



TAROCK KÖNIGRUFEN 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
5. Die Rufer (ein König wird gerufen)	6
a) Generell für den König	6
b) Rufer (einfacher Rufer)	6
c) Besserrufer (A-Rufer).....	6
d) Solorufer (Solo).....	6
6. Der Talon	7
a) Ablage bei den Tarockspielen.....	7
b) Ablage bei den Farbspielen.....	7
c) Zuzählung.....	7
d) Falsche Ablage	8
e) Negativspiele.....	8
7. Die Zusatzansagen (Prämien, Zusatzspiele)	8
a) Zeitpunkt.....	8
b) Ansagen bei Positivspielen	8
c) Ansagen bei Negativspielen.....	9
8. Der Spielbeginn	9
9. Die Sonderansagen	9
a) Kontra (schießen, spritzen)	9
b) Re (Rekontra, Retour)	10
c) Subkontra	10
d) Weitere Sub-Re und Sub-Subkontra	10
10. Das Ausspielrecht	10
11. Der Farbzwang – Tarockzwang – Stichzwang	10
a) Positivspiele.....	10
b) Negativspiele.....	11
12. Die Stichablage	11
a) Klarheit	11
b) Einsicht.....	11
13. Der Kaiserstich (Märchenstich)	11
14. Die Farbenspiele (Farbensolo und Farbdreier)	11
15. Das Trischaken (Trischakken, Trischaggen, Fahren)	12

16. Der Valat (Voulat)	12
17. Die Zählweise	12
18. Bettler – Piccolo – Zwiccolo	12
19. Die Renonce	13
20. Tarock mit 5 oder 6 Spieler	14
a) 5 Spieler	14
b) 6 Spieler	15
21. Zusatz für Tarockturniere seitens Spieleversum	15
22. Die einzelnen Spiele	16
a) Trischaken (Trischakken, Trischaggen, Fahren)	17
b) Rufer (einfacher Rufer)	18
c) Zwiccolo (inklusive Zwiccolo bei)	19
d) Piccolo (inklusive Piccolo bei)	20
e) Bettler (Fechter)	21
f) Solorufer (Solo)	22
g) Besserrufer (A-Rufer)	23
h) Farbendreier	25
i) Sechser (Sechserdreier)	26
j) Dreier	27
k) Farbensolo	28
l) Piccolo ouvert	29
m) Bettler ouvert (Fechter ouvert)	30
n) Solodreier	31

1. Einleitung

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

Tarock ist ein Kartenspiel, welches sich in 2 Phasen gliedert. Phase 1 ist die Lizitation, worauf die Phase 2 folgt, und zwar die Abwicklung der 12 Stiche.

Diese Detailbeschreibung beinhaltet die Positiv-, Negativ- und Vorhandspiele für das Königrufen mit 4 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 Tarockcupregeln, 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 (Ausnahme bei den Farbspielen). 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, XXI = der Mond, XXII = der Gschtieß (auch Sküs). Die Tarock I, II und III werden auch als Vögel bezeichnet. Weiters gibt es noch die Tarock IIII 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 12 Karten, die gegen den Uhrzeigersinn ausgegeben werden. Zuerst erhält jeder Spieler 6 Karten, dann werden zweimal drei Karten in den Talon (und zwar in die Tischmitte) gelegt, danach bekommt jeder Spieler die nächsten 6 Karten. Es muss in einem Zuge ausgegeben werden, d.h. der Geber darf sich zwischendurch nicht die ersten 6 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

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, bekommt im Normalfall den Zuschlag.

Die Vorhand beginnt und hat am Beginn 3 Möglichkeiten:

Sagt meine Vorhand, das heißt, die Vorhand gibt an den rechts sitzenden Spieler weiter, ohne vorerst ein Spiel anzusagen. Ist die Reihenfolge wieder an ihm, so darf er sich wieder an der Lizitation beteiligen, indem er selbst ein Spiel ansagt (außer dem Sechser), oder ein bereits angesagtes Spiel selbst spielt (d.h. hält), oder durch ein höherwertiges Spiel überbietet.

Sagt einen Sechser (Sechserdreier/Sechserbock) an was bedeutet, dass bei keiner höheren Lizitation der Sechser gespielt wird.

Sagt sofort ein anderes Spiel mit einem Punktwert von mindestens 2 an (z.B. Solorufer) und eröffnet somit die Lizitation auf diese Weise.

Anmerkungen: Grundsätzlich darf die Vorhand jedes angesagte Spiel „Halten“, d.h. der Vorhandspieler darf ein von einem anderen Spieler angesagtes Spiel selbst spielen. Der Vorhandspieler darf die Vorhand nicht an Spieler 2 abgeben. Wird von den anderen Spielern kein Spiel angesagt, so hat der Vorhandspieler dann die Auswahl ob er einen Rufer (Vorhandrufer) und Trischaken spielt.

5. Die Rufer (ein König wird gerufen)

a) Generell für den König

Gerufen wird ein König. Derjenige Spieler, der den König im Blatt hat, ist der Partner für dieses Spiel. Es ist nicht erlaubt einen König zu rufen, den man selbst in der Hand hat. Weiters kann kein König gerufen werden, wenn man bereits alle 4 Könige auf der Hand hält (es ist auch keine Ersatzkarte dafür möglich).

Der gerufene König darf sich aber nicht deklarieren, außer durch das Spielen des Königs oder durch die Ansage König ultimo, d.h. er spielt den König im letzten Stich. Dieser Stich muss aber einem von den beiden Spielern gehören, wobei der König ultimo jedoch nicht selbst den Stich machen muss. Wird der König ultimo vorher gespielt oder gehört der letzte Stich mit dem König den Gegnern, ist der Ultimo verloren.

Hat der Spieler 3 Könige im Blatt, darf er „ich spiele mit dem vierten König (rufe den vierten König)“ ansagen, ohne diesen König zu nennen.

Liegt der gerufene König im Talon, kann der Spieler das Spiel beenden (schleifen), und darf in diesem Fall nicht kontriert (gespritzt, geschossen) werden. Er zahlt das angesagte Spiel (beim Rufer) und die Zusatzansage (den Vogel) beim Besserrufer. Kontrieren ist nur möglich, wenn das Spiel trotzdem gespielt wird. Wird gespielt, so muss jener Teil wo der gerufene König liegt nicht aufgenommen werden.

b) Rufer (einfacher Rufer)

Darf nur von der Vorhand gespielt werden (nur dann möglich, wenn keinem Spieler ein anderes Spiel angesagt wurde).

c) Besserrufer (A-Rufer)

Beim Besserrufer (A-Rufer) ist mindestens 1 Vogel notwendig, den man bereits vor der Aufnahme des Talons in der Hand haben muss. Aufgenommene Vögel können zusätzlich angesagt werden.

d) Solorufer (Solo)

Der Talon bleibt verdeckt liegen und wird den gegnerischen Stichen zugezählt. Liegt jedoch der König, so bekommt der Spieler dieses 3er-Talonpaket am Ende des Spiels zu seinen Stichen noch dazu.

Achtung!

Alle Zusatzansagen gelten beim Solorufer immer doppelt.

6. Der Talon

a) Ablage bei den Tarockspielen

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

b) Ablage bei den Farbspielen

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

Bei den Farbspielen dürfen Farbkarten nur dann abgelegt werden, wenn es nicht anders geht. Diese müssen dann ebenfalls immer offen in der Ablage angezeigt/ausgelegt werden, wenn es sich um den eigenen Talon handelt, und bleiben bis zum Spielende offen liegen. D.h., es müssen zuerst immer die Tarocks mit den Werten IIII bis XX abgelegt werden.

Beim Talon für die Gegner dürfen Tarock und Könige frühestens nach dem ersten Stich umgedreht werden (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.

Bei Solospielen bleibt der gesamte Talon verdeckt liegen und wird somit den Gegnern zur Gänze zugeschrieben. Ausnahme Solorufer: Liegt der gerufene König, bekommt der Solospieler jene 3 Talonkarten, in denen der gerufene König liegt, am Spielende zu seinen Stichen dazugezählt.

Bei Negativspielen bleibt der Talon liegen, und wird keiner Spielpartei zugeschrieben.

Beim Trischaken kommt der Talon zum letzten Stich dazu.

d) Falsche Ablage

Dies führt zu einer Renonce. Der Renoncespieler muss an alle anderen 3 Spieler so bezahlen, wie wenn diese gewonnen hätten (somit auch an seinen Partner). D.h. das Spiel und alle eventuellen Zusatzansagen.

e) Negativspiele

Der Talon bleibt bei Negativspielen unberührt. Außer beim Trischaken bekommt jener Spieler die 6 Talonkarten zu seinen Stichen dazu, welcher den letzten Stich macht.

7. Die Zusatzansagen (Prämien, Zusatzspiele)

a) Zeitpunkt

Bestimmte Zusatzansagen können von allen Spielern (einige nur von gewissen Spielern) vor Beginn eines Positivspiels angesagt werden.

Für andere Spieler (etwa dem Spielpartner) darf keine Ansage (Pagat/Spatz, Uhu, Kakadu, König ultimo) gemacht werden. D.h. jeder muss immer selbst ansagen.

Angesagte Zusatzansagen zählen doppelt. Nicht angesagte Zusatzansagen (heimliche) zählen einfach (z.B. Pagat/Spatz angesagt 2, heimlich 1). Bei allen Solospielen verdoppeln sich immer alle Zusatzansagen noch einmal (z.B. Pagat/Spatz angesagt 4, heimlich 2).

Achtung: Beim Solodreier müssen die Worte „ich liege“ und die Zusatzansagen immer sofort bei (bzw. mit) der Spielansage mitangesagt werden. Eine Ansage nachdem die anderen Spieler gut (weiter) gesagt haben, ist dann nicht mehr möglich!!!

b) Ansagen bei Positivspielen

- Pagat (Spatz) = Tarock I

Der Pagat muss als letzte Karte gespielt werden und selbst stechen (ansonsten verloren). Kann nur vom Besitzer vor Beginn eines Positivspieles angesagt werden (jedoch nicht möglich beim Farbendreier und Farbensolo).

- Uhu = Tarock II

Der Uhu muss als vorletzte Karte gespielt werden und selbst stechen (ansonsten verloren). Kann nur vom Besitzer vor Beginn eines Positivspieles angesagt werden (jedoch nicht möglich beim Farbendreier und Farbensolo).

- Kakadu = Tarock III

Der Kakadu muss als drittletzte Karte gespielt werden und selbst stechen (ansonsten verloren). Kann nur vom Besitzer vor Beginn eines Positivspieles angesagt werden (jedoch nicht möglich beim Farbendreier und Farbensolo).

- König ultimo

Der gerufene König muss sich im letzten Stich befinden, der von einem der beiden Spieler gemacht wird (der König selbst muss jedoch nicht stechen). Kann nur vom Besitzer vor Beginn eines Positivspieles angesagt werden.

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

Alle 3 Trullstücke müssen sich gemeinsam in den Stichen eines Spielers befinden. Bei Partnerspielen in den Stichen mit dem Partner gemeinsam. Kann von einem Besitzer (oder sogar von einem Teilbesitzer) vor Beginn eines Positivspieles angesagt werden. Jedoch nicht möglich beim Farbendreier und Farbensolo.

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

Alle 4 Könige müssen sich gemeinsam in den Stichen eines Spielers befinden. Bei Partnerspielen in den Stichen mit dem Partner gemeinsam. Kann von einem Besitzer (oder sogar von einem Teilbesitzer) vor Beginn eines Positivspieles angesagt werden.

- Valat

Der Spieler muss alle Stiche machen (bei Partnerspielen mit den Stichen des Partners gemeinsam). Kommt es zu einem Valat, so zählen immer nur die angesagten Zusatzansagen (nicht die heimlichen Zusatzansagen). Kann vor Beginn eines Positivspieles angesagt werden (auch von einem eventuellen Spielpartner).

Anmerkungen zu den Vögel Pagat (Spatz), Uhu und Kakadu: 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 Partner bzw. Gegner überstochen (gestochen) werden.

c) Ansagen bei Negativspielen

Bei Negativspielen gibt es keine Zusatzansagen.

8. Der Spielbeginn

Ist die Prozedur des Kartenverlegens (Talonablage) beendet (soweit es eine gibt), so wiederholt der Spieler das angesagte Spiel, den eventuell gerufenen König und eventuelle 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). Alle anderen Spieler bestätigen dies mit dem Wort „gut“ und können 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.

Bei Positivspielen gilt ein Kontra für alle Spieler. Bei Negativspielen gilt ein Kontra nur für den Spieler, der kontriert hat. D.h., jeder Gegenspieler darf/muss einzeln kontrieren, wenn er möchte. Hat man schon Gut gesagt, so kann man in Nachhinein nicht mehr kontrieren. Beim Trischaken gibt es jedoch kein Kontra.

Achtung!

Liegt bei einem Solorufer (Solo) der gerufene König im Talon, so ist ein Kontra hinfällig!!

b) Re (Rekontra, Retour)

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

Bei Positivspielen gilt ein Re für alle Spieler. Bei Negativspielen ist ein Re gegenüber jedem einzelnen Kontrierenden zu äußern.

c) Subkontra

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

Bei Positivspielen gilt ein Subkontra nicht mehr für alle Spieler. Jeder Spieler muss ein Subkontra selbst anmelden. Bei Negativspielen darf/muss jeder Gegenspieler selbst subkontrieren, wenn er möchte.

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

Bei Positivspielen spielt immer die Vorhand aus. Bei Negativspielen spielt derjenige aus, der das Spiel zuerst gemeldet hat (bzw. spielen darf).

11. 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.

12. 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. Bei Partnerspielen müssen die eigenen Stiche immer bei sich selbst abgelegt werden (nicht zu den Stichen beim Partner geben).

b) Einsicht

Nur in den eigenen Stichen (inklusive eigener Talon) darf während des Spielverlaufes eingesehen werden. Keine Einsicht darf in die Stiche (bzw. in den Talon) des Partners und der Gegner 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.

13. Der Kaiserstich (Märchenstich)

Fallen bei Positivspielen alle 3 Trullstücke (Gschtieß/Sküs + 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).

14. Die Farbenspiele (Farbensolo und Farbendreier)

Hier ist Tarock nicht Trumpf. Es besteht Farb- aber kein Stichzwang. Hat ein Spieler keine Karte der ausgespielten Farbe, muss Tarock zugegeben werden (d.h. ein Tarock kann keine Farbe stechen). Tarock darf erst ausgespielt werden, wenn der ausspielende Spieler keine Farbkarte mehr in der Hand hat.

Im Gegensatz zum Farbensolo bekommt man beim Farbendreier 3 Talonkarten (wie z.B. beim Dreier).

Die Zusatzansagen Pagat (Spatz), Uhu, Kakadu und die Trull gibt es bei einem Farbenspiel nicht. Somit sind nur alle 4 Könige und der Valat möglich.

15. 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. Gibt es 2 Jungfrauen, so bekommen beide jeweils den gesamten Wert.

16. Der Valat (Voulat)

Der Spieler (beim Königrufen gemeinsam mit dem Partner) muss alle Stiche machen (d.h. der oder die Gegner machen keinen einzigen Stich). Nur die offenen Zusatzansagen werden gewertet (alle heimlichen Zusatzansagen zählen somit nicht). Bei Farbspielen sind nur die Zusatzansagen alle 4 Könige und der Valat möglich.

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 sofort beendet, wenn die Gegner einen Stich machen.

17. 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/+2Blättter), sonst ist das Spiel verloren (die Gegner hätten dann mit mindestens 34/2 gewonnen).

18. Bettler – Piccolo – Zwiccolo

Zwecks Erleichterung besteht kein Zusammenhang zwischen diesen 3 Spielarten. Es ist keine vorherige Ansage eines Bettlers notwendig um einen Piccolo ansagen zu können. Weiters ist keine vorherige Ansage eines Piccolos notwendig um einen Zwiccolo ansagen zu können. D.h., dass alle 3 Spielarten alleine angesagt werden können. Z.B. könnte

Spieler B einen Bettler, Spieler C einen Piccolo und Spieler D einen Zwiccolo ansagen. Einen Piccolo bei (ist ein zweiter Piccolo) kann jedoch nur dann angesagt werden, wenn schon vorher von einem anderen Spieler ein Piccolo angesagt wurde. Das gleiche gilt für einen Zwiccolo bei (ist ein zweiter Zwiccolo). Auch hier kann dieser nur dann angesagt werden, wenn schon vorher von einem anderen Spieler ein Zwiccolo angesagt wurde. Gibt es zwei gleichartige Bei-Spiele, so spielt jener Spieler aus, der das entsprechende Bei-Spiel zuerst angesagt hat. Die Spielvarianten Bettler bei und Zwiccolo ouvert sind nicht möglich.

Anmerkung: Theoretisch könnte es sogar 3 oder 4 Piccolos bzw. 3 oder 4 Zwiccolos in einer Spielrunde gleichzeitig geben.

19. Die Renonce

Die Renonce ist ein Verstoß gegen eine der gültigen Spielregel. Begeht ein Spieler Renonce, erhalten die anderen 3 Spieler (somit auch ein eventueller Partner) 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 3). 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 fehlerhafte Talonablage beim Farbdreier und Farbensolo
 - Farbkarte statt Tarockkarte wird abgelegt
 - Eine Farbkarte, welche abgelegt werden muss, wird nicht aufgedeckt abgelegt
 - Eine Tarockkarte von der Trull wird abgelegt
- Weitere Möglichkeiten für eine Renonce
 - Der Spieler hat beim Besserrufer (A-Rufer) bei der Spielansage noch keinen Vogel in der Hand
 - Der Spieler sagt bei einem Besserrufer (A-Rufer) den falschen Vogel an (z.B. Uhu statt Kakadu)
 - Der Spieler deckt beim Vorhand- oder Besserrufer vorzeitig den Talon (oder Teile davon auf), ohne vorher den König zu rufen

- Ein Spieler sagt König ultimo an, hat den gerufenen König aber gar nicht auf der Hand
- 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)
- Der Königrufer hat den gerufenen König selbst in der Hand
- 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 beim Rufer, Solorufer, Sechser, Dreier oder Solodreier ein falscher Vogel angesagt (z.B. Uhu statt Kakadu), so ist dies keine Renonce, sondern fällt unter Spielfehler; hier ist lediglich der angesagte Vogel gegenüber allen Gegenspielern 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

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!

20. Tarock mit 5 oder 6 Spieler

a) 5 Spieler

Bei 5 Spielern spielt immer eine Person nicht mit. D.h. bei einem 5er-Tisch setzt immer der Geber aus. Dieser darf sich den Talon nicht ansehen, damit es zu keiner eventuellen Beeinflussung kommt. Weiters darf er keine spielentscheidenden Aktivitäten setzen/tätigen.

b) 6 Spieler

Bei 6 Spielern setzen immer der Geber und die nachfolgende dritte Person aus (nicht 2 hintereinander). Diese dürfen sich den Talon nicht ansehen, damit es zu keiner eventuellen Beeinflussung kommt. Weiters dürfen diese keine spielentscheidenden Aktivitäten setzen/tätigen.

21. Zusatz für Tarockturniere seitens Spieleversum

Bei einem 5er-Tisch darf die fünfte Person (ist der Geber) den Talon nicht ansehen, damit es zu keiner eventuellen Beeinflussung kommt. Weiters darf diese Person keinerlei Kommentare zum Spiel abgeben (nach dem Prinzip Kiebitz halt's Maul).

Kommt es zu einem Schreibfehler und ist dieser nicht mehr nachvollziehbar, so bekommen alle 4 Spieler für die betroffene Runde 0 (Null) Punkte (z.B. 3x +4 und nur 1x -4).

Ein Kontra, Re und Subkontra wirkt sich nicht nur auf das Geld aus, sondern auch auf die Punkte. D.h. es wird kein Unterschied gemacht, und ist somit gleich.

Ausschluss des Rechtsweges: D.h. mit der Teilnahme erklären sich alle Spieler ausdrücklich damit einverstanden, allfällige Entscheidungen der Turnierleitung und/oder des Schiedsrichters (bzw. der Schiedsrichter) zu akzeptieren. Bei deutlicher Spielverzögerung hat die Turnierleitung und/oder der Schiedsrichter (bzw. haben die Schiedsrichter) das Recht die Tischrunde vorzeitig zu beenden. Der Turnierleitung und/oder dem Schiedsrichter (bzw. den Schiedsrichtern) steht es frei, ohne Angabe von Gründen, Spieler von der Teilnahme auszuschließen. Es besteht kein Rechtsanspruch auf die Teilnahme bei Tarockturnieren seitens des Vereines Spieleversum (und/oder Games, Toys and More).

22. Die einzelnen Spiele

Rang	Wer	Wert	Spiel	König	Talon
14	V/N	1	Trischaken	Nein	0
13	V/P	1	Rufer (einfacher Rufer)	Ja	3 offen
12	A/N	2	Zwiccolo (inklusive Zwiccolo bei)	Nein	0
11	A/N	2	Piccolo (inklusive Piccolo bei)	Nein	0
10	A/N	2	Bettler (Fechter)	Nein	0
9	A/P	2	Solorufer (Solo)	Ja	0
8	A/P	1+Vogel	Besserrufer (A-Rufer)	Ja	3 offen
7	A/P	3	Farbendreier	Nein	3 offen
6	V/P	+4 (-8)	Sechser (Sechserdreier)	Nein	6 verdeckt
5	A/P	4	Dreier	Nein	3 offen
4	A/P	6	Farbensolo	Nein	0
3	A/N	6	Piccolo ouvert	Nein	0
2	A/N	7	Bettler (Fechter) ouvert	Nein	0
1	A/P	8	Solodreier	Nein	0

Erläuterungen:

- Rang
 - Ein Spiel mit einer niedrigeren Rangnummer hat immer Vorrang
- Wer
 - V/P = nur für Vorhandspieler möglich/Positivspiel
 - V/N = nur für Vorhandspieler möglich/Negativspiel
 - A/P = für alle Spieler möglich/Positivspiel
 - A/N = für alle Spieler möglich/Negativspiel
- König
 - Es wird ein König gerufen
- Talon
 - Welchen Talon bekommt der Spieler

Nachfolgend erfolgt eine Aufstellung der einzelnen Spiele in tabellarischer Form (inhaltlich mit den Daten aus den vorherigen Beschreibungen). Jeweils darunter sind Spiel-/Taktiktipps für Spieler, und/oder Partner und/oder Gegenspieler angeführt.

Jedoch vorher noch ein paar Spielgrundsätze:

- Der Spieler soll das Spiel dominieren, der Partner unterstützt, ordnet sich unter
- Die jeweiligen Partner stellen sich aufeinander ein; sie bringen die angezeigte Farbe oder das angezeigte Tarock zurück
- Der Gegner soll in die Mitte gebracht werden; dadurch kann dieser in Entscheidungsstress kommen (d.h. soll er oder soll er nicht stechen, und wie soll er stechen)
- Eine neu gespielte Farbe wird klein gestochen (jedoch nicht unter Tarock X). Je öfter die Farbe gespielt wird bzw. je mehr Punkte zu erwarten sind desto höher wird gestochen
- Bei Farbspielen beginnen sowohl der Spieler als auch die Gegner mit ihrer dominanten Farbe

a) Trischaken (Trischakken, Trischaggen, Fahren)

Rang (Priorität)	14
Wer	Nur möglich für die Vorhand am Ende der Lizitation
Art	Negativspiel
Wert	1
König rufen	Nein
Talon	Keinen
Zusatzansagen offen	Keine möglich
Zusatzansagen heimlich	Keine möglich
Kaiserstich	Nicht möglich
Kontrierung	Nicht möglich

Anmerkungen

- Nur möglich, wenn Rang 1-13 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 9 (3 an jeden anderen Spieler); ist es der Trischaker selbst, so verliert dieser den Gesamtwert von 18 (6 an jeden anderen Spieler)

Wertung bei einem Gesamtwert von 3 (= 3x1):

- Kein Spieler hat mehr als 35/1 Punkte = der letzte bezahlt an die anderen Spieler jeweils 1 (somit Vergabe von insgesamt 3)
 - Ist der letzte Spieler jedoch der Vorhandspieler so verdoppelt sich der Wert (somit Vergabe von insgesamt 6)
- Ein Spieler hat mehr als 35/1 Punkte = dieser bezahlt an alle anderen Spieler jeweils 2 (somit Vergabe von insgesamt 6)
 - Ist dies der Vorhandspieler so verdoppelt sich der Wert (somit Vergabe von insgesamt 12)
- 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 3 an die beiden anderen Spieler

Spieltipp/Taktik für Spieler (jeweiliger Ausspieler)

Hat man einen König mit mehreren gleichen Farbkarten dazu (oder auch nur einer), sollte man eine dieser dazugehörigen Farbkarten ausspielen (der König wird dann eventuell keinen Stich mehr machen). Auf jeden Fall sollte vermieden werden, dass man als letzte Karte einen Tarock auf der Hand hat (dann wird wahrscheinlich dieser Spieler alle 6 Talonkarten bekommen).

b) Rufer (einfacher Rufer)	
Rang (Priorität)	13
Wer	Nur möglich für die Vorhand am Ende der Lizitation
Art	Positivspiel
Wert	1
König rufen	Ja
Talon	3 offen
Zusatzansagen offen (Wert)	Möglich = Pagat (2), Uhu (4), Kakadu (6), König ultimo (2), alle 4 Könige (2), Trull (2), Valat (8)
Zusatzansagen heimlich (Wert)	Möglich = Pagat (1), Uhu (2), Kakadu (3), König ultimo (1), alle 4 Könige (1), Trull (1); oder nur der Valat (4)
Kaiserstich	Möglich
Kontrierung	Möglich
Anmerkungen	
<ul style="list-style-type: none"> - Nur möglich, wenn Rang 1-12 nicht gespielt wird - Der Spieler spielt mit dem Spieler der den gerufenen König hat - Der Spieler bekommt die Hälfte des Talons zum austauschen (vorher aufdecken) - Liegt der König, so kann der Spieler das Spiel sofort beenden (schleifen) - Liegt der König muss der Spieler diese 3 Karten nicht nehmen, wenn er das Spiel alleine versucht - 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 - 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 	

Spieltipp/Taktik für Partner

Kommt der Rufer-Spieler zu Beginn mit einem (kleinen) Tarock heraus, so ist das ein Signal, dass er einen heimlichen Vogel probieren will. Ist der Partner nicht der letzte Spieler, so sticht er mit seinem höchsten Tarock um von den Gegnern einen hohen Tarock zu ziehen. Spielt der Partner aus, so spielt er in solchen Fällen dann auf jeden Fall einen Tarock aus (ansonsten oft nicht, sondern die vom Vorhand-Spieler zuerst ausgespielte Farbe). Grundsätzlich unterstützt der Partner den Vorhandspieler, und versucht nicht das Spiel an sich zu nehmen (das Spiel zu übernehmen).

Spieltipp/Taktik für Gegenspieler

Der erste Gegenspieler in der Reihenfolge wird, wenn tarockiert wird bzw. werden muss, meistens einen kleinen Tarock spielen, da der zweite Gegenspieler ja noch nach ihm kommt. Wer gefühlt ein schwacher Gegenspieler ist (wenige schwache Tarock), sollte von einer Farbkarte von der er nur eine bzw. wenige niedrige hat ausspielen. Wer gefühlt der starke Gegner ist (einige und auch hohe Tarock), wird seine eigene lange Farbe spielen um dem Spieler und Gegenspieler Tarock zu ziehen. Im Zweifelsfall stechen und nicht Tarock horten.

c) Zwickolo (inklusive Zwickolo bei)	
Rang (Priorität)	12
Wer	Für alle Spieler
Art	Negativspiel
Wert	2
König rufen	Nein
Talon	Keinen
Zusatzansagen offen	Keine möglich
Zusatzansagen heimlich	Keine möglich
Kaiserstich	Nicht möglich
Kontrierung	Möglich (aber nur jeder gesondert)
Anmerkungen	
<ul style="list-style-type: none"> - Zwickolo <ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler spielt alleine gegen die anderen drei Spieler - Der Talon bleibt unberührt (verdeckt) - Es spielt der Zwickolo-Spieler aus - Der Spieler muss exakt zwei Stiche machen - 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 Kontrierung sind die Mitspieler nicht automatisch dabei - Abhängigkeit besteht nicht; d.h. es muss vorher kein Bettler und/oder Piccolo angesagt sein, um einen Zwickolo ansagen zu können - Zwickolo bei <ul style="list-style-type: none"> - Ein zweiter Zwickolo wird angesagt; d.h. es gibt schon eine Zwickoloansage - Es spielt der erste Zwickoloansager aus (nicht der Zwickolo bei) - Ansonsten gelten die gleichen Punkte wie beim Zwickolo vorher 	

Spieltipp/Taktik für Spieler

Wenn man schlechte Karten hat (wenige Bildkarten und Tarock), jedoch einen blanken König und/oder den Gschtieß (Sküs). Wo mache ich meine zwei Planstiche (mit dem König und Tarock)? Habe ich einen Reservestich im Blatt, falls aus den Planstichen nichts werden sollte? Im Talon können diverse Überraschungen stecken, da es ja ein Spiel ohne Aufnahme des Talons ist. Vorteil ist, dass ein dreimaliges ausspielen möglich ist, um gefährliche Karten loszuwerden, und zwar zu Spielbeginn, nach dem ersten und nach dem zweiten Planstich.

Spieltipp/Taktik für Gegenspieler

Rasch klären ob der Zwickolo-Spieler seine Planstiche mit dem Gschtieß (Sküs) und einem König (oder zwei Königen) machen will. Einen hohen Tarock nach dem ersten Ausspiel nachbringen. Falls dies der Fall ist, danach immer nur Farbe nachspielen. Jede Farbe muss dazu zweimal angespielt werden. Wenn der Zwickolo-Spieler nicht mit dem Gschtieß (Sküs) einsticht, sollte immer weiter Tarock von oben nach unten gespielt werden, bis der Zwickolo-Spieler keinen Tarock mehr hat. Sticht der rechte Gegenspieler (mit einem König) ein, sollte dieser Spieler einen kleinen Tarock ausspielen (nur falls noch nicht feststeht, dass der Zwickolo-Spieler keinen Tarock mehr hat). Grundsätzlich sollten die Gegner so oft wie möglich versuchen, dass der Spieler rechts vom Zwickolo-Spieler zum Ausspielen kommt.

d) Piccolo (inklusive Piccolo bei)	
Rang (Priorität)	11
Wer	Für alle Spieler
Art	Negativspiel
Wert	2
König rufen	Nein
Talon	Keinen
Zusatzansagen offen	Keine möglich
Zusatzansagen heimlich	Keine möglich
Kaiserstich	Nicht möglich
Kontrierung	Möglich (aber nur jeder gesondert)
Anmerkungen	
<ul style="list-style-type: none"> - Piccolo <ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler spielt alleine gegen die anderen drei Spieler - Der Talon bleibt unberührt (verdeckt) - Es spielt der Piccolo-Spieler aus - Der Spieler muss exakt einen Stich machen - 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 Kontrierung sind die Mitspieler nicht automatisch dabei - Abhängigkeit besteht nicht; d.h. es muss vorher kein Bettler angesagt sein, um einen Zwiccolo ansagen zu können - Piccolo bei <ul style="list-style-type: none"> - Ein zweiter Piccolo wird angesagt; d.h. es gibt schon eine Piccoloansage - Es spielt der erste Piccoloansager aus (nicht der Piccolo bei) - Ansonsten gelten die gleichen Punkte wie beim Piccolo vorher 	

Spieltipp/Taktik für Spieler

Wenn man schlechte Karten hat (wenige Bildkarten und Tarock), jedoch einen blanken König oder den Gschtieß (Sküs). Wo mache ich meinen Planstich (mit dem König oder Tarock)? Habe ich einen Reservestich im Blatt, falls aus dem Planstich nichts werden sollte? Im Talon können diverse Überraschungen stecken, da es ja ein Spiel ohne Aufnahme des Talons ist. Vorteil ist, dass ein zweimaliges ausspielen möglich ist, um gefährliche Karten loszuwerden, und zwar zu Spielbeginn und nach dem Planstich.

Spieltipp/Taktik für Gegenspieler

Rasch klären ob der Piccolo-Spieler seinen Planstich mit dem Gschtieß (Sküs) machen will. Einen hohen Tarock nach dem ersten Ausspiel nachbringen. Falls dies der Fall ist, danach immer nur Farbe nachspielen. Jede Farbe muss dazu zweimal angespielt werden. Wenn der Piccolo-Spieler nicht mit dem Gschtieß (Sküs) einsticht, sollte immer weiter Tarock von oben nach unten gespielt werden, bis der Piccolo-Spieler keinen Tarock mehr hat. Sticht der rechte Gegenspieler (mit einem König) ein, sollte dieser Spieler einen kleinen Tarock ausspielen (nur falls noch nicht feststeht, dass der Piccolo-Spieler keinen Tarock mehr hat). Grundsätzlich sollten die Gegner so oft wie möglich versuchen, dass der Spieler rechts vom Piccolo-Spieler zum Ausspielen kommt.

e) Bettler (Fechter)	
Rang (Priorität)	10
Wer	Für alle Spieler
Art	Negativspiel
Wert	2
König rufen	Nein
Talon	Keinen
Zusatzansagen offen	Keine möglich
Zusatzansagen heimlich	Keine möglich
Kaiserstich	Nicht möglich
Kontrierung	Möglich (aber nur jeder gesondert)
Anmerkungen	
<ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler spielt alleine gegen die anderen drei Spieler - Der Talon bleibt unberührt (verdeckt) - Es spielt der Bettler-Spieler aus - Der Spieler darf keinen Stich machen - 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 Kontrierung sind die Mitspieler nicht automatisch dabei 	

Spieltipp/Taktik für Spieler

Ein gutes Blatt wäre es, wenn man maximal 2-3 kleine Tarock hat, vierfärbig ist und dabei mindestes zwei Karten jeder Farbe besitzt. Eine gefährliche Karte kann man im Blatt haben, da man diese im ersten Ausspiel loswerden kann (z.B. ein hoher Tarock oder ein König mit 2 Farbenkarten dazu). Weiters von Vorteil (aber kein Muss), wenn man von den Farbkarten das kleinste Skartindel hat. Der Spieler sollte im ersten Ausspiel versuchen eine gefährliche Karte loszuwerden. Er sollte bei einer Farbe in der er über 3-4 Karten verfügt diese mit der kleinsten (bzw. eine kleine) Farbkarte anspielen. Spätestens beim zweiten Anspiel dieser Farbe werden die Gegner tarockieren müssen. Oder blanke Dame (bzw. Reiter) aktiv anspielen, damit der Gegner einstechen muss, wobei hier das Spiel jedoch sofort zu Ende sein kann, wenn der König (bzw. und Dame) im Talon liegt.

Spieltipp/Taktik für Gegenspieler

Die Gegner sollten so oft wie möglich versuchen, dass der Spieler rechts vom Bettler-Spieler zum Ausspielen kommt. Dieser sollte dann eine kleine Farbkarte oder einen kleinen Tarock ausspielen. Auch sollte jede Farbe mindestens zweimal angespielt werden.

f) Solorufer (Solo)	
Rang (Priorität)	9
Wer	Für alle Spieler
Art	Positivspiel
Wert	2
König rufen	Ja
Talon	Keinen
Zusatzansagen offen (Wert)	Möglich = Pagat (4), Uhu (8), Kakadu (12), König ultimo (4), alle 4 Könige (4), Trull (4), Valat (16)
Zusatzansagen heimlich (Wert)	Möglich = Pagat (2), Uhu (4), Kakadu (6), König ultimo (2), alle 4 Könige (2), Trull (2); oder nur der Valat (8)
Kaiserstich	Möglich
Kontrierung	Möglich
Anmerkungen	
<ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler spielt mit dem Spieler der den gerufenen König hat - Die Gegner bekommen den gesamten Talon am Spielende (bleibt vorher verdeckt) - Liegt jedoch der König, so bekommt der Spieler diese 3 Talonkarten zu seinen Stichen dazugezählt (am Ende des Spiels, nicht jedoch vorher zum austauschen) <ul style="list-style-type: none"> - In solchen Fällen ist eine Kontrierung unwirksam (zählt nicht) - 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 - Alle Zusatzansagen zählen doppelt 	

Spieltipp/Taktik für Spieler

Ein starkes Blatt wäre es, wenn man den Gschtieß (Sküs) + 5/6 Tarock oder Mond + 6/7 Tarock und mindestens 1 König auf der Hand hält. Außerdem sollte man zumindest in 1 Farbe blank sein. Im Idealfall ruft der Solorufer seinen Partner in einer Farbe in der er selbst eine Dame blank oder diese Farbe nur einmal besitzt. Er sollte zu Beginn mit seiner langen Farbe beginnen, egal ob er diesen König dazu hat. Weiters sollte er keine blanken Könige ausspielen (die lässt er sich von den Gegnern anspielen). Wenn der Mitspieler den König ultimo ansagt, sollte der Spieler den Gschtieß (Sküs) bzw. seinen höchsten Tarock für den letzten Stich aufsparen. Hat man 3 Könige, so sollte rufe den 4 König erfolgen, weiters sollte dann sehr oft Tarock gespielt werden, damit die Könige leichter gehen.

Spieltipp/Taktik für Partner

Hat der Spieler keinen Tarock gespielt, so soll der Partner auf keinen Fall Tarock spielen. In solchen Fällen passt sich der Partner dem Spieler an, und versucht diesen in Tarock zu schonen. Er sollte sich vorher immer zu erkennen geben (hoch schmieren oder den gerufenen König ausspielen; erst danach mit Tarock beginnen). Der Partner wird, wenn er ausspielen darf hohe Farbkarten außer den gerufenen König ausspielen. Er vertraut darauf, dass der Spieler entweder den König in der Farbe hat oder in der ausgespielten Farbe blank ist, und somit einsticht. Wenn der Partner schwach ist, kann er auch den gerufenen König ausspielen, um dem Partner zu signalisieren, dass er nicht stark ist. Wenn möglich wird der Partner nicht von einer Farbe ausspielen von der er mindestens 3 davon hat. Kommt der Solorufer-Spieler jedoch beim ersten Ausspiel mit einem kleinen Tarock heraus, so ist das ein Signal, dass er einen heimlichen Vogel probieren will. Ist

der Partner nicht der letzte Spieler, so sticht mit seinem höchsten Tarock um von den Gegnern einen hohen Tarock zu ziehen. Spielt der Partner aus, so spielt er in solchen Fällen dann auf jeden Fall einen Tarock. Sagt der Partner König ultimo an, so sollte der König zumindest zu dritt sein, und er sollte ein paar Tarock mit mindestens 1 Stecher im Blatt haben (er muss ja ein wenig helfen). Ruft der Spieler den 4 König, so sollte König ultimo nicht angesagt werden, und es sollte sehr oft Tarock gespielt werden, damit die Könige leichter gehen. Grundsätzlich unterstützt der Partner den Solorufer-Spieler, und versucht nicht das Spiel an sich zu nehmen (das Spiel zu übernehmen).

Spieltipp/Taktik für Gegenspieler (im Solo spielt man Könige hat man noch so wenige)

Die Gegner sollten immer die Farbe des gerufenen Königs ausspielen, damit so schnell wie möglich Klarheit besteht, wer zusammenspielt. Ein starker Gegner (einige und auch hohe Tarock, lange Farbe) wird versuchen, seine lange Farbe so oft wie möglich auszuspielen, um den Gegnern Tarock zu ziehen. Ein schwacher Gegner (wenige Tarock) wird versuchen seinen Mitspieler nicht anzuschließen, und spielt dessen schon mal ausgespielte Farbe, falls vorhanden zurück oder wechselt die Farben, und überlässt ihm das Spiel. Er sollte nicht eine Farbkarte seiner langen Farbe ausspielen (wo er z.B. 2, 3 oder mehr hat). Achtung auf heimliche Vögel, die gerne der Spieler spielt, da diese bei einem Solorufer viel bringen. Im Zweifelsfall stechen und nicht Tarock horten.

g) Besserrufer (A-Rufer)	
Rang (Priorität)	8
Wer	Für alle Spieler
Art	Positivspiel
Wert	1 + Zusatzansage Vogel (bzw. Vögel)
König rufen	Ja
Talon	3 offen
Zusatzansagen offen (Wert)	Möglich = Pagat (2), Uhu (4), Kakadu (6), König ultimo (2), alle 4 Könige (2), Trull (2), Valat (8)
Zusatzansagen heimlich (Wert)	Möglich = Pagat (1), Uhu (2), Kakadu (3), König ultimo (1), alle 4 Könige (1), Trull (1); oder nur der Valat (4)
Kaiserstich	Möglich
Kontrierung	Möglich

Anmerkungen

- Der Spieler spielt mit dem Spieler der den gerufenen König hat
- Der Spieler bekommt die Hälfte des Talons zum austauschen (vorher aufdecken)
- Liegt der König, so kann der Spieler das Spiel sofort beenden (schleifen)
- Liegt der König muss der Spieler diese 3 Karten nicht nehmen, wenn er das Spiel alleine versucht
- 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
- Der Spieler muss mindestens einen Vogel ansagen, den er schon in der Hand hatte (sonst Renonce mit einem Verlust im Gesamtwert von 9, somit 3x3)
- Der Spieler kann zusätzliche Vögel ansagen, die er vom Talon aufgenommen hat
- Mit dem(n) angesagten Vogel (Vögel) muss der Spieler den/die dazugehörige(n) Stich(e) machen
- 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

Spieltipp/Taktik für Spieler

Man sollte bei einem Besserrufer mit Pagat vor der Aufnahme des Talons zumindest 5/6 Tarock, bei einem Uhu oder Kakadu zumindest 6 Tarock, davon zumindest 2-3 höhere Tarock ab 16 (XVI), und einen König zum einstechen auf der Hand halten.

Spieltipp/Taktik für Partner

Der Partner unterstützt den Besserrufer indem er immer Tarock ausspielt, sollte er in den Stich kommen (in seltenen Fällen kann auch die vom Besserrufer-Spieler zuerst gespielte Farbe ausgespielt/nachgespielt werden). Ziel eins ist es den angesagten Vogel zu gewinnen, und erst als Ziel zwei das Spiel. Kommt der Besserrufer-Spieler mit einem kleinen Tarock heraus, so sticht der Partner immer mit seinem höchsten Tarock um von den Gegnern einen hohen Tarock zu ziehen (falls er nicht der letzte Spieler ist). Grundsätzlich unterstützt der Partner den Besserrufer-Spieler, und versucht nicht das Spiel an sich zu nehmen (das Spiel zu übernehmen).

Spieltipp/Taktik für Gegenspieler

Man sollte nicht die Farbe des gerufenen Königs ausspielen, da dies meistens nur dem Spieler und dessen Partner hilft, sondern immer kleine Farbkarten um den angesagten Vogel dadurch zu verhindern. Wer gefühlt der starke Gegner ist (einige und auch hohe Tarock), wird seine eigene lange Farbe spielen, um dem Spieler Tarock zu ziehen. Ein schwacher Gegner wird versuchen seinen Mitspieler nicht anzuschießen, und spielt dessen schon mal ausgespielte Farbe, falls vorhanden zurück oder wechselt die Farben.

h) Farbendreier	
Rang (Priorität)	7
Wer	Für alle Spieler
Art	Positivspiel
Wert	3
König rufen	Nein
Talon	3 offen
Zusatzansagen offen (Wert)	Möglich = alle 4 Könige (2), Valat (24)
Zusatzansagen heimlich (Wert)	Möglich = alle 4 Könige (1); oder nur der Valat (12)
Kaiserstich	Möglich
Kontrierung	Möglich
Anmerkungen	
<ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler spielt alleine gegen die anderen drei Spieler - Der Spieler bekommt die Hälfte des Talons zum austauschen (vorher aufdecken) - Der Spieler darf keinen König und kein Trullstück ablegen (keinen 5er-Zähler) - Es müssen aber zuerst Tarockkarten abgelegt werden (verdeckt) - Farbkarten 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 - Es spielt der Vorhandspieler aus - Es muss immer so lange Farbe gespielt werden, bis man keine Farbkarte mehr hat - Ist die Bedienung der Farbe nicht möglich, so muss Tarock gespielt werden (mit Tarock bedient werden) - Tarock zählt als fünfte Farbe und sticht keine Farbkarte - Es besteht Farbzwang 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); jedoch nur dann, wenn ein Tarock von der Tarocktrull ausgespielt wird (ansonsten nur eine Zugabe bei einer Farbauspielung) - Spielgewinn ab 35 Punkte und 2 Blätter 	

Spieltipp/Taktik für Spieler

Wenn man nicht Vorhandspieler ist, sollte man 3 Könige auf der Hand haben.

Spieltipp/Taktik für Gegenspieler

Darf man als Gegenspieler ausspielen und man hat einen König, so sollte unbedingt dieser gespielt werden (Spieler kann ja nicht stechen). Hat man noch weitere Karten von dieser Farbe, so unbedingt diese weiter ausspielen. Ist eine Dame mit mindestens einer weiteren gleichen Farbkarte abgedeckt, so sollte diese Farbe auf keinen Fall gespielt, sondern zurückbehalten werden. Dies gilt auch, wenn ein Reiter mit mindestens zwei weiteren gleichen Farbkarten abgedeckt ist. Tarock von der Tarocktrull immer in die Stiche von Mitspielern geben, wenn dies möglich ist.

i) Sechser (Sechserdreier)	
Rang (Priorität)	6
Wer	Nur möglich für die Vorhand am Anfang der Lizitation
Art	Positivspiel
Wert	4 bei Sieg, 8 bei Verlust
König rufen	Nein
Talon	6 verdeckt
Zusatzansagen offen (Wert)	Möglich = Pagat (2), Uhu (4), Kakadu (6), König ultimo (2), alle 4 Könige (2), Trull (2), Valat (32)
Zusatzansagen heimlich (Wert)	Möglich = Pagat (1), Uhu (2), Kakadu (3), König ultimo (1), alle 4 Könige (1), Trull (1); oder nur der Valat (16)
Kaiserstich	Möglich
Kontrierung	Möglich
Anmerkungen	
<ul style="list-style-type: none"> - Nur möglich, wenn die Ränge 1-5 nicht gespielt werden - Der Spieler spielt alleine gegen die anderen drei Spieler - Der Spieler bekommt den gesamten Talon zum austauschen (wird nicht aufgedeckt) - 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) - 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 	

Spieltipp/Taktik für Spieler

Man sollte vor der Aufnahme des Talons zumindest 1 Trullstück (Gschieß/Sküs, Mond, Pagat/Spatz), zumindest 7 Tarock, eine lange Farbe (nicht alle 4 Farben), und König ist von Vorteil, auf der Hand halten. Weiters sollte kein Sechser ohne einem Trullstück gespielt werden (dann wären zumindest 9-10 Tarock in der Hand notwendig).

Spieltipp/Taktik für Gegenspieler

Es hat keinen Sinn einen König zu spielen, da der Spieler fast immer so verlegt, dass er im besten Fall nur über eine Farbe neben den Tarocks besitzt. Wer gefühlt ein schwacher Gegenspieler ist (wenige schwache Tarock), sollte von einer Farbkarte von der er nur eine bzw. wenige niedrige hat ausspielen. Wer gefühlt der starke Gegner ist (einige und auch hohe Tarock), wird seine eigene lange Farbe spielen, um dem Spieler Tarock zu ziehen. Die Gegenspieler sollten versuchen den Sechser-Spieler so oft wie möglich in die Mitte zu nehmen (d.h. er sollte in der Spielerreihenfolge nicht der letzte Spieler sein). Im Zweifelsfall stechen und nicht Tarock horten.

j) Dreier	
Rang (Priorität)	5
Wer	Für alle Spieler
Art	Positivspiel
Wert	4
König rufen	Nein
Talon	3 offen
Zusatzansagen offen (Wert)	Möglich = Pagat (2), Uhu (4), Kakadu (6), König ultimo (2), alle 4 Könige (2), Trull (2), Valat (32)
Zusatzansagen heimlich (Wert)	Möglich = Pagat (1), Uhu (2), Kakadu (3), König ultimo (1), alle 4 Könige (1), Trull (1); oder nur der Valat (16)
Kaiserstich	Möglich
Kontrierung	Möglich
Anmerkungen	
<ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler spielt alleine gegen die anderen drei Spieler - Der Spieler bekommt die Hälfte des Talons zum austauschen (vorher aufdecken) - 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 - 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 	

Spieltipp/Taktik für Spieler

Einen Dreier gewinnt man nur mit Tarockübermacht, und nur in Sonderfällen mit vielen Königen. Man sollte vor der Aufnahme des Talons zumindest 1 Trullstück (Gschieß/Sküs, Mond, Pagat/Spatz), zumindest 7 Tarock, eine lange Farbe (nicht alle 4 Farben), und König ist von Vorteil, auf der Hand halten. Weiters sollte kein Dreier ohne einem Trullstück gespielt werden. Wenn doch, dann nur mit 9-10 starken Tarock und möglichst mit einem König.

Spieltipp/Taktik für Gegenspieler

Es hat keinen Sinn einen König zu spielen, da der Spieler fast immer so verlegt, dass er im besten Fall nur über eine Farbe neben den Tarocks besitzt. Wer gefühlt ein schwacher Gegenspieler ist (wenige schwache Tarock), sollte von einer Farbkarte von der er nur eine bzw. wenige niedrige hat ausspielen. Wer gefühlt der starke Gegner ist (einige und auch hohe Tarock), wird seine eigene lange Farbe spielen, um dem Spieler Tarock zu ziehen. Die Gegenspieler sollten versuchen den Dreier-Spieler so oft wie möglich in die Mitte zu nehmen (d.h. er sollte in der Spielerreihenfolge nicht der letzte Spieler sein). Im Zweifelsfall stechen und nicht Tarock horten.

k) Farbensolo	
Rang (Priorität)	4
Wer	Für alle Spieler
Art	Positivspiel
Wert	6
König rufen	Nein
Talon	Keinen
Zusatzansagen offen (Wert)	Möglich = alle 4 Könige (4), Valat (48)
Zusatzansagen heimlich (Wert)	Möglich = alle 4 Könige (2); oder nur der Valat (24)
Kaiserstich	Möglich
Kontrierung	Möglich
Anmerkungen	
<ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler spielt alleine gegen die anderen drei Spieler - Die Gegner bekommen den gesamten Talon am Spielende (bleibt vorher verdeckt) - Es spielt der Vorhandspieler aus - Es muss immer so lange Farbe gespielt werden, bis man keine Farbkarte mehr hat - Ist die Bedienung der Farbe nicht möglich, so muss Tarock gespielt werden (mit Tarock bedient werden) - Tarock zählt als fünfte Farbe und sticht keine Farbkarte - Es besteht Farbzwang 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); jedoch nur dann, wenn ein Tarock von der Tarocktrull ausgespielt wird (ansonsten nur eine Zugabe bei einer Farbausspielung) - Spielgewinn ab 35 Punkte und 2 Blätter - Alle Zusatzansagen zählen doppelt (es gibt nur alle 4 Könige) 	

Spieltipp/Taktik für Spieler

Wenn man nicht Vorhandspieler ist, sollte man 3 Könige auf der Hand haben.

Spieltipp/Taktik für Gegenspieler

Darf man als Gegenspieler ausspielen und man hat einen König, so sollte unbedingt dieser gespielt werden (Spieler kann ja nicht stechen). Hat man noch weitere Karten von dieser Farbe, so unbedingt diese weiter ausspielen. Ist eine Dame mit mindestens einer weiteren gleichen Farbkarte abgedeckt, so sollte diese Farbe auf keinen Fall gespielt, sondern zurückbehalten werden. Dies gilt auch, wenn ein Reiter mit mindestens zwei weiteren gleichen Farbkarten abgedeckt ist. Tarock von der Tarocktrull immer in die Stiche von Mitspielern geben, wenn dies möglich ist.

I) Piccolo ouvert	
Rang (Priorität)	3
Wer	Für alle Spieler
Art	Negativspiel
Wert	6
König rufen	Nein
Talon	Keinen
Zusatzansagen offen	Keine möglich
Zusatzansagen heimlich	Keine möglich
Kaiserstich	Nicht möglich
Kontrierung	Möglich (aber nur jeder gesondert)
Anmerkungen	
<ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler spielt alleine gegen die anderen drei Spieler - Der Talon bleibt unberührt (verdeckt) - Es spielt der Piccolo-Ouvertspieler aus - Es besteht Farb-, Tarock und Stichzwang - Der Spieler muss exakt einen Stich machen - Nachdem der erste Stich abgewickelt wurde, legen nun alle 4 Spieler all ihre Karten offen aus (d.h. noch vor dem Ausspielen der zweiten Karte) - Die 3 Gegenspieler dürfen nun miteinander reden und Stich für Stich abhandeln - Es spielt immer jener Spieler aus, welcher den Stich gemacht hat - 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 Kontrierung sind die Mitspieler nicht automatisch dabei 	

Spieltipp/Taktik für Spieler

Wenn man schlechte Karten hat (wenige Bildkarten und Tarock), jedoch einen blanken König oder den Gschtieß (Sküs). Wo mache ich meinen Planstich (mit dem König oder Tarock)? Habe ich einen Reservestich im Blatt, falls aus dem Planstich nichts werden sollte? Im Talon können diverse Überraschungen stecken, da es ja ein Spiel ohne Aufnahme des Talons ist. Vorteil ist, dass ein zweimaliges ausspielen möglich ist, um gefährliche Karten loszuwerden, und zwar zu Spielbeginn und nach dem Planstich.

Spieltipp/Taktik für Gegenspieler

Die Gegner sollten so oft wie möglich versuchen, dass der Spieler rechts vom Ouvert-Spieler zum Ausspielen kommt.

m) Bettler ouvert (Fechter ouvert)	
Rang (Priorität)	2
Wer	Für alle Spieler
Art	Negativspiel
Wert	7
König rufen	Nein
Talon	Keinen
Zusatzansagen offen	Keine möglich
Zusatzansagen heimlich	Keine möglich
Kaiserstich	Nicht möglich
Kontrierung	Möglich (aber nur jeder gesondert)
Anmerkungen	
<ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler spielt alleine gegen die anderen drei Spieler - Der Talon bleibt unberührt (verdeckt) - Es spielt der Bettler-Ouvertspieler aus - Es besteht Farb-, Tarock- und Stichzwang - Der Spieler darf keinen Stich machen - Nachdem ein Gegenspieler gestochen hat, legen nun alle 4 Spieler all ihre Karten offen aus (d.h. noch vor dem Ausspielen der zweiten Karte) - Die 3 Gegenspieler dürfen nun miteinander reden und Stich für Stich abhandeln - Es spielt immer jener Spieler aus, welcher den Stich gemacht hat - 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 Kontrierung sind die Mitspieler nicht automatisch dabei 	

Spieltipp/Taktik für Spieler

Ein gutes Blatt wäre es, wenn man keinen Tarock hat, auf jeden Fall vierfärbig ist und dabei möglichst mindestes zwei Karten jeder Farbe besitzt. Eine gefährliche Karte kann man im Blatt haben, da man diese im ersten Ausspiel loswerden kann (z.B. ein hoher Tarock oder ein König mit 2 Farben). Weiters von Vorteil (aber kein Muss), wenn man von den Farbkarten das kleinste Skartindel hat. Der Spieler sollte im ersten Ausspiel versuchen eine gefährliche Karte loszuwerden. Blanke Dame oder Reiter aktiv anspielen, damit der Gegner einstechen muss, wobei hier das Spiel jedoch sofort zu Ende sein kann, wenn der König (bzw. und die Dame) im Talon liegt.

Spieltipp/Taktik für Gegenspieler

Die Gegner sollten so oft wie möglich versuchen, dass der Spieler rechts vom Ouvert-Spieler zum Ausspielen kommt.

n) Solodreier	
Rang (Priorität)	1
Wer	Für alle Spieler
Art	Positivspiel
Wert	8
König rufen	Nein
Talon	Keinen
Zusatzansagen offen (Wert)	Möglich = Pagat (4), Uhu (8), Kakadu (12), alle 4 Könige (4), Trull (4), Valat (64); Achtung: Diese <u>müssen immer sofort</u> bei/mit der Spielansage angesagt werden!!!
Zusatzansagen heimlich (Wert)	Möglich = Pagat (2), Uhu (4), Kakadu (6), alle 4 Könige (2), Trull (2); oder nur der Valat (32)
Kaiserstich	Möglich
Kontrierung	Möglich
Anmerkungen	
<ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler spielt alleine gegen die anderen drei Spieler - Die Gegner bekommen den gesamten Talon am Spielende (bleibt vorher verdeckt) - 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 - Alle Zusatzansagen zählen doppelt <p>Achtung!!! Bei einem Solodreier <u>müssen alle Zusatzansagen und die Worte „ich liege“ immer sofort angesagt werden</u>; d.h. erst danach sagen alle anderen Spieler gut (Zusatzansagen erst nach dem Gut der Spieler - bzw. schon beim ersten Spieler - sind nicht mehr möglich)!!!</p>	

Spieltipp/Taktik für Spieler

Hier sollte man über sehr, sehr gute Karten verfügen, da man keinen Talon erhält. Neben zumindest 7-8 Tarock, darunter viele Stecher (Tarock 16-22), sollte der Spieler auch Könige in der Hand halten. Außerdem sollte der Spieler auf keinen Fall zu viele verschiedene Farben im Blatt haben.

Spieltipp/Taktik für Gegenspieler

Es hat wenig Sinn einen König zu spielen, da der Spieler in den meisten Fällen neben den Tarocks nur über eine Farbe und Könige im Blatt haben wird. Wer gefühlt ein schwacher Gegenspieler ist (wenige schwache Tarock), sollte von einer Farbkarte von der er nur eine bzw. wenige niedrige hat ausspielen. Wer gefühlt der starke Gegner ist (einige und auch hohe Tarock), wird seine eigene lange Farbe spielen, um dem Spieler Tarock zu ziehen. Die Gegenspieler sollten versuchen den Solodreier-Spieler so oft wie möglich in die Mitte zu nehmen (d.h. er sollte in der Spielerreihenfolge nicht der letzte Spieler sein). Im Zweifelsfall stechen und nicht Tarock horten.