

TAROCK
(Le jeu de Tarots)

TAROCKREGEL
SPIELEVERSUM UND/ODER
GAMES TOYS AND MORE

KÖNIGRUFEN
(für 4 Spieler)
Version 1.0

Die Zahl der Varianten des Tarockspiels ist unübersehbar, in jedem Land, in jeder Provinz, und in jeder Stadt, ja in jedem Gastlokal und hier bei jeder Stammtischrunde gelten andere, besondere Spielformen und Regeln!

Beim Tarock ist es deshalb üblich, dass eine Runde, vor allem, wenn öfter zusammengespielt wird, ihre speziellen Regeln vereinbart!

Wird im Rahmen von Spieleversum und/oder Games, Toys and More gespielt, so gelten jedoch nur die nachfolgenden Regeln!

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|-------------------------------------------------------|----------|
| 1) Einleitung | Seite 3 |
| 2) Die Karten | Seite 3 |
| Tarockkarten | Seite 3 |
| Farbkarten | Seite 3 |
| Kartenwerte | Seite 4 |
| 3) Die Kartenausgabe | Seite 4 |
| Abheben und ausgeben | Seite 4 |
| Fehlerhafte Ausgabe | Seite 4 |
| 4) Die Lizitation | Seite 4 |
| 5) Die Rufer (ein König wird gerufen) | Seite 4 |
| Generell für den König | Seite 4 |
| Generell für die Vögel | Seite 5 |
| Rufer (einfacher Rufer) | Seite 5 |
| Solorufer | Seite 5 |
| 6) Die Zusatzansagen (Zusatzspiele) | Seite 6 |
| Zeitpunkt | Seite 6 |
| Ansagen bei Positivspielen | Seite 6 |
| Ansagen bei Negativspielen | Seite 6 |
| 7) Der Talon | Seite 6 |
| Ablage | Seite 6 |
| Zuzählung | Seite 7 |
| Falsche Ablage | Seite 7 |
| Negativspiele | Seite 7 |
| 8) Der Spielbeginn | Seite 7 |
| 9) Die Sonderansagen | Seite 7 |
| Kontra | Seite 7 |
| Re (Rekontra, Retour) | Seite 8 |
| Subkontra | Seite 8 |
| 10) Das Ausspielrecht | Seite 8 |
| 11) Der Farbzwang – Tarockzwang – Stichzwang | Seite 8 |
| 12) Die Stichablage | Seite 8 |
| 13) Der Kaiserstich | Seite 8 |
| 14) Das Farbenspiel (Farbensolo) | Seite 9 |
| 15) Das Trischakken (Trischaken, Trischaggen, Fahren) | Seite 9 |
| 16) Der Valat (Voulat) | Seite 9 |
| 17) Die Zählweise | Seite 9 |
| 18) Die Renonce | Seite 10 |
| 19) Die einzelnen Spiele | Seite 10 |
| Trischakken (Trischaken, Trischaggen, Fahren) | Seite 11 |
| Rufer (einfacher Rufer) | Seite 11 |
| Piccolo | Seite 12 |
| Bettler (Fechter) | Seite 12 |
| Solorufer | Seite 13 |
| Besserrufer (A-Rufer) | Seite 13 |
| Sechser (Sechserdreier, Sechserbock) | Seite 14 |
| Dreier | Seite 15 |
| Farbensolo | Seite 15 |
| Piccolo ouvert | Seite 16 |
| Bettler (Fechter) ouvert | Seite 16 |

1) Einleitung

Diese Detailbeschreibung beinhaltet die Positiv-, Negativ- und Vorhandspiele für das Königrufen mit 4 Spielern im Rahmen des Vereines Spieleversum und/oder 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.

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

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.

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 den Sküs (Gschüss), und zwar:

I = der Pagat (Spatz), II = der Uhu, III = der Kakadu, XXI = der Mond, XXII = der Sküs (auch Gschüss); die Tarock I, II und III werden auch als Vögel bezeichnet. Weiters gibt es noch die Tarock IV bis XX ohne nähere Bezeichnung.

Farbkarten

Es gibt 4 Farben die jeweils aus acht Karo, Pik, Kreuz und Herz bestehen.

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

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

Kartenwerte (Zählwerte)

Spielergewinn 70 Punkte:

5 Punkte = Sküs (Gschüss = 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 IV bis XX und alle restlichen Farbkarten

3) Die Kartenausgabe

Abheben und ausgeben

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 gelegt, danach bekommt jeder Spieler die nächsten 6 Karten.

Fehlerhafte Ausgabe

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

4) Die Lizitation

Durch die Lizitation wird das Spiel gefunden. Sie erfolgt gegen den Uhrzeigersinn. Wer passt oder weitersagt, darf sich an der Lizitation nicht mehr beteiligen. Wer das ranghöchste (wertvollste) Spiel ansagt, bekommt den Zuschlag.

Die Vorhand beginnt und hat 3 Möglichkeiten:

Sagt meine Vorhand/mein Spiel, das heißt, die Vorhand gibt an den rechts sitzenden Spieler weiter; er darf sich weiterhin an der Lizitation beteiligen, wenn die Reihe wieder an ihm ist.

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

Sagt sofort ein anderes Spiel an (z.B. Solorufer) und eröffnet somit die Lizitation auf diese Weise.

Anmerkung: Grundsätzlich darf die Vorhand jedes angesagte Spiel Halten, d.h. der Vorhandspieler darf das von einem anderen angesagte Spiel selbst spielen.

5) Die Rufer (ein König wird gerufen)

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.

Der 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. Wird der König vorher gespielt oder gehört der letzte Stich mit dem König den Gegnern, ist der Ultimo verloren. Der König ultimo muss aber selbst den Stich nicht machen.

Hat der Spieler 3 Könige im Blatt, darf er sich spielen 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. Ist dies der Fall, so muss jener Teil wo der gerufene König liegt nicht aufgenommen werden.

Generell für die Vögel

Die gerufenen Vögel gelten dann als verloren, wenn sie nicht

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

Rufer (einfacher Rufer)

Darf nur von der Vorhand gespielt werden.

Solorufer

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) Die Zusatzansagen (Zusatzspiele)

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, 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 angesagt 2, heimlich 1). Bei Solospielen verdoppeln sich immer alle Zusatzansagen noch einmal (z.B. Pagat angesagt 4, heimlich 2).

Achtung: Beim Solodreier müssen die Zusatzansagen immer sofort bei der Spielansage mitangesagt werden. Eine Ansage nachdem die anderen Spieler weitergesagt haben, ist dann nicht mehr möglich!

Ansagen bei Positivspielen

- Pagat (Spatz) = Tarock I

Der Pagat muss als letzte Karte gespielt werden und selbst stechen (ansonsten verloren). Kann von jedem Spieler vor Beginn eines Positivspieles angesagt werden (jedoch nicht möglich beim Farbensolo).

- Uhu = Tarock II

Der Uhu muss als vorletzte Karte gespielt werden und selbst stechen (ansonsten verloren). Kann von jedem Spieler vor Beginn eines Positivspieles angesagt werden (jedoch nicht möglich beim Farbensolo).

- Kakadu = Tarock III

Der Kakadu muss als drittletzte Karte gespielt werden und selbst stechen (ansonsten verloren). Kann von jedem Spieler vor Beginn eines Positivspieles angesagt werden (jedoch nicht möglich beim 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 derjenige Spieler ansagen, der diesen König besitzt.

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

Alle 3 Trullstücke müssen sich gemeinsam in den Stichen eines Spielers befinden. Bei Partnerspielen in den Stichen mit dem Partner gemeinsam (jedoch nicht möglich beim 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.

- Valat

Der Spieler muss alle Stiche machen (bei Partnerspielen mit den Stichen des Partners gemeinsam). Kommt es zu einem Valat, so zählen nur die angesagten Zusatzansagen (nicht die heimlichen Zusatzansagen).

Ansagen bei Negativspielen

Bei Negativspielen gibt es keine Zusatzansagen.

7) Der Talon

Ablage

Es dürfen nie 5er-Zähler, d.h. ein Trullstück (Sküs/Gschüss, Mond, Pagat) oder ein König abgelegt werden. Restliche Tarock dürfen nur dann abgelegt werden, wenn es

nicht anders geht. Diese müssen jedoch immer offen in der Ablage angezeigt werden.

Zuzählung

Abgelegte Karten werden den eigenen Stichen zugezählt. Jener Teil des Talons der liegen bleibt, wird den Gegnern zugeschrieben.

Bei Solospielen bleibt der Talon liegen und wird den Gegnern 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 Trischakken kommt der Talon zum letzten Stich dazu.

Falsche Ablage

Dies führt zu einer Renonce. Der Renoncespieler muss an alle anderen Spieler so bezahlen, wie wenn diese gewonnen hätten. D.h. das Spiel und alle eventuelle Zusatzansagen.

Negativspiele

Der Talon bleibt bei Negativspielen unberührt.

8) Der Spielbeginn

Ist die Prozedur des Kartenverlegens (Talonablage) und der Ansage (Wiederholung des Spiels) und der Zusatzansagen beendet, so sagt der Spieler noch „ich liege“. Eine Korrektur der Talonablage danach ist nicht mehr möglich.

9) Die Sonderansagen

Kontra (schießen, spritzen)

Spiele und Zusatzansagen können kontriert werden. Dies muss vor dem Ausspielen der ersten Karte geschehen. Ein Kontra verdoppelt die Punkte. Das Spiel und jede Zusatzansage müssen einzeln kontriert werden.

Bei Positivspielen gilt ein Kontra für alle Spieler. Bei Negativspielen gilt ein Kontra nur für den Spieler, der kontriert hat. Jeder Gegenspieler darf/muss einzeln kontrieren, wenn er möchte. Beim Trischakken gibt es jedoch kein Kontra.

Re (Rekontra, Retour)

Der Spieler (aber auch sein Partner) kann mit einem Re auf ein Kontraspiel oder eine Kontrazusatzansage antworten, was die Punkteanzahl vervierfacht (bzw. die Kontra-Verdoppelung verdoppelt).

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

Subkontra

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

Bei Positivspielen gilt ein Subkontra für alle Spieler. Bei Negativspielen gilt ein Subkontra nur für den Spieler, der subkontriert hat. Jeder Gegenspieler darf/muss einzeln subkontrieren, wenn er möchte.

10) Das Ausspielrecht

Bei Positivspielen spielt immer die Vorhand aus. Bei Negativspielen spielt derjenige aus, der das Spiel gemeldet hat.

11) Der Farbzwang - Tarockzwang - Stichzwang

Bei Positivspielen = es herrscht Farbzwang, aber niemals Stichzwang (somit largieren/laschieren möglich).

Rufer (einfacher Rufer), Sechser (Sechserdreier, Sechserbock), Solorufer, Besserrufer (A-Rufer), Dreier und Solodreier = es besteht Tarockzwang, wenn die Farbe nicht bedient werden kann (es besteht aber kein Stichzwang, wenn mehrere die Farbe nicht bedienen können, d.h. ab dem zweiten Spieler der Tarock spielen muss).

Für alle Negativspiele besteht immer Stichzwang. Der Pagat (Spatz) darf bei Negativspielen immer nur als letzter Tarock gespielt werden.

12) Die Stichablage

In eigene und fremde eingezogene Stiche darf nicht nachgesehen werden. Es muss immer darauf geachtet werden, dass einzelne Stiche nicht miteinander vermischt werden (auch nicht mit dem Talon). Auf Anfrage muss aber der letzte Stich vorgezeigt werden. Nur bei einem Verdacht auf Renonce muss der im Verdacht stehende Spieler alle Stiche vorzeigen.

13) Der Kaiserstich

Fallen bei Positivspielen alle 3 Trullstücke (Sküs/Gschtiss + 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.

14) Das Farbenspiel (Farbensolo)

Hier ist Tarock nicht Trumpf. Es besteht Farb- aber kein Stichzwang. Hat ein Spieler keine Karte der ausgespielten Farbe, muss Tarock zugegeben werden.

Tarock darf erst ausgespielt werden, wenn der ausspielende Spieler keine Farbkarte mehr in der Hand hat.

Die Zusatzansagen Pagat (Spatz), Uhu, Kakadu und die Trull gibt es bei einem Farbenspiel nicht. Nur alle 4 Könige und den Valat.

15) Das Trischakken (Trischaken, Trischaggen, Fahren)

Trischakken ist das einzige Spiel, bei dem jeder gegen jeden spielt. Es muss nicht austarockiert werden. Der Pagat (Spatz) muss als letzte Tarockkarte gespielt bzw. zugegeben werden. Weiters besteht Farb-, Tarock- und Stichzwang.

Alle 6 Talonkarten bekommt der letzte Stich.

Verlierer ist derjenige Spieler der die meisten Punkte hat. Wer mehr als 35 Punkte und 1 Blatt hat (also ab 35/2), zahlt doppelt. Verliert der Vorhandspieler so verdoppelt sich der Verlust, hat er aber ab 35/2 so erfolgt nochmals eine Verdoppelung (somit vierfach).

Hat ein Spieler keinen Stich (bleibt somit Jungfrau) so bekommt dieser den gesamten Einsatz (bzw. alle Punkte).

Beim Trischakken gibt es kein kontrieren.

16) Der Valat (Voulat)

Der Spieler (beim Königrufen gemeinsam mit dem Partner) muss alle Stiche machen. Nur die offenen Zusatzansagen werden gewertet (alle heimlichen Zusatzansagen zählen somit nicht).

17) Die Zählweise

Bei Positivspielen braucht der Spieler 35 Punkte und 2 Blätter (35/2), sonst ist das Spiel verloren.

Von der Summe der drei gezählten Karten werden jeweils 2 Punkte abgezogen. Die beiden letzten Karten sollten nur Karten sein, die jeweils nur 1 Punkt zählen (also Tarockkarten von IV bis XX und/oder Farbkarten die nur 1 Punkt zählen).

Falls am Ende dennoch Punktezähler übrigbleiben, wird nachfolgender Vorgangsweise gezählt: Die Punkte werden normal addiert und danach wird die Anzahl der Karten von den gezählten Karten abgezogen. Beispiel: Dame + Reiter = 5 Punkte und 2 Blatt, weil $7 (Dame + Reiter) - 2 (2 \text{ Karten}) = 5$.

Alle Punkte aufaddiert ergeben in Summe 106 Punkte. Durch den Abzug beim Zählen von jeweils 2 Punkten bei der Zählsumme bei jeweils drei Karten gibt es aber immer nur 70 Spielpunkte als Gesamtwert die Berücksichtigung finden.

18) Die Renonce

Die Renonce ist ein Verstoß gegen eine der gültigen Spielregel. Begeht ein Spieler Renonce, erhalten die anderen Spieler (auch der eigene Mitspieler) so viele Punkte, als hätten sie das Spiel gewonnen. Dies sind Verstöße gegen Farb-, Stich- und Auspielzwang, wenn die Karten eingezogen sind. So lange die Karten am Tisch liegen, können Verstöße korrigiert werden.

Ansonsten gilt: Was liegt, das pickt!

Auch eine falsche Kartenanzahl, durch eine falsche Talonablage oder fehlerhafte Austeilung, führt zu einer Renonce.

19) Die einzelnen Spiele

| Rang | Wer | Punkte | Spiel | König | Talon |
|------|-----|---------|--------------------------|-------|------------|
| 12 | V/N | 1 | Trischakken | Nein | 0 |
| 11 | V/P | 1 | Rufer (einfacher Rufer) | Ja | 3 offen |
| 10 | A/N | 2 | Piccolo | Nein | 0 |
| 9 | A/N | 2 | Bettler (Fechter) | Nein | 0 |
| 8 | A/P | 2 | Solorufer | Ja | 0 |
| 7 | A/P | 1+Vogel | Besserrufer (A-Rufer) | Ja | 3 offen |
| 6 | V/P | +4 (-8) | Sechser | Nein | 6 verdeckt |
| 5 | A/P | 4 | Dreier | Nein | 3 offen |
| 4 | A/P | 5 | 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

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

Nachfolgend erfolgt eine Beschreibung der einzelnen Spiele in tabellarischer Form (inhaltlich mit den Daten aus der vorherigen Detailbeschreibung):

| Trischakken (Trischaken, Trischaggen, Fahren) | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| Rang (Priorität) | 12 |
| Art | Negativspiel |
| Wer | Nur möglich für die Vorhand am Ende der Lizitation |
| Punkte | 1 |
| König rufen | Nein |
| Talon | Alle 6 Talonkarten bekommt der letzte Stich |
| Zusatzansagen | Keine |
| Anmerkungen | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Nur möglich, wenn Rang 1-11 nicht gespielt wird - Jeder spielt gegen jeden - 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) - Der Talon kommt zum letzten Stich dazu (bleibt bis dahin verdeckt) <p>Wertung z.B. bei einem Gesamtwert von 3 (= 3x1):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kein Spieler hat mehr als 35/1 Punkte = der letzte bezahlt an die anderen Spieler jeweils 1 (somit Vergabe von insgesamt 3) <ul style="list-style-type: none"> - 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) <ul style="list-style-type: none"> - 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 | |

| Rufer (einfacher Rufer) | |
|--------------------------------|----------------------------------------------------|
| Rang (Priorität) | 11 |
| Art | Positivspiel |
| Wer | Nur möglich für die Vorhand am Ende der Lizitation |
| Punkte | 1 |
| König rufen | Ja |
| Talon | 3 offen |
| Zusatzansagen | Vögel = 2/1, 4/2, 6/3 König ultimo = 2/1 |

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| | Trull = 2/1 Alle 4 Könige = 2/1 Valat = x8/x4 |
| Anmerkungen | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Nur möglich, wenn Rang 1-10 nicht gespielt wird - Der Spieler spielt mit dem Spieler der den gerufenen König hat - Der Spieler bekommt die Hälfte des Talons zum austauschen - 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 - Tarock dürfen nicht abgelegt werden (wenn doch, dann müssen diese aufgedeckt werden und aufgedeckt bleiben) - Den restlichen Talon bekommen die Gegner; sind Tarock oder Könige dabei, werden diese spätestens 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 wurden (Kaiserstich) - Spielgewinn ab 35 Punkte und 2 Blätter | |

| Piccolo | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| Rang (Priorität) | 10 |
| Art | Negativspiel |
| Wer | Für alle Spieler |
| Punkte | 2 |
| König rufen | Nein |
| Talon | 0 |
| Zusatzansagen | Keine |
| Anmerkungen | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Spieler spielt alleine gegen die anderen drei Spieler - Der Talon bleibt unberührt (verdeckt) - Der Spieler muss exakt einen Stich machen - Es spielt der Piccolospieler aus - 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) | |

| Bettler (Fechter) | |
|--------------------------|------------------|
| Rang (Priorität) | 9 |
| Art | Negativspiel |
| Wer | Für alle Spieler |
| Punkte | 2 |
| König rufen | Nein |

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Talon | 0 |
| Zusatzansagen | Keine |
| Anmerkungen | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Spieler spielt alleine gegen die anderen drei Spieler - Der Talon bleibt unberührt (verdeckt) - Der Spieler darf keinen Stich machen - Es spielt der Bettlerspieler aus - 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) | |

| Solorufer | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Rang (Priorität) | 8 |
| Art | Positivspiel |
| Wer | Für alle Spieler |
| Punkte | 2 |
| König rufen | Ja |
| Talon | 0 |
| Zusatzansagen | Vögel = 4/2, 8/4, 12/6 König ultimo = 4/2 Alle 4 Könige = 4/2 Trull = 4/2 Valat = x16/x8 |
| Anmerkungen | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler spielt mit dem Spieler der den gerufenen König hat - 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) - 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 unabhängig von der Reihenfolge in welcher die Karten gespielt wurden (Kaiserstich) - Spielgewinn ab 35 Punkte und 2 - Alle Zusatzansagen zählen doppelt | |

| Besserrufer (A-Rufer) | |
|------------------------------|-------------------------------------|
| Rang (Priorität) | 7 |
| Art | Positivspiel |
| Wer | Für alle Spieler |
| Punkte | 1 + Zusatzansage Vogel (bzw. Vögel) |
| König rufen | Ja |
| Talon | 3 offen |
| Zusatzansagen | Vögel = 2/1, 4/2, 6/3 |

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| | König ultimo = 2/1 Alle 4 Könige = 2/1 Trull = 2/1 Valat = x8/x4 |
| Anmerkungen | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler spielt mit dem Spieler der den gerufenen König hat - Der Spieler bekommt die Hälfte des Talons zum austauschen - 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 - Tarock dürfen nicht abgelegt werden (wenn doch, dann müssen diese aufgedeckt werden und aufgedeckt bleiben) - Den restlichen Talon bekommen die Gegner; sind Tarock oder Könige dabei, werden diese spätestens nach dem ersten Stich umgedreht - Spieler muss mindestens einen Vogel ansagen, den er schon in der Hand hatte - 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 wurden (Kaiserstich) - Spielgewinn ab 35 Punkte und 2 Blätter - Alle Zusatzansagen zählen doppelt | |

| Sechser (Sechserdreier, Sechserbock) | |
|---------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| Rang (Priorität) | 6 |
| Art | Positivspiel |
| Wer | Nur möglich für die Vorhand am Anfang der Lizitation |
| Punkte | 4 bei Sieg, 8 bei Verlust |
| König rufen | Nein |
| Talon | 6 verdeckt |
| Zusatzansagen | Vögel = 2/1, 4/2, 6/3 Trull = 2/1 Alle 4 Könige = 2/1 Valat = x8/x4 |
| Anmerkungen | |

- Der Spieler spielt alleine gegen die anderen drei Spieler
- Der Spieler bekommt den gesamten Talon zum austauschen
- Der Spieler darf keinen König und kein Trullstück ablegen
- Tarock dürfen nicht abgelegt werden (wenn doch, dann müssen diese aufgedeckt werden und 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 wurden (Kaiserstich)
- Spielgewinn ab 35 Punkte und 2 Blätter

Dreier

| | |
|------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| Rang (Priorität) | 5 |
| Art | Positivspiel |
| Wer | Für alle Spieler |
| Punkte | 4 |
| König rufen | Nein |
| Talon | 3 |
| Zusatzansagen | Vögel = 2/1, 4/2, 6/3 Alle 4 Könige = 2/1 Trull = 2/1 Valat = x8/x4 |

Anmerkungen

- Der Spieler spielt alleine gegen die anderen drei Spieler
- Spieler bekommt die Hälfte des Talons zum austauschen (Talon vorher aufdecken)
- Spieler darf keinen König und kein Trullstück ablegen
- Tarock dürfen nicht abgelegt werden (wenn doch, dann müssen diese aufgedeckt werden und aufgedeckt bleiben)
- Den restlichen Talon bekommen die Gegner; sind Tarock oder Könige dabei, werden diese spätestens 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 wurden (Kaiserstich)
- Spielgewinn ab 35 Punkte und 2 Blätter

Farbensolo

| | |
|------------------|---------------------|
| Rang (Priorität) | 4 |
| Art | Positivspiel |
| Wer | Für alle Spieler |
| Punkte | 5 |
| König rufen | Nein |
| Talon | 0 |
| Zusatzansagen | Alle 4 Könige = 4/2 |

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| | Valat = x16/x8 |
| Anmerkungen | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler spielt alleine gegen die anderen drei Spieler - Gegner bekommen den gesamten Talon (verdeckt) - Es muss immer so lange Farbe gespielt werden, bis man keine Farbkarte mehr hat - Bedienung der Farbe nicht möglich, so muss Tarock gespielt werden - Tarock zählt als fünfte Farbe und sticht keine Farbkarte - Es spielt der Vorhandspieler aus - 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 wurden (Kaiserstich) - Spielgewinn ab 35 Punkte und 2 Blätter - Alle Zusatzansagen zählen doppelt (es gibt nur alle 4 Könige und den Valat) | |

| Piccolo ouvert | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| Rang (Priorität) | 3 |
| Art | Negativspiel |
| Wer | Für alle Spieler |
| Punkte | 6 |
| König rufen | Nein |
| Talon | 0 |
| Zusatzansagen | Keine |
| Anmerkungen | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler spielt alleine gegen die anderen drei Spieler - Der Talon bleibt unberührt (verdeckt) - Der Piccolo ouvert darf nur ohne Sküs gespielt werden - Der Spieler muss exakt einen Stich machen - Der Piccolospieler spielt aus - Nachdem der erste Stich abgewickelt wurde, legen nun alle 4 Spieler all ihre Karten offen aus - Die 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) | |

| Bettler (Fechter) ouvert | |
|---------------------------------|------------------|
| Rang (Priorität) | 2 |
| Art | Negativspiel |
| Wer | Für alle Spieler |
| Punkte | 7 |
| König rufen | Nein |
| Talon | 0 |
| Zusatzansagen | Keine |

Anmerkungen

- Der Spieler spielt alleine gegen die anderen drei Spieler
- Der Talon bleibt unberührt (verdeckt)
- Der Spieler darf keinen Stich machen
- Der Bettler-Ouvertspieler spielt aus und ein Gegenspieler sticht
- Nachdem ein Gegenspieler gestochen hat, legen nun alle 4 Spieler all ihre Karten offen aus
- Die 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)

Solodreier

| | |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| Rang (Priorität) | 1 |
| Art | Positivspiel |
| Wer | Für alle Spieler |
| Punkte | 8 |
| König rufen | Nein |
| Talon | 0 |
| Zusatzansagen | Vögel = 4/2, 8/4, 12/6 Alle 4 König = 4/2 Trull = 4/2 Valat = x16/x8 |

Anmerkungen

- Spieler spielt alleine gegen die anderen drei Spieler
- Gegner bekommen den gesamten Talon (bleibt bis zum Spielende 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 wurden (Kaiserstich)
- Spielgewinn ab 35 Punkte und 2 Blätter
- Alle Zusatzansagen zählen doppelt