

# Tarock – Lehrbuch des Königrufens

## Spielregeln – 2. verbesserte Auflage 2008

Martin Vácha, [www.martinvacha.com](http://www.martinvacha.com), Tel. 0664 / 301 46 62



Die vorliegenden Spielregeln gelten u.a. an der Volkshochschule Hietzing (Wiener Tarock Akademie) sowie bei Spielabenden und internen Turnieren der Penzinger & Hietzinger Tarockrunde (Wien). Die Regeln entsprechen dem „**Tarock – Lehrbuch des Königrufens**“ von Martin Vácha (Edition Volkshochschule, Wien) in seiner 2., verbesserten Auflage 2008. Gegenüber der 1. Auflage wurden die Spielregeln um folgende Elemente ergänzt:

- der **Farbensolorufer**,
- der **Zwiccolo ouvert** und
- die Möglichkeit des „**Nachlizitierens**“.

Jene Regelpassagen, die sich von den Regeln anderer Runden und Turniere am ehesten unterscheiden, sind **fettgedruckt**.

### Inhalt

<b>1 Spiele und Prämien</b>	<b>2</b>
Vorhandspiele	3
Lizitspiele	3
Prämien	3
<b>2 Anleitung in Stichworten</b>	<b>4</b>
Grundregeln	4
Spielablauf	4
Ruferspiele	5
Solospiele	5
Dreierspiele	5
Farbspiele	5
Negativspiele	6
Kontrieren	6
Kaiserstich	6
Doppelte Runden	6
<b>3 Sonderbestimmungen für Turniere</b>	<b>7</b>
<b>4 Renonce</b>	<b>8</b>

## VACHAvoice+music

- \* private Gesangsausbildung
- \* Seminare
- \* Künstleragentur

[www.martinvacha.com](http://www.martinvacha.com)

## ① Spiele und Prämien:

Empfehlung für Spielabende und Kurse: **1 Punkt = 1 €-Cent**

Empfehlung für Turniere: **1 Punkt (Schrift) = 5 €-Cent (Bezahlung)**

### Vorhandspiele:

Die folgenden 3 Spiele sind der Vorhand vorbehalten und dürfen nur gespielt werden, wenn alle übrigen Spieler „weiter“ sagen.

Rufer	2
Sechserdreier	+8 / -16
Trischaker („Fahrer“, wird <b>nur „bunt gemischt“</b> gespielt)	2 → siehe unten

Die Abrechnung beim Trischaken:

- Der *Verlierer* (Spieler mit der höchsten Punkteanzahl) zahlt insgesamt 6. Im Normalfall wird das Geld auf alle übrigen Spieler gleichmäßig aufgeteilt (je 2).
- Falls es eine *Jungfrau* gibt (das ist ein Spieler, der keinen Stich gemacht hat), erhält sie den gesamten Betrag. Die anderen Spieler gehen in diesem Fall leer aus.
- Wenn der Verlierer *Bürgermeister* ist (also 35 Punkte + 2 Blatt oder mehr erzielt hat), zahlt er insgesamt 12. **Die Vorhand zahlt als *Bürgermeister* (nicht jedoch als gewöhnlicher *Verlierer*) doppelt, also insgesamt 24.**
- Wenn es 2 oder 3 *Verlierer* ex aequo gibt, teilen sie sich den Verlust. 2 oder 3 *Jungfrauen* müssen sich den Gewinn teilen.

### Lizitspiele:

Diese Spiele können von jedem Spieler angesagt werden. Sie sind in der folgenden Tabelle ansteigend entsprechend ihrem Lizitationswert wiedergegeben.

Zwiccolo → Zwiccolo/Piccolo/Bettler gleichzeitig möglich!	4
Piccolo → Zwiccolo/Piccolo/Bettler gleichzeitig möglich!	4
Farbensolorufer	4
Solorufer	4
Pagatrufer (Besserrufer mit I)	2 + 6
Bettler → Zwiccolo/Piccolo/Bettler gleichzeitig möglich!	9
Uhurufer (Besserrufer mit II)	2 + 8
Farbendreier	10
Dreier	10
Zwiccolo ouvert	12
Piccolo ouvert	12
Kakadurufer (Besserrufer mit III)	2 + 10
Quapilrufer (Besserrufer mit IIII)	2 + 12
Bettler ouvert	18
Farbensolodreier	20
Solodreier	20

- **Zwiccolo, Piccolo und Bettler können gleichzeitig gespielt werden.** Der Lizitationswert orientiert sich allerdings am höchsten Spiel, nicht etwa an der Summe der Spiele. **Es spielt immer der Spieler des höchstwertigen Spiels aus, bei gleichen Spielen der erste Ansager.**

## Prämien:

Trull	} → zählen im Valat nicht, Ausnahme siehe unten	} je 2 (4)
4 Könige		
Absolut (über 49 Punkte)		
Mondfang → <i>Ansage nicht möglich!</i>		
König ultimo	} „Vogerln“	3 (6)
Pagat ultimo (I)		4 (8)
Uhu (II)		5 (10)
Kakadu (III)		6 (12)
Quapil (IIII)		20 (40)
Valat (alle Stiche) → <i>wie die anderen Prämien fix bewertet!</i>		

- Die Werte in Klammer beziehen sich auf die angesagten Prämien.
- Bei **Solospielen** (Farbensolorufer, Solorufer, Solodreier, Farbensolodreier) gelten **alle Prämien einschl. Valat doppelt**, angesagt vierfach!
- Bei **Farbspielen** gelten nur die Prämien **4 Könige, König ultimo, Absolut und Valat**, weil alle anderen Prämien letztlich Tarockprämien sind.
- **Sobald ein Valat angesagt oder ein stiller Valat erzielt wird, gelten die Prämien Trull, 4 Könige und Absolut nur, wenn sie angesagt UND kontriert wurden.** Dabei ist unerheblich, welcher Spielerteil eine oder mehrere dieser Prämien zufallen würde. **Das Spiel und alle anderen stillen und angesagten Prämien werden zusätzlich zum Valat honoriert bzw. gegengerechnet.**
- **Der Mondfang (Gstieß sticht XXI) gilt auch dann, wenn der Partner den Mond einsticht.** Er zählt immer zugunsten der Gegenpartei des Mond-Besitzers. Der Kaiserstich ist *kein* Mondfang.
- Die Prämien Trull und 4 Könige gelten dann, wenn man die betreffenden Karten am Schluss in seinen Stichen hat. Wer Trull oder 4 Könige ansagt, muss diese Karten *nicht* im Blatt haben.
- Wer ein „Vogerl“ oder König ultimo ansagt, muss die betreffende Karte selbst im Blatt haben. Die „Vogerln“ müssen selbst eingestochen werden (I im letzten, II im vorletzten, III im drittletzten und IIII im viertletzten Stich), der König ultimo (das ist der gerufene König im letzten Stich) kann hingegen vom Spielaufnehmer *oder* von dessen Partner eingestochen werden und gilt als gewonnen.
- Wenn man ein „Vogerl“ oder König ultimo angesagt hat, dann muss man immer versuchen, die entsprechende Karte zum vorgeschriebenen Stich zu spielen. „Abhauen“ ist nicht erlaubt! Hat ein Spieler z. B. Uhu und Pagat angesagt und diese 2 Karten sind zum drittletzten Stich seine einzigen Tarock, so muss er im drittletzten Stich eine Farbe, die er nicht bedienen kann, mit Uhu stechen. Wenn man ein angesagtes „Vogerl“ nicht zum vorgeschriebenen Stich spielen kann, weil man in diesem Stich eine Farbe bedienen muss, so ist es ab dann egal, wann man die entsprechende Karte spielt.

## ② Anleitung in Stichworten

### Grundregeln:

- immer Farbzwang (Herz auf Herz, Tarock auf Tarock etc.)
- immer Tarockzwang (auf eine Farbe, die man nicht mehr im Blatt hat, muss – sofern vorhanden – Tarock gespielt werden)
- Stichzwang nur bei Negativspielen: höchste am Tisch befindliche Karte muss überstochen werden; Farbzwangregel ist aber höherwertig
- Spielrichtung gegen den Uhrzeigersinn
- Kartenwerte: Farben: König 5, Dame 4, Cavall 3, Bub 2, Skartin 1; Stichkraft der Skartin: bei roten Farben 1 höchste, 4 kleinste; bei schwarzen Farben: 10 höchste, 7 kleinste; Tarock (Atout): II bis XX 1, Trullstücke (I = Pagat, XXI = Mond, Gstieß = XXII) 5;
- gezählt wird in Dreierlagen mit jeweils 2 Pkt. Abzug; Punkteergebnis ist genaue Zahl oder „+ 1 Blatt“ oder „+ 2 Blatt“ (immer Einserzähler, sog. „Leerkarten“!); mind. „35 + 2 Blatt“ = gewonnen! Alternative Zählmethode: Abzug von  $\frac{2}{3}$  Pkt. pro Karte; „1 Blatt“ entspricht  $\frac{1}{3}$  Pkt.

### Spielablauf:

- mittels Abheben wird der Geber der ersten Runde ermittelt: Karte mit der höchsten Stichkraft = Geber; bei gleichwertigen Farbkarten gilt Herz über Karo über Pik über Treff
- wenn der gegenüberliegende Spieler abhebt: 4 x 6 Karten, dann 2 x 3 Talon, wieder 4 x 6 Karten
- wenn „**draufgeklopft**“ wird: 4 x 12 Karten, wahlweise davor oder danach 2 x 3 Karten Talon; alle Spieler wählen der Reihe nach ein Paket; nur wenn die Vorhand 1. Paket wählt, müssen alle Spieler der Reihe nach die Pakete nehmen (also 2, 3, 4)
- beim Spiel zu fünft setzt der Geber aus und lässt den linken Spieler abheben; beim Spiel zu sechst setzen Geber und der gegenüberstehende Abheber aus
- es muss **mit jedem Blatt gespielt** werden, Zusammenwerfen nicht gestattet
- **Vorhand sagt immer „mein Spiel“** und eröffnet damit die erste Lizitationsrunde
- reihum darf jeder andere Spieler ein entsprechend Lizitationstabelle höherwertiges Spiel bieten (ggf. mehrere Runden)
- wer ein Mal „weiter“ sagt, scheidet aus der ersten Lizitationsrunde endgültig aus
- die **Vorhand kann ein Spiel „halten“** (z. B. einen Solorufer eines anderen Spielers übernehmen)
- nach einem „weiter“ von 3 Spielern steht der Gewinner der Lizitation fest („Spilaufnehmer“); er darf sein Spiel nicht mehr überbieten
- wird z. B. ein Zwiccolo durch einen Pagatrufer überboten und ein dritter Spieler geht mit einem Bettler drüber, so gilt der Zwiccolo wieder; schließlich können Negativspiele ja gleichzeitig gespielt werden
- der Spilaufnehmer ruft ggf. einen König, öffnet ggf. den Talon, wählt ein Dreierpaket und legt wiederum 3 Talonkarten ab
- Regeln zum **Verlegen**:
  - 1.) Könige und Trullstücke NIE,
  - 2.) „schwarze“ Positivspiele: Tarock nur offen, wenn keine Farbkarten mehr möglich sind,
  - 3.) **Farbspiele: Farbkarten nur offen, wenn keine Tarock mehr möglich sind**
- **beim nicht gewählten Talonpaket bleiben bei „schwarzen“ Positivspielen die Tarocke, bei Farbspiele die Farbkarten offen liegen**

- die vom Spielaufnehmer verlegten Karten kommen zu seinen Stichen dazu; Talonkarten, auf die der Spielaufnehmer verzichtet, kommen zu den gegnerischen Stichen (normal 3 oder bei Solospielen 6 Karten); bei Negativspielen kein Talon!
- der Spielaufnehmer eröffnet die zweite Lizitationsrunde: er sagt „*ich liege mit...*“, wiederholt sein Spiel und sagt ggf. Prämien an
- die anderen Spieler haben reihum die Möglichkeit zu kontrieren, ihrerseits Prämien anzusagen oder darauf mit „*gut*“ zu verzichten; **es dürfen so lange Prämien, Kontras und Rekontras angesagt werden, bis 3 x „gut“ in Folge gemeldet wurde („Nachlizitieren“); Absolut darf von einem Gegner nur als Ergänzung zu einem Kontra aufs Spiel angesagt werden**
- Ausspielen: bei „schwarzen“ Positiv- und Farbspielen die Vorhand, bei Negativspielen der Spielaufnehmer, bei gleichzeitigen Negativspielen der Spieler des höherwertigen Spiels oder – bei gleichen Nennungen – der erste Ansager
- **Jeder Spieler hat das Recht, in den letzten Stich sowie in seine eigenen Stiche**, nicht aber in die Stiche seiner Partner und Gegner **Einsicht zu nehmen**;
- Der Spielabend kann mit der Ansage „*Gstieß – a Radl*“ beendet werden; dann wird von jenem Spieler, der den Gstieß im Blatt hat, noch 1 Runde (also zu viert insges. 4 bis 7 Spiele) gespielt und der besagte Spieler ist dann die letzte Vorhand; liegt der Gstieß im Talon, so gilt der Spielaufnehmer als dessen Besitzer; die letzte Runde (bei 4 Spielern = 4 Spiele) zählt doppelt

### Ruferspiele:

(Rufer, Farbensolorufer, Solorufer, Pagat-, Uhu-, Kakadu- und Quapilrufer)

- Spieler ruft (ggf. vor Talonannahme) einen bestimmten König und definiert dadurch seinen Partner; Rufen eines eigenen Königs verboten; wenn man 3 Könige hat, kann man den „*vierten König*“ rufen; **wer 4 Könige hat, ruft eine Dame!**
- wenn ein Spieler den **gerufenen König im Talon** findet, hat er 2 Möglichkeiten:
  - 1.) zu „**schleifen**“: er nimmt das Spiel nicht auf und zahlt den Gegnern **auch bei allen Besserruferspielen einheitlich 2 Punkte (also nur den Rufer)** aus;
  - 2.) das Spiel alleine spielen: **er kann frei wählen, welche 3 Talonkarten er aufnimmt** (die mit oder ohne dengerufenen König)
- wenn man sich beim **(Farben)-Solorufer selbst ruft, zählen die 3 Talonkarten mit demgerufenen König zu den eigenen Stichen**

### Solospiele:

(Farbensolorufer, Solorufer, Solodreier, Farbensolodreier)

- ohne Talon, dieser zählt zu den Stichen der Gegner (Ausnahme: wenn man sich beim [Farben-]Solorufer selbst ruft, siehe Ruferspiele)

### Dreierspiele:

(Sechserdreier, Farbdreier, Dreier, Farbensolodreier, Solodreier)

- Spieler allein gegen alle
- beim **Sechserdreier alle 6 Talonkarten verdeckt** an den Spieler, 6 verlegte Karten zu seinen Stichen

### Farbspiele:

(Farbensolorufer, Farbdreier und Farbensolodreier)

- Tarock gilt als gleichwertige Farbe und darf erst nach der letzten Farbkarte ausgespielt werden

### Negativspiele:

(Trischaker, Zwiccolo, Piccolo, Bettler, Zwiccolo ouvert, Piccolo ouvert, Bettler ouvert)

- keine Prämien, nur Kontra möglich
- Pagat (I) zwingend letztes Tarock (zugeben oder ausspielen)
- Ziel des Spiels ist beim Zwiccolo genau 2, beim Piccolo genau 1 und beim Bettler keinen Stich zu machen; beim Trischaken geht es hingegen darum, möglichst wenige Punkte einzustechen
- der Zusatz „ouvert“ bedeutet: nach dem 1. Stich alle offen; **die Mitspieler dürfen sprechen** („Plauderer“)
- beim **Trischaken** nimmt die Vorhand den Talon verdeckt zu sich und gibt zu jedem der ersten 6 Stiche unmittelbar nach dem Stich **offen eine Karte („Zuaspeis“)** dazu; **Trischaken wird (nur) „bunt gemischt“ gespielt**: jeder Spieler kann frei wählen, welche Karte er ausspielt (ausgenommen Regel „Pagat = letztes Tarock“)

### Kontrieren:

- kontriert können das Grundspiel und/oder angesagte Prämien werden; bei Besserruferspielen werden Vogerl und Rufer gesondert kontriert
- nur Kontrieren eines Gegners möglich; Kontra eines Partners ist ungültig
- bei Positiv- und Farbspielen gilt Kontra auch für den/die Partner, bei Negativspielen individuell
- In zwei Fällen tritt die **Fairnessregel** (Kontrasperre) in Kraft:
  - 1.) wenn bei einem Rufer oder Besserrufer der **gerufene König im Talon** liegt und der Spieler *nicht* „schleift“ **dürfen nur jene Ansagen kontriert werden, die der Spieler nach Talonaufnahme (also im Wissen, alleine zu spielen) gemacht hat**; ein Kontra auf das Spiel und ggf. auf das mit dem Spiel angesagte „Vogerl“ (z. B. Uhu beim Uhuufer) ist also unzulässig
  - 2.) **ein Spieler, der bei einem Negativspiel nicht ausspielt, darf auch nicht kontriert werden**; daher sagt auch nur der Ausspieler „*ich liege...*“
- wenn bei einem (Farben)-Soloruferspieler der gerufene König im Talon liegt, sind – unabhängig davon, wer gewonnen hat – alle Kontras ungültig
- Kontra kann rekontriert werden (x 4 statt x 2), **Subre etc. ist nicht vorgesehen**
- kein Kontra beim Trischaken

### Kaiserstich:

- bei Trull in einem Stich sticht der Pagat (Reihenfolge egal); *kein* Mondfang!
- **Farbspiele**: Kaiserstich gilt **nur, wenn Tarock ausgespielt wurde**
- **Negativspiele**: Stich mit Pagat bei am Tisch liegendem Gstieß und Mond **nur, wenn Pagat letztes Tarock**; Überbieten des Mondes mit dem Gstieß ist aber auch Pflicht, wenn Pagat liegt! Begründung: Stichzwang bezieht sich auf die höchste am Tisch befindliche Karte

### Doppelte Runden:

- **nach Trischaken**, nach einem **Mondfang** und nach einem „**Fensterbank!**“ (Nullrunde) wird eine doppelte Runde gespielt
- eine neuerliche doppelte Runde wird jeweils hinten angehängt; es wird niemals vervierfacht
- die letzte Runde bei „*Gstieß – a Rad!*“ (bei 4 Spielern = 4 Spiele) zählt ebf. doppelt
- wenn um höhere Einsätze als die empfohlenen gespielt wird, kann auf die doppelten Runden generell verzichtet werden!

### ③ Sonderbestimmungen für Turniere

- Es ist auch das Spiel zu fünft (Geber setzt aus) vorgesehen.
- Die Zuordnung der Spieler zu den Tischen wird mittels Auslosung bestimmt. Wenn ein Spieler am Tisch das wünscht, wird die Sitzposition mittels 3 (bei Fünfertischen 4) Farbkarten und einer Tarockkarte zugelost. Jener Spieler, der die Tarockkarte zieht, ist zugleich der erste Geber.
- Es wird am Tisch vereinbart, ob nach jedem einzelnen Spiel oder vor Abgabe des Tischergebnisses bezahlt wird. Kontras müssen allerdings gleich ausbezahlt werden, weil sie ja in der Schrift nicht aufscheinen. Geschrieben werden die Ergebnisse nach jedem Spiel und gelten ab dem Zeitpunkt als allgemein anerkannt, wo das Tischergebnis bei der Turnierleitung abgegeben wird.
- Es wird immer abgehoben, also kein „Draufklopfen“.
- **Kontras** und Rekontras gelten **nur in der Bezahlung, nicht in der Schrift**. Doppelte Runden sind bei Turnieren überhaupt nicht vorgesehen.
- Die Renonceregeln gelten selbstverständlich uneingeschränkt. In strittigen Situationen (insbes. bei Renonce, Regelauslegung,...) entscheidet aber die Turnierleitung. Diese Entscheidung ist endgültig!
- Wenn nicht anders angekündigt:  
Es werden **4 Radeln x 3 Tische = 48 Spiele** gespielt.
- Wenn nicht anders angekündigt:  
**1 Punkt (Schrift) entspricht 5 €-Cent (Bezahlung)**.
- Am Schluss werden allen Teilnehmern die Plätze entsprechend ihrem Gesamtpunktstand zugewiesen. Bei Punktegleichstand wird der Spieler vorgereicht, der das beste Tischergebnis vorzuweisen hat. Wenn auch das gleich ist, wird der Spieler zurückgereicht, der das schlechteste Tischergebnis vorzuweisen hat.

## **4 Renonce**

Die Renonceregeln gelten bei Turnieren zwingend, bei Spielabenden insbes. mit Anfängern aber nur bedingt! Man sollte vor Spielbeginn am Tisch vereinbaren, ob im Ernstfall Renonceregeln angewendet werden.

- Renonce ist ein Regelverstoß, etwa unerlaubte Ablage (falsche Kartenanzahl oder König/e oder Tarock nicht aufgedeckt etc.), regelwidriges Ausspielen und Zugeben, spielentscheidendes Vorwerfen, Talonaufnahme vor Rufen des Königs aber auch spielentscheidendes Reden.
- Falsches Geben ist kein Renonce. In diesem Fall wird wiederholt.
- Wer Renonce begeht, bezahlt an alle anderen Spieler so als wären sie Gewinner. Bezahlt werden das angesagte Spiel und alle angesagten Prämien – beides ggf. kontriert.
- Die bis zum Zeitpunkt des Abbruchs erzielten stillen Prämien werden nur an die Nutznießer ausbezahlt. Noch zu erwartende stille Prämien können ebenfalls eingefordert werden (Fingerspitzengefühl!).
- Beim regelwidrigen Ausspielen oder Zugeben besteht erst dann Renonce, wenn der Stich „eingezogen“ ist. Davor kann noch einmal zurückgenommen werden. Ansonsten gilt aber: *„Was liegt, das pickt!“*
- Wer Renonce beim Trischaken begeht, bezahlt an die anderen Spieler so, als wäre er *Bürgermeister* und die anderen 3 Spieler *Jungfrauen* (3 x 4). Die Vorhand bezahlt auch in diesem Fall als *Bürgermeister* doppelt (3 x 8)!
- Ansagen eines „Vogelrs“ (I, II, III, IIII) – auch in Form von Pagat-, Uhu-, Kakadu- oder Quapilrufer – sowie des König ultimo, wenn man die betreffende Karte nicht im Blatt hat, ist ein Sonderfall: Die Prämie muss an alle 3 anderen Spieler bezahlt werden. Das Spiel wird aber ganz normal „ausgespielt“. Wird das Spiel noch überboten (z. B. Pagatrufer durch einen Farbendreier), muss der betreffende Spieler trotzdem den nicht vorhandenen Pagat den 3 anderen Spielern auszahlen.

Folgende Bestimmungen sind kein Muss, aber eine dringende Bitte:

- Jeder möge zu Beginn die Anzahl der Karten kontrollieren.
- Die Spieler werden ersucht, jedes Spiel fertig zu spielen. Ausgenommen sind nur Negativspiele, die bereits verloren sind.