

♠♥ Standardregeln de luxe ♦♣

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; alle Zusätze zählen doppelt
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; alle Zusätze zählen doppelt
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; alle Zusätze zählen doppelt
Solodreier	10	wie Dreier ohne Talon; alle Zusätze zählen doppelt

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 (positiv wie negativ)
--------------------	---

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**).
- **Kontras:** *Kontra*, *Re-* und *Subkontra* verdoppeln jeweils den Wert der kontrierten Ansage. Spiel und Zusätze können getrennt kontriert werden. In negativen Spielen kontriert jeder für sich, ansonsten gilt ein Kontra immer für alle Spieler. Unwissentliche Kontras unter Partnern zählen nicht.
- Beendet wird eine Tarockpartie mit einer Schlussrunde (zur ersten Vorhand oder zum Gstieß).

2) Lizitation

- **Ersteigerung:** Die Vorhand beginnt mit *Vorhand* oder sagt gleich ein Spiel an. 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. Eine eigene Spielansage darf nur erhöht werden, wenn sie überboten wurde. Hat man gepasst, darf man nicht mehr mitbieten (kein nachlizitieren).

- **Ruf/Ansage:** Jetzt kann der Spieler je nach Spiel einen König rufen, den Talon aufnehmen und eventuelle Zusätze ansagen. Hat man drei Könige, kann man *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 Spieler 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

- **Allgemeines:** keine Zusätze, kein Talon, Pagat als letztes Tarock (außer beim Kaiserstich).
- **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. Spieler ohne Stich, bekommen den ganzen Gewinn. Punktegleiche Spieler teilen sich Gewinn/Verlust. Trischaken kann nicht kontriert werden; ein Renoncier zahlt wie ein Bürgermeister.
- **Bettler & Co:** Stichzwang; gleichwertige Negativspiele dürfen nebeneinander gespielt werden („-ber“); der Hauptspieler spielt aus.
- **Ouert:** Die Karten werden **nach dem ersten Stich** aufgedeckt (vor dem zweiten Ausspiel). Es 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. *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 Kartenanzahl, 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 abgedeckt ist.
- **Fair Play** steht an oberster Stelle. Mehr zu Usancen und Renoncen unter www.tarock.tirol (s. [taroquette.pdf](#) und [renonce.pdf](#)).

7) Ergänzungen

- **Skoty Trophy:** keine **blanken Rufer** (Rufer ohne Ansage werden nicht gespielt, sondern sofort abgerechnet); **Triccolo-ouvert**; nur das **einfache Kontra** zählt auf die Schrift (Gesamtwertung); zehn Cent pro Punkt.
- **Extras** (nur gültig, wenn am Tisch vereinbart):
 - **Semi-ouvert mit revers** (ohne *Zwiccolo*): Der Spieler bestimmt, wer aufdeckt (Spieler oder Gegner).
 - **König-im-Talon-Optionen:** ganzer Talon, trischaken statt schleifen, auf Vogel aus Talon wechseln;
 - **Kakadu-/Quapilrufer** statt Solobesser (Besserrufer aufgeteilt): „Besserrufer“ darf dann nur mit Pagat oder Uhu lizitiert werden;
 - **Sonstige:** alternative Sechserdreier (nur hinten/Talon offen); *Zwiccolo*(-bei); bunter Farbdreier (Tarock als echte fünfte Farbe); Ouvert mit reden; Pflicht-ouvert; Königsbesser (4 Könige statt Vogel); Besserdreier; Pagatfang, Königfang, Honneurs ...
 - **Pagatkassa:** Jeder Geber zahlt den vereinbarten Betrag ein. Optional mit Obergrenze und Startzahlung bei leerer Kasse. Gewinnt man einen angesagten Pagat, kassiert man den Inhalt, verliert man, muss man den Inhalt verdoppeln (Partner nascht/zahlt mit).
 - **Radl:** doppelte Runden nach Trischaken, Fängen, Punkteteilung (35:35) oder Nullern (Fensterbankl), d.h. diese Spiele zählen doppelt (einmal reihum, kein vierfach). Die Schlussrunde kann ebenfalls als doppelt zählendes Radl gespielt werden.ⁱ

Viel Vergnügen!

ⁱ Farblgende: **blau**...Unterschiede zu Cupregeln **gelb**...Neuerungen/Klarstellungen