

Tarockregeln Tarockclub Gallneukirchen - Stand: Juni 2021

Spiele/Wertung		Ausspieler	Stichzwang	Talon	Regeln
Trischaken	1	Vorhand	ja	Letzten Stich erhält den gesamten Talon	Wenn kein Spieler ein Spiel ansagt kann der Vorhandspieler "abfahren". Es herrscht Stichzwang. Spielziel ist, möglichst wenig Punkte zu sammeln. Verliert der Vorhandspieler, zahlt er doppelt. Eine "Jungfrau" (kein Stich) erhält den gesamten Spielerlös.
Rufen	1	Vorhand	nein	ja	Der Vorhandspieler ruft einen König und wählt damit seinen Partner. Der Partner kann den König ansagen, er muß den König aber dann am letzten Stich heimbringen. Das Spiel ist mit 35 +2 Blatt gewonnen.
Piccolo/Zwiccolo	2	Spieler	ja	nein	Spieler spielt gegen die 3 übrigen Mitspieler. Er muss genau einen Stich (Piccolo) zwei Stiche (Zwiccolo) machen.
Solo-Rufer	2	Vorhand	nein	nein	Kann von jedem Spieler gespielt werden. Ein Partner wird mittels Königruf gewählt, der Spieler erhält jedoch keinen Talon und alle Ansagen zählen doppelt! Das Spiel ist mit 35 +2 Blatt gewonnen.
Pagatrufer	3	Vorhand	nein	ja	Kann von jedem Spieler gespielt werden. Ein Partner wird mittels Königruf gewählt, der Spieler muß Tarock I ansagen und am letzten Stich heimbringen! Das Spiel ist mit 35 +2 Blatt gewonnen.
Bettler	4	Spieler	ja	nein	Spieler spielt gegen die 3 übrigen Mitspieler. Er darf keinen Stich machen.
Sechser-Dreier	4 (-8)	Vorhand	nein	Spieler kann alle 6 Karten verdeckt aufnehmen	Kann nur vom Vorhandspieler gespielt und muß sofort angesagt werden. Spieler spielt gegen die übrigen 3 Mitspieler. Er muß nach Talonaufnahme 6 Karten ablegen, die zu seinem Spiel zählen. Bei Verlust wird das Spiel doppelt gewertet. (< 35 +2 Blatt).
Uhurufer	5	Vorhand	nein	ja	Kann von jedem Spieler gespielt werden. Ein Partner wird mittels Königruf gewählt, der Spieler muß Tarock II ansagen und am vorletzten Stich heimbringen! Das Spiel ist mit 35 +2 Blatt gewonnen.
Farben-Dreier	5	Vorhand	nein	ja	Tarock ist die "5. Farbe", sticht daher nicht und darf erst ausgespielt werden, wenn keine Farbkarte mehr im Blatt ist. Es herrscht "Farbzwang" aber nicht "Stichzwang". Wer keine Farbe hat, muß Tarock zugeben. Das Spiel ist mit 35+2 gewonnen.
Dreier	5	Vorhand	nein	ja	Spieler spielt allein gegen die 3 übrigen Mitspieler. Das Spiel ist mit 35 +2 Blatt gewonnen.
Piccolo/Zwiccolo Ouvert	6	Spieler	ja	nein	Spieler spielt gegen die übrigen 3 Mitspieler muss genau einen Stich (Piccolo) zwei Stiche (Zwiccolo) machen. Nach dem Ausspielen werden die Karten aufgelegt und es wird offen gespielt.
Kakadurufer	7	Vorhand	nein	ja	Kann von jedem Spieler gespielt werden. Ein Partner wird mittels Königruf gewählt, der Spieler muß Tarock III ansagen und am drittlezten Stich heimbringen! Das Spiel ist mit 35 +2 Blatt gewonnen.
Bettler-Ouvert	8	Spieler	ja	nein	Spieler spielt gegen die übrigen 3 Mitspieler und darf keinen Stich machen. Nach dem Ausspielen werden die Karten aufgelegt und es wird offen gespielt.
Wildsaurufer	9	Vorhand	nein	ja	Kann von jedem Spieler gespielt werden. Ein Partner wird mittels Königruf gewählt, der Spieler muß Tarock IIII ansagen und am viertletzten Stich heimbringen! Das Spiel ist mit 35 +2 Blatt gewonnen.
Farbensolo	10	Vorhand	nein	nein	Tarock ist die "5. Farbe", sticht daher nicht und darf erst ausgespielt werden, wenn keine Farbkarte mehr im Blatt ist. Es herrscht "Farbzwang" aber nicht "Stichzwang". Kein Talon! Wer keine Farbe hat, muß Tarock zugeben. Das Spiel ist mit 35+2 gewonnen. Alle Ansagen zählen doppelt.
Solo-Dreier	10	Vorhand	nein	nein	Spieler spielt gegen die 3 übrigen Mitspieler. Alle Ansagen zählen doppelt. Das Spiel ist mit 35+2 blatt gewonnen.
Ansagen:		angesagt	still	1) Alle Ansagen gelten "still" jeweils mit dem halben Wert, bei den Solospielen wird der Wert verdoppelt.	
König ultimo:		2	1	2) Jeder Spieler kann nur einmal eine "Ansaage" tätigen.	
Trull		2	1	3) Die Figuren Pagat, Uhu, Kakadu und Wildsau sowie König Ultimo können nicht für andere Spieler (z.B. Partner) angesagt werden.	
Alle Könige		2	1	4) Beim Solo-Dreier (höchstes Spiel, daher keine Überbietung mehr möglich) müssen alle Ansagen sofort gemeldet werden,	
Pagat	I	2	1	bevor der Spieler das Spiel eröffnet, erklärt er (z.B. mit "ich liege").	
Uhu	II	4	2	5) Eine der vier Figuren Pagat, Uhu,Kakadu od. Wildsau ist Voraussetzung für einen A-Rufer. Hat man keine dieser Figuren vor	
Kakadu	III	6	3	dem Talonkauf im Blatt und spielt trotzdem einen A-Rufer, so ist dies als Renonce zu werten. (je drei Punkte an Mitspieler)	
Wildsau	IIII	8	4	6) Beim Valat gelten nur die angesagten Ansagen.	
Valat		8-fach	4-fach	7) Da sich der Valat nur auf das Spiel bezieht, gelten andere "Ansagen" (z.B. Trull) nicht automatisch als verloren, wenn man das Spiel verliert	