



Cupregeln



Spiel	Wert
Rufer (V)	1
Trischaken (V)	2
Piccolo	2
Solorufer (Supra)	2
Besserrufer	2+V
Bettler	4
Sechserdreier (V)	4
Farbendreier	5
Dreier (Eigener, Auf)	5
Zwiccolo ouvert	7
Piccolo ouvert	7
Bettel ouvert	8
Farbensolo	10
Soldreier (Solone)	10

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

Saison 2017/18

Kaiserstich	Mond, Sküs, Pagat (nur in dieser Reihenfolge)
-------------	--

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). Es muss gut gemischt und es muss abgehoben werden (durch vis à vis bzw. Hinterhand). Jeder Spieler erhält 2 x 6 Karten, der Talon wird in der Mitte gegeben (oder zu Beginn). **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).
- In positiven Spielen wirft die Vorhand aus, in negativen der Spielaufnehmer. Es gilt **Farb- und Tarockzwang**, in Farbspielen Farbausspielzwang und in Negativspielen Stichzwang.
- **Was liegt, pickt.** Eine regelwidrig gespielte Karte darf jedoch 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**). Talon, Ablage und die jeweils eigenen Stiche (auch unter Partnern) sollten voneinander getrennt gehalten werden (wegen allfälliger Renoncen).
- **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 das 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 egal).

2) Lizitation

- **Ersteigerung:** Die Vorhand muss das Spiel mit „Vorhand!“ eröffnen oder gleich ein Spiel ansagen. Dann müssen alle anderen reihum ein Spiel ansagen oder passen („weiter!“). Sagt niemand ein Spiel an, kann die Vorhand nur mehr rufen oder fahren. Die **Vorhandspiele** (V) stehen nur der Vorhand offen. Angesagte Spiele dürfen nur durch höherrangige überboten werden. Eine eigene Spielansage darf nur erhöht werden, wenn sie überboten wurde. Wer einmal gepasst hat, darf nicht mehr mitbieten (Spiele nachlizitieren verboten).
- **Ruf/Ansage:** Jetzt kann der Spielansager je nach Spiel einen König rufen, den Talon aufnehmen und eventuelle Zusätze ansagen. Wer drei Könige hat, kann „den Vierten“ rufen (ohne die Farbe zu nennen). Sich **selber rufen** ist **verboten**. Liegt der gerufene König im Talon, kann man das Spiel schleifen, d.h. sofort aufgeben. Die Hälfte mit dem gerufenen König darf liegengelassen werden.
- **Abschluss:** Die Ansage wird mit dem Liegen beendet („Ich liege!“). Dann muss jeder Spieler reihum weitere Zusätze ansagen oder die bisherigen Ansagen kontrieren bzw. mit „gut!“ quittieren. Jeder Spieler darf so lange weitere Ansagen machen, bis drei Spieler hintereinander „gut!“ gesagt haben (Prämien **nachbessern erlaubt**).

3) Positivspiele

- Bei Spielen mit **Talon** wird dieser 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. Offene Karten werden üblicherweise nach dem ersten Stich umgedreht. Könige und Trullstücke (Honneurs) dürfen nie abgelegt werden, Tarock nur gezwungenermaßen (offen). Die Vorhand spielt aus.
- **Sechserdreier:** kann von der Vorhand nur **vorneweg** angesagt werden. Der ganze Talon wird **verdeckt** aufgenommen. Der Spielverlust zählt doppelt (nur das Spiel).
- **Solospiele:** Spiele ohne Talon; dieser 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; es gelten **Farbausspielzwang** und **Tarockzwang** (wer eine Farbe nicht bedienen kann, muss 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

- Stichzwang; keine Zusätze; kein Talon; Pagat als letztes Tarock (außer Kaiserstich). Der Spielansager spielt aus.
- **Trischaken:** *bunt gemischt*, kein Kontra. Die Vorhand kann wählen, ob der **Talon** zu den ersten 6 Stichen oder zum letzten dazugegeben wird (offen). Es wird blattgenau abgerechnet, der Spieler mit den meisten Punkten zahlt an die drei anderen. Wer das Spiel hat ($\geq 35/2$ Blatt), zahlt doppelt („Bürgermeister“). Hat die Vorhand die meisten Punkte, zahlt sie ebenfalls doppelt. Wer keinen Stich hat, gewinnt alles („Jungfrau“). Punktgleiche Spieler teilen sich Gewinn/Verlust. Wer renonciert, zahlt wie ein Bürgermeister.
- **Ouvert:** Die Karten werden **nach dem ersten Stich** aufgedeckt (vor dem 2. Ausspiel). Es gilt **Schweigepflicht**, d.h. die Gegenspieler dürfen sich weder beraten, noch 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. *heimbringen* von Pagat oder König...).
- **Valat:** Die Prämie für den 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 Zusätze 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 anderen schadlos halten**, d.h. so stellen, als ob sie **Spiel und angesagte Zusätze** gewonnen hätten (er bezahlt also einem Alleinspieler den dreifachen, allen anderen den einfachen Spielwert – auch Partnern). Entgeht einem regulären Spieler **darüber hinaus** ein weiterer sicherer Punktegewinn, kann er diese Punkte zusätzlich einfordern (solange der Verlust nicht ohnehin durch den Renoncewert gedeckt ist).
- **Fair Play** steht an oberster Stelle. Im Übrigen gilt die Tarocketikette (s. [taroquette.pdf](#)). Bei Unklarheiten entscheiden die Schiedsrichter bzw. Turnierleiter; deren Entscheidungen sind zu akzeptieren. 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 verlaubar, werden **3 Runden à 16 Spiele** ausgetragen. Die Turnierleitung kann langsame Tische 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). Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei ex aequo gelten der Reihe nach folgende Kriterien: die besseren Platzierungen (Ränge), die besseren Runden (Schrift) und zuletzt das Los.ⁱ

Viel Vergnügen!

ⁱ gelb ... aktuelle Änderungen bzw. Klarstellungen