

1) Die Lizitationstabelle

Spiele	still	ang.	Spielziel / Talonaufnahme
Dreier (Három)	-	1	48 Punkte mit Partner (mind. 1 Trullstück) / die obersten 3 Karten (verdeckt)
Zweier (Kettő)	-	2	48 Punkte mit Partner (mind. 1 Trullstück) / die obersten 2 Karten (verdeckt)
Einser (Egy)	-	3	48 Punkte mit Partner (mind. 1 Trullstück) / die oberste Karte (verdeckt)
Solo (Szóló)	-	4	48 Punkte mit Partner (mind. 1 Trullstück) / keine Karte; Prämien zählen nur einfach

Prämien	still	ang.	Spielziel / Konvention
Trull (Sküs, XXI, I)	1	2	„Ich habe ein hohes Trullstück und 5 Tarock“ (Partner), „Ich habe Mond und Sküs“ (Spieler)
Vier Könige	1	2	„Ich habe das höchste unbekannte Tarock“ (nach Trullansage)
Doppeltes Spiel (71)	x 2	x 4	„Ich habe das zweithöchste unbekannte Tarock“ (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/Adler ultimo/uhu!
9 Tarock	-	1	9 Tarock im Blatt (nach Ablage) / verpflichtend bei angesagtem Pagat/Adler ultimo/uhu!
Zentrum	-	10	Die ersten 5 Stiche (den 5. mit XX) / (-XVIII)
Kleiner Vogel	-	10	Die ersten 6 Stiche (den 6. mit Mond) / (-XVII)
Großer Vogel	-	10	Die ersten 7 Stiche (den 7. mit Sküs) / (-XVI)
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 mit **42 Karten** gespielt. Es gibt 22 Tarock und in jeder Farbe fünf Karten, nämlich König, Dame, Reiter, Bube und Ass (♥ Herz, ♦ Karo) bzw. Zehn (♠ Pik, ♣ Treff). Könige und Trullstücke zählen 5 Punkte, Damen 4, Reiter (Cavalle) 3, Buben 2, Zehner bzw. Ass und einfache Tarock 1 Punkt. Es wird zu viert und gegen den Uhrzeigersinn gespielt. Zunächst legt der Geber 6 Karten als Talon in die Mitte des Tisches (nicht 2 x 3). Dann erhält jeder Spieler reihum 9 Karten (zuerst 5 und dann 4). Es gibt nur Ruferspiele. Die Vorhand das erste Ausspiel. Es gilt immer Farbwang (man muss Farbe bekennen) und Tarockzwang (eine Fehlfarbe muss mit Tarock bedient werden).
- Gezählt wird in **Einzelzählung** (ohne Abzug). Das ganze Spiel hat **94 Punkte**, um zu gewinnen sind **48 Punkte** erforderlich. Für das doppelte Spiel sind mindestens 71 Punkte erforderlich, mit 24 Punkten ist man aus dem Wasser.
- Man darf **zusammenwerfen**, wenn man nach dem Verlegen entweder 4 Könige hat oder den blanken Mond oder den blanken Pagat oder Mond und Pagat blank oder überhaupt kein Tarock hat. Wer von Haus aus vier Könige hat, kann auch vor dem Verlegen zusammenwerfen. Man darf aber nicht Tarock verlegen, um ein Zusammenwerfen herbeizuführen. Erfüllt man die Bedingungen, sollte man also unter Umständen bis zum Solo lizitieren, um kein Tarock aus dem Talon zu bekommen.

3) Gewöhnliche Lizitation

- **Normales Spiel** (Dreier, Zweier, Einser, Solo): Wer **mindestens ein Trullstück** im Blatt hat, kann lizitieren! Wer kein Trullstück hat, muss passen! Ein billiges Spiel mit der Trull (Dreier, Zweier) ohne zusätzliche Ansage wird nicht gespielt, sondern sofort ausbezahlt. Es gibt nur Ruferspiele. Wer überboten worden ist, kann halten. Wer einmal gepasst hat, darf nicht mehr mitbieten. Alle Ansagen müssen mit „Weiter!“ abgeschlossen werden (damit der nächste Spieler weiß, dass er dran ist).
- **Rufen**: Der aufnehmende Spieler ruft **Tarock XX** zum Partner. Hat er XX selbst im Blatt, ruft er XIX, etc. Sich selber rufen ist erlaubt, aber nur selten sinnvoll, z. B. wenn man Zentrum und Kleiner Vogel in der Hand hat (man verdient 3 x Zentrum und 3 x Kl. Vogel). Bei Selbstrufen muss XX gerufen werden (nicht XIX, XVIII etc.).
- **Talon/Ablage**: Nachdem der Spieler seine Karten aufgenommen hat, werden die restlichen Karten auf die anderen Spieler möglichst gleichmäßig verteilt (1/1/1, 2/1/1, 2/2/1 oder 2/2/2). Jeder Spieler legt die überzähligen Karten wieder ab (verdeckt). Könige und Trullstücke dürfen nicht abgelegt werden. **Man darf Tarock 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.
- **Ansagen**: Die Lizitation ist erst zu Ende, wenn dreimal hintereinander gepasst wurde.
- **Kontra/Re/Sub**: verdoppeln jeweils den Punktwert des Spiels. Die Prämien werden nicht verdoppelt. Spiel und Prämien können getrennt kontriert werden.

## 4) Außerordentliche Lizitation

### • **Ausgelassenes Spiel:**

Diese Regel gilt nur dann, wenn ein Spieler einen Dreier lizitiert, ein anderer einen Zweier, während die restlichen beiden Spieler passen. Der auslassende Spieler muss **Tarock XX**, ein **hohes Trullstück** und mindestens **5 Tarock** haben (Regel).

### • **Sprunglizitation 1 Stufe:**

Hat ein Spieler **Tarock XIX**, ein und mindestens **6 Tarock** (Usance), darf er durch das Überspringen einer Lizitationsstufe einen Spieler dazu einladen, XIX zu rufen (statt XX).

### • **Sprunglizitation 2 Stufen:**

Hat ein Spieler **Tarock XVIII**, ein und mindestens **6 Tarock** (Usance), darf er durch das Überspringen einer Lizitationsstufe einen Spieler dazu einladen, XVIII zu rufen (statt XX).

## 5) Prämien

- **Trull:** Konvention: „*Ich habe ein hohes Trullstück und 5 Tarock.*“ (Partner); „*Ich habe beide hohen Trullstücke.*“ (Spieler).
- **Vier Könige:** Konvention: „*Ich habe das höchste unbekannte Tarock.*“ (nach Trullansage) oder: „*Ich bin stark in Tarock.*“
- **Doppeltes Spiel:** Konvention: „*Ich habe das zweithöchste unbekannte Tarock.*“
- Spiel und **Prämien** werden getrennt verrechnet. Auch die Gegenpartei kann Zusätze ansagen, muss sich aber als Gegner deklarieren, zum Beispiel durch ein Kontra, **falls die Partnerschaften noch nicht klar sind**. Beispiel: Ich rufe 20, Trull. Nächster Spieler: Kontra, 8 Tarock. (Er ist Gegner.) Sagt er nur 8 Tarock, ist er Partner. Es gilt also das Prinzip: Ein Spieler macht eine Ansage, ein folgender Spieler ebenfalls: Ohne Kontra ist er der Partner des vorhergehenden Spielers. Das ist exakt das gleiche Prinzip wie im österreichischen Zwanzigerrufen.
- **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* ist erlaubt).

## 6) Taktik

- Beim illustrierten Zwanzigerrufen geht es oft darum, dem Partner Informationen über das eigene Blatt zu signalisieren (hauptsächlich durch die Prämienansagen, aber auch beim Tarockverlegen etc).
- Ein **schwacher Pagat** ohne Stecher wird aggressiv lizitieren, weil die Gefahr besteht, dass zwei Gegner teure Ansagen schaffen. Hat ein schwacher Pagat mindestens Tarock XVIII, braucht er nicht mehr lizitieren.
- Ein **Spieler mit Mond** wird immer lizitieren (meist bis zum Einser). Er will ja den Partner mit XX haben, damit ihm dieser eine Farbe zum Heimgehen des Mondes bringt. Er denkt außerdem: Der Partner soll wissen, dass ich vom Mondfang bedroht bin und sich gleich entsprechend verlegen.
- Ein **Spieler mit Sküs, 6 Tarock und höchstens 1 Stecher** wird aggressiv lizitieren. Haben vor ihm schon zwei Spieler lizitiert, wird er sich verschwiegen und abwarten, was passiert.
- Ein **Spieler mit Sküs, Mond, XX, XVIII** wird nicht springen, sondern aggressiv lizitieren, um Zentrum anzusagen.
- **König ultimo/uhu:** 7 gute Tarock, besetzter König (nach Ablage), Stärkezeichen des Partners.
- 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.
- **Vier Könige** (ohne Trullansage): Spieler: „*Partner tarockiere!*“  
Partner: „*Trull, Vier Könige*“ (= „*Ich habe ein hohes Trullstück und XIX.*“);  
Partner: „*Trull*“, Spieler: „*Vier Könige*“ (= „*Ich habe das zweite hohe Trullstück und XIX.*“)
- **Doppeltes Spiel** (ohne Trullansage): *Ich habe das zweithöchste unbekannte Tarock.*“ (meist bei 6 bis 7 Tarock).  
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. Zwei Stiche zusammen mit dem Talon vereiteln schon meist ein doppeltes Spiel.
- **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.
- Der Partner in der Vorhand wird sich in vielen Farben blankieren, um oft ausspielen zu können.
- Der Partner in der Hinterhand wird sich vielfärbig machen, um möglichst selten auszuspielen.

## 7) Online spielen (Glossar)

- Über die ungarische Website [www.tarokk.hu](http://www.tarokk.hu) kann man u. a. das illustrierte Zwanzigerrufen online spielen. Einstieg: Tarokk Regiszter ONLINE > Benutzercode > A > Belépés (Eintritt) > Turniere > Turnier auswählen > 20tro... > 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).

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