

## 1) Die 54 Karten

**Farbkarten (8 x 4):** ♥ Herz und ♦ Karo ..... Figuren: **König, Dame, Reiter, Bube** ..... Statindln: **1, 2, 3, 4**  
 ♠ Pik und ♣ Treff (Kreuz) ..... Figuren: **König, Dame, Reiter, Bube** ..... Statindln: **10, 9, 8, 7**

**Tarock (22):** Trull ..... **Pagat (I), Mond (XXI) und Sküs (Gstieß)**  
 Vögel ..... **Pagat (I), Uhu (II), Kakadu (III) und Quapil (IIII)**  
 Einteilung ..... **Vögel (I–IIII), Kleine (V–IX), Mittlere (X–XV), Stecher (XVI–Sküs)**

**Kartenwerte:** Könige und Trullstücke (Honneurs) ..... **5 Punkte** x 7 Karten = 35 bzw. 30 Punkte (30/1 Blatt)  
 Damen ..... **4 Punkte** x 4 Karten = 16 bzw. 13 Punkte (13/1 Blatt)  
 Reiter ..... **3 Punkte** x 4 Karten = 12 bzw. 9 Punkte (9/1 Blatt)  
 Buben ..... **2 Punkte** x 4 Karten = 8 bzw. 5 Punkte (5/1 Blatt)  
 Statindln bzw. alle anderen Tarock ..... **1 Punkt** x 35 Karten = 35 bzw. 12 Punkte (11/2 Blatt)

54 Karten    106    bzw.    70 Punkte

Gezählt wird immer in **Lagen zu drei Karten mit zwei Punkten Abzug** pro Lage, bei unvollständigen Lagen wird nur ein Punkt abgezogen. Das Spiel hat somit **70 Punkte**, um zu gewinnen sind **36 Punkte** erforderlich (= 35/2 Blatt bei blattgenauer Zählweise).

## 2) Die Grundspiele

Nach dem Spielziel lassen sich Positivspiele und Negativspiele unterscheiden. Die Positivspiele lassen sich weiter einteilen in Dreierspiele (alleine gegen drei) und Ruferspiele (der Spieler ruft einen König als Partner). Eine Sonderform der Dreierspiele sind die Farbenspiele (die Stichkraft der Tarockkarten ist aufgehoben). Solospiele sind Spiele ohne Talon (zählt zu den Stichen der Gegner).

		Spielziel	Partner	Talon
<b>Positivspiele:</b>	Rufer / Besserrufer	Punktemehrheit (36 Punkte) / Vogel	ja (König rufen)	mit
	Solorufer	Punktemehrheit (36 Punkte)	ja (König rufen)	ohne
	Dreier	Punktemehrheit (36 Punkte)	nein (alleine gegen drei)	mit
<b>Negativspiele:</b>	Trischaken	möglichst wenig Punkte	nein (jeder gegen jeden)	–
	Bettler / Piccolo / Zwiccolo	kein Stich / genau 1 Stich / genau 2 Stiche	nein (alleine gegen drei)	–

## 3) Die Lizitationstabelle (Speiszettel)

Speisen	Wert			Spielziel / Bemerkungen
Rufer (V.)	1	R	T	36 Punkte / mit Partner, mit Talon
Trischaken (V.)	2	–		möglichst wenig Punkte / jeder für sich
Piccolo	2	–		genau ein Stich / Stichzwang; Talon bleibt außer Spiel
Solorufer	2	R	S	36 Punkte / Solo bedeutet immer ohne Talon (gehört zu den Stichen der Gegner)
Besserrufer	1+	R	T	Vogel / mit Pagat (I), Uhu (II), Kakadu (III) oder Quapil (IIII) im Blatt
Bettler	4	–		kein Stich / Stichzwang; Talon bleibt außer Spiel
Sechserdreier (V.)	4	E	T	36 Punkte / alleine gegen drei, mit ganzem Talon (verdeckt); Spielverlust zählt doppelt
Farbendreier	5	F	T	36 Punkte / alleine gegen drei, mit Talon; Tarock stechen nicht; Farbausspiel-/Tarockzwang
Dreier	5	E	T	36 Punkte / alleine gegen drei, mit Talon
Zwiccolo ouvert	8	–		genau zwei Stiche / nach dem ersten Stich decken alle ihre Karten auf
Piccolo ouvert	8	–		genau ein Stich / nach dem ersten Stich decken alle ihre Karten auf
Bettel ouvert	8	–		kein Stich / nach dem ersten Stich decken alle ihre Karten auf
Farbensolo	10	F	S	36 Punkte / ohne Talon
Solodreier	10	E	S	36 Punkte / ohne Talon

V...Vorhandspiele, R...Ruferspiele (mit Partner), T...Spiele mit Talon, –...Negativspiele, S...Solospiele (= ohne Talon), E...Eigene, F...Farbenspiele. Der Spielwert wird den Gegnern je einmal verrechnet, für Alleinspieler ergibt sich somit der dreifache Spielwert.

Zutaten	still	ang.	Bemerkungen
Pagat	1	2	Pagat (I) macht den letzten Stich
Uhu	2	4	Uhu (II) macht den vorletzten Stich
Kakadu	3	6	Kakadu (III) macht den drittletzten Stich
Quapil	4	8	Quapil (IIII) macht den viertletzten Stich
König Ultimo	1	2	gerufener König im letzten Stich (gilt auch als gewonnen, wenn Partner sticht)
Mondfang	1	2	die Gegner stechen den Mond
Trull	1	2	Pagat (I) + Mond (XXI) + Sküs (Gstieß) in den Stichen
Vier Könige	1	2	alle vier Könige in den Stichen
1. Sack	–	2	mindestens 46 Punkte (= 45/2 Blatt); Gegner maximal 24 Punkte (= 24/1 Blatt)
2. Sack	–	2	mindestens 56 Punkte (= 55/2 Blatt); Gegner maximal 14 Punkte (= 14/1 Blatt)
Valat	10	20	alle Stiche / zusätzlich zum Grundspiel, im Solo doppelt

**Kaiserstich:** fallen **Mond, Sküs** und **Pagat** zusammen (in dieser Reihenfolge), sticht der Pagat.

## 4) Allgemeines

- **Königrufen** mit 54 Karten wird zu viert und **gegen den Uhrzeigersinn** gespielt (zu fünft setzt Geber aus). *Hoch* ist erste Vorhand. Der Spieler links oder gegenüber vom Geber hebt ab. Beginnend mit der Vorhand erhält jeder zwölf Karten (2 x 6), dazwischen (oder zu Beginn) wird der Talon gegeben (2 x 3). Mit jedem Blatt muss gespielt werden. In positiven Spielen hat die Vorhand das erste Ausspiel, in Negativspielen der Spieler. Es gilt **immer Farbwang** (eine ausgespielte Farbe muss bedient werden) und **Tarockzwang** (hat man die ausgespielte Farbe nicht mit, muss man Tarock spielen); zusätzlich gilt in Negativspielen Stichzwang. Die Tarockkarten sind ständiger Trumpf (außer in den Farbspielen).
- **Was liegt, pickt.** Eine regelwidrig gespielte Karte darf aber zurückgenommen werden, solange der Stich noch nicht umgedreht wurde. Jeder darf den letzten Stich sehen, alle anderen Stiche und der Talon sind tabu (nachwassern verboten). Talon, Ablage und Stiche sind getrennt zu halten (wegen allfälliger Renoncen). Niemand darf etwas über sein Blatt verraten („*Der Tisch spricht!*“).
- **Kontras:** *Kontra*, *Re-* und *Subkontra* verdoppeln jeweils den Wert der kontrierten Ansage. Spiel und Zusätze können getrennt kontriert werden. Stellt sich erst hinterher heraus, dass sich versehentlich zwei Partner kontriert haben, zählt das Kontra nicht. In negativen Spielen kontriert jeder für sich, ansonsten gilt ein Kontra immer für alle Spieler.
- Beendet wird eine Tarockpartie mit einer Schlussrunde (zur ersten Vorhand oder *zum Gstieß*).

## 5) Die Lizitation

- **Ersteigerung:** Die **Vorhand** muss das Spiel mit „Vorhand“ eröffnen oder gleich ein Spiel an sagen. Den **Sechserdreier** kann sie nur vorneweg ansagen, alle anderen Spiele darf sie auch hinterher noch ansagen. Die **Vorhandspiele (V)** stehen nur der Vorhand offen. Wer kein Spiel ansagen will, muss passen („weiter“). Angesagte Spiele dürfen nur durch höherrangige überboten werden. Hat man gepasst, darf man nicht mehr mitbieten (nachlizitieren verboten).
- **Ansagen:** Jetzt kann der Spieler je nach Spiel einen König rufen, den Talon aufnehmen oder eventuelle Zusätze ansagen. Hat jemand drei Könige im Blatt, kann er *den Vierten* rufen (ohne die Farbe zu nennen). Sich selber rufen ist verboten. Jedes Spiel muss gespielt werden. Nur wenn der gerufene **König im Talon** liegt, kann man das Spiel schleifen, d.h. sofort aufgeben. Beim Solodreier sollen die Zusätze mit dem Spiel angesagt werden, da dieses nicht überboten werden kann. Die Ansage wird mit dem *Liegen* beendet. Erst dann können die anderen Spieler reihum weitere Zusätze ansagen, kontrieren oder *gut* sagen. Auf jede Ansage darf so lange mit weiteren Ansagen reagiert werden, bis drei Spieler hintereinander gut gesagt haben (Prämien nachbessern erlaubt).

## 6) Die positiven Spiele

- **Spiele mit Talon:** Der Talon wird aufgedeckt, eine Hälfte aufgenommen und die überzähligen Karten wieder abgelegt (verdeckt). Die Ablage gehört zu den eigenen, die liegen gebliebene Hälfte zu den Stichen der gegnerischen Partei. Fünferzähler (Könige und Trullstücke) dürfen nie abgelegt werden, Tarock erst wenn erzwungen und dann nur offen. Beim **Sechserdreier** wird der ganze Talon verdeckt aufgenommen und der Spielverlust zählt doppelt.
- **Solospiele (S) = ohne Talon:** Der Talon bleibt verdeckt liegen und gehört am Ende zu den Stichen der Gegenpartei. Wenn der gerufene König im Talon liegt, gehört diese Hälfte dem Spieler. Alle Zusätze zählen doppelt.
- **Farbspiele (F):** Tarock sticht nicht. So lange man Farben hat, darf man kein Tarock ausspielen. Kann man eine Farbe nicht bedienen, muss man Tarock zugeben. Im Farbdreier sind anstatt der Farbkarten Tarock zu verlegen (verdeckt), Farbkarten erst wenn erzwungen und dann nur offen; Honneurs dürfen nie abgelegt werden. Als Zusätze gelten nur Könige, Säcke und Valat.

## 7) Die Negativspiele

- Stichzwang; keine Zusätze; kein Talon; Pagat als letztes Tarock (außer beim Kaiserstich). Der Spielansager hat das erste Ausspiel.
- **Trischaken (fahren):** Die Vorhand kann wählen, ob mit oder ohne Stichzwang gespielt wird und ob der Talon zu den ersten sechs Stichen (offen) oder zum letzten Stich dazugegeben wird. Es wird blattgenau abgerechnet. Der Spieler mit den meisten Punkten zahlt an alle anderen Spieler. Hat jemand das Spiel ( $\geq 35/2$  Blatt), zahlt er doppelt. Hat die Vorhand am meisten Punkte (alleine), zahlt sie ebenfalls doppelt ( $\geq 35/2$  Blatt vierfach). Spieler ohne Stich bekommen den ganzen Gewinn. Punktegleiche Spieler teilen sich den Gewinn/Verlust. Im Falle einer Renonce erhalten alle regulären Spieler jeweils sechs Punkte (Fixwert).
- **Ouvert:** Die Karten werden nach dem ersten Stich aufgedeckt (vor dem zweiten Ausspiel).

## 8) Die Zusätze (Prämien)

- Spiel und Prämien werden getrennt verrechnet. Auch die Gegenpartei kann Zusätze ansagen oder still spielen.
- **Vögel und König ultimo:** Die Vögel müssen selber stechen, bei König Ultimo genügt es auch, wenn der Partner sticht. Vögel kann man nur ansagen, wenn man sie selbst im Blatt hat (kein *kommandieren*). Beide Ansagen dürfen nicht freiwillig aufgegeben werden (kein *heimbringen*). Müssen angesagte Vögel vorzeitig gespielt werden, dann ist immer der höchste Vogel zuerst aufzugeben.
- Der **Valat** ist wie alle anderen Prämien zusätzlich zum Spiel zu zahlen. Als Zusätze (egal ob still oder angesagt) zählen **alle Stichprämien** (Vögel, König Ultimo, Mondfang), aber **keine Materialprämien** (Trull, Vier Könige, Säcke). Wird ein angesagter Valat verloren, werden Spiel und alle Stichprämien gegenverrechnet.

## 9) Renonce

- Begeht jemand einen **Regelverstoß** (z.B. Missachtung von Farb-/Tarock-/Stichzwang, Talonfehler, Spiel mit falscher Kartenanzahl, Besserrufer ohne Vogel im Blatt, Spielverrat, etc.) muss er **alle anderen Spieler schadlos halten**, d.h. so stellen als hätten sie Spiel und angesagte Zusätze gewonnen (auch Partner). Entsteht einem regulären Spieler **darüber hinaus** ein weiterer **offensichtlicher Punkteverlust**, kann er auch stille Prämien zusätzlich einfordern, solange der Verlust nicht ohnehin durch die Renonce gedeckt ist.
- **Fair Play** steht an erster Stelle. Weitere Usancen und Renoncen unter [www.tarock.tirol](http://www.tarock.tirol) (s. [tarouquette.pdf](#) bzw. [renoncen.pdf](#)).

*Gute Blätter!*