

1) Die 54 Karten

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

Tarock (22): Trull Pagat (I), Mond (XXI), Sküs (Gstieß)
 Vögel Pagat (I), Uhu (II), Kakadu (III), Quapil (VIII)
 Einteilung Vögel (I–V), Kleine (VI–X), Mittlere (XI–XV), Stecher (XVI–Sküs)

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

Das Spiel hat 70 Punkte, um zu gewinnen sind 36 Punkte erforderlich (= 35/2 Blatt bei blattgenauer Zählweise). Gezählt wird auf volle Punkte und in Lagen zu drei Karten mit je zwei Punkten Abzug. Bei unvollständigen Lagen wird nur ein Punkt abgezogen (bei blattgenauer Zählweise werden zwei Punkte abgezogen und für jede Karte wieder ein Blatt dazugerechnet).

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
Positivspiele:	Rufer / Besserrufer	Punktemehrheit (36 Punkte) / Vogel	ja (König rufen)	mit
	Solorufer	Punktemehrheit (36 Punkte) / Zusätze	ja (König rufen)	ohne
	Farbendreier / Dreier	Punktemehrheit (36 Punkte)	nein (alleine gegen drei)	mit
	Farbensolo / Solodreier	Punktemehrheit (36 Punkte)	nein (alleine gegen drei)	ohne
Negativspiele:	Trischaken	möglichst wenig Punkte	nein (jeder gegen jeden)	–
	Bettler / Piccolo	kein Stich / genau 1 Stich	nein (alleine gegen drei)	–

3) Die Lizitationstabelle (Speiszettel)

Speisen	Abk.	Wert	Vhd.	Art	Tal.	Spielziel/Bemerkungen
Rufer	R	1	V	R	T	36 Punkte; mit Partner, mit Talon
Trischaken	T	2	V	–	–	jeder gegen jeden; möglichst wenig Punkte; Talon wird zugeteilt
Piccolo	P	2	–	–	–	genau ein Stich; Stichzwang; ohne Talon
Solorufer	SR	2	–	R	S	36 Punkte; ohne Talon (gehört zu den Stichen der Gegner)
Besserrufer	BR	1+V	–	R	T	Vogel: Pagat (I), Uhu (II), Kakadu (III), Quapil (VIII)
Bettler	B	4	–	–	–	kein Stich; Stichzwang; ohne Talon
Sechserdreier	63	4	V	E	T	36 Punkte; mit ganzem Talon (verdeckt)
Farbendreier	F	5	–	E	T	36 Punkte; mit Talon; Tarock sticht nicht; Farbausspiel-/Tarockzwang
Dreier	E	5	–	E	T	36 Punkte; mit Talon
Piccolo ouvert	PO	8	–	–	–	genau ein Stich; nach dem ersten Stich decken alle ihre Karten auf
Bettel ouvert	BO	8	–	–	–	kein Stich; nach dem ersten Stich decken alle ihre Karten auf
Farbensolo	FS	10	–	E	S	36 Punkte; ohne Talon; Tarock sticht nicht; Farbausspiel-/Tarockzwang
Solodreier	SE	10	–	E	S	36 Punkte; ohne Talon (gehört zu den Stichen der Gegner)

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 (VIII) 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 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

Der Spielwert wird den Gegnern je einmal verrechnet, für Alleinspieler ergibt sich somit der dreifache Spielwert.

V...Vorhandspiele, R...Ruferspiele, „–“...Negativspiele, F...Farbenspiele, E...Dreierspiele/Eigene, T...Spiele mit Talon, S...Solospiele.

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 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 (nachwassern verboten). 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 nicht mehr mitbieten.
- **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 aufgeben.
- **Talon:** Bei Spielen mit Talon nimmt der Spieler eine Hälfte auf und legt die überzähligen Karten wieder ab (verdeckt). Fünferzähler (Könige und Trullstücke) dürfen nie abgelegt werden, Tarock erst wenn erzwungen und dann nur offen. Die Ablage gehört zu den eigenen, 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.
- **Kontra (Re/Sub):** verdoppelt jeweils den Wert der kontrierten Ansage. Spiel und Zusätze werden getrennt kontriert. In negativen Spielen kontrieren die Gegenspieler jeder für sich, ansonsten gilt ein Kontra immer für alle Spieler. Alle Ansagen dürfen nur bei der ersten Gelegenheit kontriert werden (kein nachschießen).

6) Die positiven Spiele

- **Spiele mit Talon:** 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.
- **Farbenspiele (F):** Tarock stechen 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 (Fünferzähler) dürfen niemals abgelegt werden. Als Zusätze gelten nur Könige, Säcke und Valat.

7) Die Negativspiele

- Der Pagat darf erst als letztes Tarock gespielt werden. Es gibt keine Zusätze.
- **Stichspiele** (Bettler, Piccolo): Der Talon bleibt außen vor. Der Spieler darf ausspielen und es gilt Stichzwang.
- **Trischaken:** Die Vorhand kann bestimmen, 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 und zwei an zwei abgerechnet. Ein Bürgermeister ($\geq 35/2$ Blatt) zahlt an alle, eine Jungfrau (kein Stich) kassiert von allen. Hat die Vorhand die meisten Punkte, zahlt sie alleine; hat sie das Spiel, zahlt sie doppelt. 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 (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.
- Die **Valatprämie** ist wie alle anderen Prämien abzurechnen, d. h. zusätzlich zum Spiel und in Solospielen doppelt. Als Zusätze (still und angesagt) 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 Spiel und angesagte Zusätze gewonnen. Entsteht einem regulären Spieler darüber hinaus ein weiterer offensichtlicher Punkteverlust (z. B. wegen stiller Prämien), 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!