

 <p>Turnierregeln Tarock</p> 	Spiele und Punkte	Ansagen/Prämien und Punkte
	Trischaken..... 1 Rufer (Vorhandrufer)..... 1 Zwiccolo (Zwiccolo bei)..... 2 Piccolo (Piccolo bei)..... 2 Bettler (Fechter)..... 2 Solorufer..... 2 Besserrufer (A-Rufer)..... 1+ Farbendreier..... 3 Sechser (Sechserdreier)..... 4 Dreier..... 4 Farbensolo..... 6 Piccolo ouvert..... 6 Bettler ouvert (Fechter ouvert)... 7 Solodreier..... 8	König ultimo..... 2 Trull..... 2 Alle Könige..... 2 Pagat (Spatz)..... 2 Uhu..... 4 Kakadu..... 6 Valat..... 8-fach

ALLGEMEINES

- 1) Wer die höchste Karte hebt, ist erster Geber. Der Hintermann hebt ab (Klopfen verboten), Der Talon wird in die Mitte gegeben. Der Geber darf weder das Deckblatt noch seine ersten sechs Karten ansehen. Jedes Blatt muss gespielt werden (auch ohne Tarock und Könige). Es muss um Geld gespielt werden (1 Cent je Punkt).
- 2) 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 (mit weiter oder gut). Ein Spiel wird mit „Ich liege“ eröffnet. Die übrigen Spieler müssen jede Ansage mit „gut“ zur Kenntnis nehmen (oder kontrieren).
- 3) Es gilt Farb- und Tarockzwang. Bei Negativspielen auch Stichzwang. Es gibt den Kaiserstich aber keine Fänge. Zum Gewinn des Spieles benötigt der Spieler 36 Punkte (= 35 Punkte und 2 Blatt).
- 4) Im Gegensatz zu einer Renonce muss man Spielfehler und daraus resultierende Verluste des Partners mittragen.
- 5) Ein Kontra wirkt sich nur auf das Geld, aber nicht auf die Punktwertung aus. Bei allen positiven Spielen gilt das Kontra automatisch für alle Mitspieler. Ein Subkontra (weiteres Kontra) gilt jedoch nicht mehr für alle Mitspieler (jeder muss/kann jetzt einzeln subkontrieren). Grundsätzlich sind dann weitere Kontras und Subkontras nicht mehr möglich. Bei negativen Spielen muss jeder Spieler extra kontrieren. Beim Trischaken gibt es kein Kontra (gespritzt).
- 6) Bei Ruferspielen ist es untersagt einen König zu rufen, der sich im eigenen Blatt befindet. Hat man drei Könige im Blatt, kann man den „vierten König“ rufen, ohne die Farbe zu nennen.
- 7) Liegt bei Ruferspielen der gerufene König im Talon, kann man das Spiel „schleifen“. Es werden die Punkte vom Spiel und der Ansage als verloren gewertet. Setzt man das Spiel fort, kann man den gerufenen König sanktionslos liegen lassen. Kontras sind möglich. Liegt beim Solorufer der gerufene König im Talon, erhält der Spieler die Talonhälfte mit dem König und ein Kontra ist in diesem Fall wirkungslos.
- 8) Für Geber bei Fünfertischen ist der Talon tabu. Er darf sich nicht ins Spiel einmischen (Kiebitz halt's Maul).
- 9) Wird am Wertungszettel beim Zusammenrechnen ein Schreibfehler gefunden, der nicht mehr geklärt werden kann (etwa dreimal +4 und einmal -4), so wird dieses Spiel für alle vier Spieler mit null Punkten bewertet.

VORHAND

- 1) Die Vorhandspiele stehen nur der Vorhand offen. Der Sechser (Sechserdreier) kann nur vorweg angesagt werden. Rufer (Vorhandrufer) und Trischaken nur im Nachhinein. Alle anderen Spiele darf man vorneweg und hintennach ansagen.
- 2) Die Vorhand darf ein Spiel „halten“, d.h. das bereits lizitierte Spiel selbst spielen.
- 3) Hat der Vorhandspieler alle vier Könige im Blatt, so kann er kein Ruferspiel lizitieren. Das Weitergeben der Vorhand ist nicht möglich.

TRISCHAKEN

- 1) Es besteht Farb- und Stichzwang, aber es muss nicht austarockiert werden. Der Pagat darf nur als letzter Tarock gespielt werden. Der Spieler mit dem letzten Stich erhält den gesamten Talon. Beim Trischaken wird Blattgenau gezählt.
- 2) Grundsätzlich verliert der Spieler mit den meisten Punkten (3 mal 1). Hat jemand 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. Bei zwei Punktgleichen (ohne Trischaker; auch bei 35:35) verliert jeder 3 Punkte.
- 3) Hat ein Spieler keinen Stich (Jungfrau), bekommt er den gesamten Gewinn. Haben zwei Spieler keinen Stich, so bekommen beide jeweils den gesamten Gewinn (es gibt kein Teilen).
- 4) Wer beim Trischaken eine Renonce begeht, verliert 3 mal 3 Punkte. Begeht der Trischaker die Renonce, verliert er 3 mal 6 Punkte. Zwei Renoncespieler (falsche Kartenanzahl) verlieren jeweils 3 Punkte.

NEGATIVSPIELE

- 1) Negativspiele sind Trischaken, Zwiccolo (inklusive Zwiccolo bei), Piccolo (inklusive Piccolo bei), Bettler, Piccolo ouvert und Bettler ouvert (es gibt keinen Zwiccolo ouvert). Der Negativspieler spielt selbst aus.
- 2) Der Pagat darf nur als letzter Tarock gespielt werden. Es besteht Farb- und Stichzwang.
- 3) Bei Ouvertspielen werden nach dem ersten Stich und vor dem zweiten Ausspiel alle Karten offen auf den Tisch gelegt. Die drei Gegenspieler dürfen sich über die Spielstrategie beraten.

FARBENSPIELE

- 1) Die Farbenspiele gehören zu den positiven Spielen. Die Vorhand spielt aus, kein Stichzwang, Pagat muss nicht als letzter Tarock gespielt werden, und ein Kontra zählt für alle Spieler. Statt der Farbkarten sind zuerst Tarock zu verlegen (verdeckt, keine Trullstücke). Erst wenn man keinen Tarock mehr hat, darf man Farbkarten verlegen (immer offen).
- 2) Kann man eine Farbe nicht bedienen, muss man Tarock zugeben. Hat man keinen Tarock mehr, kann man eine beliebige Farbe zugeben. Tarock darf erst dann ausgespielt werden, wenn man keine Farbkarte mehr im Blatt hat.
- 3) Beim Farbensolo wird ohne Talon gespielt. Der Talon fällt am Ende des Spiels den Gegenspielern zu.
- 4) Als Gegenspieler (etwa die Vorhand, die das Ausspiel hat) darf man entweder kontrieren oder den Valat ansagen.

ANSAGEN/PRÄMIEN

- 1) Alle Prämien zählen still die Hälfte, bei den Solospielen doppelt. Jeder Spieler kann nur einmal Prämien ansagen. Die Ansagen Pagat, Uhu und Kakadu sowie König ultimo können nicht für den Partner angesagt werden.
- 2) Beim Valat (angesagt 8-facher Spielwert, still 4-facher Spielwert) gelten nur die angesagten Prämien. Da sich der Valat nur auf das Spiel bezieht, gelten andere Ansagen (z.B. die Trull) nicht automatisch als verloren, wenn man das Spiel verliert. Das Spiel ist somit nicht beendet, wenn die Gegner einen Stich machen.
- 3) Beim Solodreier (höchstes Spiel, daher kein Überbieten mehr möglich) müssen alle Ansagen unmittelbar nach der Spielansage gemeldet werden, bevor der Spieler das Spiel für eröffnet erklärt (mit „Ich liege“).
- 4) Der ursprüngliche Ansager beim Besserrufer muss angesagt werden. Wird ein Besserrufer lizitiert, ohne einen der drei Ansager im Blatt zu haben, so ist das als Renonce zu bewerten (je 3 Punkte an alle Mitspieler).
- 5) Sagt ein Spieler den falschen König ultimo oder beim Besserrufer den falschen Ansager (nicht im Blatt oder vom Talon gehoben) an, so begeht er Renonce. Beim Rufer, Solorufer, Sechser und Solodreier ist jedoch nur der falsche Ansager verloren, aber es ist keine Renonce.
- 6) Wird eine Ansage zum falschen Zeitpunkt gespielt, so gilt diese als verloren. Eine Renonce liegt aber nur dann vor, wenn sich ein Spieler dadurch einen offensichtlichen Vorteil verschafft (z.B. Pagat vorzeitig heimstechen, um Trull und/oder Spiel zu retten).
- 7) Muss bei mehreren angesagten Vögeln wegen Tarockzwang einer vorzeitig gespielt werden, dann ist zuerst der höhere Vogel aufzugeben. Ein Verstoß gegen diese Regel ist Renonce.

RENONCE

- 1) Fairplay und Freude am gemeinsamen Tarockspiel sind Grundlage des Spiels. Bei Regelverstößen ist mit Augenmaß und Fingerspitzengefühl vorzugehen. Im Zweifelsfall entscheidet der Schiedsrichter. Das Einfordern von Renonce ist bis zum Mischen oder Abheben des nächsten Spiels möglich.
- 2) Unerlaubte Ablage (Trullstücke, Könige, falsche Anzahl, verdeckte Tarock, verdeckte Farbkarten bei Farbspielen) und Verstöße gegen Farb-, Tarock- oder Stichzwang sind klare Fälle von Renonce. Auch spielentscheidendes Vorwerfen und spielentscheidendes Reden sind als Renonce zu werten.
- 3) Falsches Ausspiel ist nicht automatisch Renonce. Es kann aber im Einzelfall bei spielentscheidender Information durch den Schiedsrichter als Renonce entschieden werden. Mit dem nächsten Ausspiel gilt es aber als akzeptiert.
- 4) „Was liegt, das pickt“. Eine drohende Renonce kann noch korrigiert werden, solange der Stich nicht umgedreht ist.
- 5) Alle regulären Spieler erhalten die Punkte so, als hätten sie das Spiel und alle angesagten Prämien gewonnen (Ausnahme Trischaken). Der Renoncespieler bekommt die Punkte der drei Mitspieler als Minuspunkte.
- 6) Wird eine falsche Abgabe (Kartenzahl) noch vor Beginn der Lizitation bemerkt, so ist die Abgabe zu wiederholen. Ansonsten ist für alle Spieler mit falscher Kartenzahl eine Renonce zu werten. Jeder Spieler muss selbst kontrollieren.
- 7) Entsteht einem regulären Spieler durch eine Renonce eines anderen Spielers ein eindeutig nachweisbarer Punkteverlust (heimlicher Valat, heimliche Ansager), so kann er diese Punkte beim Renoncespieler einfordern.
- 8) Wer die Karten zusammenwirft, bevor die Renonce bewiesen ist bzw. der Schiedsrichter den Streitfall entschieden hat, begeht selbst Renonce.

UNTERSCHIEDE ZU ANDEREN TAROCKTURNIEREN

Dieses Turnier findet im Rahmen des Vereins Spieleversums und/oder Games, Toys and more statt, und unterscheidet sich in einigen Punkten:

- 1) Kaiserstich = diesen kann es bei allen positiven Spielen geben
- 2) Punktwertung beim Trischaken
- 3) Als Ansage gibt es den Quapil (Marabu) nicht
- 4) Es gibt einen Zwiccolo (aber keinen Zwiccolo ouvert)
- 5) Alle Feinheiten (bzw. Details) sind in der Langspielregel zu finden, und zwar auf der Homepage des Vereins Spieleversum unter der Rubrik „Allgemein (<https://spieleversum.at>)“

AUSSCHLUSS DES RECHTSWEGES

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mit der Ausrichtung beziehungsweise Teilnahme erklären sich alle Veranstalter und alle Spieler ausdrücklich damit einverstanden, allfällige Entscheidungen der Turnierleitung und des Schiedsrichters (der Schiedsrichter) zu akzeptieren. Bei deutlicher Spielverzögerung hat die Turnierleitung und der Schiedsrichter (haben die Schiedsrichter) das Recht die Tischrunde vorzeitig zu beenden. Der Turnierleitung und dem Schiedsrichter (den Schiedsrichtern) steht es frei, ohne Angaben von Gründen, Spieler von der Teilnahme auszuschließen. Es besteht kein Rechtsanspruch auf die Teilnahme an einem Turnier.