

Tarock Königsrufen Spielregeln



INHALTSVERZEICHNIS

1.	Grundsätzliches	3
1.1.	Spieler, Spielrichtung, Ziel und Abrechnung	3
1.2.	Karten und Wertigkeit	3
1.3.	Spielbeginn, Geben und Zusammenwerfen	4
1.4.	Zählen und Spielgewinn	5
1.5.	Lizitation, Spielaufnahme und Kontra	6
1.6.	Prämien	8
1.7.	Renonce	9
1.8.	Spielverlauf	9
1.9.	Sonstiges	9
2.	Die Spiele	10
2.1.	(Königs)Rufer	10
2.2.	Solorufer	10
2.3.	Besserrufer	10
2.4.	Dreier	11
2.5.	Sechserdreier	11
2.6.	Farbendreier	11
2.7.	Farbensolo	11
2.8.	Solodreier	11
2.9.	Bettler	11
2.10.	Bettler Ouvert	12
2.11.	Bettler Plauderer	12
2.12.	Piccolo	12
2.13.	Piccolo Ouvert	12
2.14.	Piccolo Plauderer	12
2.15.	Trischaken	12
3.	Optionale Regeln	13
4.	Anhang	14
4.1.	Wertigkeit der Spiele und Prämien zum Ausdrucken	14

1. Grundsätzliches

Kaum ein Spiel wird in so vielen Varianten gespielt wie Tarock. Praktisch jede Spiel-Runde hat ihre eigenen Regeln. Das folgende Regelwerk orientiert sich daher naturgemäß an den Regeln, die sich im Laufe der Zeit für die Tarockrunde eingebürgert haben, mit der ich regelmäßig spiele.

Alle Regeln, Spiele oder Prämien, die im Folgenden nicht explizit aufgezählt werden (Beispiel: Piccolo-Bei, Farbenrufer, Marabu, ...) spielen wir nicht. Natürlich steht es jeder Tarock-Runde frei, solche zusätzlichen Regeln oder Spiele für sich einzuführen.

1.1. Spieler, Spielrichtung, Ziel und Abrechnung

Königsrufen ist ein Kartenspiel, das von **4 Spielern gegen den Uhrzeigersinn** gespielt wird.

Die Spieler spielen je nach angesagtem Spiel alleine oder in Teams gegeneinander und versuchen durch Gewinnen des Spiels möglichst viele Punkte zu erreichen. Bei Gewinn eines Spiels bekommt man Pluspunkte auf sein Punktekonto, bei Verlust Minuspunkte. Die Summe der in einer Spielrunde vergebenen Punkte ist jeweils 0. Für die Notation ist es daher üblich, auf einem Zettel pro Spieler eine Spalte zu führen, in der seine Ergebnisse fortlaufend aufsummiert werden. Nach jeder gespielten Runde empfiehlt es sich, die zuletzt eingetragenen Zahlen zeilenweise zu addieren und sicherzustellen, dass die Quersumme 0 ergibt.

Da Königsrufen wie die meisten Kartenspiele wenig Spaß macht, wenn einer der Spieler fortwährend unrealistische Spiel ansagt, empfiehlt es sich um einen angemessenen Einsatz zu spielen. Dazu wird vor Beginn des Spiels vereinbart, um welchen Betrag pro Punkt gespielt wird. Das Endergebnis wird dann nach Ende des Spiels mit dem vereinbarten Betrag multipliziert und ausbezahlt. (Anm.: In unserer Runde hat sich für unsere Spiele-Wertigkeiten ein Betrag von 10 Cent pro Punkt bewährt.)

Ziel des Spiels ist demnach, am Ende möglichst viele Punkte im Plus zu sein.

1.2. Karten und Wertigkeit

Königsrufen wird mit **54 Tarockkarten** gespielt. Diese gliedern sich in **4 Farben** (Pik, Herz, Karo und Kreuz) **zu je 8 Karten** und **22 Tarockkarten**. Die Tarockkarten sind (bis auf eine Ausnahme) mit römischen Ziffern nummeriert.

Für Tarockkarten gilt, dass die höhere Zahl die niedrigere sticht. (Ausnahme „Kaiserstich“ - siehe weiter unten)

Bei den Farben gilt folgenden Reihenfolge:

Für Herz und Karo: König > Dame > Reiter > Bube > Eins > Zwei > Drei > Vier

Für Kreuz und Pik: König > Dame > Reiter > Bube > Zehn > Neun > Acht > Sieben

Einige Beispiele für Farbkarten:



Herz König



Kreuz Dame



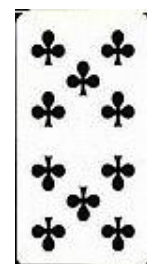
Karo Reiter



Pik Bube



Herz Eins



Kreuz Zehn

Fünf Tarockkarten haben spezielle Namen: der „**Sküs**“ (oder „Gstieß“, entspricht Tarock XXII), der „**Mond**“ (XXI), der „**Kakadu**“ (III), der „**Uhu**“ (II) und der „**Pagat**“ (I).



Sküs



Mond



Kakadu



Uhu



Pagat

Sküs, Mond und Pagat zusammen werden als „**Trull**“ bezeichnet; eine einzelne der Karten als „Trullstück“. Fällt die gesamte Trull in einen Stich, spricht man vom „**Kaiserstich**“. Dieser bildet die einzige Ausnahme von der Regel, dass die höhere Tarock die niedrigere Sticht. Im Falle des Kaiserstichs sticht der Pagat.

Die Positiv-Spiele („normale Spiele“) im Tarock sind Punktespiele. Das heißt, dass nicht die Anzahl der erreichten Stiche sondern die durch die darin enthaltenen Karten erzielten Punkte ausschlaggebend dafür sind, wer gewinnt.

Die Karten besitzen folgende Wertigkeiten:

Könige je 5 Punkte

Damen je 4 Punkte

Reiter je 3 Punkte

Buben je 2 Punkte

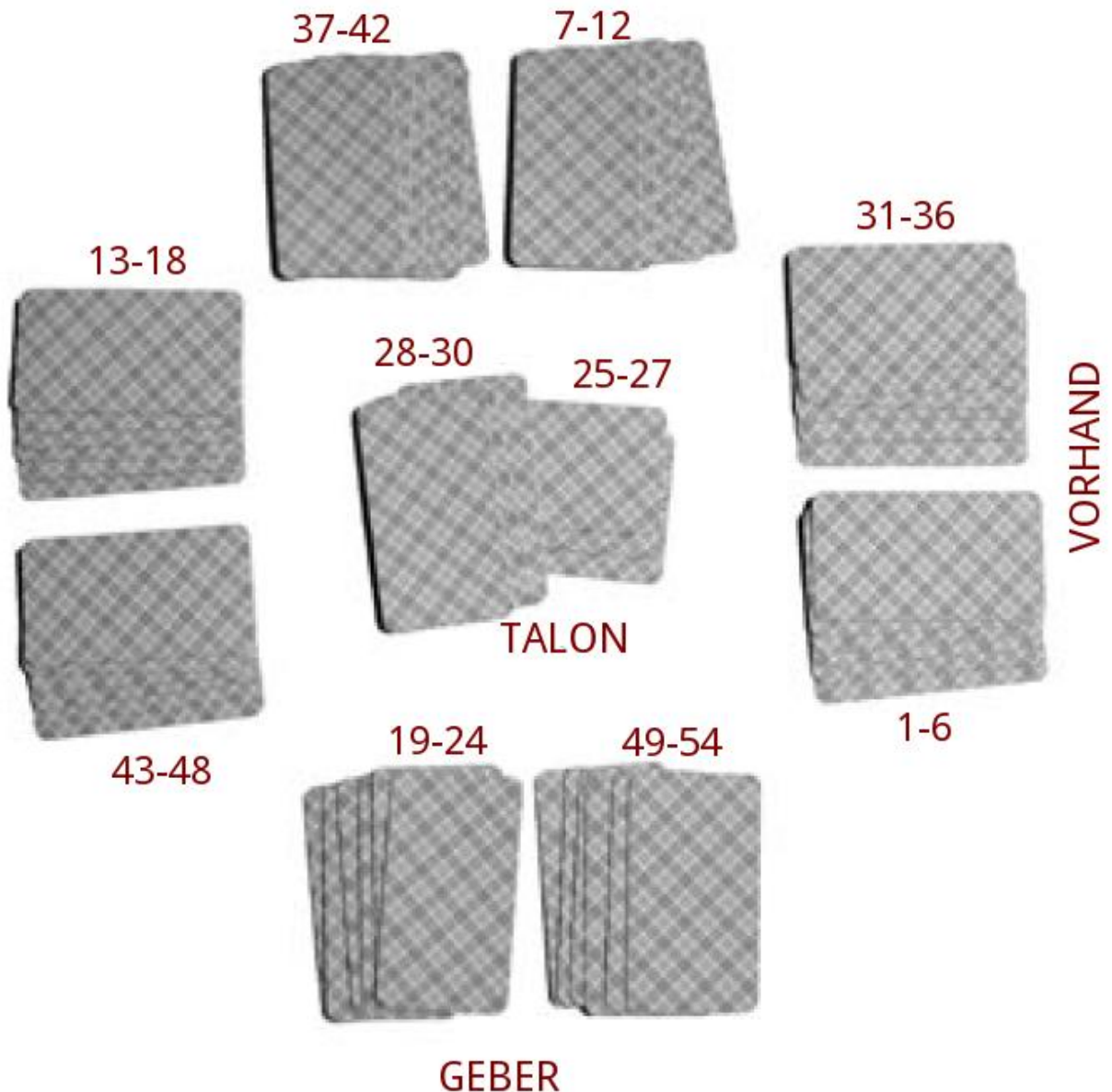
„Glatzen“ (alle weiteren Farbkarten) je 1 Punkt

Trullstück (Sküs, Mond und Pagat) zählen je 5 Punkte, alle weiteren Tarockkarten je einen Punkt.

1.3. Spielbeginn, Geben und Zusammenwerfen

Zu Beginn der Tarockrunde wird ein Geber durch Kartenziehen bestimmt. Wer die höchste Tarock zieht, ist der erste Geber. Wird keine Tarock gezogen, ziehen alle noch einmal. Der bestimmte Geber mischt daraufhin die Karten und lässt gegenüber abheben. (Anm.: Es wird nicht „geklopft“, sondern immer abgehoben.)

Der Geber verteilt die 54 Karten nach folgendem Schema:



Somit erhält **jeder Spieler 12 Karten**, die restlichen **6 Karten verbleiben im Talon**.

Der Spieler rechts neben dem Geber, der die ersten Karten erhält, wird „**Vorhand**“ genannt. Er beginnt die Lizitation (siehe weiter unten) und **spielt bei allen Positiv-Spielen die erste Karte aus**.

Findet ein Spieler nach Aufnahme seiner 12 Karten unter ihnen nicht **mindestens eine Tarock**, ist er verpflichtet, das sofort mitzuteilen („**zusammenwerfen**“). In diesem Fall wird neu gemischt und neu ausgeteilt. Weiters wird zusammengeworfen, wenn ein Spieler nur genau ein Trullstück, aber keine weitere Tarock hat. Ein absichtliches Nicht-Zusammenwerfen (z.B. um einen besonders starken Farbdreier zu spielen oder gegen einen Dreier besonders gut schmieren zu können) wird, sofern es bemerkt wird, als Renonce behandelt (siehe weiter unten).

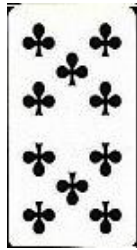
Ist eine Runde beendet, wird derjenige Spieler, der in dieser Hand Vorhand war, der Geber der nächsten Partie.

1.4. Zählen und Spielgewinn

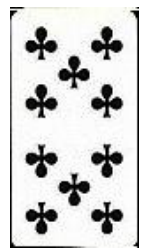
Sind alle zwölf Stiche eines Positiv-Spiels gespielt, wird gezählt, welche Partei die Partie gewonnen hat. Dazu werden die Kartenwerte wie folgt addiert: Die Karten aus den Stichen werden in **Gruppen von 3 Karten**

zusammengefasst. Von einer solchen Gruppe wird die **Summe der Kartenwerte gebildet und danach 2 abgezogen**. Danach wird die nächste 3-er Gruppe gebildet und dazu addiert.

Einige Beispiele zur Veranschaulichung:



$$(2 + 1 + 1) - 2 = 4 - 2 = 2$$



$$(5 + 4 + 1) - 2 = 10 - 2 = 8$$



$$(5 + 5 + 5) - 2 = 15 - 2 = 13$$



$$(5 + 4 + 3) - 2 = 12 - 2 = 10$$

Durch diese Art der Zählung können maximal **70 Punkte** erreicht werden. Um zu gewinnen, muss diejenige Partei, die das Spiel angesagt hat, mindesten **35 Punkt und 2 Blatt** erreichen. Das ist wie folgt zu verstehen: Zum Sieg sind mindestens 36 Punkt notwendig. Dadurch, dass in 3-er Lagen gezählt wird, ein Stich aber immer aus 4 Karten besteht, kann es sein, dass sich am Ende der Zählung keine vollständige 3-er Gruppe mehr bilden lässt. Diese überzähligen Karten bezeichnet man dann als „+1 Blatt“ oder „+2 Blatt“. Ein Ergebnis von 35 + 1 Blatt wird zum Gesamtergebnis von 35:35 abgerundet (und damit Spiel verloren), ein Ergebnis von 35 + 2 Blatt wird zu 36:34 (und damit Spiel gewonnen) aufgerundet.

Anm.: Für die überzähligen Blattkarten werden stets Karten mit Wertigkeit 1 herangezogen; daher empfiehlt es sich, vor Beginn der Zählung seiner Stiche, zwei Glatzen an das Ende des Stapels zu geben. So vermeidet man immer, nach Ende der Zählung umrechnen zu müssen, wenn z.B. eine Dame als letzte Karte über geblieben ist.

1.5. Lizitation, Spielaufnahme und Kontra

Nachdem die Karten verteilt wurden, beginnt Vorhand mit der „Lizitation“. Darunter versteht man die Reihenfolge von Spielansagen, mit der bestimmt wird, welcher Spieler das Spiel bekommt und welches Spiel gespielt wird.

In diesem Kapitel wird nur der Vorgang an sich beschrieben und festgelegt, welche Reihung und Wertigkeiten die Spiele haben. Eine Beschreibung der einzelnen Spiele folgt weiter unten.

Vorhand hat zu Beginn der Lizitation zwei Möglichkeiten: Entweder er meldet „**Mein Spiel**“ oder er entscheidet sich für „**Sechserdreier**“. Unabhängig davon, für welche der beiden Ansagen er sich entscheidet, kommt nach ihm der Spieler an seiner rechten Seite zum Zug und kann ein beliebiges „normales Spiel“ ansagen.

Die folgende Liste führt alle normalen Spiele in aufsteigender Wertigkeit auf:

Piccolo < Solorufer < Piccolo Ouvert < Besserrufer < Bettler < Piccolo Plauderer < Farbendreier < Bettler Ouvert < Dreier < Bettler Plauderer < Farbensolo < Solodreier

Anm.: Eine tabellarische Aufführung aller möglichen Spiele mitsamt Wertigkeit zum Ausdrucken findet sich im Anhang dieser Spielregeln.

Kommt ein Spieler an die Reihe, hat er die Chance, ein besseres Spiel anzusagen, als das höchste bisher angesagte. Einzig Vorhand hat das Recht, nachdem alle anderen Spieler lizitiert haben, das höchste angesagte Spiel zu „halten“, das heißt genau das Spiel zu spielen, das der andere Spieler zuvor spielen wollte.

Kann ein Spieler **kein ausreichendes Spiel** ansagen, passt er (in der Regel mit einer Ansage wie „weiter“ oder „gut“).

Hat ein Spieler ein Spiel angesagt und wurde von einem anderen Spieler überboten, hat er, nachdem alle Spieler dazwischen an der Reihe waren, die Möglichkeit, ein höheres Spiel anzusagen. Ein Beispiel: Spieler A meldet einen Solorufer, Spieler B einen Bettler, die restlichen Spieler passen, Spieler A erhöht daraufhin auf einen Dreier, Spieler B passt und Spieler A darf den Dreier spielen.

Bekommt ein Spieler das Spiel, indem nach einer Ansage von ihm alle gepasst haben, muss er exakt das spielen, was er angesagt hat und kann nicht mehr erhöhen.

Für den Fall, dass alle Spieler vor Vorhand passen, kann Vorhand zusätzlich zu den normalen Spielen eines der Vorhandspiele ansagen. Dabei hängt es nun davon ab, was er zu Beginn der Lizitation vermeldet hat. Hat er einen Sechserdreier gemeldet und alle haben gepasst, muss er einen Sechserdreier spielen. Hat er mein Spiel angekündigt, kann er frei aus allen Spielen inklusive der Vorhandspiele (außer Sechserdreier) wählen.

Nach Ende der Lizitation verteilt der Spieler, der das Spiel bekommen hat, den Talon entsprechend dem gespielten Spiel (siehe unten). Falls es sich um ein Spiel mit Talonaufnahme handelt, nimmt der Spieler die gewählten Talonkarten in seine Hand auf und legt entsprechend viele Karten wieder ab. Dabei ist es **nie** erlaubt, **Könige oder Trullstücke zu verlegen**. Tarock dürfen nur dann verlegt werden, wenn es nicht anders möglich ist. (z.B. 12 Tarock und 3 Könige nach Aufnahme des Talons.) Tarock müssen offen verlegt werden.

Nachdem der Spieler seinen Talon verlegt hat, hat er die Möglichkeit **Prämien anzusagen** (siehe weiter unten) **oder** mit „**ich liege**“ anzukündigen, dass er keine Prämien ansagen will und bereit ist, das Spiel zu beginnen. Danach hat jeder Spieler reihum das Recht, das angesagte Spiel oder eine der angesagten Prämien zu kontrieren („Kontra“ oder „Fleck“) oder selber Prämien anzusagen (siehe weiter unten).

Wird ein Spiel kontriert, zählt das Ergebnis (sowohl gewonnen als auch verloren) doppelt für die Abrechnung. Prämien werden nicht automatisch mitkontriert, sondern müssen separat kontriert werden. Es ist möglich (und auch üblich), nur eine angesagte Prämie zu kontrieren, das Spiel aber normal zu spielen. Wird ein Spieler kontriert, hat er die Möglichkeit ein Re-Kontra zu geben, woraufhin das Spiel vierfach zählt. Weitere Kontrastufen (Sub, Hirsch, ...) werden nicht gespielt. Weiters hat auch der Partner eines Spielers, auch wenn

er zu diesem Zeitpunkt noch nicht öffentlich bekannt sein sollte, die Möglichkeit, auf ein Kontra, das sein Partner bekommen hat, ein Re-Kontra zu melden.

Gibt es bei einem Positivspiel ein oder mehrere Kontra, muss die Partei, die das letzte Kontra gegeben hat, 35 Punkte und 2 Blatt erreichen, um die Partie zu gewinnen, unabhängig davon, wer das Spiel spielt. Wird also z.B. ein Dreier kontriert und die Partie geht 35:35 aus, hat der Alleinspieler 12 Punkte gewonnen.

Nach jeder Prämien- oder Kontraansage folgt noch einmal eine volle Runde, in der jeder der anderen Spieler Prämien melden oder Kontras melden kann.

1.6. Prämien

Einige Kartenkombinationen bringen Zusatzpunkte für die Abrechnung, wenn sie erfolgreich gespielt werden oder am Ende in den Stichen einer Partei sind. Das sind:

- **Pagat:** Erzielen des letzten Stichs mit dem Pagat. Der letzte Stich muss von dem Spieler, der den Pagat spielt, auch tatsächlich gemacht werden; sticht sein Partner den Pagat ist die Prämie verloren. (1 Punkt)
- **Uhu:** Wie Pagat, nur Vorletzter Stich mit dem Uhu. (2 Punkte)
- **Kakadu:** Wie Pagat, nur Drittlezter Stich mit dem Kakadu. (3 Punkte)
- **König Ultimo:** Der angesagte König bei Rufern (siehe weiter unten) landet im letzten Stich und das spielende Team macht den Stich. Im Gegensatz zu Pagat, Uhu und Kakadu reicht es also auch aus, wenn der Partner den Stich macht. (1 Punkt)
- **Könige:** Alle vier Könige in den Stichen einer Partei. (1 Punkt)
- **Trull:** Alle drei Trullstücke in den Stichen einer Partei. (1 Punkt)
- **Mondfang:** Der Mond landet in den Stichen der Gegenseite (egal ob durch den Normalfall eines Verlusts gegen den Sküs oder durch einen Kaiserstich). Wird der Mond vom Partner gestochen, zählt dies nicht als Mondfang. (1 Punkt)
- **Valat:** Ein Valat liegt vor, wenn eine Partei bei einem Positiv-Spiel alle 12 Stiche macht. Bei einem Valat wird das Ergebnis des Spiels mit 4 multipliziert.

Alle Prämien können vor Spielaufnahme angesagt werden (siehe oben) oder still gespielt werden. Im Falle eines stillen Spiels zählen die Prämien auch dann, wenn sie nicht absichtlich gespielt werden (und dann in der Regel verloren gehen). Das Ansagen einer Prämie vor Spielbeginn verdoppelt den Wert der Prämie.

Bei Valat (oder angesagtem Valat) zählen nur die angesagten Prämien, aber keine still gespielten. Die Multiplikation (x4 bzw. x8) des Ergebnisses bei Valat bezieht sich nur auf den Wert des Spiels, nicht aber auf angesagte Prämien.

Bei **allen Solo-Spielen** (Spiele ohne Talon, siehe weiter unten) zählen **alle Prämien**, egal ob still oder angesagt, **doppelt**.

In Negativ-Spielen (siehe unten) können grundsätzlich keine Prämien angesagt werden. Bei Farbdreier und Farbensolo (siehe unten) ist Valat die einzige möglich Prämie.

1.7. Renonce

Eine Renonce liegt vor, wenn ein Spieler (absichtlich oder unabsichtlich) einen Spielfehler begeht. Meist geschieht dies dadurch, dass nicht Farbe bedient wird (also z.B. eine ausgespielte Kreuz mit Tarock gestochen wird, obwohl noch Kreuz Karten auf der Hand wären). Wird eine Renonce entdeckt, zahlt der Spieler allen anderen Spielern (also auch seinem Partner) den Betrag, den sie bekommen hätten, wenn sie das angesagte Spiel und alle angesagten Prämien gewonnen hätten.

Einzigste Ausnahme zu dieser Regelung ist, wenn ein Spieler versucht, durch eine absichtliche Renonce einen höheren Verlust abzuwenden. (Etwa um einen nicht angesagten, aber absehbaren, Valat zu verhindern.) In diesem Fall bezahlt der Spieler an jeden davon betroffenen Spieler das höchste theoretisch für ihn noch mögliche Spielresultat, an alle anderen die normale Strafe.

Eine Renonce kann reklamiert werden, sobald der Stich eingezogen wurde. Ist der Stich noch nicht fertig gespielt und der Spieler bemerkt seinen Irrtum, hat er die Möglichkeit den Fehler ungestraft zu korrigieren.

Ein Vergeben durch den Geber zählt nicht als Renonce; in diesem Fall wird einfach erneut gegeben. Sehr wohl Renonce ist es aber, das Spiel mit einer anderen Anzahl als 12 Karten auf der Hand zu beginnen. Jeder Spieler ist verpflichtet, vor Ausspielen der ersten Karte sicherzustellen, dass er 12 Karten auf der Hand hat. Ebenso Renonce ist es, während der Partie noch nicht gespielte Karten zu den Stichen zu legen, bereits gespielte Karten aufzunehmen oder eine vergleichbare Regelwidrigkeit zu begehen.

1.8. Spielverlauf

Bei allen **Positiv-Spielen** (siehe unten) **beginnt Vorhand** mit dem Ausspiel der ersten Karte. Bei **Negativ-Spielen beginnt derjenige, der das Spiel angesagt hat**.

Alle darauf folgenden Spieler müssen die vom ersten Spieler ausgespielte Farbe bedienen (**Farbzwang**), sofern sie können. Hat ein Spieler die ausgespielte Farbe nicht mehr auf seiner Hand, muss er Tarock spielen (**Tarockzwang**). Hat er keinen Tarock mehr, kann er eine beliebige Karte zugeben.

Bei **Positiv-Spielen herrscht kein Stichzwang, bei Negativ-Spielen muss**, wann immer möglich, die höchste liegende Karte **gestochen werden**. Ist es einem Spieler nicht möglich, die höchste Karte zu stechen, kann er unter Beachtung von Farb- und Tarockzwang eine beliebige Karte spielen.

Derjenige, der in einem Stich die höchste Karte gespielt hat, nimmt sich den Stich und spielt die nächste Karte aus. Bei allen Positiv-Spielen kann zu jedem Zeitpunkt jede beliebige Karte ausgespielt werden, sofern dadurch nicht gegen eine gemachte Ansage (z.B. Pagat) verstoßen wird. **Bei allen Negativ-Spielen** kann ebenso frei ausgespielt werden, mit der Ausnahme, dass der **Pagat nur als letzte Tarock** gespielt werden darf, sofern er nicht wegen des Stichzwangs (Kaiserstich) davor gespielt werden muss.

1.9. Sonstiges

Es ist nicht erlaubt, die Stiche während einer laufenden Partie einzusehen (auch nicht seine eigenen). Nur wenn es darum geht, zu rekonstruieren, ob ein Spieler in einem der vorherigen Stiche eine Renonce begangen hat, dürfen erzielte Stiche aufgedeckt werden. Jedes sonstige Einsehen der Stiche, etwa um die Anzahl der gefallenen Tarock zu bestimmen, wird als Renonce gewertet.

2. Die Spiele

2.1. (Königs)Rufer

Der Rufer ist ein Positiv-Spiel, das nur von Vorhand gespielt werden kann, wenn alle gepasst haben. Dazu bestimmt („ruft“) Vorhand **einen König**, mit dem er spielen möchte. Ein Königsrufer kann nur angesagt werden, wenn zu Beginn „Mein Spiel“ vermeldet wurde.

Danach deckt der Spieler den gesamten Talon auf und entscheidet sich für **eine der Talonhälften**. Die andere Talonhälfte zählt zu den Stichen seiner Gegner. Die drei Karten, die der Spieler ablegt, zählen zu seinen eigenen Stichen.

Sollte der Spieler den König, den er gerufen hat, im Talon finden, kann er „**schleifen**“, das heißt das Spiel aufgeben. In diesem Fall kann er nicht kontriert werden und zahlt an seine drei Gegner jeweils den normalen Tarif des Spiels. Er kann sich aber auch dafür entscheiden, das Spiel zu spielen; in diesem Fall darf er kontriert werden.

Ein Spieler kann sich auch, wenn er das möchte, absichtlich selber rufen, das heißt einen König ansagen, der sich zu Beginn bereits in seinem Blatt befindet. In diesem Fall hat er aber natürlich keine Möglichkeit zu schleifen, falls er kontriert wird.

Alle Spieler können bei einem Rufer beliebig viele Prämien ansagen oder still spielen.

Derjenige Spieler, der den gerufenen König in seinen Karten hat, ist der Partner von Vorhand, die anderen beiden Spieler sind seine Gegner. Der Partner darf sich aber nur zu erkennen geben, indem er den gerufenen König regelkonform ausspielt oder eine der möglichen Ansagen (König Ultimo, Re-Kontra) macht, die ihn als Partner deklarieren.

Nach Ende des Spiels werden die Stiche der jeweiligen Partner zusammengelegt und gezählt, die Sieger erhalten jeweils **1 Punkt** von den Verlierern.

2.2. Solorufer

Ein Solorufer ist vom Ablauf her ähnlich wie ein normaler Rufer, allerdings kann er von allen Spielern angesagt werden. Der einzige Unterschied zum Rufer besteht darin, dass der **Spieler auf den ganzen Talon verzichtet**. Der Talon wird ungeöffnet auf die Seite gelegt und zu den Stichen der Gegner gezählt. Einzig wenn nach Ende des Spiels feststeht, dass der Spieler einen König gerufen hat, der im Talon lag, bekommt er diese Hälfte des Talons zu seinen Stichen.

Die Gewinner beim Solorufer erhalten jeweils **2 Punkte** von den Verlierern.

2.3. Besserrufer

Ein Besserrufer (oder „Vogelrufer“) ist vom Ablauf her gleich wie ein normaler Rufer, allerdings kann er von allen Spielern angesagt werden. Der einzige Unterschied besteht darin, dass der Spieler sich verpflichtet, **eine der Prämien Pagat, Uhu oder Kakadu** („Vogel“) zu spielen. Dazu muss sich die entsprechende Karte vor Aufnahme des Talons in seinen Karten befunden haben. Natürlich können zusätzlich zu der verpflichtenden Prämie noch weitere Prämien gemeldet werden.

Die Gewinner beim Besserrufer erhalten jeweils **1 Punkt plus den Wert der angesagten Prämie** von den Verlierern.

2.4. Dreier

Der Dreier ist ein Positiv-Spiel, bei dem **ein Spieler gegen drei Gegner** spielt. Er kann wie beim Rufer aus einer der Talonhälften wählen, 3 Karten für seine Stiche ablegen und alle Prämien ansagen.

Gewinnt der Alleinspieler den Dreier, erhält er **6 Punkte** von jedem Gegenspieler, verliert er den Dreier, zahlt er jedem seiner Gegner 6 Punkte.

2.5. Sechserdreier

Der Sechserdreier verläuft **wie der Dreier**, kann aber **nur von Vorhand**, nach vorheriger Ankündigung und wenn alle gepasst haben, gespielt werden. Beim Sechserdreier nimmt der Spieler alle Karten aus dem Talon auf, ohne sie herzuzeigen und legt 6 Karten zu seinen Stichen ab.

Gewinnt der Spieler den Sechserdreier, erhält er **6 Punkte** von jedem seiner Gegner; verliert er den Sechserdreier zahlt er **12 Punkte** an jeden seiner Gegner.

2.6. Farbendreier

Beim Farbendreier spielt ein Spieler wie **beim Dreier** gegen drei Gegner. Allerdings zählen beim Farbendreier **Tarock nicht als Trumpf**, sondern werden als fünfte Farbe behandelt. Es herrscht nach wie vor Tarockzwang, allerdings stechen die zugegebenen Tarock die ausgespielte Farbe nicht.

Ein Farbendreier darf nur angesagt werden, wenn der Spieler vor Aufnahme des Talons mindestens 7 Farbkarten auf seiner Hand hat. Auch beim Farbendreier gelten dieselben Regeln fürs Ablegen nach der Talonaufnahme wie bei den anderen Spielen.

Gewinnt der Alleinspieler den Farbendreier, erhält er **5 Punkte** von jedem Gegenspieler, verliert er den Farbendreier, zahlt er jedem seiner Gegner 5 Punkte.

2.7. Farbensolo

Wie Farbendreier, nur ohne Talonaufnahme und mit Wertigkeit 10 Punkte. Der gesamte Talon zählt zu den Gegnern.

2.8. Solodreier

Wie Dreier, nur ohne Talonaufnahme und mit Wertigkeit 12 Punkte. Der gesamte Talon zählt zu den Gegnern.

2.9. Bettler

Der Bettler ist ein **Negativ-Spiel**, bei dem sich der Spieler dazu verpflichtet, **keinen Stich** zu machen. Der Bettler wird ohne Talonaufnahme gespielt.

Schafft es der Spieler, keinen Stich zu machen, gewinnt er **4 Punkte** von jedem seiner Gegner, ansonsten zahlt er jedem seiner Gegner 4 Punkte.

Anm.: Bei Bettler und Piccolo ist es bei uns üblich, die Stiche nicht wie gewohnt einzuziehen sondern in der Mitte des Tisches geordnet aufzulegen.

2.10. Bettler Ouvert

Wie Bettler, allerdings mit offenen Karten des Spielers. Das erste Ausspiel erfolgt normal, danach muss der Alleinspieler seine Karten offen (und nach Möglichkeit geordnet) auf den Tisch legen. Die Gegenspieler dürfen ihre Karten nicht zeigen und sich nicht beraten. Wertigkeit **6 Punkte**.

2.11. Bettler Plauderer

Wie Bettler, nach dem ersten Stich legen aber alle Spieler ihre Karten auf den Tisch. Die Gegner des Spielers dürfen sich vor jedem Ausspiel beraten. Wertigkeit **8 Punkte**.

2.12. Piccolo

Wie Bettler, aber mit der Vorgabe **exakt einen Stich** zu erzielen und der Wertigkeit von **2 Punkten**.

2.13. Piccolo Ouvert

Wie Bettler Ouvert, aber mit der Vorgabe **exakt einen Stich** zu erzielen und der Wertigkeit von **3 Punkten**.

2.14. Piccolo Plauderer

Wie Bettler Plauderer, aber mit der Vorgabe **exakt einen Stich** zu erzielen und der Wertigkeit von **4 Punkten**.

2.15. Trischaken

Trischaken (oder „Abfahrt“) ist ein **Negativ-Spiel**, das von **Vorhand angesagt werden kann, nachdem alle gepasst haben**. Beim Trischaken spielen alle vier Spieler gegeneinander mit den für Negativ-Spielen gültigen Regeln. **Wer am Ende die meisten Punkte in seinen Stichen hat, verliert** die Abfahrt.

Der Talon wird zu den ersten sechs Stichen zugegeben (jeweils eine Karte pro Stich).

Wenn niemand kontriert, zahlt der Verlierer der Abfahrt jedem seiner Gegner **2 Punkte**.

Beim Trischaken **kontriert jeder Spieler für sich alleine** das Spiel. Gewinnt ein Spieler, der kontriert hat, zahlt ihm der Verlierer 4 Punkte. Verliert ein Spieler, der kontriert hat, zahlt er allen Spielern das Doppelte des Betrages, den sie sonst gewonnen hätten. Dasselbe gilt, wenn ein Spieler **„voll ist“**, das heißt 35 Punkte oder mehr in seinen Stichen hat.

Vorhand zahlt bei Verlust das Doppelte von dem Betrag, den ein normaler Spieler zahlen würde.

Sollten ein Spieler keinen Stich in einer Abfahrt machen („Jungfrau“), bekommt er alle Punkte dieser Runde vom Verlierer. Sollte es mehrere Jungfrauen geben, teilen sie sich die Punkte.

Sollten zwei Spieler die exakt gleiche Anzahl an Punkten in ihren Stichen haben, verlieren sie beide und teilen sich die Kosten.

3. Optionale Regeln

Zusätzlich zu den vorgestellten Regeln können vor Beginn weitere Regeln vereinbart werden, um das Spiel interessanter zu gestalten. Hier einige gängige Vorschläge dazu:

- Ein normaler Rufer wird nur gespielt, wenn er kontriert wird oder Prämien angesagt werden; ansonsten wird er ohne Spiel (und ohne stille Prämien) als gewonnen gewertet.
- Nach Trischaken, Mondfang oder einem „Fensterbankerl“ (Partie, die aufgrund der Abrechnung des normalen Gewinns und der Prämien 0:0 ausgeht) wird eine Runde (=4 Partien) um den doppelten Einsatz gespielt.
- Die letzte Runde des Abends (=4 Partien) wird um den doppelten Einsatz gespielt.
- Alle Spiele mit Talonaufnahme können „vorgefleckt“ werden. Das bedeutet, dass alle Gegner die Möglichkeit haben, vor Aufnahme des Talons zu kontrieren. Ein solcher Vorfleck vervierfacht den Wert des Spiels.
- Piccolo zählt verloren doppelt. (Anm.: In der Praxis wird der Piccolo oft als reines Verhinderungsspiel gegen einen Sechserdreier eingesetzt und dementsprechend oft verloren; eine Verdoppelung bei Verlust soll dem vorbeugen.)
- Piccolo darf nicht mit dem Sküs auf der Hand gespielt werden.
- Einführung einer „Pagatkassa“. Jeder Spieler zahlt zu Beginn einen festgesetzten Betrag in die Pagatkassa ein. Gewinnt ein Spieler einen angesagten Pagat, erhält er den Inhalt der Kassa. Verliert ein Spieler einen angesagten Pagat, muss er den zu diesem Zeitpunkt in der Pagatkassa befindlichen Betrag verdoppeln. Wird die Pagatkassa geleert, zahlen alle Spieler wieder den zu Beginn vereinbarten Betrag ein.
- Bei einer Abfahrt kann Vorhand entscheiden, ob wie gehabt ausgespielt wird, oder ob austarockiert werden muss. Beim Austarockieren muss der Ausspieler jeweils die höchste in seiner Hand befindliche Tarock spielen.
- Bei einer Abfahrt kann Vorhand entscheiden, ob die Talonkarten wie beschrieben zu den ersten sechs Stichen oder gesammelt zum letzten Stich kommen.

4. Anhang

4.1. Wertigkeit der Spiele und Prämien zum Ausdrucken

Tarock Königsrufen - Spiele und Prämien

Vorhandspiele ¹		Prämien ³	
Rufer	1		
Trischaken	2	Pagat (I) ⁴	1
Sechserdreier ²	6	Uhu (II) ⁴	2
Spiele		Kakadu (III) ⁴	3
Piccolo	2	König Ultimo ⁵	1
Solorufer	2		
Piccolo Ouvert	3		
Besserrufer	1+P	Trull	1
Bettler	4	Könige	1
Piccolo Plauderer	4		
Farbendreier	5	Mondfang ⁶	1
Bettler Ouvert	6		
Dreier	6		
Bettler Plauderer	8	Valat ⁷	x4
Farbensolo	10		
Solodreier	12		

¹ Nur möglich, wenn alle anderen passen

² Verloren doppelt; muss zu Beginn gemeldet werden

³ Angesagt oder in Solospielen doppelt

⁴ Stich durch Partner = Verlust

⁵ Stich durch Partner = Gewinn

⁶ nur durch Gegner möglich; nur in Positivspielen

⁷ Es zählen nur angesagte Prämien; Valat angesagt = x8