



## Skotyregeln



Speisen		Bemerkungen
Rufer	1	Vorhandspiel, mit Partner und Talon
Trischaken	2	Vorhandspiel (jeder für sich), Talonzuteilung und Stichzwang optional
Piccolo	2	genau 1 Stich; alleine, kein Talon
Solorufer	2	mit Partner, ohne Talon; alle Zusätze zählen doppelt
Besserrufer I–II	1+V	Pagatrufer (I) oder Uhurufer (II); mit Vogel lizitieren; Uhurufer überbietet Pagatrufer
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	Kakadurufer (III); mit Vogel lizitieren
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	6	aus dem Talon darf nur eine Karte aufgenommen werden
Einer	6	aus dem Talon darf nur eine Karte aufgenommen werden
Besserrufer IIII–V	1+V	Quapilrufer (IIII) oder Geierrufer (V); mit Vogel lizitieren
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	Bemerkungen
Pagat	1	2	Tarock I im letzten Stich; nur gewonnen, wenn Tarock I den Stich macht
Uhu	2	4	Tarock II im vorletzten Stich; nur gewonnen, wenn Tarock II den Stich macht
Kakadu/Maus	3	6	Tarock III im drittletzten Stich; nur gewonnen, wenn Tarock III den Stich macht
Quapil	4	8	Tarock IIII im viertletzten Stich; nur gewonnen, wenn Tarock IIII den Stich macht
Geier	5	10	Tarock V im fünftletzten Stich; nur gewonnen, wenn Tarock V den 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
Vier Könige	1	2	alle 4 Könige in den Stichen
1. Sack (+10)	–	2	mindestens 46 Punkte (= 45/2 Blatt); nur angesagt
2. Sack (+20)	–	2	mindestens 56 Punkte (= 55/2 Blatt); nur angesagt
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 36 Punkte erforderlich (35/2 Blatt). Kein Kaiserstich; Extras ad libidum.

## 2) Lizitation

**Die Vorhand** beginnt mit *Vorhand* oder einer Spielansage. Die Vorhandspiele stehen nur der Vorhand offen; 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 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. Liegt der gerufene **König im Talon**, kann man alleine spielen, aufgeben oder trischaken (nur bei Vorhandrufen); die Hälfte mit dem gerufenen König darf man auch liegenlassen (freie Talonwahl).

**Bei Spielen mit Talon** nimmt der Spieler eine Hälfte/Karte auf und legt die überzähligen Karten wieder ab (verdeckt). Könige und Trullstücke (*Honneurs*) dürfen nie abgelegt werden, Tarock nur wenn erzwungen (offen). Die Ablage gehört zu den eigenen Stichen, die liegengelassenen Karten zu den Stichen der Gegner.

Der Spieler kann nun eventuelle **Zusätze** ansagen und muss dann seine Ansage beenden (*liege, fertig ...*). Jetzt können die anderen Spieler reihum kontrieren, passen oder weitere Zusätze ansagen. Auf jede Ansage darf so lange mit weiteren Ansagen reagiert werden, bis drei Spieler hintereinander gut gesagt haben (nachbessern erlaubt).

**Kontra/Re/Sub** (x2/x4/x8): verdoppelt den jeweiligen Ansagewert. Spiel und Zusätze werden getrennt kontriert. Alle Ansagen müssen bei der ersten Gelegenheit kontriert werden. Negativ kontriert jeder für sich, positiv gilt ein Kontra immer für alle.

### 3) Positivspiele

**Sechserdreier:** kann nur vorneweg angesagt werden; der ganze Talon wird verdeckt aufgenommen; Spielverlust zählt doppelt.

**Solospiele:** Spiele ohne Talon; dieser bleibt verdeckt liegen und gehört am Ende zu den Stichen der Gegner. Wenn der gerufene König im Talon liegt, gehört diese Hälfte dem Spieler. Alle Zusätze zählen doppelt.

**Farbenspiele:** Tarock sticht nicht. 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 Könige, Säcke und Valat.

### 4) Negativspiele

Der Pagat darf erst als letztes Tarock gespielt werden. Es gibt keine Zusätze.

**Trischaken:** Die Vorhand bestimmt, ob mit oder ohne Stichzwang gespielt wird und ob der Talon zu den ersten sechs oder zum letzten Stich dazugegeben wird (offen). Die beiden Verlierer zahlen an die beiden Sieger. Bürgermeister zahlt an alle; Jungfrau kassiert von allen. Punktegleiche Spieler teilen sich die Punkte. Bei einer Renonce sind an jeden Spieler drei Punkte zu zahlen.

**Stichspiele** (Bettler/Piccolo/Zwiccolo/Triccolo): Der Talon bleibt außen vor. Es gilt Stichzwang. Gleichwertige Negativspiele dürfen nebeneinander gespielt werden („-bei“). Der (erste) Spielansager hat das erste Ausspiel.

**Ouvertspiele:** Die Karten werden nach dem ersten Stich aufgedeckt (vor dem zweiten Ausspiel). Standardmäßig wird mit Reden gespielt, d. h. die Gegenspieler dürfen sich über die Strategie unterhalten. Werden die Ouverts 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 die 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 ein angesagter Vogel vorzeitig gespielt werden, dann ist immer der höchste Vogel zuerst aufzugeben.

Die **Valatprämie** ist wie die anderen Prämien abzurechnen, d. h. zusätzlich zum Spiel und in Solospielen doppelt. Als Zusätze (still und angesagt) zählen alle Verlaufsprämien (Vögel und Ultimo), aber keine Bestandsprämien (Trull, 4 Könige und Säcke).

### 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 Spiel und angesagte Zusätze gewonnen hätten. Entsteht einem regulären Spieler darüber hinaus ein weiterer Punkteverlust, kann er diese Punkte 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](http://www.tarock.tirol)).

Haftungsausschluss: Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr. Alle Angaben ohne Gewähr.

### 7) Ergänzungen

**Extras** (am Tisch zu vereinbaren):

- *Leere Rufer:* Vorhandrufer ohne zusätzliche Ansage nicht spielen (nur mit Partner; +1/0/-1).
- *König-im-Talon-Optionen:* ganzer Talon; drei Beliebige; Trischaken; zweiten König rufen.
- *Stille Ouverts:* Ouvertspiele ohne Reden (Beratungsverbot; berührt, geführt).
- *Semi-Ouverts revers:* nur die Gegner decken auf (mit Reden); Zwiccolo semi-ouvert.
- *Solobesser/Besserdreier:* Solorufer/Dreier mit angesagtem Vogel.
- *Kaiserstich:* Trull in einem Stich (gereiht/ungereiht, positiv/negativ, mit/ohne Zwischenkarte).
- *Mondfang:* nur angesagt (10)
- *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:** über 100 und unter 0 zählt nur jeder zweite Punkt (maximal 200); 10 Cent/Punkt.

**Online Card Games:** keine parallelen Negativspiele; Trischakenabrechnung jeder gegen jeden (+3/+1/-1/-3)

**Raritäten:** Königsbesser; Selberrufer; Farben(solo)rufer/-sechser; Farbenbettler/-piccolo; fünffarbige Farbenspiele; Sechser hinten, Somhanysechser; Farbenzweier/Zweier; Solobesser, Besserdreier; Semi-ouvert revers; Ouverts ohne Stichzwang, Ouverts mit Talon; Stichspiele; Renversspiele; Pflichtspiele; gemischter Satz, Schlussradl; König-/Pagatfang; Gegenvögel, weitere Vögel; Dreifachsack, Honneurs, Zustandsprämien; nachlizitieren, kommandieren; Kaiser-/Märchenstich, freie Ablage; Figurenzählung; Königrufern zu dritt (mit Strohmänn), 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!*