

Spielregeln des 12. Krenglbacher Tarockturniers am 24. 11. 2018

Spiele und Punktebewertung

Trischaken (Vorhand).....	1
Rufer (Vorhand).....	1
Piccolo/Zwiccolo.....	2
Bettel.....	2
Solo-Rufer.....	2
Besser-Rufer (A-Rufer).....	1
Farben Dreier.....	3
Dreier	4
Sechser-Dreier (Vorhand)....	4 (8)
Farbensolo.....	5
Piccolo/Zwiccolo-Ouvert.....	6
Bettel-Ouvert	7
Solo-Dreier.....	8



Ansagen und Punktebewertung (heimlich)

König/Sküs Ultimo ..	2	(1)
Trull	2	(1)
Alle Könige	2	(1)
Pagat	2	(1)
Uhu	4	(2)
Kakadu	6	(3)
Valat	8fach	(4fach)

Allgemein

- Wer die höchste Karte hebt, beginnt mit der Abgabe der Karten. Es muss gründlich gemischt und vom Hintermann abgehoben werden. Der Talon wird in der Mitte gegeben.
- Jedes Spiel muss gespielt bzw. gewertet werden.
- Bei den Rufer-Spielen ist es untersagt einen König zu rufen, der sich im eigenen Blatt befindet.
- Könige, Pagat, Mond u. Sküs dürfen nicht „verlegt“ werden. Tarock muss offen „verlegt“ werden und darf erst verlegt werden, wenn keine Farbkarte mehr möglich ist.
- Nur mit der Ansage „Vorhand“ kann sich der Vorhandspieler freihalten, ob er später ein positives oder negatives Spiel spielt. Alle Spiele, außer Sechser-Dreier, sind möglich.
- Ein Spiel wird mit „ich liege“ eröffnet. Die übrigen Spieler müssen jede Ansage mit „gut“ zur Kenntnis nehmen - außer sie kontrieren (oder tätigen ihrerseits eine Ansage).
- Liegt beim Rufer oder A-Rufer der gerufene König im Talon, kann der Spieler das Spiel sofort aufgeben. Es werden die Punkte des normalen Rufers (bzw. A-Rufers + Ansage) gewertet.
- Hat man drei Könige im Blatt, so ist es erlaubt den „4. König“ zu rufen, ohne die Farbe zu verraten. Hat man vier Könige im Blatt, so ist es erlaubt den Sküs zu rufen, der wie ein König auch ultimo angesagt werden kann.
- Ein Kontra bindet bei den positiven Spielen alle Spieler einer Partei. Bei den negativen Spielen muss jeder Spieler für sich selbst kontrieren. Das Spiel Trischaken kann nicht kontriert werden.
- Ein Kontra (u. Re) für ein Spiel gilt bei einem etwaigen (heiml.) Valat nicht mehr.

Vorhand

- Der Vorhandspieler hat einen Sechser-Dreier sofort anzumelden, alle anderen Spiele können auch im Nachhinein gemeldet werden. Wird der Sechser-Dreier verloren, wird nur das Spiel (nicht aber die Ansagen) doppelt (vom Spieler aus) gewertet.
- Ein weiteres Recht des Vorhandspielers ist es, ein bereits lizitiertes Spiel zu halten - also es selbst zu spielen (gilt nur für pos. Spiele, weil neg. Spiele können „bei“ gespielt werden).

Positivspiele

- Bei den „Positivspielen“ spielt die Vorhand aus.
- Zum Gewinn braucht ein Spieler **35** Punkte und **2** Blatt.
- Der **Königsrufer** kann nur von der Vorhand gespielt werden, wenn niemand ein Spiel geboten hat. Spiel mit Talon, Partner = gerufener König.
- **Solo od. Solorufer** wird mit Partner, aber ohne Talon gespielt.
- Der **Besserrufer (Ansage- od. Auchrufer)** wird mit Ansage eines „Vogels“ u. mit Talon gespielt. Wird ein „Vogel“ vom Talon gehoben, so kann er natürlich zusätzlich angesagt werden.
- **Farbendreier** (alleine u. mit Talon): Es besteht Farbzwang, aber kein Stichzwang. Hat man die gespielte Farbe nicht mehr im Blatt, so muss Tarock zugegeben werden. Tarock ist in diesem Spiel

die fünfte Farbe und sticht nicht! - bzw. sticht nur, wenn Tarock ausgespielt wurde. Hat man auch keinen Tarock mehr, so kann man eine beliebige Farbe zugeben. Tarock darf erst ausgespielt werden, wenn man keine Farbkarte mehr im Blatt hat. Nur Valat, Trull und alle 4 Könige sind zulässige Ansagen.

Es muss Tarock „verlegt“ werden! Farbe muss offen „verlegt“ werden, und darf erst dann verlegt werden, wenn keine Tarockkarte mehr möglich ist.

- **Dreier od. Einischauer:** wird alleine und mit Talon gespielt.
- Der **Sechser (6er-Dreier, 6er-Bock)** wird alleine und mit gesamtem Talon (6 Blatt) gespielt. Kann nur in der Vorhand gespielt werden und muss im Voraus angemeldet werden. Der Talon wird den Gegnern nicht gezeigt. Wenn der Spieler verliert, zählt das Spiel doppelt (8 Pkt.).
- **Farbensolo** (alleine und ohne Talon): es gelten die gleichen Regeln wie beim Farbdreier.
- **Solodreier od. Solo-Eigener:** wird alleine u. ohne Talon gespielt.

Negativspiele

- Bei den Negativspielen spielt nicht die Vorhand, sondern der Spieler selbst spielt aus.
- Negative Spiele des gleichen Ranges können auch „**bei**“ gespielt werden. In diesem Fall spielt jener Spieler aus, der als erster die Ansage gemacht hat. Der Spieler bzw. „**bei**“-Spieler muss alle Gegner, aber nicht den „**bei**“-Spieler bzw. Spieler bezahlen.
- Es besteht Farb- und Stichzwang.
- Bei den Ouvertspielen werden nach dem ersten Stich (und vor dem zweiten Ausspielen) alle Karten offen auf den Tisch gelegt. Die Gegenspieler dürfen sich untereinander beraten.
- **Piccolo:** ein Stich.
- **Zwiccolo:** zwei Stiche.
- **Bettler:** kein Stich.
- **Piccolo ouvert:** ein Stich; – offen gespielt.
- **Zwiccolo ouvert:** zwei Stiche; – offen gespielt.
- **Bettler ouvert:** kein Stich; – offen gespielt.

Ansagen

- Alle Ansagen gelten heimlich jeweils die Hälfte, bei den Solospielen doppelt.
- Der Spieler muss die „Ansagen“ vor der Aussage „ich liege“ machen. Kommt von einem anderen Spieler eine „Ansage“, so kann vom Spieler eine weitere Ansage getätigt werden, usw.
- Die Figuren Pagat, Uhu, Kakadu sowie König Ultimo können nicht für andere Spieler (z.B. Partner) angesagt werden.
- Beim Solo-Dreier (höchstes Spiel, daher kein Überbieten mehr möglich) müssen alle Ansagen sofort gemeldet werden, bevor der Spieler das Spiel für eröffnet erklärt (z.B. mit „ich liege“).
- Eine der drei Figuren Pagat, Uhu oder Kakadu ist Voraussetzung für einen A-Rufer. Hat man keine dieser Figuren vor dem Talonkauf im Blatt und spielt trotzdem einen A-Rufer, so ist dies als Renonce zu werten (je drei Punkte an die Mitspieler).
- Beim Valat (angesagt: 8facher Spielwert; heimlich: 4facher Spielwert) werden alle Ansagen (auch die heimlichen) normal gewertet.
- Da sich der Valat nur auf das Spiel bezieht, gelten andere „Ansagen“ (z.B. Trull) nicht automatisch als verloren wenn man das Spiel verliert.
- Werden mehrere Ansagen (1, 2 od. 3) getätigt, so sind diese - im Falle eines Scheiterns - in der Reihenfolge gemäß ihrer Wertigkeit abzugeben (also etwa zuerst Kakadu, dann Uhu und zuletzt Pagat). Ein Verstoß gegen diese Regel ist ganz klar Renonce.
- Wird eine Ansage (1, 2 od. 3) freiwillig zum falschen Zeitpunkt gespielt, so gilt dies als Renonce.

Renonceregelung

- Alle regulären Spieler erhalten die Punkte als hätten sie das Spiel und alle angesagten Ansagen gewonnen (Ausnahme: Trischaken, siehe dort). Der Spieler, der das Renonce begangen hat, erhält die Punkte der drei Mitspieler als Minuspunkte eingetragen.
- Bemerkt ein Spieler noch **vor** seiner ersten Ansage (oder „ich liege“) seine falsche Kartenanzahl, ist die Abgabe zu wiederholen. Ansonsten ist für **den/die Spieler** mit falscher Kartenanzahl ein Renoncespiel zu werten. Zwei „Renonce-Spieler“ teilen sich die abgegebenen Minuspunkte.

Trischaken

- Es besteht Farb- und Stichzwang, aber es muss nicht austarockiert werden.
- Der Pagat darf nur als letzter Tarock aus- bzw. zugegeben werden.
- Der Spieler, der den letzten Stich erzielt, erhält den Talon.
- Verlierer des Trischakens ist jener Spieler mit den meisten Punkten. Bei Punktegleichheit gibt es 2 (oder 3) Verlierer. Ist einer davon der Vorhandspieler, so ist **er** der Verlierer.
- Im Regelfall bezahlt der Verlierer **3 Punkte** und der Gewinner bekommt **3 Punkte**. Müssen sich 2 Spieler (Gewinner od. Verlierer) die 3 Pkte. teilen, so werden die 1,5 Pkte. aufgerundet ⇒ 2 Pkte.
- Der Vorhandspieler muss doppelt bezahlen.
- Wurde das Spiel mit mindestens 35 Punkten und 2 Blatt verloren, wird ebenfalls doppelt bezahlt - der Vorhandspieler hat in diesem Fall den vierfachen Wert zu bezahlen.

Bezahlvarianten: ⇒ siehe auch Matrix auf der nächsten Seite

- a) Hat jeder Spieler zumindest einen Stich, so bezahlt der Verlierer den anderen je einen Punkt. Bei Punktegleichheit zweier Spieler gibt jeder Verlierer 2 Punkte ab. Bei Punktegleichheit dreier Spieler gibt jeder Verlierer einen Punkt ab.
- b) Hat ein Spieler keinen Stich, so erhält er vom Verlierer drei Punkte, die anderen beiden gehen leer aus. Bei Punktegleichheit zweier Spieler erhält die „Jungfrau“ von jedem Verlierer zwei Punkte. Bei Punktegleichheit dreier Spieler erhält die „Jungfrau“ von jedem Verlierer einen Punkt.
- c) Haben zwei Spieler keinen Stich, so erhalten sie vom Verlierer je drei Punkte. Hat der Verlierer allerdings nur 35/1, dann bekommen sie nur zwei Pkte. Bei Punktegleichheit (also jeweils 35 Punkte) erhalten die Jungfrauen“ ebenfalls je zwei Punkte.
- d) Haben drei Spieler keinen Stich, so gibt der Verlierer (er hat alle Stiche) 6 Punkte ab (der Vorhandspieler gibt 12 Punkte ab).
- e) Bei einem Renonce erhalten die drei regulären Spieler immer jeweils drei Punkte, der Renonce-spieler neun Minuspunkte (unabhängig davon, wer das Spiel gespielt hat).
- f) Gibt es neben dem Vorhandspieler noch weitere Gewinner, so wird der Vorhandspieler **nicht** bevorzugt.

Turniermodus

- Das Startgeld beträgt 5 €
- Beginn des Turniers ist um 14.00 Uhr (beim Heurigen in Krenglbach)
- Ein „Tisch“ besteht aus 4 oder 5 Spielern, die mittels zufälliger Ziehung bestimmt werden.
- Pro Tisch werden jeweils 3 Runden gespielt, dann wird ausgewertet und neu ausgelost.
- Gespielt werden 3 Tische zu je 3 Runden. Also 3 x 3 x 4 Spiele pro Spieler. Das sind insgesamt 36 Spiele pro Person.
- Es muss mit Geld gespielt werden (1 Punkt = 1 Cent), und es wird **plus** und **minus** geschrieben.
- Ein Kontra wirkt sich nicht auf die Punktwertung aus. (Nur auf die Bezahlung).
- Wenn ein Spieler während des Turniers aufhört zu spielen oder ein anderer Spieler für diesen weiterspielt, so werden beide Spieler vom Turnier gänzlich ausgeschlossen.
- Sieger ist, wer nach Ende des Turniers die meisten Punkte hat. Bei Punktegleichheit entscheidet die beste (zweitbeste oder drittbeste) Tischpunktezah. Sind alle 3 Tischpunktezahlen gleich, so gibt es eine ex aequo-Platzierung.
- Ende des Turniers ist gegen 18.00 Uhr. Im Anschluss daran erfolgt die Siegerehrung.
- Der Sieger erhält 50 % des Startgelds, der Zweite 35 %, der Dritte 15 %.

Der/die bestplatzierte Krenglbacher/in dürfen sich außerdem für ein Jahr lang Ortsmeister im Tarock-Spielen nennen.

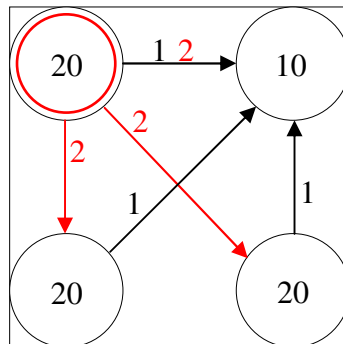
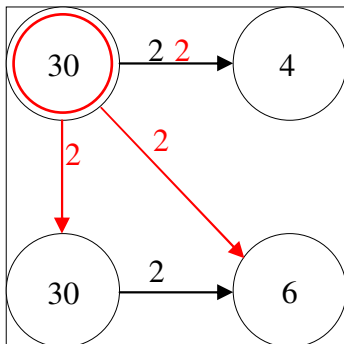
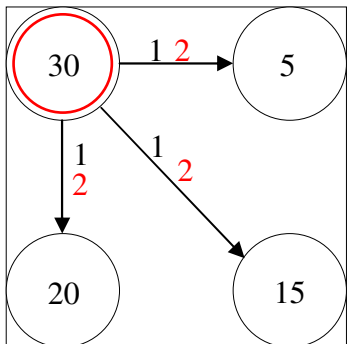
Viel Spaß und gute Unterhaltung!

Übersicht der Bezahlvarianten beim Trischaken: **Rot** steht für die Variante mit dem Vorhandspieler

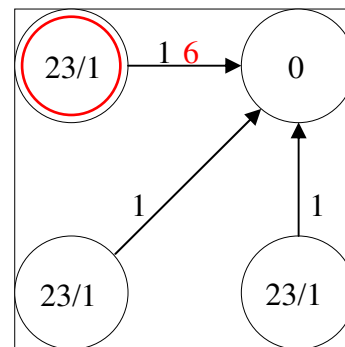
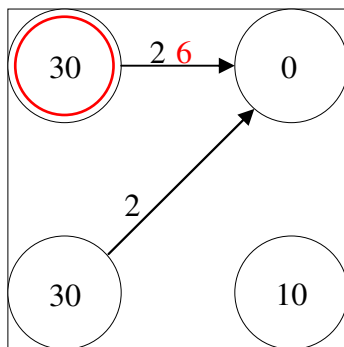
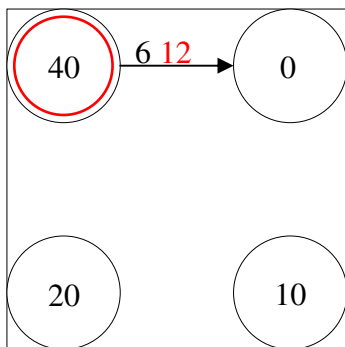
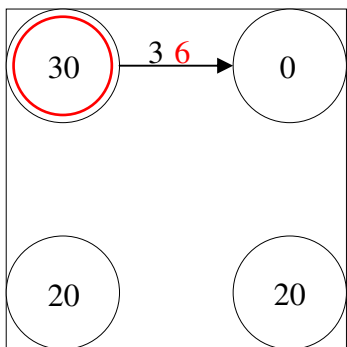
Im Regelfall bezahlt der Verlierer **3 Punkte** und der Gewinner bekommt **3 Punkte**.

Müssen sich 2 Spieler (Gewinner oder Verlierer) die 3 Pkte. teilen, so werden die 1,5 Pkte. aufgerundet \Rightarrow 2 Pkte.

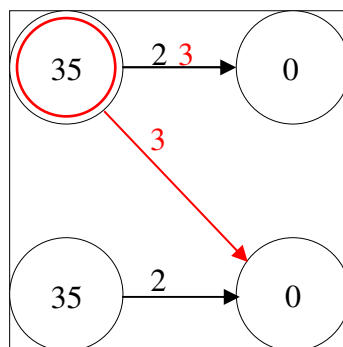
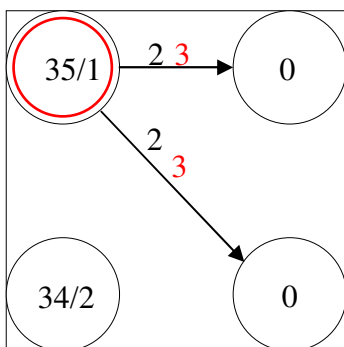
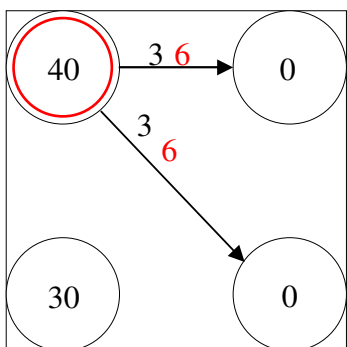
Variante a) alle Spieler haben mindestens **einen** Stich



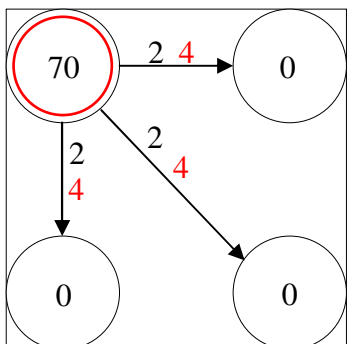
Variante b) **ein** Spieler hat **keinen** Stich



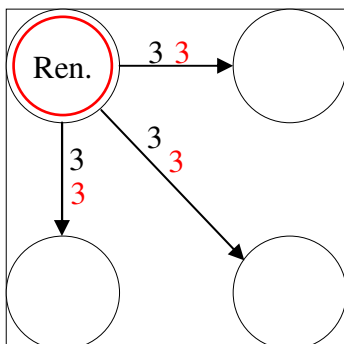
Variante c) **zwei** Spieler haben **keinen** Stich



Variante d) **drei** Spieler haben **keinen** Stich



Variante e) Renonce



f) Vorhand **nicht** bevorzugt

