

♠♥ Speisetzettel ♦♣			
Menü		Zubereitung	
Rufer	1	Vorhandspiel, mit Partner und Talon	
Trischaken	2	Vorhandspiel, jeder gegen jeden; mit oder ohne Stichzwang, optionale Talonzuteilung	
Piccolo	2	genau 1 Stich; alleine, kein Talon	
Solorufer	2	mit Partner, ohne Talon; alle Zusätze zählen doppelt	
Besserrufer I	1+V	Rufer mit angesagtem Pagat (I)	
Besserrufer II	1+V	Rufer mit angesagtem Uhu (II)	
Bettler	4	kein Stich; alleine, kein Talon	
Sechserdreier	4	Vorhandspiel, alleine mit Talon (alle sechs, verdeckt); Spielverlust zählt doppelt	
Farbendreier	5	alleine mit Talon; Farbaussspielzwang; Tarock statt Farben verlegen	
Dreier/Eigener/Auf	5	alleine mit Talon	
Besserrufer III	1+V	Rufer mit angesagtem Kakadu (III)	
Piccolo semi-ouvert	6	genau 1 Stich; nur der Spieler deckt auf (vor dem zweiten Ausspiel); ohne Reden	
Bettel semi-ouvert	6	kein Stich; nur der Spieler deckt auf (vor dem zweiten Ausspiel); ohne Reden	
Farbeneiner	7	aus dem Talon darf nur eine Karte aufgenommen werden	
Einer	7	aus dem Talon darf nur eine Karte aufgenommen werden	
Besserrufer IIIII	1+V	Rufer mit angesagtem Quapil (IIII)	
Besserrufer V	1+V	Rufer mit angesagtem Geier (V)	
Triccolo ouvert	8	genau 3 Stiche; alle Spieler decken ihre Karten auf (vor dem zweiten Ausspiel)	
Zwiccolo ouvert	8	genau 2 Stiche; alle Spieler decken ihre Karten auf (vor dem zweiten Ausspiel)	
Piccolo ouvert	8	genau 1 Stich; alle Spieler decken ihre Karten auf (vor dem zweiten Ausspiel)	
Bettel ouvert	8	kein Stich; alle Spieler decken ihre Karten auf (vor dem zweiten Ausspiel)	
Farbensolo	10	alleine ohne Talon; alle Zusätze zählen doppelt	
Soldreier	10	alleine ohne Talon; alle Zusätze zählen doppelt	
Beilagen	roh	gar	Zubereitung
Pagat	1	2	Tarock I im letzten Stich; nur gewonnen, wenn Tarock I den letzten Stich macht
Uhu	2	4	Tarock II im vorletzten Stich; nur gewonnen, wenn Tarock II den vorletzten Stich macht
Kakadu/Maus	3	6	Tarock III im drittletzten Stich; nur gewonnen, wenn Tarock III den drittletzten Stich macht
Quapil	4	8	Tarock IIIII im viertletzten Stich; nur gewonnen, wenn Tarock IIIII den viertletzten Stich macht
Geier	5	10	Tarock V im fünftletzten Stich; nur gewonnen, wenn Tarock V den fünftletzten Stich macht
König Ultimo	1	2	gerufener König im letzten Stich; auch gewonnen, wenn Partner sticht
Trull	1	2	Mond, Sküs und Pagat (in den Stichen); zählt nicht bei Valat; kein Kaiserstich
Vier Könige	1	2	alle 4 Könige (in den Stichen); zählt nicht bei Valat
1. Sack (+10)	-	2	mindestens 46 Punkte (= 45/2 Blatt); nur angesagt; zählt nicht bei Valat
2. Sack (+20)	-	2	mindestens 56 Punkte (= 55/2 Blatt); nur angesagt; zählt nicht bei Valat
Valat	10	20	alle Stiche; Prämie zählt zusätzlich zum Spiel, in Solospielen doppelt

1) Allgemeines

- Der Spieler links oder gegenüber hebt ab. Der Talon wird in der Mitte oder zu Beginn gegeben. Jedes Blatt wird gespielt (gegen den Uhrzeigersinn). Die Vorhand hat das erste Ausspiel (außer in Negativspielen). Es gilt immer Farbzwang (Farbe bekennen) und Tarockzwang (auf Fehlfarben). Jeder Spieler darf den letzten Stich sehen, die anderen Stiche und der Talon sind tabu (kein nachwassern). Gezählt wird in Lagen zu drei Karten mit je zwei Punkten Abzug; bei unvollständigen Lagen wird nur ein Punkt abgezogen. Für den Gewinn eines Spiels sind somit 36 Punkte erforderlich (= 35/2 Blatt).

2) Lizitation

- Die **Vorhand** eröffnet das Spiel mit *Vorhand* oder einer Spielansage. Die Vorhandspiele stehen nur der Vorhand offen, der Sechserdreier nur vorneweg, Rufer und Trischaker nur im Nachhinein; alle anderen Spiele sowohl vorneweg, als auch hintennach. Wer kein Spiel ansagen will, muss passen; wer einmal gepasst hat, darf nicht mehr mitbieten. Angesagte Spiele darf man nur durch höherrangige Spiele überbieten; eigene Ansagen darf man nicht überbieten.
- Bei **Partnerspielen** wird ein König gerufen. Hat man drei Könige, im Blatt, kann man *den Vierten* rufen (ohne die Farbe zu nennen). Sich selber rufen ist verboten. Bei Spielen mit **Talon** nimmt der Spieler eine Hälfte auf und legt die überzähligen Karten verdeckt wieder ab (zu den eigenen Stichen). Liegt der gerufene **König im Talon**, kann man schleifen oder alleine spielen; die Hälfte mit dem gerufenen König darf man auch liegenlassen (freie Talonwahl). Könige und Trullstücke (*Honneurs*) dürfen nicht abgelegt werden, Tarock nur wenn erzwungen (offen).
- Der Spieler kann nun **Zusätze** ansagen bevor er seine Ansage beendet (*liegen*). **Kontra** und Rekontra verdoppeln den Wert der jeweiligen Ansage. Spiel und Zusätze werden getrennt kontriert. In negativen Spielen kontriert jeder für sich (reihum), ansonsten gilt ein Kontra immer für alle Spieler. Auf jede Ansage darf jeder Spieler so lange mit weiteren Ansagen reagieren, bis drei Spieler hintereinander gut gesagt haben.

3) Positivspiele

- Beim **Sechserdreier** bekommt der Spieler den ganzen Talon (verdeckt). Der Spielverlust zählt doppelt. Bei den **Solospielen** bleibt der Talon verdeckt liegen und gehört am Ende zu den Stichen der Gegner; wenn der gerufene König im Talon liegt, gehört diese Hälfte dem Spieler. In Solospielen zählen alle Zusätze doppelt. Bei den **Farbenspielen** hat die Farbe Tarock keine Stichkraft. So lange man Farben hat, darf man kein Tarock ausspielen (Farbausspielzwang). Kann man eine Farbe nicht bedienen, muss man Tarock zugeben (Tarockzwang). Anstatt der Farbkarten sind Tarock zu verlegen (verdeckt und keine Fünferzähler; Farbkarten nur erzwungen und offen). Als Zusätze gelten nur die Vier Könige, die Säcke und der Valat.

4) Negativspiele

- Der Pagat darf erst als letztes Tarock gespielt werden. Es gibt keine Zusätze. Der Talon bleibt außen vor. Es gilt Stichzwang. Gleichwertige Negativspiele dürfen nebeneinander gespielt werden („-bei“). Der (erste) Spielansager hat das erste Ausspiel.
- Beim **Trischaken** kann die Vorhand 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 abgerechnet. Die beiden Verlierer zahlen an die beiden Gewinner. Hat jemand keinen Stich, kassiert er von allen. Hat jemand das Spiel ($\geq 35/2$), zahlt er an alle. Hat die Vorhand die meisten Punkte, zahlt sie ebenfalls an alle, als Bürgermeister doppelt. Punktegleiche Spieler teilen sich die Punkte zu gleichen Teilen. Bei einer Renonce sind je vier Punkte zu zahlen. Online wird jeder gegen jeden abgerechnet.
- Bei den **Ouvertspielen** werden die Karten nach dem ersten Stich aufgedeckt (vor dem zweiten Ausspiel). Werden die Ouvertspiele mit Reden gespielt, dürfen sich die Gegenspieler über die Strategie unterhalten. Werden die Ouvertspiele still gespielt (ohne Reden), dürfen sich die Gegenspieler weder beraten noch beeinflussen und es gilt „berührt, geführt“.

5) Zusätze (Prämien)

- Spiel und Prämien werden getrennt verrechnet. Auch Gegenspieler können Zusätze ansagen oder still spielen.
- Die **Vögel** (Pagat/Uhu/Kakadu/Quapil/Geier) müssen selber stechen, bei König Ultimo reicht es auch, wenn der Partner sticht. Beide Zusätze darf man nur ansagen, wenn man sie selbst im Blatt hat. Sie dürfen nicht freiwillig aufgegeben werden. Muss bei mehreren angesagten Vögeln einer vorzeitig gespielt werden, dann ist immer der höchste Vogel zuerst aufzugeben.
- Die **Valatprämie** zählt wie jede andere Prämie zusätzlich zum Spiel (in Solospielen doppelt). Bei Valat zählen alle Verlaufsprämien (Vögel und Ultimo), aber keine Bestandsprämien (Trull, vier Könige und Säcke) und zwar unabhängig davon, ob die jeweilige Prämie angesagt oder still gespielt wurde. Eine Valatansage hebt die Ansage von Besitzprämien auf.

6) Reklamationen

- Was liegt, pickt. Eine regelwidrig gespielte Karte darf nur im Fall einer Renonce zurückgenommen werden. Begeht jemand eine Renonce (z. B. Missachtung von Farb-, Tarock- oder Stichzwang, Talonfehler, falsche Kartenanzahl, Besserrufer ohne Vogel, Kontra durch gerufenen Partner), muss er alle regulären Spieler so stellen, als ob sie das Spiel und alle angesagten 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.
- Es gelten die Erläuterungen zur Regelauslegung und die Tiroler Tarocketikette (s. www.tarock.tirol). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr. Alle Angaben ohne Gewähr.

7) Extras

- **Optionen** (am Tisch zu vereinbaren):
 - *Trischaken positiv*: möglichst viele Punkte (jeder gegen jeden), Talontausch für jeden (je eine Karte).
 - *Farbenspiele de luxe*: Tarock als echte fünfte Farbe (frei ablegen, frei ausspielen, frei zugeben).
 - *Ouvertspiele mit Reden* (Gegenspieler dürfen sich beraten).
 - *König-im-Talon-Optionen*: alle sechs; drei beliebige; Vogel wechseln; trischaken; zweiten König rufen.
 - *Doppelte Runden*: nach Trischaken und Fensterbankl eine Runde lang alle Punkte/Ansagen doppelt.
 - *Pagatkassa*: nur bei angesagtem Pagat; Partner teilen sich Gewinn/Verlust; mit Ober-/Untergrenze; ohne Kontra.
- **Skoty-Trophy**: ohne Pagatkassa und doppelte Runden; Minuspunkte zählen für die Gesamtwertung nur zur Hälfte.
- **Spezialitäten**: Kaiserstich; Königsbesser; Selbstrufer; Farben(solo)rufer, Farbensechser; fünffarbige Farbenspiele; Sechser hinten, Sechser für alle, Somhanysechser; Farbenzweier, Zweier; Solobesser, Besserdreier; Bettler mit Talon, Bettler ohne Stichzwang; Farbenbettler, Farbenouvert; Stichspiele; Renversspiele; Pflichtspiele, gemischter Satz, Schlussrad, Mondfang, Pagatfang, Königfang; Gegenvögel, Kondor (VI); Dreifachsack, Honneurs, Zustandsprämien; kommandieren, nachlizitieren; Figurenzählung; Königrufen zu dritt (mit Strohmännchen), zu sechst (mit zwei Königen) und diverse Varianten beim Trischaken: von oben, von unten, farbig, positiv; zu fünft; mit Kontra, mit Durchmarsch, mit Stichansage, mit abweichender Talonzuteilung
...

Viel Vergnügen!

