



Wiener Tarockcup

Tarife und Regeln

Die Spiele	Punkte	Die Prämien	still / angesagt
Rufer *	1	König ultimo	1 / 2
Trischaken *	2	Trull	1 / 2
Piccolo, Zwiccolo	2	4 Könige	1 / 2
Solorufer	2	Pagat (I)	1 / 2
Pagatrufer	3	Uhu (II)	2 / 4
Bettler	4	Kakadu (III)	3 / 6
Sechser **	4 / -8	Quapil (III)	4 / 8
Uhurufer	5	Valat	10 / 20
Farbendreier	5		
Dreier	5		
Piccolo, Zwiccolo ouvert	6		
Kakadurufer	7		
Bettler ouvert	8		
Quapilrufer	9		
Farbensolo	10		
Solodreier	10		

*) Rufer und Trischaken können nur gespielt werden, wenn die anderen Spieler "weiter" gesagt haben.

**) Der Sechser muss von der Vorhand sofort lizitiert werden.

**Wird das Spiel zu ernst genommen –
schon ist der Spaß zu kurz gekommen!**

Allgemeines:

- **...Mischen und Geben:** Es muss ordentlich gemischt und eine möglichst zufällige Verteilung der Karten angestrebt werden. Die Mitspieler dürfen dies (und etwaiges Nachmischen) einfordern. Der Abheber darf auch mehrmals abheben. Die abgehobenen Karten sind noch am Tisch wieder zu einem Paket zusammenzufügen. Der Geber darf bis zum Ende des Gebens keine Karten zu Gesicht bekommen, auch nicht seine eigenen. Es wird gegen den Uhrzeigersinn gegeben und gespielt. Jeder Spieler erhält zweimal 6 Karten, der Talon (zweimal 3 Karten) wird in die Mitte gegeben.
- **...Zu viele / zu wenige Karten?** Hat ein Spieler zu viele oder zu wenige Karten auf der Hand, so hat er dies vor dem ersten Ausspielen zu melden. Ist Vergeben die Ursache der falschen Kartenzahl, wird (straffrei) neu gegeben; bei Unklarheit über die Ursache ist der Schiedsrichter zu rufen. Wird die falsche Kartenzahl auf der Hand erst nach dem ersten Ausspiel bemerkt, ist dies jedenfalls Renonce.
- **...Jedes Spiel wird gespielt:** Kein Blatt darf zusammengeworfen werden.
- **...Ausspielen:** Spielt jemand anderer als der dazu Berechtigte aus, ist die Relevanz des Vergehens für das angesagte Spiel und möglicher Vorsatz zu prüfen. Einigt sich der Tisch nicht, entscheidet der Schiedsrichter, ob Renonce vorliegt. Wurde der Stich bereits umgedreht, bei Ouvertspielen bereits zum nächsten Stich ausgespielt, gilt der Vorfall als saniert.
- **...Auskunftspflicht:** Fragen nach dem Lizitstand, dem lizitierten Spiel, den angesagten Prämien, dem gerufenen König, dem Ausspieler und nach einer bestimmten Regel sind wahrheitsgemäß zu beantworten.
- **...Was liegt, das pickt:** Wenn kein Verstoß gegen den Farb-, Tarock-, Stich- oder Prämienzwang vorliegt, darf eine gespielte Karte nicht zurückgenommen werden.
- **...Kontra, Retour, Sub:** Kontra (doppelt), Retour (vierfach) und Sub (achtfach) haben keine Auswirkung auf die Schrift, sondern werden nach dem Spiel sofort ausbezahlt. Bei positiven Spielen gilt das Kontra für alle Spieler, bei negativen Spielen wird individuell kontriert. Beim Trischaken gibt es kein Kontra.

- **Die Stiche...** sind getrennt vom Talon und von der Ablage auf dem Tisch abzulegen. Jeder Spieler darf nur seine eigenen Stiche einziehen, nicht die Stiche seines Partners. Auch die Gegner eines Dreierspielers dürfen ihre Stiche nicht zusammenlegen. Nach dem Spiel ist die Ablage auf Verlangen herzuzeigen.
- **Farb- und Tarockzwang:** Kann ein Spieler eine Farbe nicht bedienen, muss er Tarock zugeben/stechen. Erst wenn ein Spieler kein Tarock mehr im Blatt hat, darf er eine beliebige Farbkarte zugeben. Kann er Tarock nicht bedienen, ist ebenfalls eine beliebige Farbkarte zuzugeben. Sobald der Stich umgedreht wurde, bei Ouvertspielen zum nächsten Stich ausgespielt wurde, wird ein Verstoß gegen den Farb-, Tarockzwang als Renonce zu gewertet.
- **Kaiserstich:** Fällt die Trull in einem Stich zusammen (egal in welcher Reihenfolge, bei Farbspielen nur wenn Tarock ausgespielt wurde), sticht der Pagat.
- **Kein "Nachwassern":** Jeder Spieler darf in den zuletzt gespielten Stich Einblick nehmen. Darüber hinausgehendes "Nachwassern" ist untersagt.
- **Bei Uneinigkeit** und im Streitfall kann der für die jeweilige Runde eingeteilte Schiedsrichter gerufen werden. Es sind alle Karten geordnet zu halten, noch vorhandene Karten auf der Hand dürfen nicht hergezeigt werden.
- **35.2:** Um ein positives Spiel zu gewinnen benötigt der Spielaufnehmer 35 Punkte und 2 Blatt.

Spielablauf:

- **Lizitation:** Die Vorhand eröffnet mit "Vorhand!" (gleichbedeutend: "Mein Spiel!") oder mit "Sechserdreier!" die Lizitation. Danach können die Spieler reihum ein Spiel lizitieren oder "Weiter!" sagen. Wer einmal "Weiter!" gesagt hat, darf nicht mehr mitbieten. Ein eigenes Spiel kann nicht überboten werden. Wird ein Spiel nicht mehr überboten, ist die Lizitation zu Ende. Wer anstatt des Namens eines Spiels eine unübliche Bezeichnung verwendet, riskiert bei Missverständnis eine Renonce.
- **König rufen:** Bei Partnerspielen muss nach der Lizitation ein König (Partner) gerufen werden. Wer drei Könige im Blatt hat, kann den "Vierten" rufen. Wer vier Könige im Blatt muss eine Dame rufen.
- **Talonaufnahme:** Bei Rufer, Vogerlsrufer, (Farben)Dreier wird der Talon aufgedeckt. Der Spieler kann entscheiden, welche Hälfte er aufnehmen will. Bei einem Sechser werden alle sechs Karten des Talons verdeckt aufgenommen. Bei den Solospielen bleibt der Talon verdeckt liegen und zählt am Schluss zu den Stichen der Gegner.
- **Ablage:** Bei Tarockspielen werden zuerst Farbkarten verdeckt abgelegt. Wer keine Farbkarten mehr hat, muss Tarock offen ablegen. Bei den Farbspielen werden, soweit verfügbar, Tarockkarten verdeckt abgelegt. Wenn ein Farbspieler keine Tarockkarten mehr hat, muss er Farbkarten offen ablegen. Könige und Trullstücke dürfen weder bei Tarockspielen noch bei Farbspielen abgelegt werden. Bei einem Farbspiel muss man (nach dem Verlegen) mindestens 6 Farbkarten im Blatt haben.
- **Ansagen, "Ich liege":** Nach der erwünschten Wiederholung des Spiels und des gerufenen Königs sowie der Ansage eventueller Prämien wird die Spielansage mit den Worten "Ich liege" beendet, auch in den Spielen ohne Talonaustausch mit Ausnahme von Trischaken. Beim Solodreier sind Spiel, etwaige Prämien und "Ich liege" in einem Zug ohne Zögern zu lizitieren.
- **Kontrarunde:** Eventuelle Prämien müssen in der ersten Kontrarunde angesagt werden. Wer keine Prämie ansagen und auch nicht kontrieren will, sagt "Gut". Ein mit "Gut" quittiertes Spiel, eine mit "Gut" quittierte Prämie kann nicht mehr kontriert werden. Nebst Kontra (doppelt) sind Retour (vierfach) und Sub (achtfach) möglich. Sollte sich bei einem Partnerspiel herausstellen, dass man seinen Partner kontriert hat, ist das Kontra nicht gültig.
- **Ausspiel:** Das erste Ausspiel hat bei positiven Spielen immer die Vorhand.

Farbspiele:

- **Prämien:** Von den Prämien können nur vier Könige und Valat geltend gemacht, angesagt werden.
- **Kaiserstich:** Nur wenn Tarock ausgespielt wurde und die Trull in einem Stich zusammenfällt (egal in welcher Reihenfolge), sticht der Pagat.
- **Tarock ausspielen...** ist erst erlaubt, wenn man keine Farbkarten mehr im Blatt hat.

Ruferspiele:

- ...**Lizitation:** Ein Ruferspiel mit Vögel muss sofort unter Nennung des Vögel lizitiert werden, also Pagatrufer, Uhurufer, Kakadurufer oder Quapilrufer. Nach dem Verlegen kann der Spieler weitere Vögel ansagen.
- ...**Selberrufer bei Rufer und Vögelrufer:** Liegt der gerufene König im Talon, kann der Spieler "Schleifen", eine Talonhälfte oder den gesamten Talon aufnehmen. Entscheidet er sich zu "Schleifen" gilt das Spiel und ein etwaiger Vogel als verloren. Wird das Spiel gespielt, darf kontriert werden.
- ...**Selberrufer bei einem Solorufer:** Liegt bei einem Solorufer der gerufene König, zählt der gesamte Talon zu den Stichen des Spielers. Alle Kontras verlieren ihre Gültigkeit.
- ...**Falscher König:** Hat man einen König gerufen, den man im Blatt hat oder hat man einen König ultimo angesagt den man nicht im Blatt hat, dann hat man Renonce begangen. Gleiches gilt für eine etwaige gerufene Dame bei vier Königen auf der Hand.

Negativspiele:

- ...**Ausspiel:** Bei Negativspielen spielt immer der Spielersteher aus.
- ...**Stichzwang:** Bei Negativspielen gilt generell Stichzwang. Sobald der Stich umgedreht wurde, bei Ouvertspielen sobald zum nächsten Stich ausgespielt wurde, ist ein Verstoß gegen den Stichzwang als Renonce zu werten. Andernfalls kann die gespielte Karte zurückgenommen werden.
- ...**Wertigkeit:** Piccolo (ouvert) und Zwiccolo (ouvert) sind gleichwertig. Ein Zwiccolo (ouvert) kann also mit einem Piccolo (ouvert) nicht mehr überboten werden.
- ...**Ouvertspiele:** Nach dem ersten Stich legen alle Spieler ihre Karten offen auf den Tisch. Die 3 Gegenspieler dürfen sich beraten ("plaudern"). Die gespielten Karten/Stiche werden entweder eingezogen oder bleiben vor jedem Spieler offen auf dem Tisch liegen.
- ...**Kaiserstich:** Bei Negativspielen gibt es keinen Kaiserstich.
- ...**Pagat:** Der Pagat darf nur als letztes Tarock ausgespielt und zugegeben werden.

Prämien:

- ...**Prämien ansagen, kontrieren:** Prämien müssen sofort mit ihren Namen, bei der ersten Gelegenheit angesagt werden. Dasselbe gilt für etwaige Kontras. Wer für eine Prämie eine unübliche Bezeichnung verwendet, riskiert, dass die Ansage nicht gewertet wird.
- ...**Im Blatt:** Vögel und König ultimo können nur angesagt werden, wenn man die entsprechende Karte im Blatt hat.
- ...**Solospiele:** Bei Solorufer, Solodreier und Farbensolo zählen alle Prämien doppelt.
- ...**Partnerspiele:** Stellt sich bei einem Partnerspiel heraus, dass man eine Prämie seines Partners (zum Beispiel die Trull) kontriert hat, gilt das Kontra nicht.
- ...**Prämienzwang:** Ein angesagter Vogel oder ein angesagter König ultimo darf nur aufgegeben werden, wenn es der Farbzwang erfordert. Wurden mehrere Vögel angesagt, muss zuerst der höhere Vogel aufgegeben werden.
- ...**Falscher Zeitpunkt:** Wird ein angesagter Vogel oder der angesagte König zu früh oder zu spät gespielt und der Stich ist noch nicht umgedreht, kann die Karte straffrei zurückgenommen werden. Wurde der Stich bereits eingezogen, gilt die Prämie als verloren, jedoch nicht als Renonce.
- ...**Stiller Valat:** Ein stiller Valat inkludiert die stille Trull und die stillen Könige. Alle anderen Prämien werden gewertet. Wurde das Spiel bei einem stillen Valat kontriert, so zählt das Kontra nicht.
- ...**Angesagter Valat:** Da ein Valat die Trull und vier Könige inkludiert, können diese Prämien bei einem angesagten Valat nicht angesagt werden. Vögel und König ultimo können immer angesagt werden. Wurde der Valat kontriert, wird ein gewonnenes Spiel gegengerechnet. Selbstverständlich kann das Spiel und der Valat kontriert werden.

Trischaken:

- ...**Zuwaage:** Die sechs Karten des Talons werden einzeln zu den ersten sechs Stichen vor deren Einziehen offen dazugegeben. Die Vorhand ist für die richtige Zugabe der Zuwaage zu den ersten sechs Stichen verantwortlich.
- ...**Verlierer:** Verloren hat das Trischaken der Spieler mit den meisten Punkten. Gibt es zwei punktegleiche Verlierer, teilen sich diese die zu vergebenden Punkte. Ist jedoch die Vorhand mit einem anderen Spieler punktegleich, ist die Vorhand der alleinige Verlierer.
- ...**Bürgermeister:** Wer 35 Punkte und 2 Blatt oder mehr erreicht hat ist "Bürgermeister".
- ...**Verrechnung:** Es werden grundsätzlich sechs Punkte verteilt. Dieser Wert verdoppelt sich bei einem "Bürgermeister" sowie bei einer "verlierenden Vorhand" und vervierfacht sich bei einem "Vorhand-Bürgermeister".
- ...**Jungfrau:** Erzielt ein Spieler keinen Stich ("Jungfrau"), erhält er alle zu verteilenden Punkte. Gibt es mehrere "Jungfrauen", werden die zu vergebenden Punkte unter ihnen aufgeteilt.

Renonce:

- ...**Grundsätzlich gilt:** Wer sich einen ungerechtfertigten Vorteil verschafft oder versucht sich einen solchen zu verschaffen, begeht Renonce.
- ...**Kulanz:** Hat eine Regelwidrigkeit für die anderen Spieler keine negative Auswirkung auf den weiteren Spielverlauf und kann eine eventuelle Störung des Spielablauf leicht behoben werden, wird diese nicht geahndet. Nicht anzuwenden ist die Kulanz beispielsweise bei falscher Kartenzahl, Lizitation eines Vogerlrufers ohne dass man das entsprechende Vogerl hat, sowie bei einem Verstoß gegen Farb-, Tarock- und Stichzwang, wenn bereits zum nächsten Stich ausgespielt wurde. Im Zweifelsfall entscheidet der Schiedsrichter.
- ...**Im Renoncefall:** Wenn auf Renonce erkannt wird, ist das jeweilige Spiel zu Ende. Der Renoncespieler zahlt an alle anderen Spieler (Gegner und Partner) so viele Punkte, als hätten diese das Spiel und die angesagten Prämien gewonnen. Gleiches gilt beim Trischaken. Hätte einem Spieler ein sicherer Bürgermeister gedroht oder wenn die Vorhand Renonce begangen hat, wird der doppelte Betrag fällig. Sichere "Jungfrauen" sind ebenfalls zu entschädigen.
- ...**Abgeltung von stillen Prämien:** Entsteht einem Spieler durch Renonce eines anderen Spielers eine offensichtliche, nachweisbare Punkteeinbuße, weil stille Prämien nicht zu verhindern gewesen wären, sind diese Punkte den Gewinnern (nicht den Gegnern) zusätzlich zu ersetzen.
- ...**Mitschuld:** Wenn ein Spieler im Zusammenhang mit der Renonce eines anderen Spielers ein Fehlverhalten gesetzt hat, kann der Schiedsrichter auch gegen diesen Spieler Sanktionen treffen. Etwa die Streichung der Renonce-Auszahlung aber auch die teilweise oder vollständige Anlastung der Renonce an diesen Spieler.
- ...**Überspielt:** Wurde nach einem Renonce oder einer nicht verrechneten Prämie bereits zum nächsten Spiel ausgespielt, sind diese nicht mehr einforderbar. Schreib- und Rechenfehler sind bis zuletzt zu korrigieren.
- ...**Beweisverhinderung:** Bis zu einer Renonceentscheidung durch Konsens der Spieler oder den Schiedsrichter sind die Blätter geschlossen und alle schon gespielten Stiche getrennt zu halten. Wirft ein Spieler etwa vor der Renonceentscheidung seine Karten oder seine Stiche zusammen, zeigt diese her oder durchmischt die am Tisch liegenden Karten, verhindert damit die Beweisführung und riskiert, dass gegen ihn selbst entschieden wird.
- ...**Beeinflussung:** Die Beeinflussung des Spiels durch konkrete Anweisungen, "dezente Hinweise" oder durch Kritik am Spiel in Aussagen- oder Frageform ist Renonce. Somit ist jedes "Warum stichst du nicht?" oder "Warum schmierst du nicht?" Renonce.
- ...**Spielverrat:** Jede über die Auskunftspflicht hinausgehende Bekanntgabe von Informationen durch Aussagen wie "Einmal kann ich helfen!" durch Preisgabe einer angenommenen Strategie eines Mitspielers oder eines anderen verwertbaren Details ist Renonce. Schädigt sich ein Spieler durch einen Spielverrat ausschließlich selbst, wird das Renonce nicht geahndet.