

Präambel

Beim Tarock gibt es unzählige Konstellationen. Es ist unmöglich, alle Spielsituationen im Vorhinein durch Regeln abzudecken. Die vorliegenden Erläuterungen dienen einerseits den Schiedsrichtern als Entscheidungsgrundlage bei Renonce und sonstigen Reklamationen, andererseits den Spielern als Richtlinie, um Unstimmigkeiten von vornherein zu vermeiden.

Die Renonceregeln sollen zum einen verhindern, dass jemand einen unrechtmäßigen Vorteil davonträgt; zum anderen haben sie den Zweck, alle regulären Spieler schadlos zu halten. Bei der Beurteilung einer strittigen Situation ist daher sowohl der Spielhergang als auch der tatsächliche Spielausgang mit zu berücksichtigen und stets mit Fingerspitzengefühl vorzugehen.

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 **harte 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 gelten als **leichte Regelverstöße** und sind zunächst einmal 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 absichtlich begangen, dann sind auch solche Vergehen als Renonce zu ahnden. Bei **wiederholten Verstößen** wird automatisch unlautere Absicht unterstellt und ebenfalls auf Renonce entschieden.

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. Die neue Reihenfolge gilt 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 unerheblich, ob er schon zu Beginn des Spiels oder erst am Ende eine Karte zu viel oder zu wenig in Händen hält.

Wenn der **falsche Spieler ausspielt**, ist dies zu korrigieren. Wenn der Stich bereits umgedreht wurde, gilt das falsche Ausspiel als akzeptiert.

Was liegt, das pickt. Eine regulär gespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden. Eine drohende Renonce darf korrigiert werden, solange der Stich noch nicht umgedreht wurde.

Alle **Karten sind getrennt zu halten** (Blätter, Stiche und Talon). Jeder muss die eigenen Stiche bei sich ablegen; die Stiche von Partnern sind nicht zusammenzulegen. 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. 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 aber keine Renonce, sondern lediglich zu unterlassen.

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. Zeigt ein Gegenspieler seine Karten her, ist das nur dann eine Renonce, wenn dadurch das Spiel verraten wurde (etwa in einem Negativspiel).

Jeder Spieler ist selbst für **korrektes Spiel** verantwortlich. Niemand ist dazu verpflichtet, einen Spielfehler aufzudecken. **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 für den Fünften.

Kontra, Rekontra und Subkontra verdoppeln jeweils den Wert der kontrierten Ansage. Spiel und Zusätze können getrennt kontriert werden. In Negativspielen kontriert jeder für sich, ansonsten gilt ein Kontra immer für alle Spieler. Ein Rekontra betrifft immer alle Kontras (kein separates Retourgehen). Partner dürfen sich nicht kontrieren. Kontras sind grundsätzlich bei der ersten Gelegenheit auszusprechen. Wenn sich im Laufe der Lizitation ein vermeintlicher Partner als Gegner herausstellt, sind auch nachträgliche Kontras zulässig. Stellt sich die Partnerschaft erst während des Spiels heraus, zählen Kontras unter Partnern nicht. Hat ein Spieler die falsche Anzahl Karten abgelegt, dann muss er nachfolgende Kontras und Ansagen nur dann bezahlen, wenn diese plausibel erscheinen.

Partner müssen alle Spielfehler und daraus resultierenden Verluste mittragen, außer bei Renonce.

Spiele und Zusätze

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

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 wird, ist nur 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 (etwa durch das vorzeitige heimstechen mit dem angesagten Pagat). Werden **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.

Wenn die **Ouvertspiele mit Reden** gespielt werden, 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.

Wenn die **Ouvertspiele ohne Reden** gespielt werden, gilt Schweigepflicht, d. h. die Gegenspieler dürfen sich weder beraten, noch gegenseitig beeinflussen. Jegliche Hinweise zum Spiel sind untersagt und es gilt „berührt, geführt!“; greift ein Spieler zu einer Karte, um sie auszuspielen, muss er sie auch spielen (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) – 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

Beim **Trischaken** wird blattgenau abgerechnet; normal: +2/+2/-2/-3; 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 alles bezahlt werden, was angesagt wurde (also Spiel, angesagte Prämien und Kontras). Der Renoncespieler muss unabhängig vom Spielausgang alle regulären Spieler so stellen, als ob sie die Ansagen gewonnen hätten. Einem Alleinspieler ist daher der dreifache Spielwert zu bezahlen, allen anderen (auch Partnern) der einfache Spielwert.

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

Eine Renonce bei einem **Solorufer**, bei dem der gerufene **König im Talon** liegt, fällt ebenfalls unter diese Bestimmung, d. h. der Solorufer bekommt grundsätzlich nur das einfache Spiel. Er kann aber die Verdreifachung durch den liegenden König als Punkteverlust einfordern, wenn er das Spiel nachweisbar gewonnen hätte (wie bei stillen Prämien).

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.