

♠♥ ♦♣
Standardregeln de luxe / Skotyregeln

Speisen	Wert	Spielziel / Bemerkungen
Rufer (V)	1	36 Punkte (= 35/2 Blatt) / mit Partner, mit Talon
Trischaken (V)	2	möglichst wenig Punkte / jeder für sich; bunt gemischt, Talon und Stichzwang wahlweise
Piccolo	2	genau 1 Stich / alleine, ohne Talon
Solorufer	2	36 Punkte (= 35/2 Blatt) / mit Partner, ohne Talon
Besserrufer	2+V	wie Rufer + Vogel (I, II, III, IIII) / der Vogel muss im Blatt vorhanden sein
Bettler	4	kein Stich / alleine, ohne Talon
Sechserdreier (V)	4	36 Punkte (= 35/2 Blatt) / alleine, mit ganzem Talon (verdeckt); Spielverlust zählt doppelt
Farbendreier	5	36 Punkte (= 35/2 Blatt) / alleine, mit Talon; Farbauspiel- und Tarockzwang ; Ablage: Tarock
Dreier	5	36 Punkte (= 35/2 Blatt) / alleine, mit Talon
Zwiccolo semi-ouvert	6	genau 2 Stiche / wie ouvert, aber nur der Spielansager deckt auf
Piccolo semi-ouvert	6	genau 1 Stich / wie ouvert, aber nur der Spielansager deckt auf
Bettel semi-ouvert	6	kein Stich / wie ouvert, aber nur der Spielansager deckt auf
Farbeneiner	6	wie Farbendreier / aus dem Talon darf nur eine Karte aufgenommen werden
Einer	6	wie Dreier / aus dem Talon darf nur eine Karte aufgenommen werden
Solobesser	4+V	wie Besserrufer ohne Talon
Zwiccolo ouvert	7	genau 2 Stiche / alle decken nach dem erstem Stich ihre Karten auf
Piccolo ouvert	7	genau 1 Stich / alle decken nach dem erstem Stich ihre Karten auf
Bettel ouvert	8	kein Stich / alle decken nach dem erstem Stich ihre Karten auf
Farbensolo	10	wie Farbendreier ohne Talon
Solodreier	10	wie Dreier ohne Talon

Zutaten	still	ang.	Bemerkungen
Pagat	1	2	I macht den letzten Stich
Uhu	2	4	II macht den vorletzten Stich
Kakadu (Maus)	3	6	III macht den drittletzten Stich
Quapil	4	8	IIII macht den viertletzten Stich
König Ultimo	1	2	gerufener König im letzten Stich (auch gewonnen, wenn Partner sticht)
Mondfang	1	2	Gegner stechen den Mond (XXI)
Könige	1	2	eine Partei hat alle 4 Könige in den Stichen
Trull	1	2	eine Partei hat Mond, Sküs und Pagat in den Stichen
1. Sack	–	2	mindestens 46 Punkte (= 45/2 Blatt); Gegner maximal 24 Punkte (= 24/1 Blatt)
2. Sack	–	2	mindestens 56 Punkte (= 55/2 Blatt); Gegner maximal 14 Punkte (= 14/1 Blatt)
Valat	10	20	alle Stiche / Prämie zusätzlich zum Grundspiel, in Solospielen doppelt

Kaiserstich	fallen im selben Stich Mond, Sküs und Pagat (in dieser Reihenfolge), sticht der Pagat
--------------------	--

1) Allgemeines

- **Königrufen** mit 54 Karten wird zu viert und gegen den Uhrzeigersinn gespielt (zu fünft setzt der Geber aus). *Hoch* ist erste Vorhand; vis à vis hebt ab (oder die Hinterhand). Jeder Spieler erhält 2 x 6 Karten, dazwischen (oder zu Beginn) wird der Talon gegeben (2 x 3 Karten). Wurde geklopft, werden zuerst der Talon, und dann alle zwölf Karten auf einmal gegeben, wobei die Vorhand als erstes ein Kartenpaket wählen darf (nimmt sie die ersten, wird reihum gegeben). Mit jedem Blatt muss gespielt werden (kein *zusammenwerfen*).
- **Gezählt** wird immer in Lagen zu drei Karten mit zwei Punkten Abzug pro Lage, bei unvollständigen Lagen wird nur ein Punkt abgezogen. Das Spiel hat somit 70 Punkte; 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 immer **Farbzwang** (eine ausgespielte Farbe muss bedient werden) und **Tarockzwang** (hat man die ausgespielte Farbe nicht im Blatt, muss man Tarock spielen). Zusätzlich gilt in Negativspielen **Stichzwang**, in Farbenspielen **Farbauspielzwang**.
- **Was liegt, pickt.** Eine regelwidrig gespielte Karte darf jedoch zurückgenommen werden, solange der Stich noch nicht umgedreht bzw. nicht vorher schon zum nächsten Stich ausgespielt wurde. Jeder Spieler darf den letzten Stich sehen, die 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 negativen Spielen kontriert jeder für sich, ansonsten gilt ein Kontra immer für alle Spieler.
- **Radl:** Üblicherweise wird nach Trischaken, 35:35 und allen Nullern (Fensterbankl, Schrift) die nächste **Runde doppelt** gespielt (einmal reihum, kein vierfach). Beendet wird eine Tarockpartie meist mit einem Schlussradl (zur ersten Vorhand oder zum Gstieß).

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 „weiter!“ sagen. 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 (kein halten durch die Vorhand). Eine eigene Spielansage darf nur erhöht werden, wenn sie überboten wurde. Wer einmal gepasst hat, darf bei der Spielersteigerung nicht mehr mitbieten (kein nachlizitieren).
- **Ruf/Ansage:** Jetzt kann der Spieler je nach Spiel einen König rufen, den Talon aufnehmen (und ablegen) 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 auch liegengelassen werden.
- **Abschluss:** Die Ansage wird mit dem „liegen“ beendet. Dann kann jeder weitere Zusätze ansagen, kontrieren oder mit „gut!“ passen. Jeder darf so lange weitere Ansagen machen, bis drei Spieler hintereinander „gut!“ gesagt haben (**nachbessern erlaubt**).

3) Positivspiele

- Bei Spielen mit **Talon** wird dieser aufgedeckt, eine Hälfte bzw. Karte aufgenommen und die überzähligen Karten wieder abgelegt. Die Ablage gehörte zu den eigenen Stichen, die liegen gebliebenen Karten zu den Stichen der Gegner. Könige und Trullstücke (*Honneurs/Fünferzähler*) dürfen nie abgelegt werden, Tarock erst wenn erzwungen und dann nur offen. Die Vorhand spielt aus.
- **Sechserdreier:** kann nur vorneweg angesagt werden. Soll der Sechserdreier hintennach angesagt werden dürfen, muss das vorab vereinbart 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** (auch Valat).
- **Farbenspiele:** Tarock sticht nicht; es gelten **Farbausspielzwang** (solange man Farben hat) und **Tarockzwang** (kann man eine Farbe nicht bedienen, muss man Tarock zugeben). 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

- Stichzwang, keine Zusätze, kein Talon, kein Kontra, Pagat als letztes Tarock (außer beim Kaiserstich). Der Spielaufnehmer spielt aus. Gleichwertige Negativspiele dürfen nebeneinander gespielt werden („-bei“).
- **Trischaken:** Die Vorhand kann bestimmen, ob **mit oder ohne Stichzwang** gespielt wird und ob der **Talon zu den ersten sechs oder zum letzten Stich** dazugegeben wird (offen). Es wird blattgenau abgerechnet; der Spieler mit den meisten Punkten zahlt an die drei anderen. Vorhand und Bürgermeister ($\geq 35/2$) zahlen doppelt. Wer keinen Stich hat (*Jungfrau*), bekommt alles alleine. Punktegleiche Spieler teilen sich Gewinn/Verlust. Ein Renoncier zahlt wie ein Bürgermeister.
- **Ouvert:** Die Karten werden **nach dem ersten Stich** aufgedeckt (vor dem zweiten 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 / 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/König...).
- **Valat:** Die Prämie für den Valat ist, wie alle anderen Prämien auch, **zusätzlich zum Grundspiel** zu bezahlen. Als Zusätze (egal ob still oder angesagt) zählen **alle Stichprämien** (Vögel, König 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 Kartenzahl, Besserrufer ohne Vogel im Blatt, Kontrameldung durch gerufenen Partner, Spielverrat, etc.), muss er **alle anderen schadlos halten** (auch Partner). Alle regulären Spieler sind so zu stellen, als ob sie **Spiel und angesagte Zusätze** gewonnen hätten (ein Alleinspieler erhält also den dreifachen Spielwert, alle anderen den einfachen). Entgeht einem regulären Spieler **darüber hinaus** ein weiterer sicherer Punktegewinn, kann er diese Punkte zusätzlich einfordern, solange der Verlust nicht ohnehin abgegolten ist.
- **Fair Play** steht an oberster Stelle. Im Übrigen gilt die Tiroler Tarocketikette (s. [tarquette.pdf](#)).

7) Ergänzungen

- **Skoty Regeln:** **blanke Rufer** (ohne Ansage) sofort abrechnen; mit **Triccolo-ouvert**; zehn Cent pro Punkt, **keine Radln** (doppelte Runden), das **einfache Kontra** zählt auf die Schrift (Gesamtwertung).
- **Weitere Optionen:** Zwiccolo-bei; **Semi-ouvert mit revers:** der Spieler bestimmt, wer aufdeckt (Spieler oder Gegner); etc...
König im Talon: ganzen Talon aufnehmen (alle sechs); trischaken statt schleifen; auf Vogel aus Talon wechseln.
- **Pagatkassa:** Jeder Geber zahlt den vereinbarten Betrag ein. Wer einen angesagten Pagat gewinnt, kassiert den Inhalt, wer ihn verliert muss den Inhalt verdoppeln (geteilt mit Partner). Eventuell mit Startzahlung (bei leerer Kasse) und Obergrenze.¹

Viel Vergnügen!

¹ **Farblegende:** blau...Unterschiede zu Cupregeln

gelb...aktuelle Änderungen/Klarstellungen