

SPIELWERTIGKEIT UND PUNKTE

Trischaken	1
(Vorhand-)Rufer.....	1
Piccolo.....	2
Bettel	2
Solo-Rufer	2
Besser-Rufer	1
Dreier.....	4
Sechser-Dreier.....	4 bzw. -8
Farbensolo	5
Piccolo-Ouvert	6
Bettel-Ouvert	7
Solo-Dreier	8

ANSAGEN UND PUNKTE

König Ultimo	2
Trull.....	2
Alle Könige.....	2
Pagat	2
Uhu	4
Kakadu	6
Quapil (Vierer).....	8
Valat	8fach

1) ALLGEMEIN

- Es muss um Geld gespielt werden.
- Jedes Spiel muss gespielt und gewertet werden. Ein Blatt ohne Tarock und König darf nicht weggeworfen werden.
- Wer die höchste Karte hebt, beginnt mit der Abgabe der Karten. Es muss gründlich gemischt werden. Der Hintermann hebt ab. Der Talon wird in der Mitte gegeben. "Klopfen" ist verboten. Der Geber darf weder Deckblatt noch seine ersten 6 Karten anschauen.
- Zum Gewinn des Spieles benötigt der Spieler 36 Punkte (35 Punkte und 2 Blatt).
- Um Missverständnisse auszuschließen, ist auf eine exakte Sprechweise zu achten: Wenn der Vorhandspieler keinen Sechser-Dreier anmeldet (und kein anderes Spiel zu Beginn lizitiert), muss er "Vorhand" sagen. Wenn ein Spieler kein Spiel anmeldet, sagt er "gut". Wenn er ein angemeldetes Spiel nicht überbietet, sagt er ebenfalls "gut". Ein Spiel wird mit "Ich liege" eröffnet. Die übrigen Spieler müssen jede Ansage mit "gut" zur Kenntnis nehmen - außer sie kontrieren.
- Man muss alle Fehler und daraus resultierende Verluste des Spielpartners mittragen, nur eine Renonce muss alleine beglichen werden.
- Es gibt keinen Märchen-/Kaiserstich und keine Fänge.
- Wird am Wertungszettel beim Zusammenrechnen in einer Zeile ein Schreibfehler (etwa dreimal +4 und einmal -4) gefunden, der nicht mehr eindeutig geklärt werden kann, so wird **dieses eine Spiel** ersatzlos gestrichen und alle 4 Spieler bekommen 0 Punkte.

2) KONTRIEREN

- Ein Kontra wirkt sich nur auf das Geld, aber **nicht auf die Punktwertung** aus.
- Bei allen positiven Spielen gilt das Kontra automatisch für die Mitspieler.
- Bei negativen Spielen muss jeder Spieler extra kontrieren. Beim Trischaken gibt es kein Kontra.
- Es gibt nur **Kontra** (gespritzt), **Rekontra** (retour) und **Subkontra** (nochmals gespritzt).

3) VORHAND

- Der Vorhandspieler muss den **Sechser-Dreier sofort anmelden**, alle anderen Spiele darf er im Nachhinein noch ansagen. (Der Vorhandspieler kann aber alle anderen Spiele mit Ausnahme von Rufer und Trischaken sofort anmelden.) Er darf sogar ein **Spiel "halten"**, d.h. das bereits lizitierte Spiel selbst spielen.
- Beim **Verlust** des Sechser-Dreiers zählt das **Spiel doppelt**.
- Hat der Vorhandspieler 4 Könige im Blatt, so **darf** er ganz normal die Vorhand anmelden. Er kann aber (falls alle "gut" sagen) keinen Rufer, Besserrufer, Solorufer spielen.
- Er **kann** in diesem Fall allerdings die Vorhand an den nächsten Spieler abgeben, indem er statt "Vorhand" gleich zu Beginn "Gebe die Vorhand weiter" sagt. Dies hat allerdings keine Auswirkungen auf das nächste Spiel, d. h. ein Spieler hat zweimal nacheinander die Vorhand.

4) TRISCHAKEN

- Es besteht Farb- und Stichzwang, aber es muss **nicht austarockiert** werden. Der **Pagat** darf nur **als letztes Tarock** gespielt (ausgespielt, zugegeben) werden.
- Der Spieler mit dem **letzten Stich** bekommt den **Talon**.
- Grundsätzlich verliert der Spieler mit den meisten Punkten (3 mal 1). Hat er das Spiel (mindestens 35/2) verliert er doppelt (3 mal 2). Hat der Spielersteher die meisten Punkte **oder er ist punktegleich**, verliert er 3 mal 2 bzw. 3 mal 4 (falls er mind. 35/2 hat).
- Bei 2 **Punktegleichen** (ohne Spielersteher) verliert jeder 2 Punkte, bei 3 Punktegleichen verliert jeder 1 Punkt.
- Ist ein Spieler "**Jungfrau**"(ohne Stich), so bekommt er den gesamten Gewinn. Sind 2 Spieler Jungfrauen, so teilen sie sich den Gewinn.
- **Renonce** beim Trischaken: Ein Renoncespieler verliert 3 x 2 Punkte. Begeht der Spielersteher die Renonce, verliert er 3 x 4 Punkte. 2 Renoncespieler verlieren je 3 Punkte.

5) RUFEN

- Man darf sich nicht selbst rufen. Hat man 3 Könige im Blatt, so ist es erlaubt „den vierten König“ zu rufen, ohne die Farbe zu verraten.
- Liegt (beim Rufer und Besserrufer) der gerufene König im Talon, darf der Spieler das Spiel "schleifen", d. h. er verliert Spiel+Ansager (3, 5, 7 oder 9 Punkte).
- Versucht er das Spiel alleine, kann er selbstverständlich den gerufenen König liegen lassen.
- Der Verlust des gerufenen Königs wird nicht bewertet, es sei denn er wird ultimo angesagt.

- Bei allen Rufer-Spielen darf man "auf Verdacht" Trull und 4 Könige ansagen, einen Ansager (Pagat, Uhu, Kakadu, Quapil) jedoch, den der Spieler vom Talon gehoben hat, darf sein Partner nicht ansagen.
- Wird beim Besser-Rufer ein Ansager vom Talon gehoben, so kann er zusätzlich angesagt werden. Der ursprüngliche Ansager muss in jedem Fall angesagt werden.
- Hat ein Spieler beim Besserrufer keinen Ansager im Blatt, so spielt er (auch dann, wenn ein Ansager liegen sollte) Renonce und verliert an alle 3 Spieler Spiel + Pagat (3 Punkte). Ein Kontrieren ist in diesem Fall nicht erlaubt bzw. wirkungslos.
- Sagt ein Spieler den falschen Ansager an (etwa Uhu im Blatt, sagt aber Kakadu an), so begeht er keine Renonce und verliert nur den jeweiligen Ansager (evtl. kontriert).

6) NEGATIVSPIELE

- Das Ausspiel hat der Spielersteher. Es besteht Farb- und Stichzwang.
- Der Pagat muss als letztes Tarock gespielt (ausgespielt, zugegeben) werden.
- Bei den Overt-Spielen werden nach dem ersten Stich und vor dem 2. Ausspiel alle Karten aufgelegt.
- Die 3 Gegenspieler dürfen sich bei Overt-Spielen laut über die Spielstrategie beraten.
- Jeder Spieler muss getrennt kontrieren.

7) FARBENSOLO

- Das erste Ausspiel hat die Vorhand. Es besteht Farbzwang aber kein Stichzwang. Hat man die gespielte Farbe nicht mehr im Blatt, so muss Tarock zugegeben werden. Hat man auch kein Tarock mehr, so kann man eine beliebige Farbe zugeben.
- Tarock darf erst dann ausgespielt werden, wenn man keine Farbkarte mehr im Blatt hat. Der Pagat muss nicht - wie bei allen negativen Spielen - als letztes Tarock gespielt werden.
- Kontrieren zählt für alle Spieler.
- Als Gegenspieler (etwa in der Vorhand, wo man das Ausspiel hat) darf man zugleich kontrieren und den Valat ansagen.

8) ANSAGEN

- Alle Ansagen/Prämien zählen bei Solo-Spielen doppelt. Alle heimlichen Ansagen/Prämien zählen stets die Hälfte.
- Jeder Spieler darf nur einmal seine Ansage(n) machen.
- Für andere Spieler (Spielpartner) darf keine Ansage (Pagat, Uhu, Kakadu, Quapil, König ultimo) gemacht werden.
- Trull und 4 Könige dürfen "auf Verdacht" angesagt werden.
- Bei negativen Spielen gibt es keine Ansagen.
- Beim Farbensolo sind 4 Könige und Valat möglich.
- Beim Solodreier müssen Ansagen sofort gemacht werden.
- Wird bei einem positiven Spiel (Rufer, Besserrufer, Solorufer, Dreier, Sechser, Solodreier) der falsche Ansager angesagt (etwa Uhu im Blatt, sagt aber Kakadu an), so begeht man keine Renonce - man verliert nur den jeweiligen Ansager (evtl. kontriert).
- Werden mehrere Ansagen getätigt, so sind diese - im Falle eines Scheiterns - in der Reihenfolge gemäß ihrer

Wertigkeit abzugeben (also zuerst Quapil, dann Kakadu, dann Uhu und zuletzt Pagat). Ein Verstoß gegen diese Regel ist ganz klar eine Renonce.

- Wird ein angesagter Vogel zum falschen Zeitpunkt gespielt, so ist er verloren (darf nicht mehr zurückgenommen werden), aber es ist keine Renonce sofern der Spieler nicht gegen die Reihenfolge (siehe oben) verstößt. Der Spielpartner muss den Verlust mittragen.
- Will sich jedoch ein Spieler offensichtlich einen Vorteil verschaffen (etwa angesagten Pagat vorzeitig heimstechen um Trull und Spiel zu retten oder mit angesagtem König vorzeitig einstechen), so ist das ganz klar eine Renonce.

9) VALAT

- Der Valat ist eine Ansage, die den Wert des Spieles erhöht (angesagt: verachtfacht, heimlich: vervierfacht).
- Beim Valat (auch beim verlorenen) gelten nur angesagte Ansager und Prämien.
- Ist der Valat verloren, so ist auch das Spiel verloren. Dem Spieler wird also der 8-fache Wert des jeweiligen Spiels abgezogen. (Beim Sechser 8 mal 8 Punkte!)
- Unabhängig davon werden dem Spieler beim verlorenen Valat aber alle Ansagen gutgeschrieben, wenn er sie macht.
- Auch beim heimlichen Valat gelten nur angesagte Ansager und Prämien.

10) RENONCE

- Die Frage, ob eine Renonce begangen wurde oder nicht, soll mit Fingerspitzengefühl entschieden werden. Das letzte Wort hat das Schiedsrichter-Team.
- Die Renonce ist ein Regelverstoß, etwa unerlaubte Ablage (falsche Kartenanzahl oder 5-Zähler oder Tarock nicht aufgedeckt), regelwidriges Aus-/Zuspiel (Farb-/Tarock-/Stichzwang), spielentscheidendes Vorwerfen aber auch spielentscheidendes Reden.
- Alle regulären Spieler erhalten die Punkte als hätten sie das Spiel und alle angesagten Ansagen gewonnen. Der Spieler, der die Renonce begangen hat, erhält die Punkte der 3 Mitspieler als Minuspunkte eingetragen.
- Wird eine falsche Abgabe der Karten noch vor der ersten Ansage bzw. nach Beendigung der Abgabe bemerkt, ist die Abgabe zu wiederholen. Ansonsten ist für den/die Spieler mit falscher Kartenanzahl eine Renonce zu werten, nicht für den Geber.
- **Offensichtlichen Punkteverlust bei Renonce einfordern:** Grundsätzlich bekommt jeder reguläre Spieler das Spiel und alle angesagten Prämien. Entsteht aber **einem regulären Spieler** durch eine Renonce eines anderen Spielers ein offensichtlicher Punkteverlust (heimlicher Valat, heimliche Vögel), so kann er diese Punkte beim Renonce-Spieler einfordern.
- Wer bei Renonce-Verdacht die Karten zusammenwirft, bevor die Renonce bewiesen ist bzw. die Schiedsrichter auf Renonce entschieden haben, begeht selbst Renonce.
- Empfehlung: Damit der Verlauf eines Spiels (besonders bei Renonce-Verdacht) eindeutig nachvollzogen werden kann, sollte der Talon nicht bei den Stichen sondern separat liegen. Zudem sollte ein jeder Spieler seine eigenen Stiche zu sich legen.