



## Cupregeln



Spiel	Wert
Rufer (V)	1
Trischaken (V)	2
Piccolo	2
Solorufer	2
Besserrufer	1+
Bettler	4
Sechserdreier (V)	4
Farbendreier	5
Dreier	5
Zwiccolo ouvert	8
Piccolo ouvert	8
Bettel ouvert	8
Farbensolo	10
Solodreier	10

Zusätze (Prämien)	still	ang.
Pagat (I)	1	2
Uhu (II)	2	4
Kakadu/Maus (III)	3	6
Quapil (IIII)	4	8
König ultimo	1	2
Mondfang	1	2
4 Könige	1	2
Trull	1	2
1. Sack (≥ 45/2 Blatt)	–	2
2. Sack (≥ 55/2 Blatt)	–	2
Valat	10	20

Saison 2018/19

Kaiserstich	Mond, Sküs, Pagat (nur gereiht, positiv u. negativ)
-------------	---

## 1) Allgemeines

- **Königrufen** mit 54 Karten wird zu viert und gegen den Uhrzeigersinn gespielt – zu fünft setzt der Geber aus. Sitzordnung und erste Vorhand werden durch Kartenziehen festgelegt, Tarock ist erste Vorhand. Der Spieler gegenüber (oder links) des Gebers hebt ab; es muss abgehoben werden. Jeder Spieler erhält 2 x 6 Karten, der Talon wird in der Mitte oder zu Beginn gegeben. Mit jedem Blatt muss gespielt werden.
- **Gezählt** wird immer in Lagen zu drei Karten mit zwei Punkten Abzug pro Lage, bei unvollständigen Lagen wird nur ein Punkt abgezogen. Um zu gewinnen, sind 36 Punkte erforderlich (= 35/2 Blatt bei blattgenauer Zählweise).
- Es gilt **Farbzwang** (eine ausgespielte Farbe muss bedient werden) und **Tarockzwang** (auf eine Fehlfarbe muss man Tarock spielen); zusätzlich gilt in Negativspielen Stichzwang. In positiven Spielen spielt die Vorhand zum ersten Stich aus, in negativen der Spieler.
- **Was liegt, pickt.** Eine regelwidrig gespielte Karte darf jedoch ausnahmsweise zurückgenommen werden, solange der Stich noch nicht umgedreht bzw. nicht schon vorher zum nächsten Stich ausgespielt wurde. Jeder darf den letzten Stich sehen, alle anderen Stiche und der Talon sind tabu (**nachwassern verboten**).
- **Kontras:** Kontra, Re- und Subkontra verdoppeln jeweils den Wert der kontrierten Ansage. Spiel und Zusätze können getrennt kontriert werden. Stellt sich erst hinterher heraus, dass sich versehentlich zwei Partner kontriert haben, zählt es nicht. In Negativspielen kontriert jeder für sich, ansonsten gilt ein Kontra immer für alle Spieler.
- **Kaiserstich:** Fallen **Mond, Sküs** und **Pagat**, sticht der Pagat (**nur in dieser Reihenfolge**, vierte Karte irrelevant).

## 2) Lizitation

- **Ersteigerung:** Die Vorhand beginnt mit „Vorhand“ oder einer Spielansage; den **Sechserdreier** muss sie sofort ansagen. Sagen alle anderen weiter, kann die Vorhand im Nachhinein nur noch **rufen oder fahren**. Die **Vorhandspiele (V)** stehen nur ihr offen. Wer kein Spiel anmeldet, muss „weiter“ sagen. Angesagte Spiele dürfen nur durch höherrangige überboten werden. Eine eigene Spielansage darf nur erhöht werden, wenn sie überboten wurde. Hat man gepasst, darf man nicht mehr mitbieten (Spiele nachlizitieren verboten).
- **Ansagen:** Jetzt kann der Spieler einen König rufen, den Talon aufnehmen oder eventuelle Zusätze ansagen. Hat jemand drei Könige im Blatt, kann er „den Vierten“ rufen (ohne die Farbe zu nennen). Es ist nicht erlaubt, sich selber zu rufen. Jedes Spiel muss gespielt werden. Nur wenn der gerufene König im Talon liegt, kann man das Spiel schleifen (aufgeben). Die Hälfte mit dem gerufenen König darf liegengelassen werden. Beim Solodreier müssen die **Zusätze mit dem Spiel** angesagt werden, da dieses nicht überboten werden kann. Die Ansage wird mit dem Liegen beendet. Erst dann können die anderen Spieler reihum entweder weitere Zusätze ansagen oder die bisherigen Ansagen kontrieren bzw. mit „gut“ quittieren. Auf jede Ansage darf so lange mit weiteren Ansagen reagiert werden, bis drei Spieler hintereinander „gut“ gesagt haben (Prämien **nachbessern erlaubt**).

## 3) Positivspiele

- **Spiele mit Talon:** Der Talon wird aufgedeckt, eine Hälfte aufgenommen und die überzähligen Karten verdeckt abgelegt. Die Ablage gehört zu den eigenen Stichen, die liegen gebliebene Hälfte zu den Stichen der Gegner. Könige und Trullstücke (Honneurs) dürfen nie abgelegt werden, Tarock nur erzwungenermaßen (und offen). Beim Sechserdreier wird der ganze **Talon verdeckt** aufgenommen und der Spielverlust zählt doppelt (nur das Spiel).
- **Spiele ohne Talon (Solospiele):** Talon bleibt verdeckt liegen und gehört am Ende zu den Stichen der Gegner. Liegt der gerufene König im Talon, gehört diese Hälfte dem Spieler. Alle **Zusätze** zählen **doppelt** (auch Valat).

- **Farbenspiele:** Tarock sticht nicht. So lange man Farbkarten hat, darf man kein Tarock ausspielen. Kann man eine Farbe nicht bedienen, muss man Tarock zugeben. Statt 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

- Keine Zusätze, kein Talon; Stichzwang; Pagat als letztes Tarock (außer Kaiserstich).
- **Trischaken:** bunt gemischt, ohne Kontra. 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 abgerechnet. Der Spieler mit den meisten Punkten zahlt an alle anderen. Hat jemand das Spiel ( $\geq 35/2$  Blatt), zahlt er doppelt. Hat die Vorhand die meisten Punkte (alleine), zahlt sie ebenfalls doppelt ( $\geq 35/2$  Blatt vierfach). Spieler ohne Stich bekommen den ganzen Gewinn. Punktegleiche Spieler teilen sich den Gewinn bzw. Verlust. Im Falle einer Renonce erhalten alle regulären Spieler jeweils sechs Punkte (**Fixwert**).
- **Ouvert: Vor dem zweiten Ausspiel** wird aufgedeckt. Wenn nichts anderes vereinbart ist, gilt **Schweigepflicht**, d.h. die Gegenspieler dürfen sich weder beraten, noch gegenseitig beeinflussen („berührt, geführt“).

#### 5) 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. Müssen angesagte Vögel vorzeitig gespielt werden, dann ist immer der höchste Vogel zuerst aufzugeben. Verstöße dagegen sind nur dann Renonce, wenn sich jemand dadurch offensichtlich einen Vorteil verschaffen wollte (z.B. durchs heimbringen von Pagat oder König...).
- **Fänge:** der Mondfang (abstechen des gegnerischen Mondes) zählt, alle anderen Fänge zählen nicht.
- Der **Valat** ist wie alle anderen Prämien **zusätzlich zum Grundspiel** zu zahlen. Als Zusätze (egal ob still oder angesagt) zählen **alle Stichprämien** (Vögel, Ultimo, Mondfang), aber **keine Materialprämien** (Trull, 4 Könige, Säcke). Wird ein angesagter Valat verloren, werden Spiel und alle Stichprämien gegenverrechnet.

#### 6) Renonce

- Begeht jemand einen **Regelverstoß** (z.B. Missachtung von Farb-, Tarock- oder Stichzwang, Talonfehler, Spiel mit falscher Kartenanzahl, Besserrufer ohne Vogel im Blatt, Kontra durch gerufenen Partner, Spielverrat, etc.), muss er **alle regulären Spieler schadlos halten**, d.h. so stellen, als ob sie **Spiel und angesagte Zusätze** gewonnen hätten. Entsteht einem regulären Spieler darüber hinaus ein weiterer offensichtlicher Punkteverlust, kann er diese Punkte zusätzlich einfordern (solange der Verlust nicht ohnehin schon gedeckt ist).
- **Fair Play** steht an oberster Stelle (s. „[taroquette.pdf](#)“). Bei Unklarheiten entscheiden die Schiedsrichter bzw. Turnierleiter, die Entscheidungen sind zu akzeptieren (s. „[renoncen.pdf](#)“). Grobe Unsportlichkeiten (z.B. absichtliches Falschspiel) können mit Ausschluss und Sperren geahndet werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mit der Teilnahme erklärt sich jeder Spieler mit allen Punkten einverstanden.

#### 7) Modus

- Pro Punkt zehn Cent; keine doppelten Runden, Kontras zählen nicht für die Turnierwertung. Die Tischzuteilung erfolgt nach Zufallszahlen. Der Schreiber ist für die korrekte und vollständige Mitschrift zuständig; findet sich beim Abrechnen in einer Zeile ein Schreibfehler, der nicht mehr geklärt werden kann, wird dieses Spiel gestrichen.
- Wenn nicht anders verlaublich, werden **3 Runden à 16 Spiele** ausgetragen. Es wird mit Zeitlimit gespielt, d.h. der Turnierleiter kann bei Bedarf die Runde vorzeitig beenden.
- Die **Schriftpunkte** aus allen drei Runden werden addiert. Zusätzlich werden pro Tisch je nach Rang folgende **Rangpunkte** vergeben: **+40/30/20/10** (bzw. +45/35/25/15/5 an Fünfertischen); bei ex aequo wird gemittelt. Für die Tageswertung werden Schrift- und Rangpunkte addiert, für die Teamwertungen zählen nur die Schriftpunkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei ex aequo gelten der Reihe nach folgende Kriterien: die besseren Platzierungen (Ränge), die besseren Rundenergebnisse (Schrift) und zuletzt das Los.<sup>i</sup>

*Viel Vergnügen!*

<sup>i</sup> gelb ... aktuelle Änderungen bzw. Klarstellungen