



TAROCK KOSAKELN SPIELREGEL



Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	3
2. Die Karten	3
a) Tarockkarten	3
b) Farbkarten	3
c) Kartenwerte (Zählwerte).....	3
3. Die Kartenausgabe	4
a) Erster Ausgeber (Austeiler).....	4
b) Abheben und ausgeben (austeilen).....	4
c) Fehlerhafte Ausgabe und offene Karten	4
4. Der eigene Talon (eigener Talontausch)	4
5. Die Lizitation	5
6. Der externe Talon	5
a) Erhalt.....	5
b) Ablage.....	5
c) Zuzählung.....	6
d) Falsche Ablage	6
7. Die Zusatzansagen (Prämien, Zusatzspiele)	6
a) Zeitpunkt.....	6
b) Mögliche Ansagen	6
8. Der Spielbeginn	8
9. Die Sonderansagen	8
a) Kontra (schießen, spritzen)	8
b) Re (Rekontra, Retour)	8
c) Subkontra	8
d) Weitere Sub-Re und Sub-Subkontra	8
10. Das Ausspielrecht	8
11. Der Farbzwang – Tarockzwang – Stichzwang	9
12. Die Stichablage	9
a) Klarheit	9
b) Einsicht.....	9
13. Der Valat (Voulat)	9
14. Die Zählweise	9
15. Die Renonce	10
16. Die einzelnen Spiele	12
a) Dreiblatt	13
b) Zweiblatt	14
c) Einblatt.....	15
d) Solo	16

1. Einleitung

Nachfolgend wird zwar immer die männliche Form verwendet, diese Form ist jedoch als geschlechtsneutral anzusehen.

Tarock für 2 Personen ist ein Kartenspiel, welches sich ebenfalls wie das Königrufen in 2 Phasen gliedert. Phase 1 ist die Lizitation, worauf die Phase 2 folgt, und zwar die Abwicklung der 16 Stiche.

Diese Detailbeschreibung beinhaltet die Spielmöglichkeiten für das Kosakeln mit 2 Spielern im Rahmen des Vereins Spieleversum und/oder von Games, Toys and More. Ist ein Punkt, eine Tatsache, eine Spielvariante nicht explizit angeführt, so trifft diese nicht zu und ist somit auch nicht erlaubt.

Achtung!

Diese Spielregel unterscheidet sich in einigen Punkten zu den diversen bestehenden Tarockregeln, welche es in Oberösterreich bzw. Österreich gibt!!!

2. Die Karten

Grundsätzlich unterscheidet man zwischen Tarockkarten (22 Stück) und Farbkarten (32 Stück), wobei die Tarockkarten die Farbkarten stechen. Somit insgesamt 54 Karten.

a) Tarockkarten

Diese werden auch als Trumpfkarten (bzw. Atouts) bezeichnet. Tarockkarten sind mit römischen Zahlen von I bis XXI beschriftet, plus die höchste Karte im Spiel dem Gschtieß (Sküs), und zwar:

I = der Pagat (Spatz), II = der Uhu, III = der Kakadu, IIII = der Quapil (Marabu), XXI = der Mond, XXII = der Gschtieß (auch Sküs). Die Tarock I, II, III und IIII werden auch als Vögel bezeichnet. Weiters gibt es noch die Tarock V bis XX ohne nähere Bezeichnung.

b) Farbkarten

Es gibt 4 Farben die jeweils aus acht Hertz, Karo, Kreuz (Treff) und Pik bestehen.

Reihenfolge bei Herz und Karo = König, Dame, Reiter, Bube, Eins, Zwei Drei, Vier.

Reihenfolge bei Kreuz (Treff) und Pik = König, Dame, Reiter, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben.

c) Kartenwerte (Zählwerte)

Spielergebnis 70 Punkte:

5 Punkte = Gschtieß (Sküs = Tarock XXII), Mond (Tarock XXI), Pagat (Spatz = Tarock I) und Könige (diese 5-Punktekarten werden auch als Honneurs bezeichnet)

4 Punkte = Damen

3 Punkte = Reiter (bzw. Cavall)

2 Punkte = Buben (bzw. Unter)

1 Punkt = Tarock IIII bis XX und alle restlichen Farbkarten

3. Die Kartenausgabe

a) Erster Ausgeber (Austeiler)

Jeder Spieler hebt eine Karte. Wer den höchsten Tarock hebt wird der erste Ausgeber (Teiler). Ist kein Tarock dabei, so ist dies jener Spieler wer die Farbkarte mit dem höchsten Spielwert hebt. Ist diese gleich, so heben beide Spieler noch einmal ab.

b) Abheben und ausgeben (austeilen)

Abgehoben wird nach dem Mischen der Karten vom Gegenspieler. Es dürfen nicht weniger als drei Karten abgehoben werden, bzw. es müssen mindestens drei Karten zurückbleiben. Es muss abgehoben werden, d.h. ein Klopfen ist nicht möglich.

Jeder Spieler erhält 16 Karten. Zuerst werden zweimal drei Karten in den Talon gelegt (ist der externe Talon), erst danach erhalten die beiden Spieler ihre Karten. Nach der externen Talonablage bekommen beide Spieler ihre ersten Handkarten, und zwar beginnend beim Gegenspieler mit 4 Karten, dann der Geber 4 Karten, danach wieder der Gegenspieler 4 Karten und zuletzt der Geber wieder 4 Karten. Somit haben beide Spieler nun ihre ersten 8 Handkarten. Danach wird der interne Talon ausgeteilt, indem der Gegenspieler 4 Karten dafür erhält, dann der Geber 4 Karten, danach wieder der Gegenspieler 4 Karten und auch hier zuletzt der Geber wieder 4 Karten. Somit haben beide Spieler nun ihre 8 eigenen Talonkarten. Nach der Austeilung der eigenen Talonkarten bekommen beide Spieler ihre letzten 8 Handkarten, und zwar genauso wie die ersten 8 Karten ausgeteilt wurden (je 2x 4 Karten). Es muss in einem Zuge ausgegeben werden, d.h. der Geber darf sich zwischendurch nicht die ersten 4, 8 bzw. 12 seiner Karten ansehen.

Anmerkung: Die ersten 6 Talonkarten werden nachfolgend als externer Talon, die jeweils 8 eigenen Talonkarten als eigener Talon bezeichnet.

c) Fehlerhafte Ausgabe und offene Karten

Vergibt man sich, so muss immer neu ausgeteilt werden. Auch in jenen Fällen wo eine Karte sichtbar (offen) ist bzw. sichtbar wird.

4. Der eigene Talon (eigener Talontausch)

Nach der Kartenausteilung dürfen nun beide Spieler Karten von ihrer Hand mit den 8 eigenen verdeckten Talonkarten tauschen. Dabei sind nachfolgende Punkte zu beachten:

- Es darf kein Tarock abgelegt werden
- Es dürfen nur Farbkarten abgelegt werden
 - Es darf dabei aber kein König abgelegt werden
- Es dürfen maximal 8 Karten getauscht werden

- Werden weniger Karten getauscht, bleiben die restlichen eigenen Talonkarten immer ungesehen verdeckt liegen
- Die 8 eigenen Talonkarten werden zu den jeweils eigenen Stichen dazugezählt

Anmerkung: Eine falsche Ablage führt zu einer Renonce. Der Renoncespieler muss an den Gegner so bezahlen, wie wenn dieser gewonnen hätte. D.h. das Spiel und alle eventuellen Zusatzansagen (inklusive Sonderansagen).

5. Die Lizitation

Durch die Lizitation wird das Spiel gefunden. Sie erfolgt beginnend beim Gegenspieler (Vorhandspieler). Wer weiter (gut) sagt (passt somit), darf sich an der Lizitation nicht mehr beteiligen. Wer am Ende das ranghöchste Spiel ansagt, bekommt im Normalfall den Zuschlag.

Die Vorhand beginnt und hat 2 Möglichkeiten:

Sagt eine der 4 Spielmöglichkeiten an was bedeutet, dass bei keiner höheren Lizitation dieses Spiel gespielt werden kann.

Sagt gar kein Spiel (sagt weiter) an was bedeutet, dass er die Vorhand an den Gegenspieler (Kartengeber) abgibt.

Anmerkungen: Wird der Vorhandspieler überboten, so kann er dieses Spiel halten, d.h. selbst spielen. Die Spielwerte bleiben dabei gleich. Passen beide Spieler, so muss neu ausgeteilt werden (es gibt der nächste Spieler).

6. Der externe Talon

a) Erhalt

- Bei einem Dreiblatt
 - Der Spieler erhält von den 6 Karten eines der beiden Dreierpakete
- Bei einem Zweiblatt
 - Es werden zuerst drei verdeckte Zweierpakete gebildet; danach erhält der Spieler von den 6 Karten eines dieser Zweierpakete
- Bei einem Einblatt
 - Der Spieler erhält von den 6 Karten genau eine Karte
- Bei einem Solo
 - Der Spieler erhält von den 6 Karten keine

b) Ablage

Es dürfen nie 5er-Zähler, d.h. ein Trullstück (Gschieß/Sküs, Mond, Pagat/Spatz) oder ein König abgelegt werden.

Restliche Tarock dürfen nur dann abgelegt werden, wenn es nicht anders geht. Diese müssen dann immer offen in der Ablage angezeigt/ausgelegt werden, wenn es sich um den eigenen Talon handelt, und bleiben bis zum Spielende offen liegen.

Beim Talon für den Gegner werden Tarock und Könige frühestens nach dem ersten Stich umgedreht (darauf sollte der Gegenspieler achten).

c) Zuzählung

Abgelegte Karten werden den eigenen Stichen zugezählt. Jener Teil des Talons der liegen bleibt, wird dem Gegner zugeschrieben. Beim Solo bleibt der gesamte Talon verdeckt liegen und wird somit dem Gegner zur Gänze zugeschrieben.

d) Falsche Ablage

Dies führt zu einer Renonce. Der Renoncespieler muss an den Gegner so bezahlen, wie wenn dieser gewonnen hätte. D.h. das Spiel und alle eventuellen Zusatzansagen (inklusive Sonderansagen).

7. Die Zusatzansagen (Prämien, Zusatzspiele)

a) Zeitpunkt

Zusatzansagen können entweder vor oder nach der externen Talonaufnahme angesagt werden, und wirken sich dadurch auf die Höhe des Wertes aus. 2 Zusatzansagen können jedoch nur vor der Talonaufnahme angesagt werden. Angesagte Zusatzansagen zählen den jeweils vereinbarten Spielwert. Die heimlichen Zusatzansagen haben jedoch alle den gleichen Wert.

b) Mögliche Ansagen

- Pagat (Spatz) = Tarock I

Der Pagat muss als letzte Karte gespielt werden und selbst stechen (ansonsten verloren). Kann vom Besitzer vor oder nach der externen Talonaufnahme angesagt werden.

- Uhu = Tarock II

Der Uhu muss als vorletzte Karte gespielt werden und selbst stechen (ansonsten verloren). Kann vom Besitzer vor oder nach der externen Talonaufnahme angesagt werden.

- Kakadu = Tarock III

Der Kakadu muss als drittletzte Karte gespielt werden und selbst stechen (ansonsten verloren). Kann vom Besitzer vor oder nach der externen Talonaufnahme angesagt werden.

- Quapil (Marabu) = Tarock IIII

Der Quapil muss als viertletzte Karte gespielt werden und selbst stechen (ansonsten verloren). Kann vom Besitzer vor oder nach der externen Talonaufnahme angesagt werden.

- Absolut

Zum Spielsieg müssen mindestens 40 Punkte erreicht werden. Kann vom Spieler und Gegenspieler vor oder nach der externen Talonaufnahme angesagt werden.

- Panzer

Zum Spielsieg müssen mindestens 50 Punkte erreicht werden. Kann vom Spieler und Gegenspieler vor oder nach der externen Talonaufnahme angesagt werden. Der Panzer kann zusätzlich zu einem Absolut angesagt werden, wenn die Ansage Absolut vor der externen Talonaufnahme erfolgt (d.h. Absolut und Panzer können von einem Spieler in dieser Reihenfolge sogar gleichzeitig angesagt werden).

- Ohne Trull (Tarocktrull - Tous les trois) = Gschtieß (Sküs) + Mond + Pagat (Spatz)

Das angesagte Spiel wird ohne einen einzigen Tarocktrull gespielt. Kann nur vom Spieler und nur vor der externen Talonaufnahme angesagt werden. Achtung: Liegt jedoch mindestens eine Karte von der Tarocktrull im externen Talon, so ist das angesagte Spiel automatisch verloren, wenn dieser Talenteil genommen wird bzw. genommen werden muss (es kommt somit zu keinem Spiel).

- Ohne Könige (Königstrull; Tous les quatre) = die 4 Farbenkönige

Das angesagte Spiel wird ohne einen einzigen König gespielt. Kann nur vom Spieler und nur vor der externen Talonaufnahme angesagt werden. Achtung: Liegt jedoch mindestens eine Karte von der Königstrull im externen Talon, so ist das angesagte Spiel automatisch verloren, wenn dieser Talenteil genommen wird bzw. genommen werden muss (es kommt somit zu keinem Spiel).

- Trull (Tarocktrull - Tous les trois) = Gschtieß (Sküs) + Mond + Pagat (Spatz)

Alle 3 Trullstücke müssen sich vor Aufnahme des externen Talons gemeinsam im Blatt eines Spielers befinden, und spätestens vor den Worten „ich liege“ vom Spieler, oder dem „gut“ vom Gegenspieler angesagt werden. Die Trull bringt immer den Wert 1, unabhängig davon ob die Trull gewonnen oder verloren wird.

- Alle 4 Könige (Königstrull; Tous les quatre) = die 4 Farbenkönige

Alle 4 Könige müssen sich vor Aufnahme des externen Talons gemeinsam im Blatt eines Spielers befinden, und spätestens vor den Worten „ich liege“ vom Spieler, oder dem „gut“ vom Gegenspieler angesagt werden. Die 4 Könige bringen immer den Wert 1, unabhängig davon ob die Könige gewonnen oder verloren werden.

- Alle 4 Vögel = Pagat (Spatz) + Uhu + Kakadu + Quapil (Marabu)

Alle 4 Vögel müssen sich vor Aufnahme des externen Talons gemeinsam im Blatt eines Spielers befinden, und spätestens vor den Worten „ich liege“ vom Spieler, oder dem „gut“ vom Gegenspieler angesagt werden. Die 4 Vögel bringen immer den Wert 3, unabhängig davon ob die Vögel gewonnen oder verloren werden.

- Valat

Der Spieler muss alle Stiche machen. Kommt es zu einem Valat, so zählen immer nur die angesagten Zusatzansagen (nicht die heimlichen Zusatzansagen).

Anmerkungen zu den Vögel Pagat (Spatz), Uhu, Kakadu und Quapil (Marabu): Die gerufenen Vögel gelten dann als verloren, wenn sie nicht

- zum richtigen Zeitpunkt vom Spieler ausgespielt werden,
- zwar zum richtigen Zeitpunkt ausgespielt werden, aber nicht selbst stechen,
- oder vom Gegner überstochen (gestochen) werden.

8. Der Spielbeginn

Ist die Prozedur des Kartenverlegens (externe Talonablage) beendet (soweit es eine gibt), so wiederholt der Spieler das angesagte Spiel und alle eventuellen Zusatzansagen. Danach erfolgt der Abschluss mit den Worten „ich liege (mein Spiel)“. Nach diesen Worten ist eine Korrektur der Talonablage nicht mehr möglich (außer es wurde eine verbotene Karte in den Talon gelegt). Der Gegenspieler bestätigt dies mit dem Wort „gut“ und kann ebenfalls Zusatzansagen tätigen bzw. kontrieren.

9. Die Sonderansagen

a) Kontra (schießen, spritzen)

Das Spiel und die Zusatzansagen können vor Spielbeginn kontriert werden. Dies muss zu jenem Zeitpunkt erfolgen, wenn man mit seiner Zustimmung zum Spiel und deren Zusatzansagen dran ist (d.h. wenn man Gut dazu sagen würde). Ein Kontra verdoppelt die Punkte. Das Spiel und jede Zusatzansage müssen immer einzeln kontriert werden. Ein Kontra vor Talonaufnahme ist nicht möglich.

Achtung: Wird ein Spiel kontriert, so gilt dies automatisch auch für die Zusatzansagen Absolut, Panzer, ohne Trull und ohne Könige (nicht jedoch für die anderen Zusatzansagen).

b) Re (Rekontra, Retour)

Der Spieler kann mit einem Re (retour) auf ein Kontra antworten, was die Punkteanzahl vervierfacht (bzw. die Kontraverdoppelung verdoppelt).

c) Subkontra

Ist ein neuerliches kontrieren auf ein Re, was die Punkteanzahl verachtfacht (bzw. das Re verdoppelt).

d) Weitere Sub-Re und Sub-Subkontra

Diese sind nicht mehr möglich. D.h. nach einem Subkontra sind keine weiteren Sonderansagen mehr möglich. D.h. ein weiteres Re (Retour) und darauf ein weiteres Subkontra.

10. Das Ausspielrecht

Es spielt immer die Vorhand aus.

11. Der Farbzwang – Tarockzwang – Stichzwang

Bei allen Spielen herrscht Farb- und Tarockzwang, aber niemals Stichzwang (somit largieren/laschieren möglich). Tarockzwang bedeutet, dass wenn man eine Farbe nicht bedienen kann, einen Tarock spielen muss, bzw. wenn Tarock gespielt wird diese Ausspielung mit einem Tarock bedienen muss.

12. Die Stichablage

a) Klarheit

Die Ablage der Stiche und aller eigenen und externen Talonkarten muss immer so erfolgen, dass diese im Falle der Ansage einer Renonce klar nachvollziehbar sind. D.h. es darf zu keiner Vermischung mit anderen Stichen bzw. den beiden Talonablagen kommen.

b) Einsicht

Nur in den eigenen Stichen (inklusive eigener externer Talonablage) darf während des Spielverlaufes eingesehen werden. Keine Einsicht darf in die Stiche (bzw. in den Talon) des Gegners erfolgen. Auch in die eigene interne Talonablage darf während des Spielverlaufes nicht nachgesehen werden. Auf Anfrage muss aber der letzte Stich vorgezeigt werden. Nur bei einem Verdacht auf Renonce muss der im Verdacht stehende Spieler alle Stiche (inklusive externer Talon bzw. bei Spielende auch inklusive interner Talon) vorzeigen.

13. Der Valat (Voulat)

Der Spieler muss alle Stiche machen (d.h. der Gegner macht keinen einzigen Stich). Nur die offenen Zusatzansagen zum Spiel werden gewertet (alle heimlichen Zusatzansagen zählen somit nicht).

Da sich der Valat nur auf das Spiel bezieht, gelten andere Ansagen (z.B. der Pagat) nicht automatisch als verloren, wenn man das Spiel verliert. Das Spiel ist somit nicht sofort beendet, wenn der Gegner einen Stich macht.

14. Die Zählweise

Es werden jeweils die Zählwerte von 3 Karten berücksichtigt. Von jeder einzelnen Teilsumme (Summe von 3 Karten) müssen immer 2 Punkte abgezogen werden. Die beiden letzten Karten sollten nur Karten sein, die jeweils nur 1 Punkt zählen (also Tarockkarten von IIII bis XX und/oder Farbkarten die nur 1 Punkt zählen), und werden dann als Plusblätter gezählt. Zum Spielsieg braucht der Spieler mindestens 35 Punkte

und 2 Karten mit Zählwert 1 (somit 35/2 bzw. 35/+2Blätter), sonst ist das Spiel verloren (Gegner hätte dann mit mindestens 34/2 gewonnen).

15. Die Renonce

Die Renonce ist ein Verstoß gegen eine der gültigen Spielregel. Begeht ein Spieler Renonce, erhält der Gegenspieler den Wert des Spieles und alle offen angesagten Zusatzansagen (inklusive Sonderansagen), so als hätte er das Spiel gewonnen. So lange die Karten jedoch noch am Tisch liegen, kann ein Verstoß korrigiert werden (bzw. muss, wenn dies bemerkt wird). Eine Spielrenonce wird somit erst dann gültig, wenn der Stich umgedreht wurde. Dagegen wird eine Ablagerenonce sofort nach der Ausspielung der ersten Karte gültig. Das Einfordern von Renonce ist bis zum Mischen oder Abheben des nächsten Spiels möglich (aber wahrscheinlich nicht mehr beweisbar).

Die einzelnen Verstöße können sein:

- Erst wenn der Stich umgedreht wurde (Spielrenonce)
 - Tarockzwang wird nicht eingehalten
 - Farbwang wird nicht eingehalten
 - Es spielt der Spieler aus der gar nicht ausspielen darf (dieser Spieler ist dann derjenige der das Renonce begeht, nicht der Spieler der ausspielen hätte müssen (hier könnte eventuell auch ein spielentscheidendes Vorwerfen zutreffen); hier muss aber der Stich zusätzlich auch vollständig abgehandelt/gespielt worden sein
- Interne und/oder externe Talonablage (Ablagerenonce)
 - Eine falsche Kartenanzahl wird abgelegt
 - Ein König oder Trullstück wird abgelegt
 - Ein anderer Tarock, welcher abgelegt werden muss, wird nicht aufgedeckt abgelegt
- Weitere Möglichkeiten für eine Renonce
 - Angesagte Vögel werden mit Absicht nicht in der richtigen Reihenfolge gespielt (versucht damit eventuell noch das Spiel und/oder die Trull zu gewinnen; z.B. angesagter Pagat (Spatz) sticht vorzeitig vor dem angesagten Kakadu/Uhu)
 - Eine erst während des Spiels bemerkte fehlerhafte Austeilung, führt ebenfalls zu einer Renonce
 - Anmerkung: Grundsätzlich ist jeder Spieler für seine richtige Kartenanzahl verantwortlich (begeht somit die Renonce, nicht der Austeiler)
- Sondersituationen
 - Entsteht einem regulären Spieler durch eine Renonce des anderen Spielers ein eindeutig nachweisbarer Verlust (z.B. heimlicher Valat, oder heimliche Zusatzansage), so kann er diese Werte beim Renoncespieler einfordern

Keine Renonce ist:

- Wird ein falscher Vogel angesagt (z.B. Uhu statt Kakadu), so ist dies keine Renonce, sondern fällt unter Spielfehler; hier ist lediglich der angesagte Vogel verloren
- Muss bei mehreren angesagten Vögeln wegen Tarockzwang einer vorzeitig gespielt werden, dann ist zuerst der höhere Vogel aufzugeben; geschieht dies ordnungsgemäß, so handelt es sich um keine Renonce
- Eine während der eigenen oder externen Talonaufnahme bemerkte fehlerhafte Anzahl von Karten im Talon führt zu keiner Renonce (wenn ein Spiel mit Talonaufnahme angesagt wurde), da es noch zu keinem Spiel gekommen ist; es muss neu ausgeteilt werden

- Wenn die Zusatzansagen alle 4 Vögel, die Trull oder alle 4 Könige nicht angesagt werden

Achtung!

Wer die Karten zusammenwirft, bevor die Renonce geklärt/bewiesen ist bzw. der Schiedsrichter entschieden hat, begeht selbst Renonce (und ist nun der Renoncespieler)!

Ansonsten gilt ausgespielt ist ausgespielt; d.h. was liegt, das pickt!

16. Die einzelnen Spiele

Rang	Wert	Spiel	Talon (externer)
4	3	Dreiblatt	3 offen (eines der zwei Dreierpakete)
3	6	Zweiblatt	2 offen (eines der drei Zweierpakete)
2	9	Einblatt	1 offen
1	12	Solo	0

Erläuterungen:

- Rang
 - Ein Spiel mit einer niedrigeren Rangnummer hat immer Vorrang
- Talon (externer)
 - Welchen Talon bekommt der Spieler

Nachfolgend erfolgt eine Aufstellung der einzelnen Spiele in tabellarischer Form (inhaltlich mit den Daten aus den vorherigen Beschreibungen).

a) Dreiblatt	
Rang (Priorität)	4
Wer	Für beide Spieler möglich
Art	Positivspiel
Wert	3
Talon (externer)	3 offen
Zusatzansagen offen vor der externen Talonaufnahme (Wert)	Möglich = Pagat (12), Uhu (14), Kakadu (16), Quapil (18), Absolut (2), Panzer (6), ohne Trull (2), ohne Könige (2), Valat (24)
Zusatzansagen offen nach der externen Talonaufnahme (Wert)	Möglich = Pagat (6), Uhu (7), Kakadu (8), Quapil (9), Absolut (1), Panzer (3), ohne Trull (1), ohne Könige (1), Valat (24)
Zusatzansagen heimlich (Wert)	Möglich = Pagat (3), Uhu (3), Kakadu (3), Quapil (3); oder Valat (12)
Zusatzansagen unabhängig von der Talonaufnahme (Wert)	Alle 4 Vögel (3), Trull (1), alle 4 Könige (1)
Kontrierung	Möglich
Anmerkungen	
<ul style="list-style-type: none"> - Nur möglich, wenn Rang 1-3 nicht gespielt wird - Der Spieler bekommt die Hälfte des externen Talons zum austauschen (vorher aufdecken) <ul style="list-style-type: none"> - Bei den beiden Zusatzansagen ohne Trull und ohne Könige darf kein Talonteil mit einem dieser Trullstücke aufgenommen werden, da sonst das Spiel automatisch verloren ist - Der Spieler darf keinen König und kein Trullstück ablegen (keinen 5er-Zähler) - Tarock dürfen nicht abgelegt werden (wenn doch, dann müssen diese aufgedeckt werden und auch aufgedeckt bleiben) - Den restlichen Talon bekommen die Gegner; sind Tarock oder Könige dabei, werden diese frühestens nach dem ersten Stich umgedreht - Bei den drei Zusatzansagen alle 4 Vögel, Trull und alle 4 Könige müssen diese Karten bereits vor Spielbeginn in der Hand sein, d.h. auch schon vor Aufnahme eines eventuellen Talons (müssen aber nicht gewonnen werden) - Es spielt der Vorhandspieler aus - Es besteht Farb- und Tarockzwang, aber kein Stichzwang 	

b) Zweiblatt

Rang (Priorität)	3
Wer	Für beide Spieler möglich
Art	Positivspiel
Wert	6
Talon (externer)	2 offen
Zusatzansagen offen vor der externen Talonaufnahme (Wert)	Möglich = Pagat (16), Uhu (20), Kakadu (24), Quapil (28), Absolut (4), Panzer (12), ohne Trull (4), ohne Könige (4), Valat (48)
Zusatzansagen offen nach der externen Talonaufnahme (Wert)	Möglich = Pagat (8), Uhu (10), Kakadu (12), Quapil (14), Absolut (2), Panzer (6), ohne Trull (2), ohne Könige (2), Valat (48)
Zusatzansagen heimlich (Wert)	Möglich = Pagat (3), Uhu (3), Kakadu (3), Quapil (3); oder Valat (24)
Zusatzansagen unabhängig von der Talonaufnahme (Wert)	Alle 4 Vögel (3), Trull (1), alle 4 Könige (1)
Kontrierung	Möglich
Anmerkungen	
<ul style="list-style-type: none"> - Nur möglich, wenn Rang 1, 2 oder 4 nicht gespielt wird - Der Spieler bekommt zwei Karten des externen Talons zum austauschen (vorher aufdecken), und zwar eines der drei Zweierpakete <ul style="list-style-type: none"> - Zuerst 3 verdeckte Zweierpakete bilden - Bei den beiden Zusatzansagen ohne Trull und ohne Könige darf kein Talonteil mit einem dieser Trullstücke aufgenommen werden, da sonst das Spiel automatisch verloren ist - Der Spieler darf keinen König und kein Trullstück ablegen (keinen 5er-Zähler) - Tarock dürfen nicht abgelegt werden (wenn doch, dann müssen diese aufgedeckt werden und auch aufgedeckt bleiben) - Den restlichen Talon bekommen die Gegner; sind Tarock oder Könige dabei, werden diese frühestens nach dem ersten Stich umgedreht - Bei den drei Zusatzansagen alle 4 Vögel, Trull und alle 4 Könige müssen diese Karten bereits vor Spielbeginn in der Hand sein, d.h. auch schon vor Aufnahme eines eventuellen Talons (müssen aber nicht gewonnen werden) - Es spielt der Vorhandspieler aus - Es besteht Farb- und Tarockzwang, aber kein Stichzwang 	

c) Einblatt	
Rang (Priorität)	2
Wer	Für beide Spieler möglich
Art	Positivspiel
Wert	9
Talon (externer)	1 offen
Zusatzansagen offen vor der externen Talonaufnahme (Wert)	Möglich = Pagat (20), Uhu (24), Kakadu (28), Quapil (32), Absolut (6), Panzer (24), ohne Trull (6), ohne Könige (6), Valat (72)
Zusatzansagen offen nach der externen Talonaufnahme (Wert)	Möglich = Pagat (10), Uhu (12), Kakadu (14), Quapil (16), Absolut (3), Panzer (12), ohne Trull (3), ohne Könige (3), Valat (72)
Zusatzansagen heimlich (Wert)	Möglich = Pagat (3), Uhu (3), Kakadu (3), Quapil (3); oder Valat (36)
Zusatzansagen unabhängig von der Talonaufnahme (Wert)	Alle 4 (Vögel), Trull (1), alle 4 Könige (1)
Kontrierung	Möglich
Anmerkungen	
<ul style="list-style-type: none"> - Nur möglich, wenn Rang 1, 3 oder 4 nicht gespielt wird - Der Spieler bekommt eine Karte des externen Talons zum austauschen (vorher aufdecken) <ul style="list-style-type: none"> - Bei den beiden Zusatzansagen ohne Trull und ohne Könige darf kein Talonteil mit einem dieser Trullstücke aufgenommen werden, da sonst das Spiel automatisch verloren ist - Der Spieler darf keinen König und kein Trullstück ablegen (keinen 5er-Zähler) - Tarock dürfen nicht abgelegt werden (wenn doch, dann müssen diese aufgedeckt werden und auch aufgedeckt bleiben) - Den restlichen Talon bekommen die Gegner; sind Tarock oder Könige dabei, werden diese frühestens nach dem ersten Stich umgedreht - Bei den drei Zusatzansagen alle 4 Vögel, Trull und alle 4 Könige müssen diese Karten bereits vor Spielbeginn in der Hand sein, d.h. auch schon vor Aufnahme eines eventuellen Talons (müssen aber nicht gewonnen werden) - Es spielt der Vorhandspieler aus - Es besteht Farb- und Tarockzwang, aber kein Stichzwang 	

d) Solo	
Rang (Priorität)	1
Wer	Für beide Spieler möglich
Art	Positivspiel
Wert	12
Talon (externer)	Keinen
Zusatzansagen (Wert)	Möglich = Pagat (24), Uhu (28), Kakadu (32), Quapil (36); Absolut (9), Panzer (28), ohne Trull (9), ohne Könige (9), Valat (96)
Zusatzansagen heimlich (Wert)	Möglich = Pagat (3), Uhu (3), Kakadu (3), Quapil (3); oder Valat (48)
Zusatzansagen unabhängig von der Talonaufnahme (Wert)	Alle 4 Vögel (3), Trull (1), alle 4 Könige (1)
Kontrierung	Möglich
Anmerkungen	
<ul style="list-style-type: none"> - Nur möglich, wenn Rang 2-4 nicht gespielt wird - Der Spieler bekommt keine Karte des externen Talons - Die Gegner bekommen den gesamten Talon am Spielende (bleibt vorher verdeckt) - Bei den drei Zusatzansagen alle 4 Vögel, Trull und alle 4 Könige müssen diese Karten bereits vor Spielbeginn in der Hand sein (müssen aber nicht gewonnen werden) - Es spielt der Vorhandspieler aus - Es besteht Farb- und Tarockzwang, aber kein Stichzwang 	