



**SPIELWERTIGKEIT UND PUNKTE**

Trischaken .....	1
Rufer.....	1
Piccolo.....	2
Bettel .....	2
Solorufer.....	2
Besserrufer .....	1
Farbendreier .....	3
Sechserdreier .....	4
Dreier.....	4
Farbensolo .....	6
Piccolo ouvert.....	6
Bettel ouvert .....	7
Solodreier .....	8

**ANSAGEN UND PUNKTE**

König ultimo .....	2
Trull .....	2
Vier Könige .....	2
Pagat .....	2
Uhu .....	4
Kakadu .....	6
Quapil/Vierer.....	8
Valat .....	mal 8

**1) ALLGEMEIN**

- Wer die höchste Karte hebt, ist erster Geber. Der Hintermann hebt ab ("Klopfen" verboten). Der Talon wird in der Mitte gegeben. Der Geber darf weder das Deckblatt noch seine ersten sechs Karten anschauen.
- Jedes Blatt muss gespielt werden (auch ohne Tarock und Könige).
- Bei allen Meldungen ist auf exakte Ansagen zu achten: Die Vorhand beginnt mit "Vorhand" oder einer Spielansage. Wer kein Spiel anmelden oder überbieten will, muss passen ("gut"). Ein Spiel wird mit "Ich liege" eröffnet. Die übrigen Spieler müssen jede Ansage mit "gut" zur Kenntnis nehmen (oder kontrieren).
- Talon und Stiche sind getrennt zu halten. Jeder Spieler muss die eigenen Stiche bei sich ablegen. Die Stiche der anderen Spieler dürfen nicht angesehen werden. Jeder Spieler hat das Recht, den letzten Stich zu sehen.
- Es gibt keinen Märchen-/Kaiserstich und keine Fänge.
- Zum Gewinn des Spieles benötigt der Spieler 36 Punkte (35 Punkte und 2 Blatt). Es muss um Geld gespielt werden.
- Man muss alle Fehler und daraus resultierende Verluste des Spielpartners mittragen, nur eine Renonce muss alleine beglichen werden.
- 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 vier Spieler bekommen null 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**

- Die Vorhandspiele stehen nur der Vorhand offen. Der Sechserdreier kann nur vorneweg angesagt werden, Rufer und Trischaken nur im Nachhinein. Alle anderen Spiele dürfen sowohl vorneweg, als auch hintennach angesagt werden.
- Die Vorhand darf ein Spiel "halten", d. h. das bereits lizenzierte Spiel selber spielen.
- Beim Verlust des Sechserdreiers zählt das Spiel doppelt.

**4) 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 plus 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.
- Wird beim Besserrufer 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).

**5) TRISCHAKEN**

- Es besteht Farb- und Stichzwang, aber es muss nicht austarockiert werden. Der Pagat darf erst als letztes Tarock ausgespielt bzw. zugegeben werden.
- Der Spieler mit dem letzten Stich bekommt den Talon.
- Grundsätzlich verliert der Spieler mit den meisten Punkten (3 mal 1). Hat jemand das Spiel (mindestens 35/2) verliert er doppelt (3 mal 2). Hat der Trischaker die meisten Punkte oder ist er punktgleich, verliert er 3 mal 2 bzw. 3 mal 4 Punkte (falls er mind. 35/2 hat).
- Bei zwei Punktgleichen (ohne Trischaker) verliert jeder 2 Punkte, bei drei Punktgleichen verliert jeder 1 Punkt.

- Hat ein Spieler keinen Stich ("Jungfrau"), bekommt er den gesamten Gewinn. Haben zwei Spieler keinen Stich, teilen sie sich den Gewinn.
- Wer beim Trischaken eine Renonce begeht, verliert 3 mal 2 Punkte. Begeht der Trischaker die Renonce, verliert er 3 mal 4 Punkte. Zwei Renoncespieler verlieren je 3 Punkte.

## 6) NEGATIVSPIELE

- Das Ausspiel hat der Spielersteher. Es besteht Farb- und Stichzwang.
- Der Pagat darf erst als letztes Tarock ausgespielt bzw. zugegeben werden.
- Bei den Ouvertspielen werden nach dem ersten Stich und vor dem zweiten Ausspiel alle Karten aufgelegt.
- Die drei Gegenspieler dürfen sich bei Ouvertspielen laut über die Spielstrategie beraten.
- Jeder Spieler muss getrennt kontrieren.

## 7) FARBENSPIELE

- Die Farbenspiele gehören zu den positiven Spielen (Vorhand spielt aus, kein Stichzwang, Pagat muss nicht als letztes Tarock gespielt werden, Kontra zählt für alle Spieler).
- Statt der Farbkarten sind zuerst Tarock zu verlegen (verdeckt, keine Trullstücke). Erst wenn man kein Tarock mehr hat, darf man Farbkarten verlegen (immer offen).
- Hat man die gespielte Farbe nicht mehr im Blatt, muss man Tarock zugeben. Hat man auch kein Tarock mehr, kann man eine beliebige Farbe zugeben.
- Tarock darf erst dann ausgespielt werden, wenn man keine Farbkarte mehr im Blatt hat.
- Als Gegenspieler darf man zugleich kontrieren und den Valat ansagen.

## 8) ANSAGEN

- Jeder Spieler darf nur einmal seine Ansagen machen. Trull und Vier Könige dürfen "auf Verdacht" angesagt werden. Heimliche/stille Ansagen zählen stets die Hälfte.
- Für andere Spieler (Spielpartner) darf keine Ansage (Pagat, Uhu, Kakadu, Quapil, König ultimo) gemacht werden.
- Bei negativen Spielen gibt es keine Ansagen. Bei den Solospielen zählen alle Ansagen doppelt. Beim Farbensolo sind nur Vier Könige und Valat möglich.
- Beim Solodreier müssen alle Ansagen sofort gemeldet werden, bevor der Spieler das Spiel mit "ich liege" für eröffnet erklärt.
- Wird bei einem positiven Spiel (Rufer, Besserrufer, Solorufer, Sechserdreier, Dreier, 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 des Scheiterns – in der Reihenfolge gemäß ihrer Wertigkeit abzugeben (also zuerst Quapil, dann Kakadu, dann Uhu und zuletzt Pagat). Ein Verstoß gegen diese Regel ist Renonce.
- Wird ein angesagter Vogel zum falschen Zeitpunkt gespielt, so ist er verloren und darf nicht zurückgenommen werden, aber es ist keine Renonce, sofern der Spieler nicht gegen die Reihenfolge verstößt (siehe oben). 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), ist das Renonce.

## 9) VALAT

- Der Valat ist eine Ansage, die den Wert des Spieles erhöht (angesagt: verachtfacht, heimlich/still: vervierfacht).
- Beim Valat (auch beim verlorenen) gelten nur angesagte Ansager und Prämien.
- Ist der Valat verloren, ist auch das Spiel verloren. Dem Spieler wird also der 8-fache Wert des jeweiligen Spiels abgezogen (beim Sechserdreier 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 Prämien.

## 10) RENONCE

- Unerlaubte Ablage (Trullstücke, Könige, falsche Anzahl, verdeckte Tarock) und Verstöße gegen Farb-, Tarock- oder Stichzwang sind in jedem Fall Renonce.
- Spielentscheidendes Vorwerfen, spielentscheidendes Reden und regelwidriges Ausspiel sind ebenfalls als Renonce zu werten, wobei in diesen Fällen mit Augenmaß und Fingerspitzengefühl entschieden werden muss. Im Zweifelsfall entscheidet der Schiedsrichter.
- 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 drei 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 alle Spieler mit falscher Kartenanzahl eine Renonce zu werten, nicht aber für den Geber.
- Grundsätzlich bekommt jeder reguläre Spieler das Spiel und alle angesagten Prämien. Entsteht aber darüber hinaus einem regulären Spieler durch eine Renonce eines anderen Spielers ein offensichtlicher Punkteverlust (heimlicher Valat, heimliche Vögel), so kann er diese Punkte beim Renoncespieler einfordern.
- Wer bei Verdacht auf Renonce die Karten zusammenwirft, bevor die Renonce bewiesen ist bzw. die Schiedsrichter auf Renonce entschieden haben, begeht selbst Renonce.
- Damit der Verlauf eines Spiels (besonders bei Verdacht auf Renonce) eindeutig nachvollzogen werden kann, sollte der Talon nicht bei den Stichen sondern separat liegen. Zudem sollte ein jeder Spieler nur seine eigenen Stiche zu sich legen.