

# POINTTAROCK-KURZBESCHREIBUNG (VERSION 2.0)

Spiel	Wert	Talon	Ziel	Anmerkungen
V/N Trischaken (Fahren)	2	Nein	Keine Stiche	Pagat nur als letzter Tarock möglich; es besteht Farb-, Tarock- und Stichzwang; der Talon wird zum letzten Stich dazu gegeben; hat der Verlierer mehr als 35+2, so zahlt er das Doppelte an die drei Mitspieler; Spieler ohne einem einzigen Stich (Jungfrau) bekommt die gesamte Auszahlung
A/P Dreiblatt	3	3 (offen)	35+2	Auswahl einer der beiden 3er-Talohälften; zum Wert 3 kommt noch der Überschusswert ab einem Ergebnis von 36/0 dazu
A/P Zweiblatt	6	2 (offen)	35+2	Auswahl einer der drei 2er-Talohälfte: zum Wert 6 kommt noch der Überschusswert ab einem Ergebnis von 36/0 dazu
A/P Einblatt	9	1 (offen)	35+2	Auswahl einer der 6 Talonkarten; zum Wert 9 kommt noch der Überschusswert ab einem Ergebnis von 36/0 dazu
A/P Solo	12	0	35+2	Alle Zusatzansagen müssen immer sofort mit der Spielansage angesagt werden (nach dem Gut des Mitspielers nicht mehr möglich); zum Wert 12 kommt noch der Überschusswert ab einem Ergebnis von 36/0 dazu

Zusatzansage	Dreiblatt				Zweiblatt				Einblatt				Solo	
	Nach Talonaufnahme		Vor Talonaufnahme		Nach Talonaufnahme		Vor Talonaufnahme		Nach Talonaufnahme		Vor Talonaufnahme		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	4	/	15	/	6	/	20	/	8	/	24	/	28	/
Ohne Könige	5	/	16	/	8	/	21	/	11	/	25	/	29	/
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: V = Vorhand; A = alle; P = positives Spiel (kein Stichzwang; Kaiserstich möglich); N = negatives Spiel (es besteht Stichzwang; Pagat darf nur als letzter Tarock gespielt werden)

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)

Einer der Gegenspieler kann ein von der Vorhand angesagtes Spiel ablösen; Spielwert erhöht sich dann um 1; hält der Vorhandspieler die Ablösung, so erhöht sich der Spielwert nochmals um 1

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

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