

Tarockrunde Ebreichsdorf

Leithanen & Freunde



Spiele

<i>Trischaken*</i>	<i>nur Vorhand, kein Kontra</i>	<i>2*</i>
Rufer	nur Vorhand	1
Sechser(dreier)	nur Vorhand	+4/-8
{ <i>Zwiccolo</i> („bei“ möglich)	<i>Kontra individuell</i>	<i>2</i>
	<i>Kontra individuell</i>	<i>2</i>
<i>Piccolo</i> („bei“ möglich)	<i>Kontra individuell</i>	<i>2</i>
Solorufer		2
Pagatrufer (I)	beim „Schleifen“ nur -1	1+2
<i>Bettler</i> („bei“ möglich)	<i>Kontra individuell</i>	<i>4</i>
Uhurufer (II)	beim „Schleifen“ nur -1	1+4
<i>Farbendreier</i>	<i>keine „Tarockprämien“</i>	<i>5</i>
Dreier		5
{ <i>Zwiccolo ouvert</i>	<i>Kontra individuell</i>	<i>6</i>
	<i>Kontra individuell</i>	<i>6</i>
<i>Piccolo ouvert</i>	<i>Kontra individuell</i>	<i>6</i>
Kakadurufer (III)	beim „Schleifen“ nur -1	1+6
<i>Bettler ouvert</i>	<i>Kontra individuell</i>	<i>8</i>
Quapírufer (III)	beim „Schleifen“ nur -1	1+8
<i>Farbensolo(dreier)</i>	<i>keine „Tarockprämien“</i>	<i>10</i>
Solodreier		10

Prämien

(still/angesagt, in Solospielen jew. x 2)

Trull	1/2
<i>4 Könige</i> (auch in Farbspielen)	<i>1/2</i>
<i>Absolut</i> (45 + 2 Blatt, auch in Farbspielen)	<i>1/2</i>
Mondfang (auch vom Partner)	1/2
König ultimo	1/2
Pagat ultimo (I)	1/2
Uhu (II)	2/4
Kakadu (III)	3/6
Quapí (III)	4/8
<i>Valat</i> (auch in Farbspielen)	<i>10/20</i>
(Trull, 4 Könige und Absolut gelten im Valat <u>nie</u> .)	

* **Abrechnung Trischaken:** Der Verlierer bezahlt in Summe **6 Punkte** (wenn „Bürgermeister“ oder Vorhand **12 Punkte**, wenn „Bürgermeister“ und Vorhand **24 Punkte**) an die Gewinner (3 x 2 Punkte), an eine „Jungfrau“ (1 x 6 Punkte) oder zwei „Jungfrauen“ (2 x 3 Punkte). Zwei/drei punktegleiche Verlierer teilen sich den Verlust. Die Vorhand gilt bei Punktegleichheit mit einem anderen Spieler als alleiniger Verlierer.

Grundsätzlich gelten bei der Tarockrunde Ebreichsdorf die Regeln des **Wiener Tarockcups**, allerdings mit folgenden Ergänzungen bzw. Korrekturen:

1. In alter Tradition wird der **Sechser(dreier)** – wie Rufer und Trischaken – erst nach 3 x „weiter!“ von der Vorhand gemeldet.
2. Die Negativspiele Bettler, Piccolo und Zwiccolo können **auch „bei“**, also gleichzeitig gespielt werden. Beim Recht zum ersten Ausspiel geht Bettler vor Piccolo vor Zwiccolo. Bei zwei gleichen Spielen spielt jener Spieler aus, der das Spiel als erstes angesagt hat. Nur der erste Ausspieler „liegt“ und kann kontriert werden. Die Rücknahme einer Spielansage ist nicht erlaubt.
3. Beim **Selberrufer** im Solorufer zählt nur jene Talonhälfte zu den Stichen des Spielaufnehmers, die den gerufenen König enthält. Beim Selberrufer in anderen Ruferspielen muss sich der Spielaufnehmer für eine Talonhälfte entscheiden.
4. In der zweiten Lizitationsrunde (Prämien und Kontras) darf beliebig **nachlizitiert** werden. Die zweite Lizitationsrunde endet nach 3 x „gut!“.
5. Beim **„Schleifen“** wird nur das Spiel, nicht das Vogerl bezahlt.
6. Die **Prämie „Absolut“** wird zusätzlich eingeführt. Die Prämie erreicht man mit 45 Punkten + 2 Blatt. Absolut zählt – wie Trull und 4 Könige – im Valat nie. Absolut gilt auch in Farbspielen. Für einen Gegner ist die Ansage „Absolut“ nur in Kombination mit einem Kontra auf das Spiel zulässig.
7. Die **Prämie „Mondfang“** wird zusätzlich eingeführt und gilt auch, wenn der Mond des Partners gefangen wurde.
8. Es wird am Tisch vereinbart, ob ein Punkt mit **10 Cent oder anders** zu bewerten ist.