

C) ANSAGEN:

- 1) Volat: alle Stiche (ev. mit Partner).
- 2) Tarock: mindestens 8 Tarock.
- 3) Großtarock: mindestens 10 Tarock.
- 4) Honneurs: 4 Fünferstücke.
- 5) Großhonneurs: alle 4 Könige (gilt nur beim Farbenspiel).
- 6) Trull: Fünferstücke von Tarock (I, XXI, Sküs); müssen eingestochen werden.
- 7) König ultimo: nur vom Partner ansagbar, gerufener König im letzten Stich.
- 8) „Spritzen“: Gegner behauptet, Spiel und/oder Pagat etc. zu Fall bringen zu können. Spiel zählt doppelt, gilt automatisch für alle Gegner.
Negativspiel: jeder Spieler muss für sich „spritzen“.
- 9) Retour („spritzen“): Spieler besteht auf Gelingen seines Spiels und/oder Pagat, etc. Spiel zählt vierfach.
- 10) Pagat: letzter Stich mit Pagat (I) und/oder Uhu: vorletzter Stich mit Uhu (II) und/oder Kakadu: drittletzter Stich mit Kakadu (III) und/oder Marabu: viertletzter Stich mit Marabu (VIII).

D) PRÄMIEN:

Keine Ansage (z.B.: wegen Unsicherheit) stellt sich erst während des Spiels heraus.

- 1) Volat: alle Stiche (ev. mit Partner).
- 2) Mond gefangen: Mond von Sküs abgestochen.
- 3) König ultimo: gerufener König im letzten Stich.
- 4) vgl. Ansagen Punkt 10

E) SPEZIALFÄLLE:

Rufen:

Hat der Spieler, der einen Rufer spielen will, 3 Könige im Blatt, so ruft er den „4. König“ als Partner.

Negativspiele:

Negativspiele (mit Ausnahme des Trischakens und der Ouvert-Varianten) schließen einander nicht aus, daher kann es vorkommen, dass gleichzeitig mehrere Spieler verschiedene Negativspiele bestreiten (müssen). Hier beginnt der der Vorhand näher sitzende Spieler.

Der Pagat darf nur als letzte Tarock zugegeben werden.

Trull-Stich:

Fallen alle Trullstücke in einem Stich, so sticht der Pagat (gilt nicht für Negativspiele!). Mond gefangen zählt in diesem Fall nicht.

Ansagen:

Bei Negativspielen gilt nur „Spritzen“ und Retour. Bei Farbenspielen gilt nur Volat, Honneurs, Großhonneurs, „Spritzen“ und Retour.

EINFÜHRUNG IN



DAS TAROCKSPIEL

A) KARTENERKLÄRUNG:

Es gibt 5 Farben:

- 1) Karo, Herz.
- 2) Pik, Treff.
- 3) Tarock (Trumpffarbe): römische Zahlen.

ad 1) Aufsteigende Reihenfolge, in Klammer: Werte.

Vier (1)	Zwei (1)	Bub (2)	Dame (4)
Drei (1)	As (1)	Kavall (3)	König (5)

ad 2) Aufsteigende Reihenfolge, in Klammer: Werte.

Sieben (1)	Neun (1)	Bub (2)	Dame (4)
Acht (1)	Zehn (1)	Kavall (3)	König (5)

ad 3) Aufsteigende Reihenfolge, in Klammer: Werte.

I=Pagat/Spatz (5)	III=Kakadu (1)	V - XX (1)	Sküs/„GstieB“ (5)
II=Uhu (1)	IIII=Marabu/Storch (1)	XXI=Mond (5)	

B) SPIELE:

Austeilen:

- 1) Gegenüber Sitzender hebt ab, Geber teilt gegen den Uhrzeigersinn jedem Spieler 6 Karten aus, Hinlegen des Talons, gegen Uhrzeigersinn abermals jedem Spieler 6 Karten.
- 2) Gegenüber Sitzender „haut drauf“: Geber fragt rechts Sitzenden, die wievielen Karten er möchte, falls dieser nicht die ersten möchte, wird der nächste gefragt (gegen Uhrzeigersinn), in der gewünschten Reihenfolge erhält jeder Spieler 12 Karten, wobei vorher der Talon hingelegt wird. Der rechts vom Geber Sitzende wird als „Vorhand“ bezeichnet.

Lizitieren:

Die Vorhand sagt: „Mein Spiel“. Gegen den Uhrzeigersinn geben die Spieler je nach Blatt an, ob sie „gut“ oder „besser“ sind.

1) „gut“: Der Spieler besitzt ein Blatt, mit dem es zu riskant ist, ein Spiel zu versuchen.

2) „besser“: Der Spieler besitzt ein Blatt, mit dem er etwas spielen möchte.

Der Spieler, der zuletzt „besser“ gesagt hat, liest dem vorletzten Spieler, der auch „besser“ ist, die Spiele ab Solorufer vor. Wird ein zu spielen gewünschtes Spiel überboten, so sagt derjenige, der nicht mehr mitkann, „gut“. Der übrig Gebliebene wendet sich an den nächsten „Besseren“, falls nicht gegeben an die Vorhand. Der Spieler, der am Schluss übrig bleibt, kann nun sein Spiel ansagen. Danach werden je nach Spiel Karten aus dem Talon aufgenommen.

Ablegen:

Soviel Karten aufgenommen werden, müssen auch wieder abgelegt werden.

Vorsicht: Es dürfen keine Fünferstücke (I, XXI, Sküs und Könige) abgelegt werden.

- 1) Farbenspiel: es werden nur Tarock abgelegt; ist dies nicht möglich, müssen Farben offen abgelegt werden.
- 2) andere Spiele: es werden nur Farben abgelegt; ist dies nicht möglich, müssen Tarock offen abgelegt werden.
- 3) Solospiele: Talon wird nicht ausgeteilt, nicht angeschaut und zählt zu den Punkten der Gegner.

Nach Ablegen und Ansagen spielt die Vorhand aus, außer bei den Negativspielen, hier beginnt der Spieler bzw. der der Vorhand näher sitzende Spieler.

Bei jedem Spiel herrscht Farbzwang!

a) Vorhandspiele:

Sagt beim Lizitieren jeder Spieler „gut“, so kann die Vorhand unter allen Spielen (Vorhandspiele und „normale“ Spiele) wählen.

1) Trischaken („Fahren“):

Negativspiel: Stichzwang und kein Talon.

Ziel: möglichst wenig eingestochene Punkte.

Bei den ersten 6 Stichen wird jeweils 1 Karte des Talons zugelegt.

a) „Von oben runter“: der Ausspielende muss die höchste Tarock ausspielen (solange Tarock vorhanden ist), der Pagat darf erst als letzte Tarock fallen, bei Farben gilt der Zwang der höchsten Karte nicht.

b) „Von der Mitte raus“: es muss nicht die höchste Tarock ausgespielt werden, auch können Farben schon zu Beginn ausgespielt werden.

Verrechnung: Die beiden Spieler mit der geringsten Punkteanzahl sind auszuzahlen, bleibt ein Spieler stichlos, so erhält er von jedem Spieler den Betrag. Hat einer der Spieler mehr als 53 Punkte eingestochen, so hat er alle Beträge zu zahlen.

Folge: Die folgende Runde (in der Regel 4 Spiele) zählt doppelt.

2) Vorhandrufer:

Ziel: Mit dem Partner (?) das Spiel (54 Punkte) gewinnen.

Durch das Rufen eines Königs, der nicht im eigenen Blatt ist, hat man einen Partner bestimmt, der vorerst unbekannt ist. Spieler nimmt 4 Karten blind aus dem Talon - die beiden nachfolgenden Spieler erhalten je 1 Karte.

3) Farbensechser:

Ziel: alleine gegen die 3 anderen Spieler 54 Punkte erreichen.

Tarock als Trumpffarbe entfällt (Tarock sticht nicht). Tarock darf erst dann ausgespielt werden, wenn keine Farben mehr vorhanden sind. Spieler erhält alle 6 Karten aus dem Talon (blind).

4) Sechserdreier:

Ziel: alleine gegen die 3 anderen Spieler 54 Punkte erreichen.

Spieler erhält alle 6 Karten aus dem Talon (blind).

b) „normale“ Spiele:

1) Solorufer:

Ziel: Mit dem Partner (?) das Spiel (54 Punkte) gewinnen.

Durch das Rufen eines Königs, der nicht im eigenen Blatt ist, hat man einen Partner bestimmt, der vorerst unbekannt ist. Liegt der gerufene König im Talon, so erhält man diesen am Ende des Spiels. „Beim Solo spielt man Könige - hat man auch nur wenige“.

2) Farbenrufer:

Ziel: Spiel gewinnen.

Durch das Rufen eines Königs, der nicht im eigenen Blatt ist, hat man einen Partner bestimmt, der vorerst unbekannt ist. Spieler nimmt die 4 oben liegenden Karten blind aus dem Talon - die beiden nachfolgenden Spieler erhalten je 1 Karte. Tarock als Trumpffarbe entfällt (Tarock sticht nicht). Tarock darf erst dann ausgespielt werden, wenn keine Farben mehr vorhanden sind.

3) Piccolo:

Negativspiel: Stichzwang und kein Talon.

Ziel: genau 1 Stich.

4) Zwickolo:

Negativspiel: Stichzwang und kein Talon.

Ziel: genau 2 Stiche.

5) Triccolo:

Negativspiel: Stichzwang und kein Talon.

Ziel: genau 3 Stiche.

6) Pagatrufer:

Ziel: Spiel gewinnen und letzter Stich mit Pagat (I).

Durch das Rufen eines Königs, der nicht im eigenen Blatt ist, hat man einen Partner bestimmt, der vorerst unbekannt ist. Spieler nimmt die 4 oben liegenden Karten blind aus dem Talon - die beiden nachfolgenden Spieler erhalten je 1 Karte.

7) Uhrurufer:

Ziel: Spiel gewinnen und vorletzter Stich mit Uhu (II).

Durch das Rufen eines Königs, der nicht im eigenen Blatt ist, hat man einen Partner bestimmt, der vorerst unbekannt ist. Spieler nimmt die 4 oben liegenden Karten blind aus dem Talon - die beiden nachfolgenden Spieler erhalten je 1 Karte.

8) Bettler:

Negativspiel: Stichzwang und kein Talon.

Ziel: kein Stich.

9) Farbendreier:

Ziel: alleine gegen die 3 anderen Spieler 54 Punkte erreichen.

Tarock als Trumpffarbe entfällt (Tarock sticht nicht). Tarock darf erst dann ausgespielt werden, wenn keine Farben mehr vorhanden sind.

Talon: Spieler sucht sich entweder die 3 oberen oder die 3 unteren offen aufgelegten Karten aus.

10) Kakadurufer:

Ziel: Spiel gewinnen und drittletzter Stich mit Kakadu (III).

Durch das Rufen eines Königs, der nicht im eigenen Blatt ist, hat man einen Partner bestimmt, der vorerst unbekannt ist. Spieler nimmt die 4 oben liegenden Karten blind aus dem Talon - die beiden nachfolgenden Spieler erhalten je 1 Karte.

11) Dreier:

Ziel: alleine gegen die 3 anderen Spieler 54 Punkte erreichen.

Talon: Spieler sucht sich entweder die 3 oberen oder die 3 unteren offen aufgelegten Karten aus.

12) Piccolo ouvert: vgl. Piccolo.

nach dem 1. Stich werden alle Karten offen aufgelegt (nicht Talon).

13) Zwickolo ouvert: vgl. Zwickolo.

nach dem 1. Stich werden alle Karten offen aufgelegt (nicht Talon).

14) Triccolo ouvert: vgl. Triccolo.

nach dem 1. Stich werden alle Karten offen aufgelegt (nicht Talon).

15) Bettler ouvert: vgl. Bettler.

nach dem 1. Stich werden alle Karten offen aufgelegt (nicht Talon).

16) Maraburufer:

Ziel: Spiel gewinnen und viertletzter Stich mit Marabu (IIII).

Durch das Rufen eines Königs, der nicht im eigenen Blatt ist, hat man einen Partner bestimmt, der vorerst unbekannt ist. Spieler nimmt die 4 oben liegenden Karten blind aus dem Talon - die beiden nachfolgenden Spieler erhalten je 1 Karte.

17) Farbensolo:

Ziel: alleine gegen die 3 anderen Spieler 54 Punkte erreichen.

Tarock als Trumpffarbe entfällt (Tarock sticht nicht). Tarock darf erst dann ausgespielt werden, wenn keine Farben mehr vorhanden sind.

18) Solodreier:

Ziel: alleine gegen die 3 anderen Spieler 54 Punkte erreichen.