

# KOSAKELN-KURZBESCHREIBUNG (VERSION 2.0)

Spiel	Wert	Talon	Ziel	Anmerkungen
A/P	Dreiblatt	3 (offen)	35+2	Auswahl einer der beiden 3er-Talohälften
A/P	Zweiblatt	2 (offen)	35+2	Auswahl einer der drei 2er-Talohälfte
A/P	Einblatt	1 (offen)	35+2	Auswahl einer der 6 Talonkarten
A/P	Solo	0	35+2	Alle Zusatzansagen müssen immer sofort mit der Spielansage angesagt werden (nach dem Gut des Mitspielers nicht mehr möglich)

Zusatzansage	Dreiblatt				Zweiblatt				Einblatt				Solo	
	Nach Talonaufnahme		Vor Talonaufnahme		Nach Talonaufnahme		Vor Talonaufnahme		Nach Talonaufnahme		Vor Talonaufnahme		Solo	
	Angesagt	Heimlich	Angesagt	Heimlich	Angesagt	Heimlich	Angesagt	Heimlich	Angesagt	Heimlich	Angesagt	Heimlich	Angesagt	Heimlich
Pagat (Tarock I)	6	3	12	3	8	3	16	3	10	3	20	3	24	3
Uhu (Tarock II)	7	3	14	3	10	3	20	3	12	3	24	3	28	3
Kakadu (Tarock III)	8	3	16	3	12	3	24	3	14	3	28	3	32	3
Quapil (Tarock IIII)	9	3	18	3	14	3	28	3	16	3	32	3	36	3
Absolut (40 Punkte)	1	/	2	/	2	/	4	/	3	/	6	/	9	/
Panzer (50 Punkte)	3	/	6	/	6	/	12	/	12	/	24	/	28	/
Ohne Trull	1	/	2	/	2	/	4	/	3	/	6	/	9	/
Ohne Könige	1	/	2	/	2	/	4	/	3	/	6	/	9	/
Valat	Spiel x8	Spiel x4	Spiel x8	Spiel x4	Spiel x8	Spiel x4	Spiel x8	Spiel x4	Spiel x8	Spiel x4	Spiel x8	Spiel x4	Spiel x8	Spiel x4
Alle 4 Vögel (im Blatt)	3 (unabhängig ob gewonnen oder verloren; erfolgt keine Ansage, dann Wert 0)													
Trull (im Blatt)	1 (unabhängig ob gewonnen oder verloren; erfolgt keine Ansage, dann Wert 0)													
Alle 4 Könige (im Blatt)	1 (unabhängig ob gewonnen oder verloren; erfolgt keine Ansage, dann Wert 0)													

Abkürzungen: A = alle; P = positives Spiel (kein Stichzwang)

Spieler 1 ist der Vorhandspieler; kann ein angesagtes Spiel vom Gegner selbst spielen (halten); Spielwerte bleiben dabei gleich

Spieler 1 kann aber auch die Vorhand abgeben, indem er weiter sagt (Gegenspieler/Kartengeber hat nun die Vorhand)

Die Zusatzansagen ohne Trull und ohne Könige können nur vom Spieler getätigt werden (und auch nur vor der externen Talonaufnahme)

Für die Zusatzansage alle 4 Vögel bekommt man immer den Wert 3, egal ob gewonnen oder verloren (muss man aber bereits auf der Hand haben; d.h. keine Aufnahme vom externen Talon)

Für die Zusatzansagen Trull und alle 4 Könige bekommt man immer den Wert 1, egal ob gewonnen oder verloren (muss man aber bereits auf der Hand haben; d.h. keine Aufnahme vom externen Talon)

Zusätzlich zur Zusatzansage Absolut kann der Panzer getätigt werden, wenn Absolut vor der Talonaufnahme angesagt wird