1) Die 54 Karten

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

Tarock (22):
I, II, III … XX, XXI, Sküs..... 22 Tarock (= Trümpfe)
Trull..... Pagat (I), Mond (XXI), Sküs (Gstieß)
Vögel ..... Pagat (I), Uhu (II), Kakadu (III), Quapil (IIII)…
Einteilung..... Vögel (I–IIII), Kleine (V–X), Mittlere (XI–XV), Stecher (XVI–Sküs)

Kartenwerte:

4 Könige, 3 Trullstücke	5 Punkte	x	7 Karten	=	35 Punkte	ergibt	30/1 Punkte/Blatt
4 Damen	4 Punkte	x	4 Karten	=	16 Punkte	ergibt	13/1 Punkte/Blatt
4 Reiter	3 Punkte	x	4 Karten	=	12 Punkte	ergibt	9/1 Punkte/Blatt
4 Buben	2 Punkte	x	4 Karten	=	8 Punkte	ergibt	5/1 Punkte/Blatt
16 Statindel, 19 einfache Tarock	1 Punkt	x	35 Karten	=	35 Punkte	ergibt	11/2 Punkte/Blatt

Gezählt wird in Lagen zu drei Karten mit je zwei Punkten Abzug. Bei unvollständigen Lagen wird nur ein Punkt abgezogen und für jede Karte wieder ein Blatt dazugerechnet. Das ganze Spiel hat 70 Punkte, um zu gewinnen sind 35 Punkte und 2 Blatt erforderlich (35/2).

2) Die Grundspiele

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

		Spielziel	Partner		Talon
Positivspiele:	Rufer, Besserrufer	Punktemehrheit (35/2) + Vogel	ja	(König rufen)	ja
	Solorufer	Punktemehrheit (35/2) + Zusätze	ja	(König rufen)	nein
	Dreier, Farbendreier	Punktemehrheit (35/2)	nein	(alleine gegen drei)	ja
	Solodreier, Farbensolo	Punktemehrheit (35/2)	nein	(alleine gegen drei)	nein
Negativspiele:	Trischaken	möglichst wenig Punkte	nein	(jeder gegen jeden)	–
	Piccolo	genau 1 Stich	nein	(alleine gegen drei)	–
	Bettler	kein Stich	nein	(alleine gegen drei)	–

3) Die Lizitationstabelle (Speiszettel)

Speisen	Abk.	Wert	Art	Spielziel / Partner & Talon / Bemerkungen
Rufer (V)	R	1	R, T	35/2 Punkte / mit Partner, mit Talon (offen)
Trischaken (V)	T	2	–	wenig Punkte / jeder gegen jeden; Talon zu den ersten 6 Stichen zuteilen, Stichzwang
Piccolo	P	2	–	genau ein Stich / alleine, ohne Talon / Stichzwang
Solorufer	SR	2	R, S	Punkte / mit Partner, gegen Talon (gehört Gegnern) / Zusätze zählen doppelt
Besserrufer	BR	1+V	R, T	Vogel (I, II, III, IIII) / mit Partner, mit Talon
Bettler	B	4	–	kein Stich / alleine, ohne Talon / Stichzwang
Sechserdreier (V)	63	4	D, T	35/2 Punkte / alleine, mit Talon (alle sechs Karten, verdeckt)
Farbendreier	F	5	D, T	35/2 Punkte / alleine, mit Talon / Tarock sticht nicht; Farbausspielzwang
Dreier	D	5	D, T	35/2 Punkte / alleine, mit Talon
Piccolo ouvert	PO	8	–	genau ein Stich / alleine / nach dem ersten Stich decken alle ihre Karten auf; Stichzwang
Bettel ouvert	BO	8	–	kein Stich / alleine / nach dem ersten Stich decken alle ihre Karten auf; Stichzwang
Farbensolo	FS	10	D, S	35/2 Punkte / alleine, ohne Talon / Tarock sticht nicht; Farbausspielzwang
Solodreier	SE	10	D, S	35/2 Punkte / alleine, gegen Talon (gehört Gegnern) / Zusätze zählen doppelt

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/Maus (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)
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 45/2; Gegner maximal 24/1
2. Sack	-	2	mindestens 55/2; Gegner maximal 14/1
Valat	10	20	alle Stiche; zusätzlich zum Grundspiel, im Solo doppelt

Der Spielwert wird den Gegnern je einmal verrechnet, für Alleinspieler ergibt sich somit der dreifache Spielwert.
Art: **V**…**Vorhandspiele** (nur für die Vorhand), **R**…**Ruferspiele** (mit Partner), **–**…**Negativspiele** (alleine), **F**…**Farbenspiele** (Tarock kein Trumpf), **D**…**Dreierspiele** (alleine), **T**…**Talonaufnahme**, **S**…**Solospiele** (Talon gehört zu den Stichen der Gegner).

4) Allgemeines

- **Königrufen** mit 54 Karten wird zu viert und gegen den Uhrzeigersinn gespielt (zu fünft setzt der Geber aus). *Hoch* ist erste Vorhand. Der Spieler gegenüber oder links 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 Farbzwang (man muss Farbe bekennen) und Tarockzwang (eine Fehlfarbe muss mit Tarock bedient werden). Die Tarockkarten sind Trumpf (außer in den Farbenspielen).
- **Was liegt, pickt.** Eine regelwidrig gespielte Karte darf aber ausnahmsweise zurückgenommen werden, solange der Stich noch nicht umgedreht wurde. Jeder darf den letzten Stich sehen, alle anderen Stiche und der Talon sind tabu. Talon, Ablage und Stiche sind getrennt zu halten. Niemand darf etwas über sein Blatt verraten *(Der Tisch spricht!)*.
- **Beendet** wird eine Tarockpartie mit einer Schlussrunde (zur ersten Vorhand oder zum Gstieß).

5) Die Lizitation

- **Bieten**: Die Vorhand eröffnet das Spiel mit „Vorhand“ oder einer Spielansage. Die Vorhandspiele stehen nur der Vorhand offen. Den Sechserdreier kann man nur vorneweg ansagen, Rufer und Trischaken nur im Nachhinein. Alle anderen Spiele kann man sowohl vorneweg, als auch hintennach ansagen. Angesagte Spiele darf man nur durch höherrangige Spiele überbieten; eigene Ansagen darf man nicht überbieten. Wer kein Spiel ansagen will, muss passen (*weiter*). Wer einmal gepasst hat, darf kein Spiel mehr ansagen.
- **Rufen**: Bei Partnerspielen wird jetzt der König gerufen. Hat man drei Könige im Blatt, kann man *den Vierten* rufen, ohne die Farbe zu nennen. Sich selber rufen ist verboten. Liegt der gerufene König im Talon, kann man das Spiel schleifen, d. h. sofort auszahlen.
- **Talon**: Bei Spielen mit Talon nimmt der Spieler eine Hälfte auf und legt die überzähligen Karten verdeckt wieder ab. Könige und Trullstücke dürfen nicht abgelegt werden, Tarock erst wenn erzwungen und dann nur offen. Die Ablage gehört zu den eigenen Stichen, die liegen gebliebene Hälfte zu den Stichen der Gegner.
- **Ansagen**: Der Spieler kann nun eventuelle Zusätze ansagen und muss dann seine Ansage beenden (*liege*, *fertig*…). Jetzt können die anderen Spieler reihum weitere Zusätze ansagen, kontrieren oder *gut* sagen.
- **Kontras**: Kontra und Rekontra verdoppeln jeweils den Wert der kontrierten Ansage. Spiel und Zusätze werden getrennt kontriert. In negativen Spielen kontriert jeder für sich (reihum), ansonsten gilt ein Kontra immer für alle Spieler.

6) Die positiven Spiele

- **Sechserdreier:** der ganze Talon wird aufgenommen (verdeckt) 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.
- **Farbenspiele (F)**: Tarock sticht nicht. So lange man Farben hat, darf man kein Tarock ausspielen. Kann man eine Farbe nicht bedienen, muss man Tarock zugeben. Anstatt der Farbkarten sind Tarock zu verlegen (verdeckt), Farbkarten erst wenn erzwungen und dann nur offen. Als Zusätze gelten nur Könige, Säcke und Valat.

7) Die Negativspiele

- Kein Talon, keine Zusätze und Stichzwang. Der Spieler darf ausspielen. Der Pagat darf erst als letztes Tarock gespielt werden.
- **Trischaken**: Der Talon wird zu den ersten sechs Stichen dazugegeben (offen). Es wird blattgenau abgerechnet. Die beiden Verlierer zahlen an die beiden Gewinner. Hat jemand das Spiel (≥35/2 Blatt), zahlt er an alle; hat jemand keinen Stich, kassiert er von allen. Punktegleiche Spieler teilen sich die Punkte. Bei einer Renonce sind je vier Punkte zu zahlen.

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. Beide Ansagen dürfen nicht freiwillig aufgegeben werden. Müssen angesagte Vögel vorzeitig gespielt werden, dann ist immer der höchste Vogel zuerst aufzugeben.
- Die **Valatprämie** ist wie alle anderen Prämien abzurechnen, d. h. zusätzlich zum Spiel und in Solospielen doppelt. Bei Valat zählen alle Verlaufsprämien (Vögel, König Ultimo), aber keine Bestandsprämien (Trull, Vier Könige, Säcke).

9) Renonce

- Begeht jemand einen **Regelverstoß** (z. B. Missachtung von Farb-, Tarock- oder Stichzwang, Talonfehler, Spiel mit falscher Kartenanzahl, Besserrufer ohne Vogel im Blatt etc.) muss er alle regulären Spieler so stellen, als hätten sie das Spiel und alle angesagten Zusätze gewonnen. Entsteht einem regulären Spieler darüber hinaus ein eindeutig nachweisbarer Punkteverlust, ist er schadlos zu halten, d. h. er und sein Partner können diese Punkte zusätzlich einfordern, solange der Verlust nicht ohnehin durch den Renoncewert abgedeckt ist.
- **Fair Play** steht an erster Stelle. Weitere Usancen und Renoncen unter www.tarock.tirol (s. ***taroquette.pdf***).

Gute Blätter!