

# KÖNIGRUFEN-KURZBESCHREIBUNG (VERSION 2.0)

Spiel		Wert	König	Talon	Ziel	Anmerkungen
V/P	Sechser (Sechserdreier)	+4 (-8)	Nein	6 (verdeckt)	35+2	Ansage nur am Anfang (sofort) möglich; höheres Spiel aber von Mitspielern möglich (ab einem Dreier); bei Verlust Verdoppelung des Wertes
V/P	Rufer (Vorhandrufer)	1	Ja	3 (offen)	35+2	Ansage nur am Ende möglich; König liegt = freiwillige Bezahlung des Wertes an die drei Mitspieler möglich
V/N	Trischaken (Fahren)	1	Nein	0	Keine Stiche	Pagat nur als letzter Tarock möglich; es besteht Farb-, Tarock- und Stichzwang; der Talon wird zum letzten Stich dazu gegeben; hat der Verlierer mehr als 35+2, so zahlt er das Doppelte an die drei Mitspieler; Spieler ohne einem einzigen Stich (Jungfrau) bekommt die gesamte Auszahlung
A/N	Zwiccolo (Zwiccolo bei)	2	Nein	0	Genau 2 Stiche	Exakt 2 Stiche sind notwendig; (Erst)Ansager spielt aus; es besteht Farb-, Tarock- und Stichzwang; Pagat nur als letzter Tarock möglich
A/N	Piccolo (Piccolo bei)	2	Nein	0	Genau 1 Stich	Exakt 1 Stich ist notwendig; (Erst)Ansager spielt aus; es besteht Farb-, Tarock- und Stichzwang; Pagat nur als letzter Tarock möglich
A/N	Bettler	2	Nein	0	Keine Stiche	Ansager spielt aus; es besteht Farb-, Tarock- und Stichzwang; Pagat nur als letzter Tarock möglich
A/P	Solorufer	2	Ja	0	35+2	Zusatzansagen zählen doppelt (auch wenn geheim); liegt der König, so bekommt der Spieler diese 3 Talonkarten zu seinen Stichen dazu gezählt (erst am Ende des Spiels, nicht jedoch vorher zum austauschen)
A/P	Besserrufer (A-Rufer)	1 + Vogel	Ja	3 (offen)	35+2	Mindestens ein Vogel (Pagat, Uhu, Kakadu) muss angesagt werden (ein Vogel aus der Talonaufnahme kann nur zusätzlich dazu angesagt werden); König liegt = freiwillige Bezahlung des Spiel- und Vogelwertes an die drei Mitspieler möglich (eventuelle Kontrierung dann aber hinfällig)
A/P	Farbendreier	3	Nein	3 (offen)	35+2	Es muss so lange Farbe gespielt werden, bis man keine Farbkarte mehr hat; Farbkarte nicht möglich, so muss Tarock zugegeben werden (Tarock sticht in diesem Fall nicht); keine Farbkarte darf in den Talon abgelegt werden (wenn doch, dann muss diese offen liegen bleiben)
A/P	Dreier	4	Nein	3 (offen)	35+2	
A/P	Farbensolo	6	Nein	0	35+2	Es muss so lange Farbe gespielt werden, bis man keine Farbkarte mehr hat; Farbkarte nicht möglich, so muss Tarock zugegeben werden (Tarock sticht in diesem Fall nicht); Zusatzansagen zählen doppelt (auch wenn geheim)
A/N	Piccolo ouvert	6	Nein	0	Genau 1 Stich	Exakt 1 Stich ist notwendig; Ansager spielt aus; nach dem ersten Stich werden alle Karten offen gespielt (Gegenspieler beraten über die weitere Spielweise); es besteht Farb-, Tarock- und Stichzwang; Pagat nur als letzter Tarock möglich
A/N	Bettler ouvert	7	Nein	0	Keine Stiche	Ansager spielt aus; nach dem ersten Stich werden alle Karten offen gespielt (Gegenspieler beraten über die weitere Spielweise); es besteht Farb-, Tarock- und Stichzwang; Pagat nur als letzter Tarock möglich
A/P	Solodreier	8	Nein	0	35+2	Zusatzansagen zählen doppelt (auch wenn geheim); alle Zusatzansagen müssen immer sofort mit der Spielansage angesagt werden (nach dem Gut der Mitspieler nicht mehr möglich!)

Zusatzansage	Wert angesagt	Wert geheim	Anmerkungen
Alle Könige	2	1	Alle 4 Könige befinden sich in den eigenen Stichen und/oder denen vom Partner (falls es einen gibt)
König ultimo	2	1	Der gerufene König wird im letzten Stich gespielt und der Königspieler oder der Rufer machen diesen Stich
Trull	2	1	Alle Trullstücke (Tarock XXII - Skuß, XXI - Mond, I - Pagat) befinden sich in den eigenen Stichen und/oder denen vom Partner (falls es einen gibt)
Pagat (Tarock I)	2	1	Der letzte Stich wird mit dem Pagat gemacht (darf aber nicht vom Partner abgestochen werden)
Uhu (Tarock II)	4	2	Der vorletzte Stich wird mit dem Uhu gemacht (darf aber nicht vom Partner abgestochen werden)
Kakadu (Tarock III)	6	3	Der drittletzte Stich wird mit dem Kakadu gemacht (darf aber nicht vom Partner abgestochen werden)
Valat	Spiel x8	Spiel x4	Alle Stiche alleine; oder wenn mit Partner mit diesem gemeinsam (Gegner haben keinen einzigen Stich); geheime Zusatzansagen zählen nicht

Abkürzungen: V = Vorhand; A = alle; P = positives Spiel (kein Stichzwang; Kaiserstich möglich); N = negatives Spiel (es besteht Stichzwang; Pagat darf nur als letzter Tarock gespielt werden)

# KÖNIGRUFEN-KURZBESCHREIBUNG (VERSION 2.0)

Spiel	Wert	König	Talon	Ziel	Anmerkungen
V/P Sechser (Sechserdreier)	+4 (-8)	Nein	6 (verdeckt)	35+2	Ansage nur am Anfang (sofort) möglich; höheres Spiel aber von Mitspielern möglich (ab einem Dreier); bei Verlust Verdoppelung des Wertes
V/P Rufer (Vorhandrufer)	1	Ja	3 (offen)	35+2	Ansage nur am Ende möglich; König liegt = freiwillige Bezahlung des Wertes an die drei Mitspieler möglich
V/N Trischaken (Fahren)	1	Nein	0	Keine Stiche	Pagat nur als letzter Tarock möglich; es besteht Farb-, Tarock- und Stichzwang; der Talon wird zum letzten Stich dazu gegeben; hat der Verlierer mehr als 35+2, so zahlt er das Doppelte an die drei Mitspieler; Spieler ohne einem einzigen Stich (Jungfrau) bekommt die gesamte Auszahlung
A/P Solorufer	2	Ja	0	35+2	Zusatzansagen zählen doppelt (auch wenn geheim); liegt der König, so bekommt der Spieler diese 3 Talonkarten zu seinen Stichen dazu gezählt (erst am Ende des Spiels, nicht jedoch vorher zum austauschen)
A/P Besserrufer (A-Rufer)	1 + Vogel	Ja	3 (offen)	35+2	Mindestens ein Vogel (Pagat, Uhu, Kakadu) muss angesagt werden (ein Vogel aus der Talonaufnahme kann nur zusätzlich dazu angesagt werden); König liegt = freiwillige Bezahlung des Spiel- und Vogelwertes an die drei Mitspieler möglich (eventuelle Kontrierung dann aber hinfällig)
A/P Farbendreier	3	Nein	3 (offen)	35+2	Es muss so lange Farbe gespielt werden, bis man keine Farbkarte mehr hat; Farbkarte nicht möglich, so muss Tarock zugegeben werden (Tarock sticht in diesem Fall nicht); keine Farbkarte darf in den Talon abgelegt werden (wenn doch, dann muss diese offen liegen bleiben)
A/P Dreier	4	Nein	3 (offen)	35+2	
A/P Farbensolo	6	Nein	0	35+2	Es muss so lange Farbe gespielt werden, bis man keine Farbkarte mehr hat; Farbkarte nicht möglich, so muss Tarock zugegeben werden (Tarock sticht in diesem Fall nicht); Zusatzansagen zählen doppelt (auch wenn geheim)
A/P Solodreier	8	Nein	0	35+2	Zusatzansagen zählen doppelt (auch wenn geheim); alle Zusatzansagen müssen immer sofort mit der Spielansage angesagt werden (nach dem Gut der Mitspieler nicht mehr möglich!)

Zusatzansage	Wert angesagt	Wert geheim	Anmerkungen
Alle Könige	2	1	Alle 4 Könige befinden sich in den eigenen Stichen und/oder denen vom Partner (falls es einen gibt)
König ultimo	2	1	Der gerufene König wird im letzten Stich gespielt und der Königspieler oder der Rufer machen diesen Stich
Trull	2	1	Alle Trullstücke (Tarock XXII - Skuß, XXI - Mond, I - Pagat) befinden sich in den eigenen Stichen und/oder denen vom Partner (falls es einen gibt)
Pagat (Tarock I)	2	1	Der letzte Stich wird mit dem Pagat gemacht (darf aber nicht vom Partner abgestochen werden)
Uhu (Tarock II)	4	2	Der vorletzte Stich wird mit dem Uhu gemacht (darf aber nicht vom Partner abgestochen werden)
Kakadu (Tarock III)	6	3	Der drittletzte Stich wird mit dem Kakadu gemacht (darf aber nicht vom Partner abgestochen werden)
Valat	Spiel x8	Spiel x4	Alle Stiche alleine; oder wenn mit Partner mit diesem gemeinsam (Gegner haben keinen einzigen Stich); geheime Zusatzansagen zählen nicht

Abkürzungen: V = Vorhand; A = alle; P = positives Spiel (kein Stichzwang; Kaiserstich möglich); N = negatives Spiel (es besteht Stichzwang; Pagat darf nur als letzter Tarock gespielt werden)

Hier sind die Negativspiele nicht angeführt (außer Trischaken)

Spiel		Wert	König	Talon
V/P	Sechser (Sechserdreier)	+4 (-8)	Nein	6 (verdeckt)
V/P	Rufer (Vorhandrufer)	1	Ja	3 (offen)
V/N	Trischaken (Fahren)	1	Nein	0
A/P	Solorufer	2	Ja	0
A/P	Besserrufer (A-Rufer)	1 + Vogerl	Ja	3 (offen)
A/P	Farbendreier	3	Nein	3 (offen)
A/P	Dreier	4	Nein	3 (offen)
A/P	Farbensolo	6	Nein	0
A/P	Solodreier	8	Nein	0

Zusatzansage	Wert angesagt	Wert geheim
Alle Könige	2	1
König ultimo	2	1
Trull	2	1
Pagat (Tarock I)	2	1
Uhu (Tarock II)	4	2
Kakadu (Tarock III)	6	3
Valat	Spiel x8	Spiel x4

Absolute Kurzform)