

1) Übersicht

| Lizitation | Wert | Voraussetzung / Spielziel / Talonaufnahme |
|----------------|------|--|
| Dreier (Három) | 1 | 1 Trullstück / 48 Punkte mit Partner / 3 Karten (die obersten; verdeckt) |
| Zweier (Kettő) | 2 | 1 Trullstück / 48 Punkte mit Partner / 2 Karten (die obersten; verdeckt) |
| Einser (Egy) | 3 | 1 Trullstück / 48 Punkte mit Partner / 1 Karte (die oberste; verdeckt) |
| Solo (Szóló) | 4 | 1 Trullstück / 48 Punkte mit Partner / 0 Karten (Prämien zählen nur einfach) |

| Außerord. Lizitation | Voraussetzung | Auslassen bzw. Springen |
|-----------------------|--|---|
| Ausgelassenes Spiel | Tarock XX , hohes Trullstück; mindestens 5 Tarock (Regel) | Ein Spieler darf nur auslassen, wenn einer einen Dreier lizitiert und einer einen Zweier, während die beiden restlichen Spieler passen. |
| Sprunglizit: 1 Stufe | Tarock XIX , hohes Trullstück; mindestens 6 Tarock (Usance) | Ein Spieler darf durch das Überspringen einer Lizitationsstufe den Spieler dazu einladen, XIX zu rufen (statt XX) |
| Sprunglizit: 2 Stufen | Tarock XVIII , hohes Trullstück; mindestens 6 Tarock (Usance) | Ein Spieler darf durch das Überspringen zweier Lizitationsstufen den Spieler dazu einladen, XVIII zu rufen (statt XX) |

| Prämien | still | ang. | Spielziel / Konvention |
|-------------------|-------|------|--|
| Trull | 1 | 2 | Trull / Spieler: „ <i>Ich habe Mond und Sküs</i> “; Partner: „ <i>Ich habe ein hohes Trullstück und 5 Tarock</i> “ |
| Vier Könige | 1 | 2 | Vier Könige / „ <i>Ich habe das höchste unbekannte Tarock</i> “ (nach Trullansage) |
| Doppeltes Spiel | x 2 | x 4 | 71 Punkte / „ <i>Ich habe das zweithöchste unbekannte Tarock</i> “ (nach Trullansage) |
| Valat | x 3 | x 6 | Alle Stiche / Doppeltes Spiel und Valat dürfen nicht gleichzeitig angesagt werden |
| 8 Tarock | – | 1 | 8 Tarock im Blatt (nach Ablage) / verpflichtend bei angesagtem Pagat oder Adler (ultimo/uhu) |
| 9 Tarock | – | 1 | 9 Tarock im Blatt (nach Ablage) / verpflichtend bei angesagtem Pagat oder Adler (ultimo/uhu) |
| Zentrum | – | 10 | Die ersten 5 Stiche (den 5. mit XX) / Sküs – XVIII (gemeinsam) |
| Kleiner Vogel | – | 10 | Die ersten 6 Stiche (den 6. mit Mond) / Sküs – XVII (gemeinsam) |
| Großer Vogel | – | 10 | Die ersten 7 Stiche (den 7. mit Sküs) / Sküs – XVI (gemeinsam) |
| Pagat ultimo (I) | 5 | 10 | Pagat macht den letzten Stich |
| Pagat uhu (I) | – | 15 | Pagat macht den vorletzten Stich |
| Adler ultimo (II) | 5 | 10 | Adler macht den letzten Stich |
| Adler uhu (II) | – | 15 | Adler macht den vorletzten Stich |
| König ultimo | – | 15 | Der angesagte König macht den letzten Stich (auch verloren, wenn Partner sticht) |
| König uhu | – | 20 | Der angesagte König macht den vorletzten Stich (auch verloren, wenn Partner sticht) |
| Mondfang | 48 | 96 | Die Gegner fangen den Mond |

2) Allgemeines

- **Illustriertes Zwanzigerrufen** wird zu viert, gegen den Uhrzeigersinn und **mit 42 Karten** gespielt (22 Tarock und je 5 Farben (König, Dame, Reiter, Bube, Ass/Zehn). Zuerst wird der Talon gegeben (6 Karten), jeder Spieler erhält 9 Karten (5 + 4). Es gibt nur Ruferspiele. Die Vorhand das erste Ausspiel. Es gilt Farbzwang und Tarockzwang. Es gibt keinen Kaiserstich.
- Kartenwerte wie beim Königerrufen. Das Spiel hat **94 Punkte** (Zählung ohne Abzug) und ist mit **48 Punkten** gewonnen.
- Man darf **zusammenwerfen**, wenn man nach Talonaufnahme **4 Könige** oder **kein Tarock** außer **Mond** und/oder **Pagat** in Händen hält. Wer von Haus aus vier Könige hat, kann auch vor dem Verlegen zusammenwerfen. Man darf aber nicht Tarock verlegen, um die Bedingungen herbeizuführen (man sollte also u. U. bis zum Solo lizitieren, um kein Tarock zu bekommen).

3) Gewöhnliche Lizitation

- Es gibt nur Ruferspiele. Die Lizitation beginnt mit Dreier und erfolgt **stufenweise**. Wer überboten wurde, darf ein angesagtes Spiel halten. Wenn alle anderen passen, darf man bis zum Einer erhöhen. Der Solo darf als einziges Spiel sofort lizitiert werden. Man darf nur lizitieren, wenn man **ein Trullstück** im Blatt hat (ohne Trullstück muss man passen). Wer einmal gepasst hat, darf nicht mehr mitbieten. Die Lizitation ist zu Ende, wenn drei Spieler gepasst haben. Ein **billiges Spiel** (Dreier/Zweier ohne zusätzliche Ansage) wird nicht gespielt, wenn Spieler und Partner zusammen die Trull im Blatt haben.
- Nach der **Talonaufnahme** des Spielers werden die restlichen Karten möglichst gleichmäßig auf die anderen Spieler verteilt (1/1/1, 2/1/1, 2/2/1 oder 2/2/2). Die **Ablage** erfolgt verdeckt. Könige, Trullstücke und das gerufene Tarock dürfen nicht abgelegt werden. Einfache Tarock darf man ablegen. Der Spieler muss Tarock offen ablegen. Die Gegner dürfen Tarock verdeckt ablegen, müssen aber bei der Lizitation die Anzahl bekanntgeben. Die Ablage des Spielers zählt zu seinen Stichen, die anderen verlegten Karten (also **auch jene des Partners**) zählen zu den Stichen der Gegner.
- Der aufnehmende Spieler **ruft** Tarock **XX** zum Partner. Hat er XX selbst im Blatt, ruft er XIX, etc. Sich selber rufen ist erlaubt (nur mit XX), aber nur selten sinnvoll (z. B. Zentrum und Kleiner Vogel in der Hand).
- Ein **Kontra** verdoppelt jeweils den Punktwert der kontrierten Ansage (ab ~ 7 Tarock). Es gibt Kontra, Re- und Subkontra.

4) Prämien/Konventionen

- Beim illustrierten Zwanzigerrufen geht es vorrangig darum, dem Partner Informationen über das eigene Blatt zu **signalisieren** (hauptsächlich durch die Prämienansagen, aber auch beim Tarockverlegen etc.), um eventuell teure Ansagen zu realisieren.
- Grundprinzip: Was angesagt werden kann, ist sofort anzusagen. Wird etwas nicht angesagt, muss der Partner davon ausgehen, dass diese Ansage nicht möglich war.
- **Trull**: Sküs, Mond und Pagat in den Stichen. Konventionen:
Spieler: „*Ich habe beide hohen Trullstücke*“. Partner: „*Ich habe ein hohes Trullstück und 5 Tarock*“.
- **Vier Könige**: 4 Könige in den Stichen.
Konventionen: „*Ich habe das höchste unbekannte Tarock*.“ (nach Trull) oder „*Ich bin stark in Tarock*.“ (6 – 7 Tarock).
Partner: „*Trull, Vier Könige*“ => „*Ich habe ein hohes Trullstück und das höchste unbekannte Tarock*.“
Partner: „*Trull*“, Spieler: „*Vier Könige*“ => „*Ich habe das zweite hohe Trullstück und das höchste unbekannte Tarock*.“
Spieler: „*Vier Könige* (ohne Trullansage)“ => „*Partner tarockiere!*“
- **Doppeltes Spiel**: 71 Punkte in den Stichen (23 Punkte bei Gegnern).
Konvention: „*Ich habe das zweithöchste unbekannte Tarock*“ (meist bei 6 bis 7 Tarock).
- Durch eine Prämienansage deklariert man sich als Partner. Will man als Gegner eine Prämie ansagen, muss man sich als solcher **deklarieren** (zum Beispiel durch ein Kontra), falls die Partnerschaften nicht ohnehin schon klar sind (zum Beispiel nach König Ultimo).
- **Vögel und König Ultimo**: Beide Prämien sind nur gewonnen, wenn die angesagte Figur den Stich macht. Die Zusätze können auch für den Partner angesagt werden (*kommandieren* erlaubt). Alle Ansagen müssen mit „Weiter!“ beendet werden.

5) Strategien/Taktik

- Ist ein **Spieler mit Mond** vom Mondfang bedroht, lizitiert er bis zum gehaltenen Einser, damit der Partner sich entsprechend verlegen und ausspielen kann (je nach Position eine kurze Farbe oder Tarock zum Heimgehen des Mondes).
- Ein **schwacher Pagat** ohne hohes Tarock (ab XVIII) wird aggressiv lizitieren (bis zum Solo), weil er ein teures Spiel der Gegner (mit den hohen Ansagen) verhindern will.
- Ein **Spieler mit Sküs, 6 Tarock und höchstens 1 Stecher** wird aggressiv lizitieren. Haben vor ihm schon zwei Spieler lizitiert, wird er sich verschweigen und abwarten, was passiert.
- Ein **Spieler mit Sküs, Mond, XX, XVIII** wird nicht springen, sondern aggressiv lizitieren, um Zentrum anzusagen.
- **Doppeltes Spiel**: Diese Prämie wird meist nur in einem Dreier oder Zweier angesagt, um etwas zu signalisieren.
Faustregel: Für die Ansage eines Doppelten Spiels musst du kalkulieren können, dass die Gegner nur einen Stich machen.
- **König ultimo/uhu**: 7 gute Tarock, besetzter König (nach Ablage), Stärkezeichen des Partners. Ist ein König ultimo angesagt, signalisiert der Partner, ob er in der Farbe des Königs blank ist (mit einer der verbliebenen Prämien wie 4k, ds...).
- Ein **Gegner**, der mit seinem Blatt nichts erreichen kann, als einen Ultimo oder Uhu (Pagat oder Adler) der Gegner zu verhindern, wird sich drei- oder vierfärbig machen, um Ultimo-/Uhu-Prämien zu verhindern.
- **Zentrum**: Tarock 18 bis 22. Wenn die Sitzordnung und die Kartenverteilung der höchsten Tarock passt, geht es auch mit 17 (der 18er kann ausgetrieben werden, wenn der 17er im ersten oder im zweiten Stich ganz hinten sitzt und der betreffende Spieler eine Karte hat, mit der er den 18er decken kann - z. B. 19, Mond oder Sküs). Im Normalfall ist "16 und 17" im Blatt gleichwertig mit "18 im Blatt" und wird auch entsprechend gemeldet.
- **Mondfang**: Der Spieler mit dem **Sküs** wird sich so verlegen, dass er nicht mehrere hohe Tarock hat. Der Partner mit Sküs wird sich in vielen Farben blankieren. Der Spieler mit dem **Mond** wird sich in vielen Farben blankieren, um auf diese Farben mit dem Mond heimzugehen. Der Partner des Mondes wird mindestens zwei kurze Farben behalten. Sitzt der gerufene Partner in der Vorhand, wird er sich in vielen Farben blankieren, um Tarock ausspielen zu können. Sitzt er in der Hinterhand, darf man nicht tarockstark sein (um möglichst selten ausspielen zu müssen) und keinesfalls Tarocklänge/-stärke melden!
- **Vier Könige als Frage**: Ein Partner mit Sküs, 20, 19, 18 will wissen, ob der Spieler das zweite hohe Trullstück hat, um Zentrum ansagen zu können. Oft wird diese „Frage“ auch verwendet, um auf Mondfang zu spielen (v. a. wenn 3 Spieler lizitiert haben; der Mond könnte eingezwickelt in der Mitte sitzen).
- Bei zwei lizitierenden Spielern, die nebeneinander sitzen, gilt grundsätzlich: Ruft der linke von beiden 20 und der rechte sagt **Kontra**, dann hat er viele Tarock und will den Mond fangen. Wenn du ein langer Mond mit Pagat bist, kannst du natürlich auch kontrieren, damit dein Partner tarockiert.
- Wichtig ist, dass die **Zeichen zum Antarockieren** immer beachtet werden. Wenn jemand tarockiert, soll auch der Partner tarockieren. Wenn jemand springt, soll ebenfalls der Partner zunächst unbedingt tarockieren. Gleiches gilt für den Partner eines Spielers, der 20 und 21 gemeldet hat. Man schaut zunächst einmal, was geht.

6) Online spielen (Glossar)

- Über die ungarische Website www.tarokk.hu kann man u. a. das illustrierte Zwanzigerrufen online spielen. Einstieg: Tarokk Regiszter ONLINE > Benutzercode > A > Belépés (Eintritt) > Turniere > Turnier auswählen > 20troas32 > Eingabe/Drucken > Csatlakozom egy új ONLINE játékhoz! Im Eingabefeld (Hívom) muss beim Rufen die gerufene Karte in arabischen Ziffern eingegeben werden, gefolgt von allfälligen Ansagen (laut). Grünes Symbol (Vorhand), roter Pfeil (am Zug). Beim Online-Spiel werden Renoncen nicht geahndet.
- **Glossar**: *Passz* (weiter/liege), *Három* (Dreier), *Kettő* (Zweier), *Egy* (Einser), *Szóló* (Solo), *Tartom* (ich halte), *Mehet* (weiter/liege), *Hívom* (ich rufe); *Skartolás* (Karten ablegen), *Ütesbe* (Karte spielen), *Elviszem* (Stich einziehen); *Skart* (Ablage), *Ütések* (Stiche), *Utolsó ütés* (letzten Stich ansehen), *Lapot mutat, bedob* (die eigenen Karten herzeigen), *Lapok rendezése* (Karten sortieren); *Tarokk fekszik* (verlegte Tarock); *Elszámolás* (Abrechnung), *Licitek törlese* (Lizitation wiederholen), *Lapkiosztás* (geben), *Parti előlről* (Spiel wiederholen).

¹ Mayr/Sedlaczek: Die Strategie des Tarockspiels, 1. Aufl., Wien: Edition Atelier, 2008, S. 277–310