

## Tarock

Spiele – nur Vorhand	Wert	P/ N	Talon	Zubereitung
Rufer	1	P	3	Spiel >35 mit gerufenem König
Trischaken	2	N	-	Wenigste Punkte, Gebot nur im Nachhinein aber vor Talonaufn.
Secherdreier	4	P	6	Gebot nur zu Beginn, beendet Lizitation, Spielverlust = x2.
Spiele – alle				
Besserrufer	1+	P	3	Rufer mit angesagtem Vogel
Piccolo/Zwicolo	2	N	-	genau 1 Stich/genau 2 Stiche
Solorufer	2	P	-	Rufer ohne Talon
Bettler	4	N	-	Kein Stich
Farbendreier	5	P	3	Spiel >35 alleine mit Talon; Farbauspielzwang;
Dreier	5	P	3	Spiel >35 alleine mit Talon
Piccolo/Zw. ouvert	8	N	-	genau 1 (2) Stich, nach erstem Stich alle Karten offen
Bettler ouvert	8	N	-	Kein Stich, nach erstem Stich alle Karten offen
Farbensolo	10	P	-	Spiel >35 alleine ohne Talon
Solodreier	10	P	-	Spiel >35 alleine ohne Talon

Prämien	still	Ang.	Zubereitung
Pagat	1	2	Tarock I sticht im letzten Stich
Uhu	2	4	Tarock II sticht im vorletzten Stich
Kakadu	3	6	Tarock III sticht im drittletzten Stich
Quapil	4	8	Tarock IV sticht im viertletzten Stich
Mondfang	-	1	Gstieß sticht Mond
4 Könige / König ultimo	1	2	4 Könige in den Stichen, gerufener König sticht zuletzt (Team)
Trull	1	2	Alle 3 Trull in den Stichen
Valat	10	20	Sämtliche Stiche
Sack	1	2	45+2 Blatt (+10 gegenüber Normalspiel)

# Positivspiele

## Allgemein

Gewinn bei Erreichung von mehr als 35 (von 70) Punkten (=35+2 Blatt)

Vorhand spielt aus, Farb- und Tarockzwang, jeweils kein Stichzwang, Kontra, Rekontra verdoppeln jeweils den Wert, Spiel und Zusätze werden getrennt kontriert. Das Kontra gilt immer für alle Spieler.

Ablage von Farben verdeckt, niemals Fünferzähler (=Trullstücke oder Könige). Tarock nur wenn nicht anders möglich, diese dann offen.

Die Vögel müssen selber stechen, bei König ultimo genügt es auch, wenn der Partner sticht. Vögel und König ultimo kann man nur ansagen, wenn man die jeweilige Karte im Blatt hat (kein kommandieren). Beide Ansagen dürfen nicht freiwillig aufgegeben werden. Muss bei mehreren angesagten Vögeln wegen Tarockzwang einer vorzeitig gespielt werden, muss zuerst der höhere Vogel aufgegeben werden.

## Abweichungen

- Bei Sechserdreier: Spieler erhält ganzen Talon (verdeckt). Spielverlust zählt doppelt.
- Bei Solospielen: ganzer Talon bleibt verdeckt, gehört am Ende zu den Stichen der Gegner. Liegt der gerufene König im Talon, gehört diese Hälfte dem Spieler. Alle Zusätze zählen doppelt.
- Bei Farbenspielen: Tarock = 5. Farbe, in Talon zuerst Tarock verlegen (verdeckt; keine Trullstücke; Farbkarten offen). Solange man Farbkarten im Blatt hat, darf man kein Tarock ausspielen (Farbausspielzwang). Kann man eine Farbe nicht bedienen, muss man Tarock zugeben, diese ohne Stichkraft). Mögliche Zusätze sind Könige, Säcke und Valat.

# Negativspiele

Ansager spielt aus, Farb-, Tarock- und jeweils Stichzwang.

Alleinspiele, kein Talon, keine Zusätze. Der Pagat darf erst als letztes Tarock gespielt werden. Kontra, Rekontra verdoppeln jeweils den Wert, Spiel und Zusätze werden getrennt kontriert. Jeder Kontra gilt nur für sich.

- Trischaken wird ohne Kontra gespielt. Der Pagat darf erst als letzte Tarock gegeben werden. Talon wird zu den ersten sechs Stichen dazugegeben (offen). Verlierer zahlt an die übrigen. Doppelt an alle übrigen zahlt: „Bürgermeister“ (35+2) oder Vorhand wenn verliert. „Jungfrau“ (keinen Stich) kassiert alles vom Verlierer. Mehrere Jungfrauen oder punktgleiche Spieler teilen die Punkte.
- Bei Ouvertspielen werden die Karten nach dem ersten Stich aufgedeckt. Die Spieler dürfen sich über die Strategie unterhalten.

## Lizitation

1. Bieten: Die Vorhand eröffnet das Spiel mit „Vorhand“ oder einer Spielansage. Die Vorhandspiele stehen nur der Vorhand offen. Den Sechserdreier kann man nur vorneweg ansagen, Rufer und Trischaken nur im Nachhinein. Alle anderen Spiele kann man sowohl vorneweg, als auch hintennach ansagen. Angesagte Spiele darf man nur durch höherrangige Spiele überbieten (eigene Ansagen darf man nicht überbieten). Wer kein Spiel ansagen will, muss passen (weiter). Wer einmal gepasst hat, darf nicht mehr mitbieten.
2. Bei Partnerspielen: Rufen des Königs. Hat man drei Könige im Blatt, 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.
3. Bei Spielen mit Talon: Aufdecken, ggf. wählen und Aufnahme der Karten und Ablage verdeckt. Die Ablage gehört zu den eigenen Stichen, die liegen gebliebene Hälfte zu den Stichen der Gegner.
4. Zusätze + Kontras: Ansagen: zunächst durch Spieler damit ist seine Ansage beendet (liege, fertig, gut ...). Danach die anderen Spieler reihum ansagen von Zusätzen, kontrieren oder gut sagen.