



TAROCK POINT-TAROCK SPIELREGEL



Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	4
2. Die Karten	4
a) Tarockkarten	4
b) Farbkarten	4
c) Kartenwerte (Zählwerte).....	4
3. Die Kartenausgabe	5
a) Erster Ausgeber (Austeiler).....	5
b) Abheben und ausgeben (austeilen).....	5
c) Fehlerhafte Ausgabe und offene Karten	5
4. Die Lizitation	5
a) Generell	5
b) Vorhand	5
c) Ablösen durch Gegenspieler.....	6
d) Halten einer Ablösung durch Vorhand.....	6
e) Halten durch Vorhand ohne Ablösung.....	6
f) Trischaken.....	6
5. Der Talon	6
a) Erhalt.....	6
b) Ablage.....	6
c) Zuzählung.....	7
d) Falsche Ablage	7
6. Die Zusatzansagen (Prämien, Zusatzspiele)	7
a) Zeitpunkt.....	7
b) Mögliche Ansagen	7
7. Der Spielbeginn	9
8. Die Sonderansagen	9
a) Kontra (schießen, spritzen)	9
b) Re (Rekontra, Retour)	9
c) Subkontra	9
d) Weitere Sub-Re und Sub-Subkontra	9
9. Das Ausspielrecht	10
10. Der Farbzwang – Tarockzwang – Stichzwang	10
a) Positivspiele.....	10
b) Negativspiele.....	10
11. Die Stichablage	10
a) Klarheit	10
b) Einsicht.....	10
12. Der Kaiserstich (Märchenstich)	10
13. Das Trischaken (Trischakken, Trischaggen, Fahren)	11
14. Der Valat (Voulat)	11
15. Die Zählweise	11

16. Überschusspunkte (Überschusswert)	11
17. Die Renonce	12
18. Die einzelnen Spiele	14
a) Trischaken (Trischakken, Trischaggen, Fahren)	15
b) Dreiblatt	16
c) Zweiblatt	17
d) Einblatt	18
e) Solo	19

1. Einleitung

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

Tarock für 3 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 Positiv- und Negativspiele für das Point-Tarock mit 3 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 III 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 wer die Farbkarte mit dem höchsten Spielwert hebt. Ist diese gleich, so heben die daran beteiligten Spieler noch einmal ab.

b) Abheben und ausgeben (austeilen)

Abgehoben wird nach dem Mischen der Karten von dem Spieler der links vom Geber sitzt. 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, die gegen den Uhrzeigersinn ausgegeben werden. Zuerst werden zweimal drei Karten in den Talon gelegt, erst danach erhalten alle Spieler ihre Handkarten. Dazu werden nacheinander jeweils viermal 4 Karten ausgeteilt. Es muss in einem Zuge ausgegeben werden, d.h. der Geber darf sich zwischendurch nicht die ersten 4, 8 bzw. 12 seiner Karten ansehen.

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. Die Lizitation

a) Generell

Durch die Lizitation wird das Spiel gefunden. Sie beginnt beim Vorhandspieler (rechts vom Geber) und erfolgt gegen den Uhrzeigersinn. Wer weiter (gut) sagt (passt somit), darf sich an der Lizitation nicht mehr beteiligen. Wer am Ende das ranghöchste Spiel ansagt, ablöst (nur durch Gegenspieler möglich) oder hält (nur durch Vorhand möglich) bekommt den Zuschlag. Erfolgt keine Spielansage, so kommt es zu keinem Spiel, und der nächste Spieler gibt neu aus.

b) Vorhand

Die Vorhand beginnt und hat am Beginn 2 Möglichkeiten:

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

Sagt gar kein Spiel (sagt weiter) an was bedeutet, dass er die Vorhand an den nächsten Spieler (rechts) abgibt.

c) Ablösen durch Gegenspieler

Wird von der Vorhand ein Spiel angesagt, so kann einer der beiden nachfolgenden Spieler dieses Spiel (außer ein Solo) ablösen, d.h. selbst spielen. Dadurch erhöht sich der Spielwert um den Wert 1 (d.h. Spielwert +1; z.B. Zweiblatt $6 + 1 = 7$). Ein angesagtes Spiel von einem Gegenspieler kann jedoch nicht abgelöst werden (d.h. nur vom Vorhandspieler möglich).

d) Halten einer Ablösung durch Vorhand

Wird ein von der Vorhand angesagtes Spiel von einem der Gegenspieler abgelöst, so kann der Vorhandspieler dieses abgelöste Spiel jedoch halten, d.h. selbst spielen. Dadurch erhöht sich der Spielwert um den Wert 2 (d.h. Spielwert +2; z.B. Zweiblatt $6 + 2 = 8$).

e) Halten durch Vorhand ohne Ablösung

Grundsätzlich darf die Vorhand jedes angesagte Spiel „Halten“, d.h. der Vorhandspieler darf ein von einem anderen Spieler angesagtes Spiel selbst spielen. Wenn es ein Halten, ohne vorheriger Ablösung ist, so kommt es zu keiner Erhöhung des Spielwertes (d.h. Spielwert +0; z.B. Zweiblatt $6 + 0 = 6$).

f) Trischaken

Wird von keinem der drei Spieler ein Spiel angesagt, so muss der Vorhandspieler Trischaken.

5. Der 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 die Gegner werden Tarock und Könige frühestens nach dem ersten Stich umgedreht (darauf sollten die Gegenspieler achten).

c) Zuzählung

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

Beim Trischaken bekommt jener Spieler die 6 Talonkarten zu seinen Stichen dazu, welcher den letzten Stich macht.

d) Falsche Ablage

Dies führt zu einer Renonce. Der Renoncespieler muss an die beiden anderen Spieler so bezahlen, wie wenn diese gewonnen hätten. D.h. das Spiel und alle eventuellen Zusatzansagen (inklusive Sonderansagen).

6. Die Zusatzansagen (Prämien, Zusatzspiele)

a) Zeitpunkt

Zusatzansagen können entweder vor oder nach der 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. Beim Trischaken gibt es keine Zusatzansagen.

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 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 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 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 Talonaufnahme angesagt werden.

- Panzer

Zum Spielsieg müssen mindestens 50 Punkte erreicht werden. Kann vom Spieler und Gegenspieler vor oder nach der Talonaufnahme angesagt werden. Der Panzer kann zusätzlich zu einem Absolut angesagt werden, wenn die Ansage Absolut vor der 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 einer einzigen Tarocktrull gespielt. Kann nur vom Spieler und nur vor der Talonaufnahme angesagt werden. Achtung: Liegt jedoch mindestens eine Karte von der Tarocktrull im Talon, so ist das angesagte Spiel automatisch verloren, wenn dieser Talonteil 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 Talonaufnahme angesagt werden. Achtung: Liegt jedoch mindestens eine Karte von der Königstrull im Talon, so ist das angesagte Spiel automatisch verloren, wenn dieser Talonteil 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 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 (vorausgesetzt es kommt zu einem Spiel).

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

Alle 4 Könige müssen sich 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 (vorausgesetzt es kommt zu einem Spiel).

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

Alle 4 Vögel müssen sich vor Aufnahme des 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 (vorausgesetzt es kommt zu einem Spiel).

- 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 von einem der beiden Gegner überstochen (gestochen) werden.

7. Der Spielbeginn

Ist die Prozedur des Kartenverlegens (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). Die beiden Gegenspieler bestätigen dies mit dem Wort „gut“ und können ebenfalls Zusatzansagen tätigen bzw. kontrieren.

8. 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 gilt für beide Gegenspieler. Ein Kontra vor Talonaufnahme ist nicht möglich. Beim Trischaken gibt es kein Kontra.

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). Ein Re gilt gegenüber beiden Gegenspielern.

c) Subkontra

Ist ein neuerliches kontrieren auf ein Re, was die Punkteanzahl verachtffacht (bzw. das Re verdoppelt). Ein Subkontra gilt nicht mehr für den zweiten Gegenspieler. Jeder Gegenspieler muss das Subkontra selbst anmelden.

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.

9. Das Ausspielrecht

Es spielt immer die Vorhand aus.

10. Der Farbzwang – Tarockzwang – Stichzwang

a) Positivspiele

Bei allen Positivspielen 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.

b) Negativspiele

Für alle Negativspiele besteht immer Farb-, Tarock- und Stichzwang, und der Pagat (Spatz) darf immer nur als letzter Tarock gespielt werden. Tarockzwang bedeutet auch hier, dass wenn man eine Farbe nicht bedienen kann, einen Tarock spielen muss, bzw. wenn Tarock gespielt wird diese Ausspielung mit einem Tarock bedienen muss.

11. Die Stichablage

a) Klarheit

Die Ablage der Stiche und 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. der Talonablage kommen. Beide Gegenspieler müssen die eigenen Stiche immer bei sich selbst ablegen (nicht zu den Stichen beim zweiten Gegenspieler geben).

b) Einsicht

Nur in den eigenen Stichen (inklusive Talon) darf während des Spielverlaufes eingesehen werden. Keine Einsicht darf in die Stiche (bzw. in den Talon) der beiden Gegenspieler erfolgen. Auf Anfrage muss aber der letzte Stich vorgezeigt werden. Nur bei einem Verdacht auf Renonce muss der im Verdacht stehende Spieler alle Stiche (inklusive Talon) vorzeigen.

12. Der Kaiserstich (Märchenstich)

Fallen bei Positivspielen alle 3 Trullstücke (Gschtieß/Sküß + Mond + Pagat/Spatz) in einem Stich zusammen, so sticht der Pagat/Spatz unabhängig von der Reihenfolge in der er gespielt wurde. Bei Negativspielen gibt es keinen Kaiserstich (Märchenstich).

13. Das Trischaken (Trischakken, Trischaggen, Fahren)

Trischaken ist das einzige Spiel, bei dem jeder gegen jeden spielt. Es muss nicht austarockiert werden, d.h., dass auch Farbkarten gespielt werden können. Da es sich um ein Negativspiel handelt, darf der Pagat (Spatz) nur als letzte Tarockkarte gespielt werden. Weiters besteht Farb-, Tarock- und Stichzwang. Die 6 Talonkarten bekommt jener Spieler, welcher den letzten Stich macht.

Beim Trischaken gibt es kein kontrieren.

Verlierer ist derjenige Spieler der die meisten Punkte hat, und bezahlt den einfachen Wert. Ist dies jedoch der Vorhandspieler so verdoppelt sich dieser Wert. Wer mehr als 35 Punkte und 1 Blatt hat zahlt doppelt (also ab 35/2). Ist dies jedoch der Vorhandspieler, so verdoppelt sich dies noch einmal (somit vierfach). Hat ein Spieler keinen Stich, bleibt somit Jungfrau, bekommt dieser den gesamten Wert.

14. Der Valat (Voulat)

Der Spieler muss alle Stiche machen (d.h. die beiden Gegenspieler machen 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 einer der beiden Gegenspieler einen Stich macht.

15. 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 bei Positivspielen braucht der Spieler mindestens 35 Punkte und 2 Karten mit Zählwert 1 (somit 35/2 bzw. 35/+2Blätter), sonst ist das Spiel verloren (die Gegner hätten dann mit mindestens 34/2 gewonnen).

16. Überschusspunkte (Überschusswert)

Wird ein Positivspiel mit einem Wert größer als 35/2 gewonnen, so wird zum Spielwert noch der Überschusswert (die Überschusspunkte) addiert. D.h. ab einem gewonnenen Spiel mit mindestens 36 Punkte. Z.B. Zweiblatt mit 37/2 wäre Spielwert 6; dazu kommt noch der Überschusswert von 2 (d.h. $6 + 2 = 8$ der Gesamtgewinnwert).

17. Die Renonce

Die Renonce ist ein Verstoß gegen eine der gültigen Spielregel. Begeht ein Spieler Renonce, erhalten die beiden Gegenspieler den Wert des Spieles (inklusive Sonderansagen) und alle offen angesagten Zusatzansagen, so als hätten sie das Spiel gewonnen (beim Trischaken bekommen die anderen Spieler jeweils 4). 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
 - Stichzwang bei einem Negativspiel wird nicht eingehalten
 - Pagat (Spatz) wird bei einem Negativspiel nicht als letzter Tarock gespielt
 - Jemand spielt 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
- 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)
 - Spielentscheidendes Vorwerfen
 - Spielentscheidendes Reden
 - Eine erst während des Spiels bemerkte fehlerhafte Austeilung, führt ebenfalls zu einer Renonce (hier sind im Normalfall 2 Spieler betroffen; teilen sich dann die Summe des gesamten Wertes)
 - Anmerkung: Grundsätzlich ist jeder Spieler für seine richtige Kartenanzahl verantwortlich (begeht bzw. begehen somit die Renonce, nicht der Austeiler)
- Sondersituationen
 - Entsteht einem regulären Spieler durch eine Renonce eines anderen Spielers ein eindeutig nachweisbarer Verlust (z.B. heimlicher Valat, oder heimliche Zusatzansage), so kann er diese Werte beim Renoncespieler einfordern
 - 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)

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 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!

18. Die einzelnen Spiele

Rang	Wer	Grundwert	Spiel	Talon
5	V/N	2	Trischaken	0
4	A/P	3	Dreiblatt	3 offen (eines der zwei Dreierpakete)
3	A/P	6	Zweiblatt	2 offen (eines der drei Zweierpakete)
2	A/P	9	Einblatt	1 offen
1	A/P	12	Solo	0

Erläuterungen:

- Rang
 - Ein Spiel mit einer niedrigeren Rangnummer hat immer Vorrang
- Wer
 - V/N = nur für Vorhandspieler möglich/Negativspiel
 - A/P = für alle Spieler möglich/Positivspiel
- Grundwert
 - Wird ein Spiel abgelöst, so erhöht sich dieser Grundwert um 1
 - Wird ein abgelöstes Spiel gehalten, so erhöht sich dieser Grundwert nochmals um 1 (somit insgesamt um 2)
 - Der Grundwert erhöht sich zusätzlich noch um den Überschusswert (Überschusspunkte)
- Talon
 - Welchen Talon bekommt der Spieler

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

a) Trischaken (Trischakken, Trischaggen, Fahren)

Rang (Priorität)	5
Wer	Nur möglich für die Vorhand am Ende der Lizitation
Art	Negativspiel
Wert	2
Talon	Keinen
Zusatzansagen offen	Keine möglich
Zusatzansagen heimlich	Keine möglich
Kaiserstich	Nicht möglich
Kontrierung	Nicht möglich

Anmerkungen

- Nur möglich, wenn Rang 1-4 nicht gespielt wird
- Jeder spielt gegen jeden
- Der gesamte Talon kommt zum letzten Stich dazu (bleibt bis dahin verdeckt)
- Es spielt der Vorhandspieler aus
- Es muss nicht austarockiert werden
- Es besteht Farb-, Tarock- und Stichzwang
- Der Pagat (Spatz) muss als letzte Tarockkarte gespielt bzw. zugegeben werden (deshalb und weil es ein Negativspiel ist gibt es hier keinen Kaiserstich)
- Bei einer Renonce verliert der Renoncespieler den Gesamtwert von 4 (2 an jeden anderen Spieler); ist es der Trischaker selbst, so verliert dieser den Gesamtwert von 8 (4 an jeden anderen Spieler)

Wertung bei einem Gesamtwert von 4 (= 2x2):

- Kein Spieler hat mehr als 35/1 Punkte = der letzte bezahlt an die anderen Spieler jeweils 2 (somit Vergabe von insgesamt 4)
 - Ist der letzte Spieler jedoch der Vorhandspieler so verdoppelt sich der Wert (somit Vergabe von insgesamt 8)
- Ein Spieler hat mehr als 35/1 Punkte = dieser bezahlt an alle anderen Spieler jeweils 4 (somit Vergabe von insgesamt 8)
 - Ist dies der Vorhandspieler so verdoppelt sich der Wert (somit Vergabe von insgesamt 16)
- Ein Spieler hat keinen Stich (Jungfrau) = bekommt den Gesamtwert alleine
- Zwei Spieler haben keinen Stich (2 Jungfrauen) = bekommen jeweils den Gesamtwert (es gibt somit kein Teilen)
- Haben zwei Spieler genau die gleichen Punkte, so verlieren beide jeweils 2 an den dritten Spieler

b) Dreiblatt	
Rang (Priorität)	4
Wer	Für alle Spieler möglich
Art	Positivspiel
Wert	3
Talon	3 offen
Zusatzansagen offen vor der 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 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)
Kaiserstich	Möglich
Kontrierung	Möglich
Anmerkungen	
<ul style="list-style-type: none"> - Nur möglich, wenn Rang 1-3 nicht gespielt wird - Der Spieler bekommt die Hälfte des 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 - Fallen alle 3 Tarocktrull in einem Stich zusammen, so sticht der Pagat (Spatz) unabhängig von der Reihenfolge in welcher die Karten gespielt werden (Kaiserstich) - Spielgewinn ab 35 Punkte und 2 Blätter 	

c) Zweiblatt

Rang (Priorität)	3
Wer	Für alle Spieler möglich
Art	Positivspiel
Wert	6
Talon	2 offen
Zusatzansagen offen vor der 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 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)
Kaiserstich	Möglich
Kontrierung	Möglich

Anmerkungen

- Nur möglich, wenn Rang 1, 2 oder 4 nicht gespielt wird
- Der Spieler bekommt zwei Karten des Talons zum austauschen (vorher aufdecken), und zwar eines der drei Zweierpakete
 - 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
- Fallen alle 3 Tarocktrull in einem Stich zusammen, so sticht der Pagat (Spatz) unabhängig von der Reihenfolge in welcher die Karten gespielt werden (Kaiserstich)
- Spielgewinn ab 35 Punkte und 2 Blätter

d) Einblatt	
Rang (Priorität)	2
Wer	Für alle Spieler möglich
Art	Positivspiel
Wert	9
Talon	1 offen
Zusatzansagen offen vor der 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 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 (3), Trull (1), alle 4 Könige (1)
Kaiserstich	Möglich
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 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 - Fallen alle 3 Tarocktrull in einem Stich zusammen, so sticht der Pagat (Spatz) unabhängig von der Reihenfolge in welcher die Karten gespielt werden (Kaiserstich) - Spielgewinn ab 35 Punkte und 2 Blätter 	

e) Solo	
Rang (Priorität)	1
Wer	Für alle Spieler möglich
Art	Positivspiel
Wert	12
Talon	Keinen
Zusatzansagen offen (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)
Kaiserstich	Möglich
Kontrierung	Möglich
Anmerkungen	
<ul style="list-style-type: none"> - Nur möglich, wenn Rang 2-4 nicht gespielt wird - Der Spieler bekommt keine Karte des 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 - Fallen alle 3 Tarocktrull in einem Stich zusammen, so sticht der Pagat (Spatz) unabhängig von der Reihenfolge in welcher die Karten gespielt werden (Kaiserstich) - Spielgewinn ab 35 Punkte und 2 Blätter 	