

Menü	Preis
Rufer*	1
Trischaken*	1
Piccolo/Zwiccolo/Triccolo	2
Solorufer	2
Pagatrufer (I)	1+2
Uhurufer (II)	1+4
Bettler	4
Musso	4
Sechserdreier*	4
Farbendreier	5
Dreier	5
Kakadurufer (III)	1+6
P/Z/T semi-ouvert	6
Bettel semi-ouvert	6
Farbeneiner	7
Einer	7
Quapilrufer (IIII)	1+8
P/Z/T ouvert	8
Bettel ouvert	8
Geierrufer (V)	1+10
Farbensolo	10
Solodreier	10

Beilagen	roh	gar
Pagat (I)	1	2
Uhu (II)	2	4
Kakadu (III)	3	6
Quapil (IIII)	4	8
Geier (V)	5	10
König ultimo	1	2
Vier Könige	1	2
Trull	1	2
Sack (+10)	–	2
Valat	10	20

* Vorhandspiele

Kommandieren erlaubt,
Nachbessern erlaubt.
Kein Nachwassern,
keine doppelten Runden.
Keine Fänge,
kein Kaiserstich.

König liegt (Besser):
3 oder 6 Karten

1) Allgemeines

- Kein zusammenwerfen (mit jedem Blatt wird gespielt). Kein nachwassern (Stiche ansehen).
- **Kommandieren erlaubt:** aufgenommene Vögel dürfen auch durch den Partner angesagt werden.
- **Nachbessern erlaubt:** auf die Ansage eines Partners dürfen weitere Zusätze angesagt werden (bis 3 x gut).
- Die fixe **Valatprämie** ist so wie die anderen Zusätze abzurechnen, d. h. zusätzlich zum Spiel und in Solospielen doppelt. Im Falle eines Valats zählen alle angesagten Prämien außer den Säcken.
- Die Vorhand darf ein angesagtes Spiel halten (d.h. selber spielen). Sich selber rufen ist nicht erlaubt. Liegt der **König im Talon**, darf man das Spiel schleifen; beim Besser darf man drei oder sechs Karten aufnehmen.
- **Turnier:** keine parallelen Bei-Spiele; leere Rufer (ohne Zusatz) werden gespielt; Kontra zählt nicht auf die Schrift.

2) Positivspiele

- **Sechserdreier:** nur für die Vorhand (vornweg, Talon verdeckt); Spielverlust zählt doppelt (nur das Spiel).
- **Musso (Somhanysechser):** nur für die anderen Spieler; Der Spieler bekommt den ganzen Talon, legt 3 Karten für sich ab und 3 Karten in die Tischmitte für die Gegenspieler, die ihrerseits der Reihe nach je eine Karte austauschen dürfen (alles verdeckt). Spielverlust zählt doppelt (nur das Spiel).
- **Solospiele:** Talon bleibt 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 (auch der Valat).
- **Farbenspiele:** dürfen mit jedem Blatt gespielt werden. Es gelten Farbausspielzwang und Tarockzwang.

3) Negativspiele

- Jeder Gegenspieler kontriert nur für sich. Der Ansager spielt aus. Es gilt Stichzwang. Pagat als letztes Tarock.
- **Trischaken:** Die Vorhand kann wählen, ob der Talon zu den ersten sechs oder zum letzten Stich dazugegeben wird (offen). Der Spieler mit den meisten Punkten zahlt an die anderen. Vorhand (wenn sie verliert) und Bürgermeister (ab 35/2 Blatt) zahlen doppelt, eine Jungfrau (kein Stich) kassiert alles. Punktegleiche Spieler teilen sich die Punkte. Bei Renonce gilt ein Fixwert von drei Punkten.
- **Semi-ouverts:** nur der Spieler deckt auf (nach dem ersten Stich); ohne Reden.
- **Ouvertspiele:** alle decken auf (nach dem ersten Stich); mit Reden.