

Ludwig Kapfer

Handbuch Tarock



edition possert

Impressum

Autor:

Ludwig Kapfer, luka@gammatrainings.com

Titel:

Handbuch Tarock

Herausgeber:

Bernhard Possert

www.possert.at, 0664/4245154

www.tarock-steiermark.at

Mitarbeit: Josef Preinerstorfer

Satz: Ludwig Kapfer, Bernhard Possert

Eigenverlag, 3. Auflage, Juni 2011

Inhaltsangabe

3	Assessment mit Musik, Fußball und Tarock
6	Karten und Werte
7	6 Spiele in 18 Varianten
8	Karten geben und Lizitation
9	Wichtige Grundregeln
10	Renonce, Zählung
11	Übersicht Spiele und Punkte
12	Rufer
14	Die Dreier
16	Der Bettler
17	Piccolo – der Bettler mit Stich
19	Die Farbspiele
21	Der Trischak
22	Allgemeine Tipps
23	Literatur, Turniere, Seminare, Spielerrunde

Assessment mit Musik, Fußball und Tarock

Dass bei der Einstellung von Führungskräften getestet wird, ob sie sich in der Sache auskennen, ist verständlich und wird meist auch hinreichend gemacht. Die sozialen Fähigkeiten werden auch einigermaßen intensiv überprüft. Zu kurz kommen oft wichtige Nebenkompetenzen? wie beispielsweise die Fähigkeit, logisch denken zu können, das strategische Geschick, musisch-kreative Kompetenzen, die Konzentrations- und Merkfähigkeit, der Umgang mit Emotionen bei Erfolg oder Misserfolg, Ehrlichkeit, Fairness, Benehmen.

Das Überprüfen dieser und vieler anderer „Tugenden“ könnte ganz einfach mit zumindest drei zusätzlichen Aufgaben geschehen:

- einer musisch-kreativen Aufgabe vom Geben eines Violinkonzertes (auch Blockflöte bis große Trommel erlaubt) bis zum Herstellen eines Wasserrades (alles möglich, was kreativ erschaffen werden kann),
- einem Fußballspiel (oder Handball, Basketball, Volleyball oder was immer im Team spielbar ist) und
- einer Tarockpartie über zumindest 5 Stunden (ist nicht substituierbar!).

Natürlich ergibt sich daraus die logische Forderung, dass in den Bildungsplan von Führungskräften neben fachlicher, methodischer und sozialer Top-Ausbildung auch musikalische, kreative, sportliche Weiterentwicklung gehört - und selbstverständlich Tarock!

Tarock gehört in die Ausbildung von Führungskräften

Tarock ist beste Bildung und darüber hinaus höchst vergnüglich. Tarock unterstützt eine Menge von Kompetenzen. Zehn „Bildungsbeiträge“ des Tarock seien hier kurz angesprochen:

Strategisches Denken

Tarockanten und Tarockantinnen lernen und üben ständig spielerisch und ganz locker systemisch und strategisch denken. Keine Frage, Tarock gehört zu den hochkomplexen Angelegenheiten. Das Wahrnehmen von Stärken und Schwächen sowie das Erkennen von Möglichkeiten und Gefahren wird geschult, das Einbeziehen aller möglichen fördernden und hindernden Faktoren zum Erreichen des Zieles wird geübt, realistische Ziele setzen wird gelernt. Die wichtigsten strategischen Überlegungen gehen in Fleisch und Blut über.

Annehmen von nicht änderbaren Situationen

Karten sind nun einmal nicht veränderbare Fakten beim Spielen. Gute Spieler/innen jammern nicht über Blätter und fluchen nicht das Schicksal. Sie nehmen die Situation zur Kenntnis und versuchen, aus jedem Blatt das Beste zu machen. Und Tarock zeichnet sich ja dadurch aus, dass es ganz wenige Konstellationen gibt, die zu keinem Spielerfolg geführt werden können. Gute

Spieler/innen internalisieren die Fähigkeit, unterscheiden zu können, was nicht änderbar (und daher nicht Gegenstand von Jammern) und was gestaltbar ist. Eine Fähigkeit, die zukünftige Führungsleute gar nicht genug trainieren können.

Eine Fähigkeit, die Tarock sehr gut trainiert, ist die Kompetenz, Situationen schnell zu verstehen und entsprechende Optionen zu finden und die Chancen abzuwägen.

Erfolg und Misserfolg mit Anstand tragen

Im Tarock lernen Menschen, unvermeidliche Misserfolge genauso zu ertragen wie Erfolge mit Würde entgegen zu nehmen, ohne ihre Partner/innen zu demütigen. Einmal mit Stil selbst vorne sein und ein andermal Partner/innen den Vortritt zu lassen, will gelernt sein.

Tarock lehrt auch, dass der gemeinsam verbrachte Abend der höchste (gemeinsame) Gewinn ist.

Konzentriert arbeiten können

Meine Fähigkeit (mit der ich manchmal guten Mitmenschen auf die Nerven gehe), viele Stunden ohne große Müdigkeit durcharbeiten zu können, verdanke ich meiner Ausbildung in Korea und mindestens so stark dem Tarock. Lange Partien, die oft genug knapp die Morgensonne gerade nicht erlebt haben, haben mir sehr geholfen. Die meisten meiner Bücher wären nicht erschienen, hätte ich durchhalten und konzentriert arbeiten nicht gelernt.

allein, zu zweit, zu dritt

Ein großer Vorteil von Tarock gegenüber anderen Spielen ist, dass sich die Partnerschaften ständig ändern. Es gibt Spiele zu zweit, zu dritt und auch solche, die allein gegen alle zu bestehen sind. Tarock fördert Zusammenarbeit auf höchster Ebene, je nach

Spielziel werden unterschiedliche Kooperationen verlangt. Schnelles Einstellen auf ständig wechselnde Partnerschaft mit spezieller Stärke und Schwäche ist von Nöten.

Dieses ständige sich ständig umstellen Müssen ist ein ganz wesentlicher Beitrag für die geistige Mobilität und Flexibilität, Eigenschaften, die heute überall verlangt werden.

Gedächtnisleistung

Tarock verlangt eine sehr gute Gedächtnisleistung. Spielerisch und auf höchst amüsante Art wird das Gedächtnis trainiert.

Im übrigen lernt man auch konzentriert zählen im Tarock. Eine Fähigkeit, die nicht ge- oder bereits verlerntes Kopfrechnen ein wenig ausgleicht. Und wenn der PISA-Test für Erwachsenen kommt, könnten wir mit tollen Zahlen aufwarten.

Soziale Kompetenz

Wie jedes Spiel steigert Tarock die soziale Kompetenz. Tarock ist Spiel und Wettbewerb und kann nur dann gelingen, wenn die Kommunikation funktioniert und wenn Kooperation glückt. Im Tarock lernen viele, Menschen zu erkennen, richtig zu behandeln und die Botschaften zu hören. Tarock macht sensibler für das Zusammenarbeiten.

Im Tarock prallen häufig die unterschiedlichsten Menschen mit all ihren verschiedenen Ausprägungen aufeinander und müssen in dieser Differenziertheit akzeptiert werden, soll das Spiel ein Spiel und damit der Abend ein netter bleiben.

Man lernt im Tarock auch sehr gut, die Interessen der Anderen anzunehmen. Es ist nicht immer leicht mit einem Blatt, das nichts verspricht, die gleiche Konzentration aufzuwenden, nur weil ein/e andere/r gerade das Spiel des Abends in der Hand hat.

Regeln gestalten das Leben

Tarockregeln sind von Runde zu Runde verschieden und müssen am Beginn jeweils ausgehandelt werden. Hinter Regeln stehen Prioritäten, die es zu diskutieren gilt. Tarock macht bewusst, was in einer Gemeinschaft mit Regeln unterstützt, aber auch abgeschwächt wird. In unserer Stammrunde wird Risikobereitschaft sehr hoch bewertet und wir haben Regeln eingeführt, die in anderen Runden auf hohes Unverständnis stoßen. Z.B. muss bei uns der Sechserdreier sofort von der Vorhand angesagt werden und der Spieler/die Spieler/in geht damit ein höheres Risiko ein. Damit gehen aber oft auch schöne Spiele verloren wie Bettel ouvert etc. Eine andere Vereinbarung, die nur in unserer Runde gilt, heißt, das nur ein Solorufer pro Spieler/in vor Mitternacht gespielt werden darf. Damit ist das Sicherheitsspiel „Solo-Rufer“, das mit vielen Karten-Zusammensetzungen ohne großes Risiko gespielt werden kann, ziemlich heraus genommen und es müssen „riskantere“ Spiele angesagt werden.

Benehmen

Tarock ist ein edles Spiel und verlangt Stil. In allen Tarock-Lehrwerken werden Benimm-Regeln für Spieler/innen beschrieben. Bei vielen Tarockant/innen sind auch im privaten und beruflichen Leben in höherem Ausmaß Stil, Anstand und gutes Benehmen zu bemerken.

Möglichkeiten der Vertiefung

Tarock bildet eine hervorragende Möglichkeit der Vertiefung. Ein Spiel, das zumindest seit über 500 Jahren in verschiedenen Formen in Europa gespielt wird, das eine Verschmelzung verschiedener Denkkulturen darstellt, das die meisten mystischen Wurzeln als Kartenspiel nachweisen kann, das eine Unzahl von

Kartenbildern hervorgebracht hat, ist auch ein faszinierendes Forschungsobjekt für Menschen, die kulturell interessiert sind.

Tarock ist ein sehr gutes Beispiel, wie positiv sich Spiele auf Menschen auswirken können. Tarock sollte daher jedenfalls einen Platz in der Ausbildung von Führungskräften haben.

Ludwig Kapfer

*gemeinsam mit Günther Kogler Gründer von EROTAS (Erstes Österreichische Tarockseminar),
Autor von Fachbüchern. Leidenschaftlicher Tarockant.*

Karten und Werte

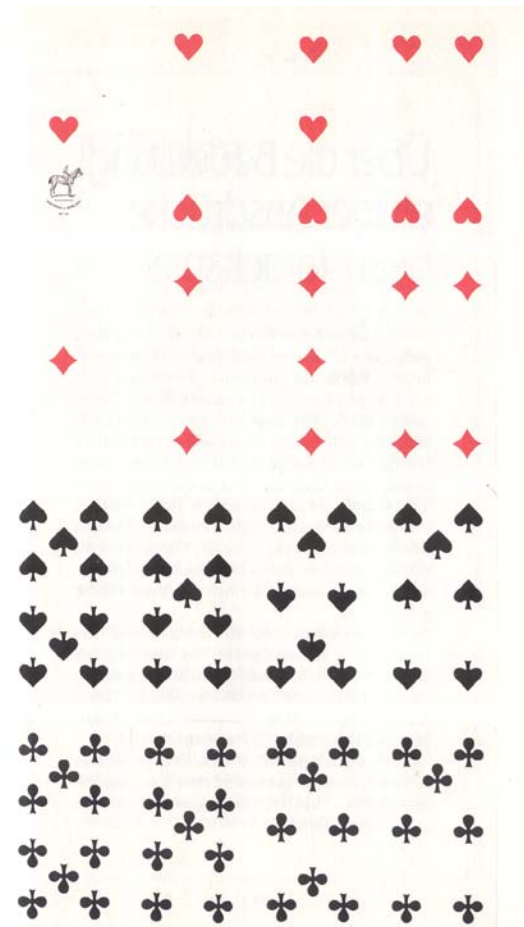
Sküs (5) Mond (5) Marabu Kakadu Uhu Pagat (5)



Alle Tarock außer Sküs, Mond und Pagat zählen 1



Könige (5) Reiter (3)
Damen (4) Buben (2)



6 Spiele in 18 Varianten

Positivspiele

Rufer

SpielerIn ruft einen König
(= Partner)!

*Einfacher Rufer
Solorufer
Pagatrufer
Uhurufer
Kakadurufer
Maraburufer*

Dreier

Allein gegen alle!

*Dreier
Solodreier
Sechserdreier*

Farbspiele

Tarock ist 5.Farbe!

*Farbdreier
Farbensolo*

Negativspiele

Bettler

SpielerIn darf keinen Stich machen!

*Bettler
Bettler ouvert*

Bettler mit Stich

SpielerIn muss 1, 2 oder 3 Stich
machen, aber nicht mehr!

*Picolo
Zwicolo
Tricolo
Picolo ouvert*

Trischak

Wer am meisten Punkte macht, hat
verloren!

Trischak

Karten geben

Karten gut mischen!

Gegenüber hebt ab!

Gegeben wird gegen den Uhrzeiger!

Die Vorhand sitzt rechts vom Geber!

Jede/r SpielerIn bekommt 6 Karten, dann 2x3 Karten in den Talon,
dann wieder jede/r SpielerIn 6 Karten.

Sonderform Klopfen

Gegenüber hebt nicht ab, sondern klopft auf die Karten!

Vorhand wählt das 1., 2. 3. oder 4.Kartenpaket á 12 Karten,
Talon wird dazwischen gegeben.

Nimmt Vorhand das erste Paket, dann wird ohne Wahlmöglichkeit
weiter gegeben (2. das zweite Paket...)

Lizitation

Vorhand hat 4 Möglichkeiten:

- „Mein Spiel“, damit ist keine konkrete Ansage gemacht, der/die Nächste lizitiert weiter, die Vorhand bleibt im Spiel.
- „Sechserdreier“ bedeutet das Ende der Lizitation, Vorhand spielt einen Dreier und bekommt alle 6 Talonkarten.
- Vorhand sagt ein anderes Spiel, damit ist die Lizitation eröffnet.
- „Weiter“, damit kann die Vorhand nicht mehr mit lizitieren.

Lizitieren darf man nur, wenn man ein höheres Spiel ansagt.
Selbst erhöhen ohne Ansage anderer Spieler ist nicht erlaubt.
Wer einmal weiter sagt, darf an der Lizitation nicht mehr teilnehmen.

Variante:

Manche Runden spielen den Sechserdreier nur, nachdem alle Spieler „Weiter“ gesagt haben.

Die Grundregeln

Farbzwang

Beim Tarock gilt grundsätzlich Farbzwang!

Hat man die gespielte Farbe nicht, muss Tarock gespielt werden.

Hat man auch keine Tarock mehr, kann jede Farbe gespielt werden.

Stichzwang

Stichzwang gilt nur bei Negativspielen.

Talon

Bei Positivspielen bekommt man entweder die 3 oberen oder die 3 unteren Talonkarten. Die abgelegten Karten werden den eigenen Stichen zugezählt, die anderen 3 Karten bekommen die Gegner.

Beim Sechserdreier bekommt der / die SpielerIn alle 6 Talonkarten. Keinen Talon bekommt man bei Solospielen und bei Negativspielen.

Beim Trischak werden den ersten 6 Stichen je eine Karte aus dem Talon zugeteilt.

Spielbeginn

Bei den Positivspielen und beim Trischak spielt die Vorhand aus.

Bei allen Bettlern spielt die / der SpielerIn aus.

Contra / Re

Alle Spiele können contriert werden (Ansage „Contra“ oder „gespritzt“), die Punktezahl verdoppelt sich damit.

Mit Re kann der / die SpielerIn „zurückspritzen“ (Re), die Punktezahl vervierfacht sich.

Spiele und Zusatzspiele müssen getrennt contriert werden.

Bei Negativspielen contriert jede/r SpielerIn für sich, bei Positivspielen gilt ein Contra für alle GegenspielerInnen.

Es gibt auch den „Hüttenfleck“, d.h. man kann bei einem Besserrufer vor Bekanntgabe des Königs und vor Aufnahme des Talons den Spieler einen Hüttenfleck verpassen, dann zählt der Vogel 4-fach. (Mache ich nur dann, wenn ich viele Tarock, aber keinen König habe).

Spezielle Regeln

Im Tarock ist es üblich, dass jede Runde ihr ganz spezielles Regelwerk errichtet. Einige Hinweise finden Sie bei den Spielbeschreibungen

Renonce

Grundsätzlich ist zu unterscheiden, ob eine Regelverletzung (=Renonce) oder nur ein „schlechtes“ Spiel vorliegt, z.B. der Spieler hätte eigentlich den Stich machen können, hat sich aber anders entschieden oder geirrt ohne die Regeln zu verletzen. Renonce: .. oder sobald ein weiterer Spieler eine Karte gespielt hat oder der Stich eingezogen ist, wird auf Renonce entschieden. Der Spieler zahlt wie wenn er verloren hätte, allerdings ohne Zusatzansagen.

Bei „schlechtem“ Spiel gilt die Regel „Was liegt das pickt“, d.h. ein Austausch der Karte ist grundsätzlich NICHT mehr möglich.

Vorsicht: In manchen Runden werden schon Kleinigkeiten wie falsches Ausgeben der Karten oder Ähnliches als Renonce gewertet.

Goldener Stich:

Werden Mond, Sküs und Pagat in dieser Reihenfolge in einem

Stich gespielt, sticht der Pagat. (Die Position der 4 Karte ist egal). In Negativspielen besteht Stichzwang – in diesem Fall muss man nach Mond und Sküs den Pagat spielen! In manchen Runden ist die Reihenfolge egal.

Die Zählung

Bei Positivspielen braucht der Spieler 35 Punkte und 1 Blatt, sonst ist das Spiel verloren. Gezählt wird, indem immer die Punkte von 3 Karten zusammengezählt und von dieser Summe 2 abgezogen werden.

$$1+3+1 = 5 - 2 = 3$$



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



$$1+1+1 = 3 - 2 = 1$$



Spiele, Werte, Lizitationsreihung

Spiele	Positivspiel	Negativspiel	allein	mit Partner	mit Talon	ohne Talon	Tarock ist Trumpf	Kein Trumpf	Wert	Zusatzspiele Ange sagt doppelt	Wert	Anmerkung
Rufer	■			■	■		■		1	Pagat ultimo	1	
Picolo		■				■			2	Uhu	2	
Solorufer	■			■		■			2	Kakadu	3	
Pagatrufer	■			■	■				1+2	Marabu	4	
Picolo + Picolo oder Zwicolo oder Tricolo		■	■			■			2 / 2	König ultimo	1	
Uhurufer	■			■	■				1+4	Trull	1	
Picolo und 2 weitere Picolo oder Zwicolo oder Tricolo		■	■			■			2 / 2 / 2	Königstrull	1	
Kakadurufer	■			■	■				1+6	Mondfang	1	
Maraburufer	■			■	■				1+8	Goldener Stich	1	
Bettler		■	■			■			4			
Picolo ouvert						■			4	Valat	4x	
Farbendreier	■		■		■		■		4			
Dreier	■		■		■		■		5	Contra	2x	
Bettler ouvert		■	■		■		■		8	Re	4x	
Farbensolo	■		■		■		■		8			
Solodreier	■		■		■		■		10	Alle Spiele im Solo	2x	
Trischak		■	■		■		■		5 +			
Sechserdreier	■		■		■		■		5/-10			

Anmerkung: Je nach Runde können die Punkte als auch die Lizitationsreihenfolge variieren.
So schlägt manchmal bereits ein Kakadurufer einen Dreier im Lizitieren.

Die Rufer

1 Punkt

- o Es wird ein König gerufen.
 - o Der / die BesitzerIn des Königs ist PartnerIn.
 - o Es kann auch „der vierte König“ gerufen werden (vorausgesetzt, man hat 3 Könige selbst).
 - o „Einfacher“ Rufer kann nur von der Vorhand gespielt werden.
 - o Wenn man alle 4 Könige hat, kann man keinen Rufer, Solorufer, Besserrufer spielen!
- Solorufer**
- o kann von allen gespielt werden.
 - o ohne Talon (dieser wird den Gegnern zugezählt – außer König liegt im Talon).
 - o Doppelte Punkte (auch für alle Zusatzspiele)!
- Besserrufer (Rufer mit Ansage)**
- o Kann von allen gespielt werden.
 - o *Pagatrufer* – Pagat sticht als letzte Karte
 - o *Uhurufer* – Uhu sticht als vorletzte Karte
 - o *Kakadurufer* – Kakadu sticht als drittletzte Karte
 - o *Maraburufer* – Marabu sticht als viertletzte Karte
- o Spiel und Zusatzspiel werden immer extra verrechnet!

- Tipps für SpielerIn**
- o König der Farbe rufen, in der man keine oder nur 1 (max. 2 Karten) hat.
 - o Beim Solo spielt man Könige...
 - o Bei Besserrufer spielt PartnerIn Tarock (hoch!)
 - o Beim Ablegen farbenfrei machen.
 - o PartnerIn kann „König ultimo“ ansagen.
- Vorsicht: PartnerIn darf sich nur durch Spielen des Königs zu erkennen geben (oder durch Ansage „König ultimo“)!

- Günstige Kartenkonstellationen:**
- o Könige möglichst alleinstehend
 - o Trullstücke
 - o Farben frei
 - o Hohe Anzahl der Tarock
- Beim Besserrufer:
- o viele Tarock
 - o hohe Tarock

- Tipps für GegenspielerIn**
- o Farben wechseln
 - o PartnerIn schonen

- Varianten**
- o In manchen Runden wird erst einmal bei Rufer mit Ansage nur „Besserrufer“ gemeldet, dann bekommt man den Talon und dann braucht man erst sagen, ob Pagatrufer oder
 - o Der Marabu wird in vielen Runden nicht gespielt.
 - o In manchen Runden werden die Rufer mit Ansage als ein Spiel verrechnet, d.h. wenn Spiel **oder** Ansage nicht gelingt, ist beides verloren.

<i>Positiv</i>	<i>kein Stichzwang</i>		<i>Vorhand spielt aus</i>	<i>mit 3 Talonkarten</i>	<i>Tarock ist Trumpf</i>	<i>Zusatzspiele möglich</i>	<i>Contra gilt für beide GegenspielerInnen!</i>	<i>Spielziel: 35 Punkte + 1 Blatt</i>
		<i>zu zweit</i>		<i>außer Solo!</i>				



Rufer,
Solorufer



Pagatrufer



Die Dreier

5 Punkte

- o Einer gegen alle!

Sechserdreier!

- o nur aus der Vorhand
- o muss sofort angesagt werden und damit ist die Lizitation beendet.
- o alle 6 Talon dürfen aufgenommen und müssen hergezeigt werden.
- o zählt bei Verlust doppelt!

Solodreier

- o ohne Talon – Talon geht an Gegner!
- o Das Spiel zählt doppelt!

Tipps für SpielerIn

- o Tarock treiben (mit mittlerer Tarock oder sehr langer Farbe)

Günstige Kartenkonstellationen:

- o viele Tarock
- o hohe Tarock
- o Könige möglichst allein stehend
- o Trullstücke
- o Farben frei

Tipps für GegenspielerIn

- o Farbe wechseln
- o Könige vom Spieler holen
- o selbst keine Könige spielen
- o Spieler in die Mitte nehmen
- o Punkte in die Stiche bekommen
- o bei wenigen Tarock hohe Karten zum Zuwerfen aufheben

Varianten

- o In sehr vielen Runden kann die Vorhand den Sechserdreier ansagen, wenn alle anderen Spieler „weiter“ gesagt haben.
- o In manchen Runden braucht der Spieler den Talon beim Sechserdreier nicht zeigen.

<i>Positiv</i>	<i>kein Stichzwang</i>	<i>allein</i>	<i>Vorhand spielt aus</i>	<i>mit Talon</i>	<i>Tarock ist Trumpf</i>	<i>Zusatzspiele möglich</i>	<i>Contra gilt für alle</i>	<i>Spielziel:</i>
								<i>35 Punkte + 1 Blatt</i>

Uhrufer,
Dreier



Dreier



Der Bettler

4 Punkte

- o Darf nur ohne Sküs gespielt werden.
- o Gespielte Karten bleiben auf dem Tisch!
- o Pagat muss als letzter Tarock gespielt werden (außer beim goldenen Stich)

Bettler ouvert

SpielerIn spielt aus.

Nach dem ersten Ausspielen eines Gegenspielers dürfen die 3 Gegenspieler einander die Karten zeigen und miteinander reden.

Das Spiel zählt doppelt!

Tipps für SpielerIn

- o Vorsicht, wenn Pagat in der Hand (goldener Stich!).
- o Hohe Karten durch richtiges Ausspielen „entschärfen“.

Günstige Kartenkonstellationen

- o wenige Stichkarten
- o niedere und max. 2 Tarock
- o keinen König
- o 2 kleine Karten von jeder Farbe.

Tipps für GegenspielerIn

- o Spieler ans Ende der Kette bringen.
- o Farbe zweimal hintereinander spielen
- o Auf letzte Karte spielen, wenn nichts mehr geht.
- o Klein von König weg spielen.

Varianten

- o Manche nennen diesen Ouvert „Plauderei“ und spielen Ouvert indem alle das Blatt offen vor sich hinlegen ohne Reden.
- o Auch Bettler mit Talonaufnahme habe ich schon erlebt, ist aber sehr selten.

		<i>allein</i>			<i>Tarock ist Trumpf</i>			<i>Spielziel:</i>
<i>Negativ</i>	<i>Stichzwang</i>		<i>SpielerIn spielt aus</i>	<i>ohne Talon</i>		<i>ohne Zusatzspiele</i>	<i>Contra individuell</i>	<i>kein Stich</i>

Piccolo > der Bettler mit 1 Stich

2 Punkte

- o SpielerIn muss genau 1 Stich machen.
- o SpielerIn darf den Sküs nicht im Blatt haben.

Piccolo ouvert

- o Gegenspieler dürfen einander die Karten zeigen und miteinander reden (siehe Bettler)
- o zählt doppelt!

Zwicolo

- o SpielerIn muss genau 2 Stich machen.

Tricolo

- o SpielerIn muss genau 3 Stich machen.
- o Zwicolo und Tricolo darf nur nach einem Piccolo als zusätzliches Spiel angesagt werden.
- o Bei Zwicolo und Tricolo darf man den Sküs haben.

Tipps für SpielerIn

- o Klare Strategie – z.B. Stich sofort machen oder z.B. zuerst gefährliche Karten „wegräumen“ und sicheren Stich aufsparen.
- o Gefährlich sind oft die letzten Stiche.

Günstige Kartenkonstellationen

- o ein König (möglichst allein) und daneben ein Bettler.
- o 20 und Mond und daneben ein Bettler (und der Sküs darf nicht liegen).

Tipps für GegenspielerIn

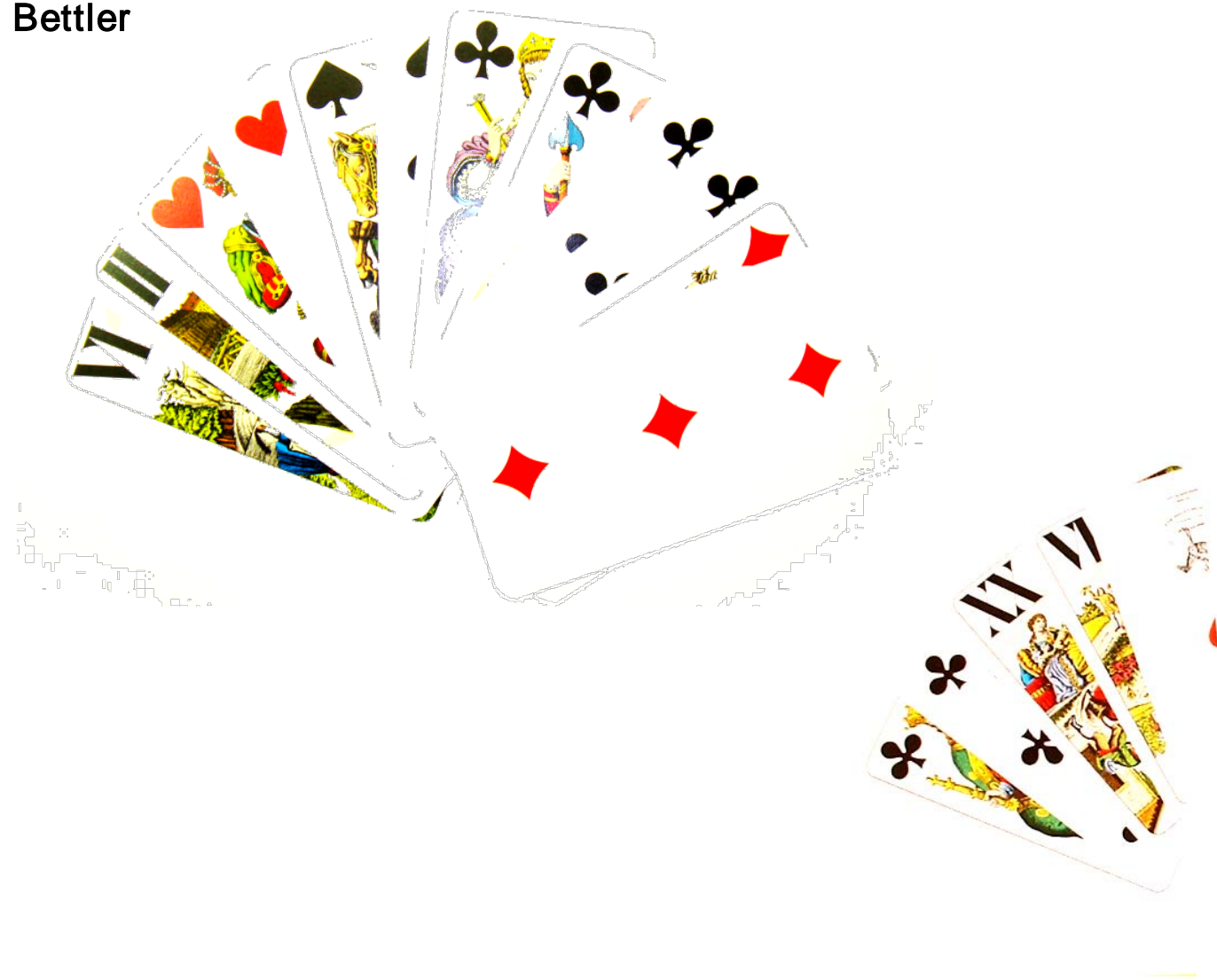
- o Auf Strategie einigen – entweder kein Stich oder zwei.

Varianten

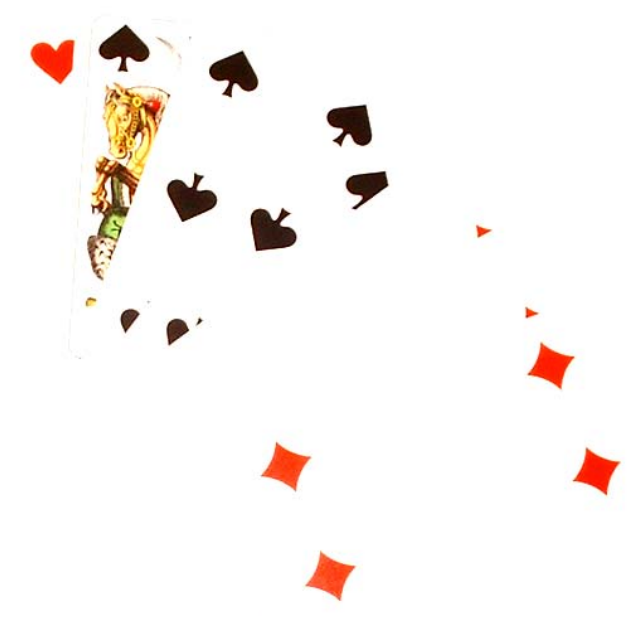
- o In manchen Runden kann auch der Zwicolo oder Tricolo sofort angesagt werden.
- o Beim Ouvert gibt es verschiedene Varianten z.B. alle müssen ihr Blatt vor sich offen hinlegen und keiner darf sprechen.
- o Manche erlauben, dass man Piccolo mit Sküs spielt.
- o In manchen Gruppen darf man auch bei Zwicolo und Tricolo keinen Sküs haben.

		<i>allein</i>			<i>Tarock ist Trumpf</i>			<i>Spielziel:</i>
<i>Negativ</i>	<i>Stichzwang</i>		<i>SpielerIn spielt aus</i>	<i>ohne Talon</i>		<i>ohne Zusatzspiele</i>	<i>Contra individuell</i>	<i>1,2 oder 3 Stich</i>

Bettler



Piccolo



Die Farbspiele

4 Punkte

- Tarock ist nicht Trumpf!!
- SpielerIn darf maximal 5 Tarock nach der Aufnahme des Talons haben.
- Tarock dürfen nicht abgelegt werden.
- Tarock dürfen erst dann gespielt werden, wenn keine Farbkarte in der Hand ist.
- Hat man die gespielte Karte nicht, muss Tarock gegeben werden (wenn vorhanden).

Farbensolo

- zählt doppelt!

Tipps für SpielerIn

- 3 Farben sollten jedenfalls „stehen“.
- 7 Stiche sind oft zu wenig.
- Solo ist manchmal vorteilhafter.

Günstige Kartenkonstellationen

- Könige
- Hohe Karten
- „Lange“ Farben (ziehen Tarock und holen Trull).

Tipps für GegenspielerIn

- Alleinstehend Könige des Spielers „austreiben“
- Eigene „lange“ Farben spielen und Trull zuwerfen.

Varianten

- In manchen Runden dürfen beim Farbdreier auch Tarock verlegt werden.
- In manchen Runden darf der / die SpielerIn 6 und manchmal auch mehr Tarock haben

<i>Positiv</i>	<i>kein Stichzwang</i>	<i>allein</i>	<i>Vorhand spielt aus</i>	<i>mit Talon</i>			<i>Contra gilt für alle</i>	<i>Spielziel:</i>
				<i>außer bei Farbensolo</i>	<i>Tarock ist nicht Trumpf</i>	<i>ohne Zusatzspiele</i>		<i>35 Punkte + 1 Blatt</i>

Farbendreier



Der Trischak

5 Punkte

- Kann nur von der Vorhand angesagt werden, und nur dann, wenn alle „weiter“ gesagt haben.
- Wer am meisten Punkte hat, hat verloren.
- wer keine Stiche macht, ist „Jungfrau“.
- Der Talon wird den ersten 6 Stichen zugeworfen.

Zählung:

- Verliert die Vorhand, zahlt sie doppelt.
- Hat der/die VerliererIn über 35 Punkte, zahlt er/sie doppelt.
- Jede/r SpielerIn kann vor Spielen der ersten Karte den Verlierer contrieren.
- Die Jungfrau kassiert alle Punkte (außer die, die durch contrieren entstehen).

Tipps

- Tarock treiben (mit mittlerer Tarock oder sehr langer Farbe).
- Vorsicht, man kann sich auch selbst contrieren.

Günstige Kartenkonstellationen

- je näher dem Bettler, desto besser!
- vierfärbig ohne König!
- wenige (hohe) Tarock (bei 6 Tarock wird's gefährlich).

Varianten

- In vielen Runden wird der Trischak nur mit 1 Punkt bewertet.
- In manchen Runden kann die Vorhand die Regeln festlegen, z.B. „von oben“ heißt, es muss immer die höchste Karte ausgespielt werden, oder „nach den Regeln des Farbendreiern“ oder „die Kleinen stechen die Großen“ usw.

		<i>jeder gegen jeden!</i>	<i>Vorhand spielt aus</i>	<i>Talon wird den ersten 6 Stichen zugeworfen.</i>	<i>Tarock ist Trumpf</i>	<i>mit Zusatzspielen</i>		<i>Spielziel: wenige (keine) Punkte!</i>
<i>Negativ</i>	<i>Stichzwang</i>						<i>Contra individuell</i>	

Allgemeine Tipps

- Übersicht behalten > welche Karten sind gefallen?
- Die ersten Stiche dienen oft der Orientierung!
- Viele Punkte sind oft in den letzten Stichen zu finden!
- Punkte zählen, nicht Stiche!
- Beim Ablegen farbfrei machen und an die Punkte denken!
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Literatur

Wolfgang Mayr, Robert Sedlaczek, Roland Kronigl, Das große Tarock-Buch, 2001, Edition Atelier
Wolfgang Mayr, Robert Sedlaczek, Die Strategie des Tarockspiels, 2010, Edition Atelier
Johannes Bamberger, Tarock, Die schönsten Varianten, 2005, Perlen Reihe

Turniere in der Steiermark

Das traditionelle Erotas-Weihnachtsturnier; Kontakt: Mag. Erich Hohl, erich.hohl@gmx.net

Das traditionelle Turnier im Juli in Kumberg; Kontakt: Taliman Sluga, taliman.sluga@doc.at

Seminare

Josef Preinerstorfer und Mag. Claudia Kapeller organisieren regelmäßig Tarock-Seminare, in denen man das schönste Kartenspiel der Welt von Grund auf Lernen kann.

Kontakt:

josef_preinerstorfer@aon.at und office@claudiakapeller.at
Infos auch unter www.tarock-steiermark.at

Offene Spielerrunde

Dienstag-Abend ab 18.00 Uhr im Gösserbräu, Neutorgasse; Kontakt: Josef Preinerstorfer, s.o
LLURT: Liga der leidenschaftlichen und risikofreudigen Tarockierer, www.llurt.at

