

Spiel	Wert
Rufer <sup>(V)</sup>	1
Trischaken <sup>(V)</sup>	2
Piccolo/Zwiccolo/Triccolo	2
Solorufer	2
Pagatufer	3
Bettler	4
Falscher Sechser	4/8
Sechserdreier <sup>(V)</sup>	4/8
Uhurufer	5
Farbendreier	5
Dreier	5
Picc./Zwicc./Tricc. ouvert	6
Kakadurufer	7
Bettler ouvert	8
Quapilrufer	9
Farbensolo	10
Geierrufer	11
Solodreier	12

Ansagen (Prämien)	still	ang.
König ultimo	1	2
Vier Könige	1	2
Trull	1	2
Pagat (I)	1	2
Uhu (II)	2	4
Kakadu (III)	3	6
Quapil (IIII)	4	8
Geier (V)	5	10
Valat	10	20

Kommandieren erlaubt.  
Bei-Spiele erlaubt.  
Kein Kaiserstich.  
Kein Nachwassern.  
Keine doppelten Radl.

### 1) Allgemeines

- Hoch gibt (Talon in der Mitte). Bitte gründlich mischen. Jedes Blatt wird gespielt. Es gilt Farbzwang und Tarockzwang. Die Vorhand spielt aus (falsches Ausspiel wird zur Renonce, sobald der Stich umgedreht ist). Jeder Spieler behält seine Stiche bei sich (auch unter Partnern). **Kein nachwassern**, d.h. nur der letzte Stich darf während des Spiels angesehen werden. Zum Gewinn sind 35 Punkte und 2 Blatt erforderlich.
- Die **Vorhandspiele** stehen nur der Vorhand offen, der Somhanysechser nur den anderen Spielern. Der Sechserdreier muss vorneweg angesagt werden. Die Vorhand darf ein angesagtes Spiel halten.
- Mit drei Königen im Blatt kann man *den Vierten* rufen (ohne die Farbe zu nennen). Man darf sich nicht selber rufen. Liegt der gerufene König im Talon, darf man den **ganzen Talon** aufnehmen oder das Spiel schleifen.
- Der Partner darf dem Spieler auch einen aus dem Talon aufgenommenen Vogel ansagen (**kommandieren**), der Spieler dem Partner auch den König Ultimo. Zusätze und Kontras sind bei der ersten Gelegenheit anzusagen.
- Die fixe **Valatprämie** zählt zusätzlich zum Spiel, alle weiteren Zusätze zählen (egal ob still oder angesagt).

### 2) Positivspiele

- Leere **Rufer** werden nicht gespielt, sondern sofort ausbezahlt.
- Der echte **Sechserdreier** kann nur von der Vorhand angesagt werden (vorneweg). Der Spieler bekommt den ganzen Talon. Der falsche **Sechserdreier** (Musso) kann nur von den anderen Spielern angesagt werden. Der Spieler bekommt den ganzen Talon, legt drei Karten für sich ab und drei Karten in die Tischmitte für die Gegenspieler. Die nehmen der Reihe nach je eine Karte auf und legen eine Karte ab (zählt zu deren Stichen). Bei beiden Sechsern zählt der Spielverlust doppelt (nur das Spiel). Alle Aufnahmen und Ablagen erfolgen verdeckt.
- Bei **Solospielen** bleibt der Talon verdeckt liegen und gehört am Ende zu den Stichen der Gegner. Liegt der gerufene König im Talon, gehört diese Hälfte dem Spieler. Alle Zusätze zählen doppelt (auch der Valat).
- **Farbenspiele** dürfen mit jedem Blatt gespielt werden. Es gelten Farbausspielzwang und Tarockzwang (kann man eine Farbe nicht bedienen, muss man Tarock zugeben).

### 3) Negativspiele

- Jeder Gegenspieler kontriert nur für sich. Der Spieler spielt aus. Es gilt Stichzwang. Pagat erst als letztes Tarock.
- **Trischaken**: nur bunt gemischt und ohne Kontra. Der Talon wird zum letzten Stich dazugegeben. Der Spieler mit den meisten Punkten zahlt an die anderen (3 x 1). Ein Bürgermeister (ab 35/2 Blatt) zahlt doppelt. Hat die Vorhand die meisten Punkte, zahlt sie ebenfalls doppelt, als Bürgermeister vierfach. Eine Jungfrau (kein Stich) kassiert alles. Punktgleiche Spieler teilen sich die Punkte. Bei Renonce gilt ein Fixwert von drei Punkten.
- **Piccolo-/Zwiccolo-/Triccolospiele** sind gleichrangige Spiele und überbieten einander nicht, dürfen aber nebeneinander gespielt werden (**-bei**). Das gilt auch für **Ouvertspiele**. Die Karten werden nach dem ersten Stich aufgedeckt. Die Gegenspieler dürfen sich über die Spielstrategie unterhalten.

von Hermann Steindl