♠♥ Tiroler Cupregeln ♦♣

Menü	Preis
Rufer*	1
Trischaken*	2
Piccolo	2
Solorufer	2
Besserrufer I	1+2
Besserrufer II	1+4
Bettler	4
Sechserdreier*	4
Farbendreier	5
Dreier (Eigener/Auf)	5
Besserrufer III	1+6
Besserrufer IIII	1+8
Zwiccolo ouvert	8
Piccolo ouvert	8
Bettel ouvert	8
Farbensolo	10
Solodreier	10

Beilagen	roh	gar
I – Pagat	1	2
II – Uhu	2	4
III – Kakadu/Maus	3	6
IIII – Quapil	4	8
König ultimo	1	2
Vier Könige	1	2
Trull	1	2
1. Sack	–	2
2. Sack	–	2
Valat	10	20

* Vorhandspiele

Keine Fänge.
Kein Kaiserstich.

Saison 2024/2025 www.tarock.tirol

1) Allgemeines

- Es muss abgehoben werden. Jeder Spieler erhält zwei mal sechs Karten. Mit jedem Blatt muss gespielt werden. In positiven Spielen spielt die Vorhand aus, in negativen der Spieler. Es gilt immer Farb- und Tarockzwang, d. h. man muss Farbe bekennen und auf Fehlfarben Tarock spielen.
- Gezählt wird in Lagen zu drei Karten mit je zwei Punkten Abzug; bei unvollständigen Lagen wird nur ein Punkt abgezogen. Für den Spielgewinn sind daher 36 Punkte erforderlich (= 35/2 Blatt).

2) Lizitation

- Die **Vorhand** eröffnet das Spiel mit *Vorhand* oder einer Spielansage. Die drei Vorhandspiele stehen nur der Vorhand offen. Der Sechserdreier kann nur vorneweg angesagt werden, Rufer und Trischaken nur im Nachhinein, alle anderen Spiele sowohl vorneweg, als auch hintennach. Wer kein Spiel lizitiert, muss passen und darf nicht mehr bieten. Eigene Ansagen darf man nicht überbieten. Das höchste Gebot gilt.
- Bei **Partnerspielen** wird ein König gerufen. Mit drei Königen im Blatt, kann man den Vierten rufen, ohne die Farbe zu nennen. Sich selber rufen ist nicht erlaubt. Liegt der gerufene König im Talon, kann man das Spiel schleifen; die Hälfte mit dem gerufenen König darf man liegenlassen.
- Bei Spielen mit **Talon** nimmt der Spieler eine Hälfte auf und legt drei Karten wieder verdeckt ab. Zuerst müssen Farbkarten verlegt werden; Tarock sind offen abzulegen. Könige und Trullstücke dürfen nicht abgelegt werden.
- Nach dem Ansagen der **Zusätze** muss der Spieler seine Ansage mit dem Liegen beenden. Dann müssen die anderen Spieler reihum passen, kontrieren oder weitere Zusätze ansagen. Auf jede Ansage darf so lange mit weiteren Ansagen reagiert werden, bis drei Spieler hintereinander gut gesagt haben.
- Jedes **Kontra** verdoppelt den Wert der jeweiligen Ansage (Kontra, Re, Sub). In negativen Spielen kontriert jeder für sich, ansonsten gilt ein Kontra immer für alle Spieler. Das einfache Kontra zählt zur Turnierwertung.

3) Positivspiele

- Beim **Sechserdreier** bekommt der Spieler verdeckt den ganzen Talon. Der Spielverlust zählt doppelt.
- Bei **Solospielen** bleibt der ganze 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.
- Bei **Farbenspielen** sind zuerst Tarock zu verlegen; Farbkarten sind offen abzulegen. Solange man Farbkarten im Blatt hat, darf man kein Tarock ausspielen. Kann man eine Farbe nicht bedienen, muss man Tarock zugeben. Mögliche Zusätze sind Könige, Säcke und Valat.

4) Negativspiele

- Der Pagat darf erst als letztes Tarock gespielt werden. Es gibt keine Zusätze und es wird ohne Talon gespielt.
- **Trischaken** wird bunt gemischt und ohne Kontra gespielt. Die Vorhand kann bestimmen, ob mit oder ohne Stichzwang gespielt wird und ob der Talon zu den ersten sechs oder zum letzten Stich dazugegeben wird (offen). Es wird blattgenau abgerechnet. Die beiden Verlierer zahlen an die beiden Gewinner. Hat jemand das Spiel, zahlt er an alle. Hat jemand keinen Stich, kassiert er von allen. Hat die Vorhand die meisten Punkte, zahlt sie ebenfalls an alle; hat sie das Spiel, zahlt sie doppelt. Punktegleiche Spieler teilen sich die Punkte. Bei einer Renonce sind je vier Punkte zu zahlen.
- Bei **Stichspielen** spielt der Ansager aus und es gilt Stichzwang. Bei-Spiele sind nicht erlaubt.
- Bei **Ouvertspielen** werden die Karten nach dem ersten Stich aufgedeckt. Die Spieler dürfen sich über die Strategie unterhalten. Der Veranstalter kann aber auch festlegen, dass die Ouvertspiele still gespielt werden; diesfalls dürfen sich die Gegner weder beraten, noch beeinflussen und es gilt „berührt, geführt“.

5) Zusätze (Prämien)

- Spiel und Prämien werden getrennt verrechnet. Jeder Spieler kann Zusätze ansagen oder still spielen.
- Die **Säcke** werden unabhängig voneinander abgerechnet. Pro Sack sind zusätzlich zehn Punkte erforderlich.
- Die **Vögel** müssen selber stechen, bei König ultimo genügt es auch, wenn der Partner sticht. Vögel und König ultimo kann man nur ansagen, wenn man die jeweilige Karte im Blatt hat. Beide Ansagen dürfen nicht freiwillig aufgegeben werden. Muss bei mehreren angesagten Vögeln wegen Tarockzwang einer vorzeitig gespielt werden, muss zuerst der höhere Vogel aufgegeben werden.
- Der **Valat** zählt zusätzlich zum Spiel (in Solospielen doppelt). Bei Valat zählen alle aktiven Verlaufsprämien (Vögel, Ultimo), aber keine passiven Bestandsprämien (Trull, Könige, Säcke) und zwar unabhängig davon, ob die jeweilige Prämie angesagt oder still gespielt wurde. Eine Valatansage hebt die Ansage von Besitzprämien auf.

6) Renonce

- Was liegt, pickt. Eine gespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden, außer im Falle einer Renonce. Jeder darf den letzten Stich sehen, alle anderen Stiche sind tabu.
- Die Renonceregeln sollen alle regulären Spieler schadlos halten. Begeht jemand einen Regelverstoß, z. B. Missachtung von Farb-, Tarock- oder Stichzwang, Talonfehler, Spiel mit falscher Kartenanzahl, Besserrufer ohne Vogel im Blatt, muss er alle regulären Spieler so stellen, als ob sie Spiel und angesagte Zusätze gewonnen hätten. Entsteht einem regulären Spieler darüber hinaus ein eindeutig nachweisbarer Punkteverlust, kann er diese Punkte zusätzlich einfordern, solange sein Verlust nicht ohnehin durch den Renoncewert abgedeckt ist.

7) Turniermodus

- Es werden drei Runden zu je 16 Spielen ausgetragen; 20 Spiele an Fünfertischen. Kein Zeitlimit, die Turnierleitung kann aber ausständige Tische vorzeitig beenden.
- Der Schreiber ist für die korrekte Mitschrift verantwortlich. Der Punkt wird mit 10 Cent abgerechnet.
- Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Turnier. Bei Punktegleichheit zählen der Reihe nach folgende Kriterien: die besseren Rundenergebnisse, die direkte Begegnung, die besseren Tischränge, das Los.
- Für die Cupgesamtwertung werden eigene Cuppunkte vergeben. Punktespiegel, Tarocketikette, Regelerläuterungen und weitere Informationen siehe www.tarock.tirol.

8) Ausschluss des Rechtsweges

- Teilnahmebedingungen und Haftungsausschluss siehe www.tarock.tirol.
- Mit der Ausrichtung beziehungsweise Teilnahme erklären sich alle Veranstalter und alle Spieler ausdrücklich damit einverstanden, allfällige Entscheidungen der Cupleitung und des Schiedsrichters zu akzeptieren.
- Teilnahme auf eigene Gefahr. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Angaben ohne Gewähr.

Viel Vergnügen!