



# Tarife und Regeln des Kärntner Tarockcups



## Die Spiele und ihre Bewertung (Punkte)

Piccolo, Zwiccolo .....	2
Solorufer .....	2
Pagatrufer .....	3
Bettler .....	4
Sechserdreier (von der Vorhand sofort anzusagen) .....	4 / -8
Uhurufer .....	5
Farbendreier .....	5
Dreier .....	5
Piccolo ouvert, Zwiccolo ouvert .....	6
Kakadurufer .....	7
Bettler ouvert .....	8
Quapilrufer .....	9
Farbensolo .....	10
Solodreier .....	10

## Die Prämien angesagt/still

König ultimo .....	2 / 1
Trull .....	2 / 1
4 Könige .....	2 / 1
Pagat (I) .....	2 / 1
Uhu (II) .....	4 / 2
Kakadu (III) .....	6 / 3
Quapil (III) .....	8 / 4
Valat .....	20 / 10

## Zusätzliche Spiele für die Vorhand, wenn die anderen Spieler *Weiter!* sagen

Trischaken .....	2
Rufer .....	1

Bei Solospielen zählen alle Prämien doppelt.

## Kaiserstich (oder Märchenstich)

Fallen Sküs, Mond und Pagat, egal in welcher Reihenfolge, in einem Stich, so sticht der Pagat. In Negativspielen gibt es keinen Märchenstich.

## § Allgemeines:

- Es muss um Geld gespielt werden, 1 Punkt = 10 Cent und es wird plus und minus geschrieben.
- Gespielt wird gegen den Uhrzeigersinn. Es muss ordentlich gemischt und eine möglichst zufällige Verteilung der Karten angestrebt werden. Die Mitspieler dürfen dies (und etwaiges Nachmischen) vom Geber einfordern. Die abgehobenen Karten sind noch am Tisch vom Geber wieder zu einem Paket zusammenzufügen. Der Geber darf bis zum Ende des Gebens keine Karte zu Gesicht bekommen, auch nicht seine eigenen Karten. Der linkssitzende Spieler hebt ab (mind. fünf Karten), er darf auch mehrmals abheben. Nach der ersten Austeilrunde (zu je sechs Karten pro Spieler) wird der Talon (zweimal drei Karten) in die Mitte des Tisches gegeben, danach erfolgt die zweite Austeilrunde (wieder je sechs Karten pro Spieler).

- Jedes Spiel muss gespielt werden. Ein Blatt ohne Tarock und König wird nicht zusammengeworfen.
- Kontras werden nach jedem Spiel sofort ausbezahlt und wirken sich nicht auf die Schrift aus. Es gibt nur *Kontra* (doppelt), *Re* (vierfach) und *Sub* (achtfach).
- Bei positiven Spielen gilt das Kontra für alle Spieler, bei negativen Spielen wird individuell kontriert. Beim Trischaken gibt es kein Kontra.
- Trullstücke und Könige dürfen nie verlegt werden. Tarock dürfen bei schwarzen Positivspielen nur verlegt werden, wenn keine anderen Farben mehr abgelegt werden können und dann jedenfalls offen (Ausnahme: siehe Farbspiele).
- Zum Gewinn eines positiven Spiels braucht der Spielaufnehmer 35 Punkte und 2 Blatt.

### § Tischzulosungen und Sitzordnung:

- Es entscheidet ein Zufallsgenerator über die Tischzulassung in allen drei Runden.
- Vor einer Runde ist am Tisch zu vereinbaren, wer die Punkte schreibt. Dieser Spieler wird am Schreibzettel als „Schreiber“ vermerkt. Er ist für die korrekten Eintragungen der Ergebnisse auf dem Schreibzettel verantwortlich.
- Die Sitzordnung wird durch die Reihenfolge der Spielernamen am länglichen Zettel mit den Tischzulosungen festgelegt, die auch ident mit der App „Abakus“ ist. Der erste Spieler am Tisch kann seinen Platz frei wählen, die restlichen Spieler setzen sich laut Tischzettel/Abakus auf den entsprechenden Platz.
- Erster Geber (= linke Spalte am Schreibzettel) ist derjenige Spieler, der die höchste Karte aus dem Kartenstapel zieht. Wird mit Abakus geschrieben, ist die erste Vorhand schon vorgegeben.

### § Wie lange wird gespielt?

- Es werden insgesamt drei Runden zu je 5 Radeln gespielt. Bei Vierertischen sind das 20 Spiele, bei Fünfertischen 25 Spiele. Die Auslosung über alle drei Runden wird zu Beginn nach dem Zufallsprinzip von Abakus erstellt. Nach der ersten Runde werden am zweiten Tisch wieder fünf Radln gespielt, dasselbe nach der zweiten Runde.
- Pro Runde gibt es bei Vierertischen ein Zeitlimit von 100 Minuten, bei Fünfertischen 110 Minuten. Bei zeitlicher Überschreitung kann das Schiedsrichtertrio mit dem Veranstalter eine Runde vorzeitig abbrechen.
- Ein unentschuldigtes Verlassen eines Turniers führt zu einer Sperre! Die Dauer der Sperre wird individuell festgelegt.

### § Es wird nicht nur geschrieben, sondern auch ausbezahlt!

- Es wird jedes Spiel sofort geschrieben bzw. in Abakus eingegeben. Nach 20 Spielen, also am Ende einer jeden Runde, wird das Ergebnis dann in Summe ausbezahlt (1 Punkt = 10 Cent). Kontras werden nicht geschrieben, sondern sind sofort nach dem jeweiligen Spiel zu zahlen.
- Nachdem der Tisch abgerechnet hat, sind die Daten von Abakus an die Turnierleitung zu übertragen bzw. der Schreibzettel dort abzugeben.
- Die Ergebnisse der Einzelturniere werden in Cuppunkte umgerechnet. Bei positiven Turnierpunkten werden die ersten 100 Punkte voll gerechnet, bei über 100 Punkten zählt nur jeder zweite Punkt (z.B. bei 200 Turnierpunkten erhält ein Spieler 150 Cuppunkte). Erreicht ein Spieler bei einem Turnier über 300 Punkte, so werden maximal 200 Cuppunkte vergeben. Spieler mit Minuspunkten erhalten keine Cuppunkte. Für die Cupgesamtwertung werden 50% der besten Turnierergebnisse einer Saison gewertet.

### § Vorhand & Sechserdreier

- Der Vorhandspieler sagt entweder *Sechserdreier!* oder *Mein Spiel!* bzw. *Vorhand!* Der Vorhandspieler darf zu Beginn nicht *Weiter!* sagen und darf auch nicht ein anderes Spiel halten.

- Beim Sechserdreier werden alle sechs Talonkarten verdeckt aufgenommen und sechs Karten verlegt. Ein verlorener Sechserdreier zählt doppelt.
- Wenn der Vorhandspieler Mein Spiel! bzw. Vorhand! gesagt hat, und alle anderen Spieler Weiter! gesagt haben, kann der Vorhandspieler zusätzlich zu den anderen Spielen auch Rufer oder Trischaken spielen, aber keinen Sechserdreier mehr!
- Das erste Ausspiel hat immer die Vorhand (Ausnahme: siehe Negativspiele).

## § Trischaken

- Die sechs Karten des Talons werden einzeln zu den ersten sechs Stichen vor deren Einziehen offen dazugegeben („Zuwaage“).
- Die Vorhand (= Spielaufnehmer) ist verantwortlich für die richtige Zugabe der Zuwaage zu den ersten sechs Stichen. Es gilt absoluter Stichzwang.
- Verlierer des Trischakens ist der Spieler mit den meisten Punkten. Sind zwei oder drei Spieler punktgleich, so teilen sie sich die an die anderen Spieler zu verteilenden Punkte. Ist aber die Vorhand punktgleich, so verliert sie allein; punktgleiche Spieler werden so behandelt, als ob sie weniger Punkte hätten.
- Als „Bürgermeister“ gilt ein Spieler, der mindestens 35 Punkte und 2 Blatt erzielt.
- Es werden grundsätzlich sechs Punkte verteilt. Dieser Wert verdoppelt sich bei einem „Bürgermeister“ sowie bei einer „verlierenden Vorhand“ (12 Punkte) und vervierfacht sich bei einem „Vorhand-Bürgermeister“ (24 Punkte).
- Die zu verteilenden Punkte werden in der Regel gleichmäßig an alle ausgeschüttet. Erzielen allerdings ein oder mehrere Spieler keinen Stich („Jungfrau“), so zieht die „Jungfrau“ alle zu verteilenden Punkte zur Gänze ein. Gibt es mehrere „Jungfrauen“, dann werden die zu verteilenden Punkte unter ihnen geteilt.
- Bei Renonce zahlt der Renoncespieler den drei regulären Spielern je vier Punkte.

## § Ruferspiele

- Ein Ruferspiel mit Vogerl muss sofort unter Nennung des Vogerls lizitiert werden, also Pagatrufer, Uhurufer, Kakadu-/Pelikanrufer oder Quapilrufer. Nach dem Verlegen kann der Spieler weitere Vogerln ansagen.
- Liegt bei einem Vorhandrufer oder Besserrufer der gerufene König im Talon, kann der Spieler alle sechs Karten des Talons als Partnerersatz aufnehmen. Wer sich selbst ruft, kann „schleifen“. In diesem Fall werden die Punkte des normalen Spiels für die Schrift gewertet (z.B. Pagatrufer drei Punkte). Entscheidet sich der Spieler zu spielen, kann er kontriert werden. Das Kontra zählt nicht für die Schrift, wird aber am Tisch sofort ausbezahlt.
- Liegt bei einem Solorufer der gerufene König im Talon, erhält der Alleinspieler alle sechs Karten des Talons. Kontras zählen in diesem Fall nicht, egal ob das Spiel bzw. allfällige Prämien gewonnen oder verloren worden sind.
- Hat der Ruferspieler drei Könige im Blatt, kann er mit *Dem vierten König!* seinen Partner bestimmen. Hat der Ruferspieler alle vier Könige im Blatt, muss er eine Dame rufen. Selbstrufen ist generell nicht erlaubt und Renonce.

## § Negativspiele

- Bei Trischaken, Piccolo (ouvert), Zwiccolo (ouvert) und Bettler (ouvert) spielt der Spielaufnehmer aus. „Bei“-Spiele sind nicht zulässig, d.h. ist Piccolo/Zwiccolo lizitiert worden, ist kein zweiter oder gar dritter Piccolo/Zwiccolo möglich.
- Es gilt absoluter Stichzwang. Der Pagat darf nur als letztes Tarock gespielt werden. Der Märchenstich zählt in Negativspielen nicht. Ebenso gibt es keine Prämien.
- Bei den Ouvertspielen legen alle Spieler vor dem zweiten Ausspielen ihre Karten offen auf den Tisch. Die drei Gegenspieler dürfen sich beraten („plaudern“). Die gespielten Karten/Stiche bleiben vor jedem Spieler offen auf dem Tisch liegen.

## § Prämien

- Jeder Spieler kann nur einmal Prämien ansagen, und er muss zuvor angesagte Prämien anderer Spieler gleich kontrieren, später kann er nur noch jene Prämien, die nach ihm angesagt wurden, kontrieren.
- Ein Spieler darf ein Vogerl oder König ultimo nur dann ansagen, wenn er die jeweilige Karte im Blatt hat.
- Im Solorufer, Solodreier und Farbensolodreier gelten alle Prämien doppelt. Im Solodreier (höchstes Spiel) müssen die Prämien gleich mit der Spielansage gemeldet werden.
- Partner oder Gegner eines Ruferspielers sagen eine Prämie (z.B. Trull) an, ohne sich zu deklarieren, ob sie Partner oder Gegner sind. Stellt sich am Ende heraus, dass sich Partner kontriert haben, zählt das Kontra nicht für die Schrift und wird auch nicht ausbezahlt.
- Ein Spieler, der ein Vogerl oder einen König ultimo angesagt hat, muss versuchen, die entsprechende Karte zum vorgeschriebenen Stich zu spielen. Er darf also nicht den Pagat oder den gerufenen König früher spielen, auch wenn es ihm mehr Punkte brächte.
- Wer ein angesagtes Vogerl nicht zum vorgeschriebenen Stich spielen kann, weil er in diesem Stich eine Farbe bedienen muss, kann anschließend diese Karte jederzeit spielen.
- Wenn mehrere Vogerln, z.B. Kakadu und Uhu, angesagt sind, muss zuerst der höhere Vogel aufgegeben werden (z.B. hat ein Spieler zum viertletzten Stich als einzige Tarock nur noch Tarock III und II im Blatt und muss eine ausgespielte Karte tarockieren, muss er mit Tarock III stechen. Er darf also nicht im viertletzten Stich Tarock II nehmen, in der Hoffnung mit Tarock III im drittletzten Stich den Pelikan/Kakadu zu gewinnen.

## § Valat

- Im angesagten und stillen Valat zählen alle Vogerln und der König ultimo (egal ob angesagt oder still). Im angesagten Valat kann man Trull und vier Könige nicht ansagen. Im stillen Valat zählen angesagte Trull und angesagte vier Könige.
- Im Falle eines Valats werden Prämien und das Spiel verrechnet. Bei einem verlorenen angesagten Valat wird also das Spiel selbst mit allf. gewonnenen anderen Prämien gegengerechnet.
- Ein Kontra auf ein Spiel und Valatansage der Gegner ist möglich.

## § Farbspiele

- Zunächst müssen Tarock verdeckt verlegt werden (keine Trullstücke!), erst dann dürfen Farben verlegt werden, und zwar offen. Der Farbspieler muss nach dem Verlegen mindestens sechs Farbkarten im Blatt haben.
- Das erste Ausspiel hat immer die Vorhand.
- Alle Spieler dürfen erst dann Tarock ausspielen, wenn sie keine Farbkarten mehr im Blatt haben.
- Kann ein Spieler eine Farbe nicht bedienen, muss er Tarock zugeben. Erst wenn ein Spieler kein Tarock mehr im Blatt hat, darf er eine beliebige Farbkarte zugeben.
- Es besteht kein Stichzwang.
- Nur die Prämien vier Könige und Valat sind möglich.
- Nur wenn Tarock ausgespielt wurde und die Trull in einem Stich zusammenfällt (egal in welcher Reihenfolge), sticht der Pagat (Märchenstich)!

## § Wie sehen die Regeln für Renonce aus?

- Bei Unklarheiten und Streitfällen, ob eine Renonce vorliegt, ist das Schiedsrichtertrio herbeizurufen. Es sind alle Karten geordnet zu halten und noch vorhandene Karten auf der Hand werden nicht hergezeigt, bis der Sachverhalt geklärt ist.

- Wird auf Renonce entschieden, erhalten die nicht an der Renonce beteiligten Spieler so viele Punkte, als hätten sie das Spiel und die angesagten Prämien gewonnen (der renoncierende Ruferspieler zahlt also auch dem eigenen Partner; der renoncierende Gegner eines Dreierspielers zahlt den anderen zwei Gegnern je einmal, und dem Dreierspieler dreimal, also in Summe fünfmal). Begehen zwei Spieler eine Renonce (z.B. 11/13 Karten), werden die nicht an der Renonce beteiligten Spieler wie oben beschrieben entschädigt, den Verlust zahlen die Renoncierenden zu gleichen Teilen.
- Verstöße gegen Farbzwang/Stichzwang gelten dann als Renonce, wenn jener Spieler, der den Stich gemacht hat, die Karten schon eingezogen und zum nächsten Stich ausgespielt hat. Liegen die Karten noch am Tisch, darf bei Verstößen gegen Farbzwang/Stichzwang korrigiert werden.
- Bei Ouvertspielen gilt ein Verstoß gegen den Farbzwang/Stichzwang dann als eingetreten, wenn zum nächsten Stich ausgespielt worden ist. Davor ist eine Korrektur des Verstoßes noch möglich, sofern er entdeckt wird.
- Wenn kein Verstoß gegen Farbzwang/Stichzwang vorliegt, darf nicht korrigiert werden. Wenn ein Spieler beispielweise statt König (um zu schmieren) versehentlich einen Buben auf den Tisch gelegt hat, darf er den Buben nicht zurücknehmen.
- Wenn Renonce erkannt wird, ist das jeweilige Spiel zu Ende. Entsteht einem Spieler durch Renonce eines anderen Spielers eine offensichtliche Punkteeinbuße, weil stille Vogerln, ein stiller König ultimo oder ein stiller Valat nachweisbar gelungen wäre, so kann er diese Punkte über das Schiedsrichtertrio beim renoncierenden Spieler einfordern. Die anderen Spieler bekommen vom renoncierenden Spieler nur das Spiel und die angesagten Prämien.
- Begeht ein inaktiver Spieler (z.B. der Geber auf einem Fünfertisch öffnet vorzeitig den Talon) die Renonce, so muss er alle aktiven Spieler am Tisch schadlos halten.
- Wird ein angesagtes Vogerl oder der angesagte König durch Versehen zu früh (also nicht rechtzeitig) gespielt, gilt die Prämie als verloren, das Spiel selbst ist jedoch nicht als Renonce zu werten, sofern sich der renoncierende Spieler nicht dadurch einen Vorteil verschafft hat.
- Jeder Spieler darf in den zuvor gespielten Stich Einblick nehmen. Er darf jedoch nicht in seine eingezogenen Stiche hineinschauen, ein Nachwassern ist also verboten.
- Vergeben ist dann nicht Renonce, wenn der Fehler vor „Ich liege!“ bemerkt wird. Es wird straffrei neu gegeben. Stellt sich erst später heraus, dass ein Spieler zu wenig oder zu viele Karten im Blatt hat, so hat der Spieler mit den zu vielen und der mit den zu wenigen Karten Renonce begangen.
- Hat ein Spieler am Ende eine Karte zu wenig (oder zu viel), dann hat er mit 11 (bzw. 13) Karten das Spiel begonnen. Das ist Renonce. Gleiches gilt für den Fall, dass ein Spieler deswegen am Ende eine Karte zu wenig hat, weil er im Verlauf des Spiels versehentlich zwei Karten auf den Tisch gelegt hat oder weil ihm während des Spiels eine Karte auf den Boden gefallen ist.
- Die Stiche werden getrennt vom Talon (Ablage) auf den Tisch gelegt, der Talon ist vor dem Zählen auf Verlangen herzuzeigen. Jeder Spieler darf nur seine eigenen Stiche einziehen, nicht auch die Stiche seines Partners! Auch die Gegner eines Dreierspielers dürfen ihre Stiche nicht zusammenlegen.
- Solange die erste Lizitationsrunde nicht mit dreimal *Weiter!* abgeschlossen wurde und einem Spieler das Spiel gehört, darf niemand den Talon öffnen oder einen König rufen. Wird durch diesen Vorfall einem nachsitzenden Spieler ein höheres Spiel genommen, kann er dieses trotzdem spielen. Ansonsten wird auf Renonce entschieden.
- Falsches Ausspiel ist Renonce (z.B. nicht die Vorhand spielt bei positiven Spielen aus, oder ein Spieler macht einen Stich und ein anderer Spieler spielt infolge aus)! Nach dem Umdrehen des ersten Stiches gilt ein falsches Ausspiel als „saniert“ und das Spiel wird fortgesetzt.
- Eine Renonce, die nicht sofort bzw. erst im Nachhinein bemerkt wird, gilt als „überspielt“ bzw. als nicht mehr einforderbar, wenn zum nächsten Spiel gemischt und abgehoben wurde.

## § Was ist die Tarock-Etikette?

- Der Kärntner Tarockcup legt Wert auf einen fairen Spielablauf! Wir bitten um einen freundlichen und kollegialen Umgang unter den Spielern, um höfliches, korrektes und ruhiges Verhalten.

- Es herrscht in den Spiellokalen Rauchverbot. Der Alkoholkonsum ist bitte in solchen Maßen zu halten, dass Umgangsformen und Spielfähigkeit nicht beeinträchtigt sind.
- Störendes Reden während des Spielablaufs ist unerwünscht (insbesondere Kommentare zum Spiel und Kritik an den Mitspielern) und hat auf Aufforderung gänzlich zu unterbleiben. Nach der Abrechnung eines Spiels kann eine kurze, konstruktive Nachbesprechung stattfinden, da wechselseitiges Lernen im Interesse Aller ist.
- Wenn sich ein Spieler durch das Verhalten eines Mitspielers sehr gestört fühlt, kann das Schiedsrichtertrio eine Verwarnung aussprechen. Im Wiederholungsfall wird eine Sperre für ein oder mehrere Turniere verhängt.
- Die Spiele und Prämien sind mit ihren üblichen Namen anzusagen (etwa: Tarock III heißt *Kakadu/Pelikan*, nicht *Dreier*). Ein Lizit ist zügig, korrekt und gut hörbar durchzuführen, einschließlich der *Gut!*-Meldungen.
- Bei Spielen mit Talon wird dieser vom Spielaufnehmer selbst geöffnet (bzw. beim Sechserdreier geschlossen aufgenommen).
- Der Spielaufnehmer sagt nach eventueller Ablage nochmals das Spiel, die etwaige gerufene Farbe sowie etwaige Prämien an und beendet sein Lizit dann endgültig mit den Worten *Ich liege!* („Ich liege“ ist das letzte Wort!). Danach darf er keine weiteren Prämienansagen machen und auch nicht mehr Veränderungen in den verlegten Talonkarten vornehmen. Nach Abschluss der zweiten Lizitationsrunde erfolgt das Ausspiel durch die Vorhand bzw. bei Negativspielen durch den Spielaufnehmer.
- Auf Anfrage eines Mitspielers wer ausspielt, hat der Schreiber Auskunft zu geben!
- Zuschauer haben weit genug vom Spieltisch entfernt zu stehen, sodass sie die Spieler nicht stören. Jegliche Störungen des Spiels durch Kiebitze oder durch den fünften Mitspieler auf einem Fünftisch wie Äußerungen zum Spiel (auch durch Mimik oder Gestik) sind strikt untersagt. Wenn der Verdacht besteht, dass ein Spiel nur durch den Einfluss eines Kiebitzes gewonnen wurde, kann das Schiedsrichtertrio herbeigerufen werden und auf Annullierung des Spieles entscheiden. Jeder Spieler hat das Recht, einen Kiebitz wegzuweisen.

## § **Ausschluss des Rechtsweges**

- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mit der Teilnahme erklärt sich jeder Spieler ausdrücklich damit einverstanden, allfällige Entscheidungen der Cupleitung und des Schiedsrichtertrios zu akzeptieren. Der Cupleitung und den Veranstaltern steht es frei, ohne Angabe von Gründen Spieler von der Teilnahme auszuschließen. Es besteht kein Rechtsanspruch auf Teilnahme an einzelnen Turnieren.