

EROTAS

Erstes oesterreichisches Tarockseminar

Die Regeln

Wir verwenden im Regelteil die männliche Form, um die Regeln leichter lesbar zu machen. Ausdrücklich sei vermerkt, dass diese Form geschlechtsneutral gemeint ist!

Die Karten und ihr Wert

Das Spiel besteht aus 54 Karten, 4 Farben zu je 8 Karten und 22 Tarockkarten. Die Farben sind gleichwertig.

Für Herz und Karo gilt die Reihenfolge:

König (höchste Karte), Dame, Reiter, Bub, Eins, Zwei, Drei, Vier

Für Kreuz und Pik gilt:

König (höchste Karte), Dame, Reiter, Bub, Zehn, Neun, Acht, Sieben

Für Tarock gilt:

Sküs (höchste Karte), XXI, XX, XIX, I

Grundsätzlich sticht die höhere Karte.

Eine wichtige Ausnahme: Fällt zuerst der Mond, dann der Sküs und dann der Pagat, so sticht der Pagat.

Mit Ausnahme der Farbenspielen sticht Tarock die Farbe.

Sechs Tarockkarten haben spezielle Namen:

„Sküs“

XXI – „Mond“

IIII – „Marabu“

III – „Kakadu“

II – „Uhu“

I – „Pagat“

Der Wert der Karten:

Könige je 5 Punkte

Damen je 4 Punkte

Reiter je 3 Punkte

Buben je 2 Punkte

Sküs, Mond und Pagat zählen je 5 Punkte

Alle anderen Karten zählen einen Punkt.

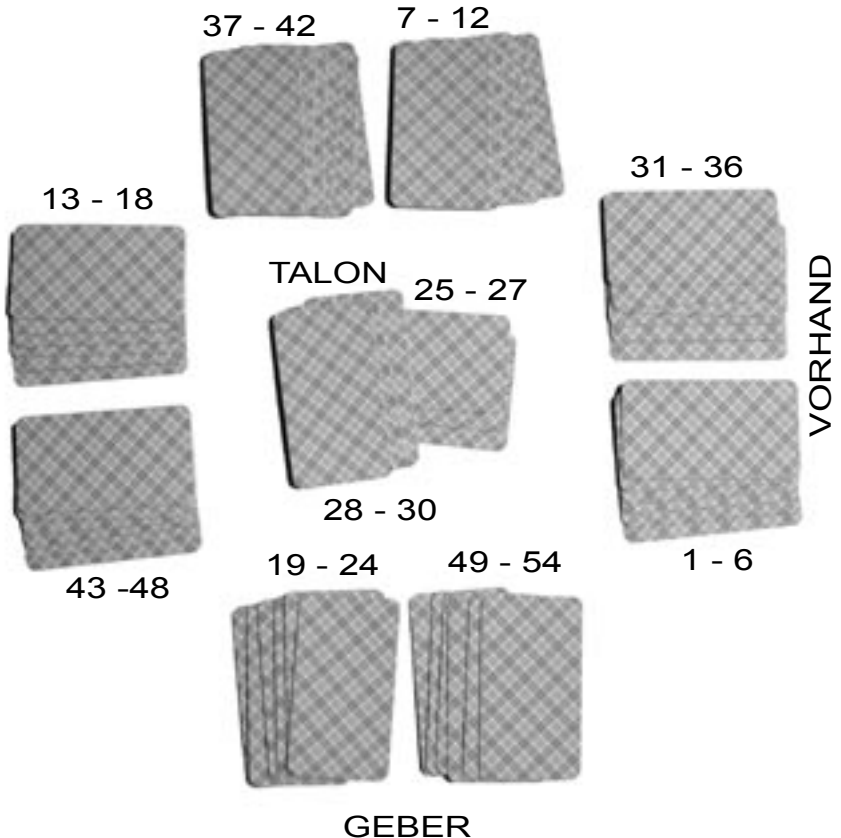
Die Kartenausgabe

Gegeben wird wie in der Zeichnung zu sehen.

Abgehoben wird nach dem Mischen der Karten von dem Spieler, der dem Geber gegenüber sitzt.

Statt abheben kann auch „geklopft“ werden (Der „Abheber“ klopft auf die Karten ohne abzuheben). Die Vorhand kann dann wählen, ob er die ersten, zweiten, dritten oder vierten 12 Karten bekommt. Der Talon muss in einem zwischendurch gelegt werden (das Talonpaket darf nicht als letztes Kartenpaket gelegt werden!).

Nimmt die Vorhand die ersten 12 Karten, müssen die nächsten Spieler die nächsten Karten (jeweils 12) nehmen.



Die Lizitation

Durch die Lizitation wird das Spiel gefunden. Wer das „ranghöchste“ Spiel ansagt, bekommt den Zuschlag.

Die Vorhand (der vom Geber rechts sitzende Spieler) beginnt und hat dabei 3 Möglichkeiten:

1. „**Mein Spiel**“ heißt, die Vorhand gibt an den rechts sitzenden Spieler weiter, er darf sich weiterhin an der Lizitation beteiligen, wenn die Reihe wieder an ihm ist.
2. Die Vorhand sagt „**Sechserdreier**“, worauf die Lizitation beendet ist. Der Spieler nimmt den gesamten Tarock an sich, nachdem er diesen seinen Mitspielern gezeigt hat.
3. Die Vorhand sagt ein **anderes Spiel** an und eröffnet damit die Lizitation.

Die Reihenfolge der Lizitation erfolgt entgegen der Uhrzeigerrichtung (der nächste ist der rechts sitzende Spieler). Ein Spieler kann sich nicht mehr an der Lizitation beteiligen, wenn er einmal das Spiel weitergegeben hat („ich passe“ oder „weiter“).

Ein Spieler kann sich so lange an der Lizitation beteiligen, so lange er ein höheres Spiel ansagen kann oder mit seiner Ansage ein höheres Spiel herbeiführen kann (siehe „Rangordnung“ der Spiele).

Trumpf

Tarockkarten sind immer Trumpf, stechen also die Farbkarten. Ausgenommen von dieser Regel sind Farbspiele (Farbendreier und Farbensolo).

Farbzwang und Stichzwang

Grundsätzlich muss in jedem Spiel Farbe bekannt werden. Hat der Spieler die gespielte Farbe nicht, muss er mit Tarock stechen. Bei Farbspielen ist Tarock die fünfte Farbe und sticht die anderen Farben nicht.

Bei Positivspielen besteht kein Stichzwang, bei Negativspielen besteht Stichzwang.

Talon

Nach Aufnahme des Talons (die 3 unteren oder die 3 oberen, beim Sechserdreier alle sechs) werden 3 bzw. 6 Karten abgelegt. Es darf kein Trullstück und kein König abgelegt werden. Tarock müssen offen abgelegt werden.

Beim Farbdreier darf kein Tarock abgelegt werden.

Abgelegte Karten werden den eigenen Stichen zugezählt. Der Teil des Talons, der liegen bleibt, wird den Gegnern zugeschrieben.

Bei Solospielen und Negativspielen bleibt der Talon liegen und wird den Gegnern gut geschrieben. Ausnahme: Liegt der gerufene König, bekommt der Spieler die 3 Talonkarten, in denen der König liegt.

Spielbeginn

Ausgespielt wird grundsätzlich von der Vorhand.

Bei Negativspielen spielt derjenige Spieler aus, der das Spiel gemeldet hat. Bei mehreren Spielen spielt der, der den Piccolo als erster angesagt hat, an.

Die Punkte

Spiele	Punkte
Picolo	2
Zwicolo (nur nach Picolo als Zusatzansage)	2
Tricolo (nur nach Picolo als Zusatzansage)	2
Solorufer	2
Pagatrufer	1+2
Picolo + 1 weiterer Picolo oder Zwicolo oder Tricolo	
Uhurufer	1+4
Picolo + 2 weitere Picolo oder Zwicolo oder Tricolo	
Kakadurufer	1+6
Maraburufer	1+8
Bettler	4
Picolo ouvert	4
Farbendreier	4
Dreier	5
Bettler ouvert	8
Farbensolo	8
Solodreier	10

Spiele, die nur die Vorhand spielen kann:

Rufer	1
Trischak	5
Wer mehr als 35 hat, zahlt doppelt, verliert die Vorhand, werden die Verlustpunkte verdoppelt	
Sechserdreier gewonnen	5
Sechserdreier verloren	
10	

Die Zusatzspiele

Pagat (Einser sticht als letzte Karte)	1
Uhu (Zweier sticht als vorletzte Karte)	2
Kakadu (Dreier sticht als drittletzte Karte)	3
Marabu (Vierer sticht als viertletzte Karte)	4
König ultimo (Der gerufene König wird als letzte Karte gespielt und der Stich bleibt bei den Spielern. Dabei muss der König nicht stechen.)	1
Trull (in den Stichen befindet sich der Pagat, der Mond und der Sküs)	1
Königstrull (in den Stichen befinden sich alle vier Könige)	1
Mondfang (Der Mond wird gefangen)	1

Vor dem Ausspielen angesagte Zusatzspiele zählen doppelt.

Valat

Beim Valat (alle Stiche) zählen alle Punkte vierfach, angesagt achtfach. Dafür gelten Punkte aus Zusatzspielen nicht.

Contra und Re

Spiele können contriert werden. Das muss vor dem Ausspielen der ersten Karte geschehen. Ein Contra verdoppelt die Punkte.

Spiele und Zusatzspiele müssen extra contriert werden.

Bei Negativspielen muss jeder Spieler für sich entscheiden, ob er kontriert, bei Positivspielen gilt ein Contra für alle Spieler.

Der Spieler kann mit „Re“ antworten, dies vervierfacht die Punktezahl.

Solospiele

Bei allen Solospielen zählen die Zusatzspiele doppelt.

Die Spiele (Übersicht)

	Positivspiel	Negativspiel	allein	mit Partner	mit Talon	ohne Talon	Tarock ist Trumpf	Kein Trumpf
Rufer	■			■	■		■	
Piccolo		■	■			■	■	
Zwicolo		■	■			■	■	
Tricolo		■	■			■	■	
Solorufer	■			■	■		■	
Pagatrufer	■			■	■		■	
Uhurufer	■			■	■		■	
Kakadurufer	■			■	■		■	
Maraburufer	■			■	■		■	
Bettler		■	■			■	■	
Piccolo ouvert		■	■			■	■	
Farbendreier	■		■		■			■
Dreier	■		■		■		■	
Bettler ouvert		■	■			■	■	
Farbensolo	■		■			■		■
Solodreier	■		■			■	■	
Trischak		■	■			■	■	
Sechserdreier	■		■		■		■	

Die Spielregeln

Die Rufer

Gerufen wird ein König. Derjenige Spieler, der den König im Blatt hat, ist der Partner für dieses Spiel.

Er darf sich aber nicht deklarieren, außer durch das Spielen des Königs oder durch die Ansage „König ultimo“, das heißt, er spielt den König im letzten Stich. Dieser Stich muss aber den Spielern gehören. Wird der König vorher gespielt oder gehört der letzte Stich mit dem König den Gegnern, ist der Ultimo verloren.

Hat der Spieler 3 Könige im Blatt, darf er ansagen „ich spiele mit dem vierten König“, ohne diesen König zu nennen.

Liegt der gerufene König im Talon, kann der Spieler das Spiel beenden und darf in diesem Fall nicht contriert werden. Er zahlt das angesagte Spiel einfach.

Der einfache Rufer

Darf nur von der Vorhand gespielt werden.

Solorufer

Der Talon bleibt liegen und wird den gegnerischen Stichen zugezählt. Ausgenommen, wenn der gerufene König liegt, dann gehören dem Spieler die drei Talonkarten, unter denen auch der gerufene König liegt.

Achtung: Im Solo gelten alle Zusatzpunkte doppelt.

Pagatrufer

Der Pagat muss als letzte Karte gespielt werden und stechen. Wird er früher gespielt oder im letzten Stich überstochen, ist der Pagat verloren.

Achtung: Pagat und Spiel werden extra verrechnet. Es kann also vorkommen, dass das Spiel gewonnen und der Pagat verloren wird (oder auch umgekehrt).

Uhurufer

Der Uhu (II) muss als zweitletzte Karte gespielt werden und stechen, sonst wie Pagatrufer.

Kakadurufer

Der Kakadu (III) muss als drittletzte Karte gespielt werden und stechen, sonst wie Pagatrufer.

Maraburufer

Der Marabu (IIII) muss als viertletzte Karte gespielt werden und stechen, sonst wie Pagatrufer.

Der „schwarze“ Dreier

Beim Dreier spielt ein Spieler gegen die anderen drei. Die Vorhand spielt aus. Es besteht Farb-, aber kein Stichzwang. Tarock ist Trumpf. Gewonnen hat der Spieler mit 35 Punkten und 1 Blatt.

Dreier

Drei Talonkarten dürfen aufgenommen werden.

Solodreier

Die Talonkarten bleiben liegen und werden den Gegnern zugezählt.

Sechserdreier

Dieser Dreier wird sofort von der Vorhand angesagt. Die Lizitation ist damit beendet. Der Spieler bekommt alle 6 Talonkarten. Verloren zählt der Sechserdreier doppelt.

Die Farbenspiele

Farbendreier

Tarock ist nicht Trumpf. Es besteht Farb-, aber kein Stichzwang. Hat ein Spieler keine Karte der ausgespielten Farbe, muss er Tarock zugeben.

Tarock darf erst ausgespielt werden, wenn der ausspielende Spieler keine Farbkarten mehr in der Hand hat.

3 Talonkarten dürfen aufgenommen werden. Tarock dürfen nicht abgelegt werden. Hat der Spieler nach dem Aufnehmen des Talons 6 oder mehr Tarock in der Hand, ist das Spiel verloren. Er darf in diesem Fall nicht contriert werden.

Farbensolo

Wie Farbendreier, nur ohne Talon.

Die Negativspiele

Für alle Negativspiele gilt Stichzwang. Der Talon bleibt bei Negativspielen unberührt. Der Pagat darf nur als letzte Karte gespielt werden (Ausnahme: Fällt zuerst der Mond und dann der Sküs, sticht der Pagat). Ausgespielt wird vom Spieler (sagen mehrere Spieler ein Negativspiel an, spielt der Erste aus).

Bettler

Der Spieler darf keinen Stich machen.

Bettler ouvert

Der Spieler darf keinen Stich machen. Der Spieler spielt aus. Nach dem ersten Stich spielt derjenige Spieler aus, der gestochen hat. Nachdem er ausgespielt hat, dürfen die 3 Gegenspieler einander die Karten zeigen und miteinander reden. Der Spieler bekommt keinen Einblick in die Karten der Gegner.

Picolo

Der Picolo darf nur ohne Sküs gespielt werden. Der Spieler muss exakt einen Stich machen, bei keinem oder zwei Stich ist das Spiel verloren.

Zwicolo

Darf nur nach Picolo als Zusatzansage gemeldet werden. Der Spieler muss exakt 2 Stiche machen.

Tricolo

Darf nur nach Picolo als Zusatzansage gemeldet werden. Der Spieler muss exakt 3 Stiche machen.

Picolo ouvert

Wie Picolo, nur dürfen die Gegenspieler einander die Karten zeigen und miteinander reden. Dies gilt erst, nachdem ein Gegenspieler das erste mal ausgespielt hat. Der Spieler bekommt keinen Einblick in die Karten der Gegner.

Trischak

Dieses Spiel kann nur von der Vorhand angesagt werden. Verlierer ist derjenige, der die meisten Punkte hat.

Wer mehr als 35 hat, zahlt doppelt,

Verliert die Vorhand, werden die Verlustpunkte ebenso verdoppelt.

Contra gegen den Verlierer ist möglich und muss vor dem Zuwurf der ersten Karte gemeldet werden.

Contriert sich ein Spieler selbst, verdoppeln sich die Verlustpunkte.

Hat ein Spieler keinen Stich, bekommt er alle Punkte gutgeschrieben, nicht jedoch die zusätzlichen Punkte aus eventuellen Contras.

Zu den Stichen 1 bis 6 wird jeweils eine Talonkarte (von oben beginnend) zugeworfen.

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.



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



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



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

Renonce

Begeht ein Spieler Renonce, erhalten die anderen Spieler so viel Punkte, als hätten sie das Spiel gewonnen.

Verstöße gegen Farbzwang und Stichzwang gelten dann als Renonce, wenn die Karten eingezogen sind. So lange die Karten am Tisch liegen, können Verstöße korrigiert werden.

Ansonsten gilt: Was liegt, das pickt!

In eingezogene Stiche darf nicht nachgesehen werden.

Vergibt sich ein Spieler, wird neu gegeben. Dafür gibt es keine Strafpunkte.

Gestalten Sie Ihr Spiel

Beim Tarock ist es üblich, dass eine Runde, vor allem, wenn öfter zusammengespielt wird, ihre speziellen Regeln vereinbart.

In der Folge einige mögliche Vereinbarungen, wie sie von den Autoren in ihrer Runde gespielt werden:

Der (einfache) Rufer wird nicht gespielt.

Jeder Spieler darf nur einen Solorufer vor Mitternacht und einen nach Mitternacht spielen. Ausgenommen davon sind die Solorufer mit dem vierten König.

Die Pagatkassa: Vor jedem Spiel zahlt jeder Spieler eine gewisse Punkteanzahl in eine eigene Kassa, die Pagatkassa. Gewinnt jemand einen angesagten Pagat, Uhu, Kakadu oder Marabu, bekommt er den gesamten Inhalt der Kassa. Verliert er, muss er den Inhalt der Kassa verdoppeln.

Ein Contra vor dem Aufnehmen des Talons („Hüttenfleck“) vervierfacht die Punkteanzahl.

Viele andere Varianten sind möglich!

