Regelauslegung / Erläuterungen

April 2025

Präambel

Beim Tarock gibt es unzählige Konstellationen. Es ist unmöglich, alle Spielsituationen im Vorhinein durch Regeln abzudecken. Diese Erläuterungen sollen dabei helfen, die Spielregeln auszulegen und strittige Fälle nach einheitlichen Kriterien zu beurteilen, um Unstimmigkeiten zu vermeiden.

Die Renonceregeln haben einerseits den Zweck, alle regulären Spieler schadlos zu halten, andererseits sollen sie verhindern, dass jemand einen unrechtmäßigen Vorteil davonträgt. Bei der Beurteilung einer Reklamation sollten daher auch der Spielverlauf und das Vorliegen besonderer Begleitumstände berücksichtigt werden. Dabei ist mit Augenmaß und Fingerspitzengefühl vorzugehen und Sinn und Zweck der jeweiligen Regel zu beachten.

Allgemeines

Das Missachten von Farb-, Tarock- oder Stichzwang, Talon- bzw. Ablagefehler, das Spiel mit falscher Kartenanzahl, die Ansage eines Besserrufers ohne den angesagten Vogel oder eines Rufers mit vier Königen gelten als **unbedingte Regelverstöße** und sind unabhängig von sonstigen Voraussetzungen als Renonce zu ahnden.

Missverständliche Ansagen, Voreiliges Rufen, verfrühtes Aufdecken des Talons, falsches Ausspiel, vorzeitiges Zuwerfen und ähnliche Vorfälle sind zunächst nicht als Renonce zu werten, insbesondere wenn sie irrtümlich geschehen oder nicht spielentscheidend sind. Auch reine Versprecher, unbedachte Bemerkungen, verräterische Gesten oder ähnliche Äußerungen gelten im Zweifel nicht als Renonce. Werden diese Regelwidrigkeiten aber in der Absicht begangen, sich einen unrechtmäßigen Vorteil zu verschaffen, dann sind auch solche Vergehen als Renonce zu ahnden. Bei **wiederholten Verstößen** wird automatisch unlautere Absicht unterstellt.

Der Geber darf während des Gebens keine Karte sehen und er sollte zur Kontrolle die letzten sechs Karten abzählen. **Fehler beim Geben** sind keine Renonce. Wenn man eine falsche Zuteilung der Karten korrigieren kann, muss nicht neu gegeben werden. Fällt beim Geben eine Karte offen, sollte neu gegeben werden, wenn spielrelevante Informationen preisgegeben wurden.

Gibt der **falsche Geber**, wird neu gegeben, wenn der Fehler rechtzeitig bemerkt wird. Wurde bereits ein Spiel angesagt, gilt die falsche Reihenfolge als sanktioniert und es wird mit der neuen Reihenfolge weitergespielt. Wenn der **falsche Spieler ausspielt**, ist dies zu korrigieren. Wenn der Stich schon umgedreht oder bereits zum nächsten Stich ausgespielt wurde, gilt das falsche Ausspiel als sanktioniert und es wird mit der neuen Reihenfolge weitergespielt. Die neue Reihenfolge gilt in beiden Fällen auch für alle Folgespiele.

Hat jemand die **falsche Anzahl von Karten** in Händen, begeht der betreffende Spieler Renonce, sobald er etwas angesagt oder gepasst hat. Es ist dabei unerheblich, ob er schon zu Beginn des Spiels oder erst am Ende eine Karte zu viel oder zu wenig in Händen hält.

Wenn beim **Trischaken** auf die **Zuteilung des Talons** vergessen wurde und die korrekte Zuteilung nicht mehr eruiert werden kann, sind die verbliebenen Talonkarten auf die restlichen Stiche aufzuteilen. Es handelt sich aber um keine Renonce.

Was liegt, das pickt. Eine regulär gespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden (außer bei offensichtlichen Missgeschicken). Eine drohende Renonce darf korrigiert werden, wenn der Spieler den Fehler rechtzeitig bemerkt. Wurde der Stich schon umgedreht oder bereits zum nächsten Stich ausgespielt, kann der Fehler nicht mehr korrigiert werden.

Alle **Karten sind getrennt zu halten** (Blätter, Stiche und Talon). Die Stiche sind beim jeweiligen Spieler abzulegen; auch die Stiche von Partnern dürfen nicht zusammengelegt werden. Bei Reklamationen dürfen die Karten nicht hingeworfen oder vermischt werden, solange der Sachverhalt nicht geklärt ist. Wer dagegen verstößt und die Klärung vereitelt, begeht selbst Renonce.

Nachwassern ist nicht erlaubt, nur der letzte Stich darf von allen Spielern eingesehen werden. Die anderen Stiche und der Talon sind tabu. Ein kurzer gewohnheitsmäßiger Blick in die eigenen Stiche oder in die eigene Ablage ist noch keine Renonce, aber auf Aufforderung zu unterlassen.

Wenn ein Spieler seine Karten zeigt, ist das nur dann eine Renonce, wenn dadurch das Spiel verraten wurde. Das **vorzeitige Hinlegen der Karten** gegen Ende des Spiels ist nicht als Renonce zu werten, auch wenn die Gegenspieler wider Erwarten doch noch stechen können. Kann der korrekte Ablauf nicht mehr rekonstruiert werden, gelten jedoch Spiel und weitere Zusätze im Zweifel als verloren.

Jeder Spieler ist selbst für **korrektes Spiel** verantwortlich. Niemand ist dazu verpflichtet, einen Spielfehler aufzudecken. Eine Renonce sollte bei der ersten Gelegenheit aufgedeckt werden. **Hinweise**, um einen Mitspieler vor einer drohenden Renonce zu bewahren, sind erlaubt. Aus einem solchen Hinweis können die anderen Spieler ihrerseits keine Renonce ableiten.

Kiebitze dürfen sich überhaupt nicht ins Spiel einmischen (auch nicht im Falle einer Renonce). Bei einem Verstoß ist der Kiebitz auf seine Schweigepflicht hinzuweisen. Hält er sich nicht daran, kann gegebenenfalls auch der Kiebitz belangt werden. Dasselbe gilt bei fünf Spielern auch für den aussetzenden Spieler.

Spiele und Zusätze

Wer einen **Besserrufer ohne den angesagten Vogel**, einen **Rufer mit vier Königen** oder einen **König ultimo ohne den gerufenen König** im Blatt ansagt, begeht Renonce.

Sagt jemand zusätzlich zum Ausgangsspiel einen **Vogel** an, den er nicht im Blatt hat, ist dies keine Renonce; es ist lediglich die betreffende Prämie verloren (inklusive gemeldeter Kontras). Ein Spieler, der sich in den Talon gerufen hat, darf selber den **König ultimo** ansagen.

Wenn ein angesagter **Vogel oder König ultimo im falschen Stich** gespielt wurde, ist die Prämie verloren (der Partner muss den Verlust mittragen). Es handelt sich aber nicht um eine Renonce, außer der Spieler konnte oder wollte sich offensichtlich einen unerlaubten Vorteil verschaffen (weitere Vögel, Zusätze, Spiel…). Wurden **mehrere Vögel** angesagt, ist immer der höchste Vogel zuerst aufzugeben.

Bei **halboffenen Spielen** (semi-ouvert) deckt nur der Spieler seine Karten auf. Diese Spiele werden selbstverständlich ohne Reden gespielt.

Werden die **Ouvertspiele mit Reden** gespielt, dürfen sich die Gegenspieler beraten, wie der Ouvertspieler zu Fall gebracht werden kann. Eine Karte darf aber nur von dem Spieler gespielt werden, der gerade am Zug ist. Das Hineingreifen ins Blatt der Mitspieler oder gar das Spielen fremder Karten ist selbstverständlich zu unterlassen. Vorzeitig aufgeben ist für beide Seiten erlaubt, wenn alle Mitspieler damit einverstanden sind.

Werden die **Ouvertspiele ohne Reden** gespielt, gilt Schweigepflicht, d. h. die Gegenspieler dürfen sich weder beraten, noch gegenseitig beeinflussen. Jegliche Hinweise zum Spiel sind untersagt und es gilt „berührt, geführt!“ (außer dies wäre Renonce). Das bloße Zurechtrücken der eigenen Karten ist erlaubt, aber nicht während ein anderer Spieler am Ausspielen ist.

Beim **Solodreier** bedarf es keiner Gutmeldung durch die anderen Spieler, da er als höchstes Spiel nicht mehr überboten werden kann. Daher sollten eventuelle Zusätze unmittelbar nach dem Spiel angesagt werden. Dies soll verhindern, dass der Ansager die anderen Spieler aushorcht, um eventuell hinterher noch weitere Zusätze anzusagen. Keinesfalls soll diese Regelung Gegenspielern dazu dienen, vorschnell gut zu sagen, um weitere Ansagen nicht mehr gelten zu lassen.

Der **Talon** gehört in Solospielen zu den Stichen der Gegner (auch wenn diese keinen Stich haben). Das gilt auch für die liegengelassenen Talonkarten in Spielen mit Talon. Für die Besitzprämien (vier Könige, Trull) ist es egal, ob sich die entsprechenden Karten im eigenen Talon oder in den eigenen Stichen befinden.

Die fixe **Valatprämie** wird so wie die anderen Zusätze abgerechnet, d. h. zusätzlich zum Spiel und in Solospielen doppelt. Bei einem Valat zählen alle Stichprämien (Vögel, Fänge, Ultimo), aber keine valatlogischen Besitzprämien (Trull, Könige und Säcke) und zwar unabhängig davon, ob die jeweilige Prämie angesagt oder still gespielt wurde. Eine Valatansage hebt die Ansage von Besitzprämien auf. Wird ein angesagter Valat verloren, werden Spiel und Prämien gegeneinander aufgerechnet (gegebenenfalls inklusive stiller Trull und stiller vier Könige).

Abrechnung

Kontra und **Rekontra** verdoppeln jeweils den Wert der kontrierten Ansage. Spiel und Zusätze können getrennt kontriert werden. In Negativspielen kontriert jeder für sich (reihum), ansonsten gilt ein Kontra immer für alle Spieler. Ein Rekontra betrifft immer alle Kontras. Partner dürfen sich nicht kontrieren; stellt sich die Partnerschaft erst während des Spiels heraus, zählen Kontras unter Partnern nicht.

Beim **Trischaken** wird blattgenau abgerechnet; normal: +2/+2/–2/–2; eine Jungfrau: +6/–2/–2/–2, ein Bürgermeister: –6/+2/+2/+2; eine Jungfrau, ein Bürgermeister: +6/+0/–0/–6, zwei Jungfrauen, ein Bürgermeister: +3/+3/–0/–6, zwei Jungfrauen, kein Bürgermeister: +3/+3/–3/–3; Vorhand mit den meisten Punkten: –6/+2/+2/+2; Vorhand als Bürgermeister: –12/+4/+4/+4. Punktegleiche Spieler teilen sich die Punkte zu gleichen Teilen. Im Falle einer Renonce sind je vier Punkte zu zahlen. Online wird jeder gegen jeden abgerechnet (+3/+1/–1/–3).

Im Falle einer **Renonce** muss der Renoncespieler unabhängig vom Spielausgang **alle getätigten Ansagen** (Spiel, Prämien und Kontras) an alle regulären Spieler bezahlen, auch an eventuelle Partner. Einem Alleinspieler ist der dreifache Spielwert zu bezahlen, allen anderen der einfache Spielwert.

Entsteht darüber hinaus einem regulären Spieler ein eindeutig **nachweisbarer Punkteverlust** (z. B. durch stille Prämien), kann er diese Punkte beim Renoncespieler zusätzlich einfordern, solange der eingetretene Schaden nicht ohnehin durch den Renoncewert von Spiel und Ansagen abgedeckt ist.

Eine Renonce durch einen Gegenspieler eines **Solorufers**, bei dem der gerufene **König im Talon** liegt, fällt ebenfalls unter diese Regel, d. h. der Spieler des Solorufers bekommt grundsätzlich nur das einfache Spiel, kann aber den dreifachen Spielwert einfordern, wenn er das Spiel nachweisbar gewonnen hätte.

Zwei Renoncespieler teilen sich den Renoncewert zu gleichen Teilen, auch wenn einer der beiden Alleinspieler ist. Der Renoncewert bemisst sich nach den Gewinnpunkten der korrekten Spieler. Begeht der aussetzende fünfte Spieler eine Renonce, zahlt er an alle vier regulären Spieler.

Es gibt keine halben Renoncen, entweder liegt eine Renonce vor oder nicht. Nur in besonderen Ausnahmefällen, dürfen die Schiedsrichter ein Spiel **annullieren**, wenn eine Situation nicht anders geklärt werden kann. Annullierte Spiele werden nicht wiederholt, sondern für alle Spieler mit null Punkten gewertet. In Grenzfällen ist im Zweifel zugunsten der korrekten Spieler zu entscheiden.

Renoncen, vergessene Prämien und ähnliche **Reklamationen** müssen nicht mehr berücksichtigt werden, wenn das nächste Spiel bereits begonnen hat (mit der ersten Spielansage). Das gleiche gilt, wenn die Spieler der Abrechnung zugestimmt haben (ausdrücklich oder stillschweigend). Reine **Schreib- und Rechenfehler** sind auch nachträglich zu korrigieren, sofern dies möglich ist. Lässt sich ein Schreibfehler nicht mehr klären, muss dieses Spiel ersatzlos gestrichen werden.