

♠♥ ♦♣ **Königrufen de luxe**

Speisen	Wert	Spielziel / Bemerkungen
Rufer (Vh)	1	36 Punkte (= 35/2 Blatt) / mit Partner, mit Talon
Trischaken (Vh)	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	1+	Vogel / mit Pagat (I), Uhu (II), Kakadu/Maus (III) oder Quapil (IIII) im Blatt
Bettler	4	kein Stich / alleine, ohne Talon
Sechserdreier (Vh)	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 (Eigener, Auf)	5	36 Punkte (= 35/2 Blatt) / alleine, mit Talon
Zwiccoco semi-ouvert <sup>1</sup>	6	genau 2 Stiche / nur der Spieler deckt seine Karten auf (vor dem zweiten Ausspiel)
Piccolo semi-ouvert	6	genau 1 Stich / nur der Spieler deckt seine Karten auf (vor dem zweiten Ausspiel)
Bettel semi-ouvert	6	kein Stich / nur der Spieler deckt seine Karten auf (vor dem zweiten Ausspiel)
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	2+	wie Besserrufer / ohne Talon; alle Zusätze zählen doppelt
Triccolo ouvert <sup>1</sup>	8	genau 3 Stiche / alle Spieler decken ihre Karten auf (vor dem zweiten Ausspiel)
Zwiccoco ouvert	8	genau 2 Stiche / alle Spieler decken ihre Karten auf (vor dem zweiten Ausspiel)
Piccolo ouvert	8	genau 1 Stich / alle Spieler decken ihre Karten auf (vor dem zweiten Ausspiel)
Bettel ouvert	8	kein Stich / alle Spieler decken ihre Karten auf (vor dem zweiten Ausspiel)
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
-------------	---

## 1) Allgemeines

- **Königrufen** mit 54 Karten wird zu viert und gegen den Uhrzeigersinn gespielt (zu fünft setzt der Geber aus). Der Spieler gegenüber 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.
- **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).
- 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 positiven Spielen wirft die Vorhand 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 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 einer Spielansage; den **Sechserdreier** muss sie sofort ansagen. Sagen alle anderen weiter, kann die Vorhand hinterher nur mehr **rufen oder fahren**. Die **Vorhandspiele** (Vh) stehen nur der Vorhand offen. Wer kein Spiel ansagen will, muss passen („weiter“). Hat man einmal gepasst, darf man nicht mehr mitbieten. Angesagte Spiele dürfen nur durch höherrangige Überboten werden. Eine eigene Spielansage darf nur erhöht werden, wenn sie überboten wurde.

- **Ansagen:** Jetzt kann der Spieler je nach Spiel einen König rufen, den Talon aufnehmen oder Zusätze ansagen. Hat jemand drei Könige, kann er *den Vierten* rufen (ohne die Farbe zu nennen). Sich selber rufen ist verboten. Wenn der gerufene König im Talon liegt, kann man das Spiel schleifen, d.h. sofort aufgeben. Die Hälfte mit dem gerufenen König darf auch 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 weitere Zusätze ansagen, kontrieren oder *gut* sagen. Auf jede Ansage darf so lange mit weiteren Ansagen reagiert werden, 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. 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. So lange man Farben hat, darf man kein Tarock ausspielen (Farbausspielzwang). Kann man eine Farbe nicht bedienen, muss man Tarock zugeben (Tarockzwang). 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

- Die Zusätze gelten nicht; es wird ohne Talon gespielt. Der Pagat darf nur als letztes Tarock gespielt werden (außer beim Kaiserstich).
- **Trischaken:** bunt gemischt, kein 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, 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**).
- **Bettler & Co:** Stichzwang; Gleichwertige Negativspiele dürfen nebeneinander gespielt werden („-bei“), der Hauptspieler spielt aus.
- **Ouvert:** Die Karten werden **vor dem zweiten Ausspiel** 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. *heimbringen* von Pagat/König...).
- Der **Valat** ist wie alle anderen Prämien **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 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, 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 den dreifachen, alle anderen den einfachen Spielwert). Entsteht einem regulären Spieler **darüber hinaus** ein weiterer offensichtlicher Punkteverlust, kann er diese Punkte zusätzlich einfordern, solange der Verlust nicht ohnehin gedeckt ist.
- **Fair Play** steht an oberster Stelle. Mehr zu Usancen und Renoncen unter [www.tarock.tirol](http://www.tarock.tirol) (s. [tarouquette.pdf](#) und [renonce.pdf](#)).

### 7) Ergänzungen

- **Skoty Trophy:** nur das einfache Kontra zählt auf die Schrift; zehn Cent pro Punkt. Folgende Extras gelten automatisch als vereinbart: **freie Vorhand**; **bloße Rufer auszahlen**; ohne Zwiccolo semi-ouvert; mit **Triccolo ouvert**.
- **Extras:**<sup>1</sup>
  - **Freie Vorhand:** die Vorhand darf hinterher nicht nur rufen oder fahren, sondern **alle Spiele** ansagen (außer Sechserdreier)
  - **Bloße Rufer auszahlen:** ohne zusätzliche Ansage werden blanke Rufer nicht ausgespielt, sondern sofort abgerechnet.
  - **Semi-ouvert mit revers:** der Spieler kann bestimmen, wer aufdeckt (Spieler oder Gegner).
  - **Zwiccolo semi-ouvert; Triccolo ouvert.**
  - **Ouvertspiele mit reden** (die Gegner dürfen sich am Tisch beraten).
  - **König-im-Talon-Optionen:** ganzer Talon, trischaken statt schleifen, umsatteln (auf Vogel aus Talon wechseln).
  - **Sonstige:** alternative Sechserdreier (hintennach, Talon offen); aufgeteilter Besserrufer; Fänge; etc.
  - **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).
  - **Doppelte Runden:** Radl nach Trischaken, Fensterbankeln, Fängen oder Punkteteilung (35:35), d.h. diese Spiele zählen doppelt (einmal reihum, kein vierfach). Die Schlussrunde kann ebenfalls als doppelt zählendes Radl gespielt werden.<sup>2</sup>

*Viel Vergnügen!*

<sup>1</sup> nur gültig, wenn am Tisch vereinbart

<sup>2</sup> Farblegende:

**blau**...Unterschiede zu Cupregeln

**gelb**...Neuerungen/Klarstellungen