives Spiel meldet. Alle Spiele außer „Sechser-Dreier“ und „Mussolini“ sind ohne Lizitation möglich. Wird von einem der anderen Spieler ein Spiel gemeldet, so bleibt die Vorhand durch Lizitation weiter im Spiel und kann außer „Sechser-Dreier“ und „Mussolini“ alle Spiele spielen, **auch ein genanntes Spiel halten, der Sechser-Dreier ist sofort zu melden.**
- ◆ Ein Spiel wird mit **eventueller Ansage + „ich liege“** eröffnet, der **Spielpartner kann bei den Ruferspielen dem Spieler auch einen vom Talon aufgenommenen „Vogel“ ansagen**, wenn nicht kontriert wird, spielt die Vorhand aus.
- ◆ Hat man drei Könige im Blatt, so ist es erlaubt, den „**vierten König**“ zu rufen, **ohne** dessen Farbe zu nennen.

- ◆ Ein **Kontra** fließt **nicht in die Punktwertung ein** und bindet bei den positiven Spielen alle Spieler einer Partei, bei den negativen Spielen muss jeder Spieler der Reihe nach für sich selbst kontrieren. Das **Kontra muss sofort** nach der zuvor **getätigten Ansage erfolgen**. Das Spiel Tischaken kann nicht kontriert werden.
- ◆ Jeder Spieler **behält seine Stiche bei sich**, das **Zusammenlegen der Partnerstiche** soll vermieden werden (Renoncefindung), das **Nachsehen** in den Stichen während des Spieles **ist nicht erlaubt**.

Vorhand

- ◆ Der Vorhandspieler hat einen **Sechser-Dreier sofort zu melden**, alle anderen Spiele, **nicht Mussolini**, können auch im Nachhinein gemeldet werden. Wird der Sechser-Dreier vom Spieler verloren, wird **nur das Spiel** (nicht die Ansagen) **doppelt gewertet**.
- ◆ Ein weiteres Recht des Vorhandspielers ist es, ein bereits lizitiertes Spiel zu **halten**, es selbst zu spielen.
- ◆ Hat der Vorhandspieler **alle vier Könige** im Blatt und sieht er keine Möglichkeit ein Spiel zu spielen, so kann die Vorhand an den nächsten Spieler mit „**gebe die Vorhand weiter**“ abgegeben werden. Die Vorhand-Rechte gehen an diesen Spieler weiter und er ist im nächsten Spiel abermals Vorhand.

Trischaken

- ◆ Kann nur von der Vorhand gespielt werden, wenn kein Spiel genannt wird. Es besteht **Farb- und Stichzwang**, dabei kann jede Karte gespielt werden und letzter Stich erhält den Talon.
- ◆ Der **Pagat** darf nur als **letzter Tarock** aus- bzw. zugegeben werden.
- ◆ **Der Verlierer** des Trischakens ist jener Spieler mit den meisten Punkten. Hat der „**Fahrer**“ die meisten Punkte, auch punktegleich mit einem anderen Spieler, muss er 6 Punkte abgeben, hat er in seinen Stichen 35 + 2 Blatt oder mehr, muss er 12 Punkte abgeben.
- ◆ Haben alle Spieler zumindest einen Stich, so bezahlt jener **Spieler mit der höchsten Punkteanzahl** den anderen Drei je einen Punkt. **Bei Punktegleichheit** von zwei oder drei Spielern, geben die Verlierer an die, bzw. den Gewinner je einen Punkt ab.
- ◆ Hat ein Spieler **keinen Stich**, so erhält er vom Verlierer drei Punkte, die beiden anderen gehen leer aus. **Bei Punktegleichheit** erhält die „Jungfrau“ von den Verlierern je drei Punkte.
- ◆ Haben **zwei Spieler keinen Stich**, so erhalten sie je drei Punkte.
- ◆ Hat ein Spieler 35P/2Blatt oder mehr, zählt das Spiel doppelt (6Punkte minus), als Fahrer (12 Punkte minus)
- ◆ Bei einem **Renonce** erhalten die drei regulären Spieler immer jeweils 3 Punkte, der Renoncespieler 9 Minuspunkte, unabhängig davon, wer Spieler war.

Negativspiele

- ◆ Das sind **Zwiccolo, Piccolo, Bettler**, ebenso „**ouvert**“, der Spieler selbst spielt aus (nicht die Vorhand)
- ◆ **Zwiccolo und Piccolo** können auch von **mehreren Spielern gespielt werden**, Zwiccolo oder Piccolo „**Bei**“, (z.B. Ein Spieler nennt einen Piccolo, so kann ein anderer Spieler sowohl ein Zwiccolo Bei oder Piccolo Bei spielen, ebenso beim Zwiccolo möglich). Alle Punkte +/- werden gewertet.
Der **Erstnenner spielt aus**.
- ◆ Es besteht **Farb- und Stichzwang**, der **Pagat** darf nur als letzter Tarock aus- bzw. zugegeben werden.
- ◆ Bei den **Ouvertspielen** werden nach dem **ersten** und vor dem **zweiten Ausspielen** alle Karten offen auf den Tisch gelegt. Die drei Gegenspieler dürfen untereinander über ihre Spielstrategie beraten.

Farbenspiele

- Tarock gilt nicht als Trumpf, sondern als fünfte Farbe und darf erst gespielt werden, wenn keine Farbkarte mehr im Blatt ist.
- ◆ Ablegen von Farbkarten ist erst dann erlaubt, wenn der Spieler keine Tarock mehr ablegen kann. Trull Karten sowie Könige dürfen nicht abgelegt werden. **Farbkarten müssen offen abgelegt** werden.
- ◆ Die Vorhand spielt aus.
- ◆ Wenn eine Farbe nicht im Blatt ist, muss Tarock zugegeben werden, dann beliebig.
- ◆ Es besteht kein Stichzwang, **Valat** und **Alle Könige** sind **zulässige Ansagen**.
- ◆ Beim **Farben-Solo** erhält der Spieler keinen Talon, der fällt am Ende des Spieles den Gegenspielern zu.

Mussolini

- ◆ Auch falscher Sechser genannt, **kann nicht von der Vorhand** gespielt werden.
- ◆ Beim Mussolini erhält der Spieler den gesamten Talon geheim, legt dann verdeckt jeweils 3 Karten für sich und **3 Karten für die Gegenspieler ab**. Die Gegenspieler nehmen der Reihenfolge nach je 1 Karte auf und legen eine beliebige Karte geheim für ihren Zählwert ab.
- ◆ Diese Ablage **darf nicht besichtigt werden**.
- ◆ Die Vorhand spielt aus.

Ansagen

- ◆ Alle Ansagen gelten heimlich jeweils die Hälfte, bei den Solospielen doppelt (nicht der Valat)
- ◆ Ansagen werden **zuerst vom Spieler genannt**, dann der Reihe nach von den folgenden.
- ◆ Bei den Partnerspielen „**Rufer**“, können die Figuren Pagat, Uhu, Kakadu, Wildsau, Geier **auch vom Partner dem Spieler angesagt werden**, sofern er sie **mit dem Talon aufgenommen hat**. Der König Ultimo, alle Könige, die Trull und der Valat können **sowohl vom Spieler** als auch vom **Partner** angesagt werden.
- ◆ Werden mehrere Ansagen getätigt, so sind diese, im Falle des Scheiterns, in der Reihenfolge ihrer Wertigkeit abzugeben (zB. zuerst Geier > Wildsau > Kakadu > Uhu und zuletzt Pagat). Ein **Verstoß** gegen diese Regel ist ganz klar **Renonce**.
- ◆ Wird eine Ansage zum falschen Zeitpunkt gespielt, so gilt diese als verloren. Ein **Renonce** liegt nur dann vor, wenn sich ein Spieler dadurch **einen offensichtlichen Vorteil** verschafft (zB. angesagten Pagat vorzeitig heim sticht um Trull zu retten)
- ◆ Beim Valat (angesagt 8 facher, heimlich 4 facher Spielwert) gelten nur die angesagten Ansagen.
- ◆ Da sich der Valat nur auf das Spiel bezieht gelten andere Ansagen nicht automatisch als verloren wenn man das Spiel verliert.

Auf- od. Besserrufer-Spiele

- ◆ Liegt der gerufene König im Talon, so ist es dem Spieler vorbehalten, das Spiel zu schleifen und zu bezahlen, oder er bekommt alle sechs Karten vom Talon, dann muss er sein Spiel spielen. Achtung – es sind 6 Karten abzulegen, ansonst **Renonce**.

Renonceregung

- ◆ Alle regulären Spieler erhalten die Punkte als hätten sie das Spiel und alle angesagten Ansagen gewonnen (Ausnahme Trischaken, siehe dort). Der Spieler, der Renonce begangen hat, erhält die Punkte der 3 Mitspieler **als Minuspunkte eingetragen**.
- ◆ Wird eine falsche Kartenanzahl (Vergeben) von einem Spieler **bis Ende der ersten Lizitationsrunde bemerkt**, wird neu gegeben, wenn erst nachher, wird für den/die Spieler mit falscher Kartenanzahl Renonce gewertet.
- ◆ Renonce ist, **Missachtung von Farb- und Stichzwang**, **Rufen** eines im eigenen Blatt befindlichen Königs, **Ausspiel** vom falschen Spieler, nach Aufnahme des Stiches.

Wertung

Der Cup 2019 umfasst 8 Spieltage, davon kommen die besten 6 Platzierungen in die Gesamtwertung.

Die Tageswertung erfolgt durch die erspielten Gesamtpunkte der 3 gelosten Runden zu je 16 Spielen. Bei einem 5er Tisch werden 20 Runden gespielt, der Geber setzt das Spiel aus.

Bei gleicher Schrift sind Ex equo Platzierungen möglich

Aus der Anzahl der erspielten Punkte ergibt sich die Tageswertung, wobei bei Punktegleichheit die Schrift über die bessere Reihung entscheidet.

Die Wertung ist jederzeit Online einsehbar unter: <https://tarock.firebaseio.com>

Tageswertung:

Für die ersten 20 Platzierten gibt es folgende Cuppunkte:

1. Platz 50 P	11. Platz 14 P
2. Platz 45 P	12. Platz 12 P
3. Platz 40 P	13. Platz 10 P
4. Platz 35 P	14. Platz 8 P
5. Platz 30 P	15. Platz 6 P
6. Platz 27 P	16. Platz 5 P
7. Platz 24 P	17. Platz 4 P
8. Platz 21 P	18. Platz 3 P
9. Platz 18 P	19. Platz 2 P
10. Platz 16 P	20. Platz 1 P

Alle ab Platz 21 gereihten Spieler erhalten 0 P.

Gesamtwertung:

Sieger ist, wer mit seinen maximal 6 besten Tageswertungen die meisten Cuppunkte erspielt hat. Bei Punktegleichheit entscheidet die bessere Schrift.

Viel Vergnügen wünscht das Somhany-Team