



## 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 2023/2024

[www.tarock.tirol](http://www.tarock.tirol)

### 1) Allgemeines

- Es muss abgehoben werden (links). Jeder Spieler erhält zweimal sechs Karten. Mit jedem Blatt muss gespielt werden. In positiven Spielen spielt die Vorhand aus, in negativen der Spieler. Es gilt immer Farbzwang (man muss Farbe bekennen) und Tarockzwang (auf eine Fehlfarbe muss Tarock gespielt werden).
- 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** beginnt 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 dürfen sowohl vorneweg, als auch hintennach angesagt werden. 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 (aufgeben). Die Hälfte mit dem gerufenen König darf man auch liegenlassen (freie Talonwahl).
- Bei Spielen mit **Talon** nimmt der Spieler eine Hälfte auf und legt drei Karten verdeckt wieder ab (zu den eigenen Stichen). Honneurs (Könige und Trullstücke) dürfen nie abgelegt werden, Tarock nur wenn erzwungen (offen).
- Nach dem Ansagen der **Zusätze** muss der Spieler seine Ansage beenden (liegen). 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 (nachbessern erlaubt).
- 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 den ganzen Talon (verdeckt). Der Spielverlust zählt doppelt.
- Bei **Solospiele** 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 **Farbspielen** sind zuerst Tarock zu verlegen (verdeckt; keine Trullstücke; Farbkarten offen). Solange man Farbkarten im Blatt hat, darf man kein Tarock ausspielen (Farbausspielzwang). Kann man eine Farbe nicht bedienen, muss man Tarock zugeben (Stichkraft aufgehoben). 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 (offen) oder zum letzten Stich dazugegeben wird. Es wird blattgenau und zwei an zwei abgerechnet. Hat jemand das Spiel, zahlt er an alle. Hat jemand keinen Stich, kassiert er von allen. Hat die Vorhand die meisten Punkte, zahlt sie an alle; hat sie das Spiel, zahlt sie doppelt. Punktegleiche Spieler teilen sich die Punkte. Bei 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 Ouverts still gespielt werden (die Gegner dürfen sich dann 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 (kein kommandieren). 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** ist so wie die anderen Zusätze abzurechnen, d. h. zusätzlich zum Spiel und in Solospielen doppelt. Im Falle eines Valats zählen alle aktiven Verlaufsprämien (Vögel, Ultimo), aber keine passiven Bestandsprämien (Trull, Könige, Säcke) und zwar unabhängig davon, ob diese angesagt oder still gespielt wurden.

#### 6) Renonce

- Die **Renonceregeln** sollen alle regulären Spieler schadlos halten. Was liegt, pickt. Eine gespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden, außer im Falle einer Renonce (solange der Stich noch nicht umgedreht oder bereits zum nächsten Stich ausgespielt wurde). Jeder darf den letzten Stich sehen, alle anderen Stiche sind tabu.
- 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 weiterer Punkteverlust, ist er schadlos zu halten; d. h. er und seine Partner können diese Punkte zusätzlich einfordern, solange ihr Verlust nicht ohnehin durch den Renoncewert abgedeckt ist.
- Es gelten die Erläuterungen zur **Regelauslegung** und die **Tarocketikette** (s. [www.tarock.tirol](http://www.tarock.tirol)).

#### 7) Turniermodus

- Es werden **drei Runden** zu je 16 Spielen ausgetragen (20 an Fünfertischen). Es gibt kein Zeitlimit, aber bei Bedarf können die Turnierleiter 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 Runden (beste, zweitbeste Runde), die direkte Begegnung, die besseren Tischränge und zuletzt das Los. Für die **Cupgesamtwertung** zählen die positiven Schriftpunkte, wobei über hundert nur jeder zweite Punkt zählt (maximal 200 Cuppunkte; keine Minuspunkte).
- Die **Entscheidungen** der Schiedsrichter bzw. Turnierleiter sind zu akzeptieren. Grobe Unsportlichkeiten (etwa absichtliches Falschspiel oder andere schwere Verstöße) können mit Ausschluss und Sperren geahndet werden.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Teilnahme auf eigene Gefahr. Alle Angaben ohne Gewähr.

*Viel Vergnügen!*

