



Die Regeln des Steirischen Tarockcups 2017 / 2018

Die Spiele und ihre Bewertung	Punkte	Die Prämien	angesagt/still
Piccolo, Zwiccolo,.....	2	König ultimo.....	.2/1
Solorufer	2	Trull.....	.2/1
Pagatrufer	3	4 Könige2/1
Bettler	4	Pagat (I).....	.2/1
Sechserdreier *).....	4/–8	Uhu (II).....	.4/2
Uhurufer.....	5	Kakadu (III).....	.6/3
Farbendreier	5	Quapil (III).....	.8/4
Dreier.....	5	Valat	8-fach/4-fach
Piccolo ouvert, Zwiccolo ouvert	6	Mondfang wird nicht honoriert.	
Kakadurufer	7	Kaiserstich (Märchen)	
Bettler ouvert.....	8	Fallen Sküs, Mond und Pagat, egal in welcher Reihenfolge, in einem Stich , so sticht der Pagat.	
Quapilrufer	9	In Negativspielen wird der Märchenstich nicht gespielt.	
Farbensolo.....	10		
Solodreier	10		
*) Muss von der Vorhand sofort lizitiert werden.			
Spiele für die Vorhand, wenn die anderen Spieler Weiter! gesagt haben			
Trischaken	3		
Rufer.....	1		

Allgemeines

- Es wird plus und minus geschrieben (1 Punkt = 10 Cent). Es kann um Geld gespielt werden, muss aber nicht. Der Veranstalter entscheidet.
- Jedes Spiel muss gespielt werden. Ein Blatt ohne Tarock und Könige wird **nicht** zusammengeworfen.
- Kontrierungen wirken sich nicht auf die Schrift aus; wenn um Geld gespielt wird, dann nur auf die Auszahlung.
- Es gibt nur Kontra (doppelt), Re (vierfach) und Sub (achtfach). Kontra vor Talonkauf (Mutterleib, Hüttenfleck) ist nicht möglich.
- Es gibt **kein** Verdoppelungsradd nach Mondfang, Trischaken oder Nullrunde (Fensterbankl, Brettl, Nebel).
- Die Sitzordnung wird durch das EDV- System oder durch Kartenziehen ermittelt, wer den Tarock hat, ist erster Geber. Der linkssitzende Spieler hebt ab (mind. 5 Karten). Der Talon wird in der Mitte (nach 4 x 6 Karten) gegeben. Gespielt wird **gegen** den Uhrzeigersinn.
- Zum Gewinn braucht der Spielaufnehmer eines positiven Spiels 35 Punkte und 2 Blatt.
- Bei positiven Spielen gilt das Kontra für **alle Spieler**, bei negativen Spielen wird **individuell** kontriert.
- Trullstücke und Könige dürfen nie verlegt werden, andere Tarock nur dann, wenn es zwingend ist.
- Ein unentschuldigtes Verlassen eines Turniers führt zu einer Sperre. Die Dauer der Sperre wird individuell festgelegt.

Vorhand & Sechserdreier

- Der Vorhandspieler sagt entweder *Sechserdreier!* oder *Mein Spiel!* bzw. *Vorhand!*
- Beim Sechserdreier werden **alle 6 Karten des Talons verdeckt** aufgenommen und 6 Karten verlegt. Die verlegten Karten zählen zu den Stichen des Spielers. Ein verlorener Sechserdreier zählt **doppelt** (nur das Spiel, nicht die Prämien).
- Wenn der Vorhandspieler *Mein Spiel!* bzw. *Vorhand!* gesagt hat, und alle anderen Spieler *Weiter!* gesagt haben, kann der Vorhandspieler auch Rufer oder Trischaken spielen, aber keinen Sechserdreier mehr!
- Wenn der Vorhandspieler einen Sechserdreier lizitiert hat und von einem anderen Spieler überboten worden ist, z. B. mit einem Farbendreier, so kann er weiter erhöhen, z. B. auf Dreier.
- Der Vorhandspieler darf zu Beginn nicht *Weiter!* sagen und darf nicht ein anderes Spiel halten.

Trischaken

- Es wird nur *bunt gemischt* gespielt: Jeder spielt beliebig aus, egal ob Tarock oder Farbe.
- Es gilt immer Farb- und Stichzwang, der Pagat darf nur als letztes Tarock ausgespielt bzw. zugegeben werden,
- Kein Kontra möglich!
- Die Karten des Talons werden der Reihe nach aufgedeckt zu den ersten **6 Stichen** dazugegeben.
- Verlierer des Trischakens ist der Spieler mit den meisten Punkten. Er zahlt den anderen Spielern je 3 Punkte.



- Hat der Vorhandspieler die meisten Punkte, zahlt er doppelt, also je 6 Punkte (gilt auch dann, wenn er punktegleich mit einem anderen Spieler ist).
- Hat der Verlierer mindestens 35 Punkte und 2 Blatt erzielt (Bürgermeister), zahlt er ebenfalls doppelt, also je 6 Punkte. Ist der Vorhandspieler Bürgermeister, zahlt er vierfach, also je 12 Punkte.
- Bei Punktegleichheit zweier oder dreier Verlierer zahlen diese an die bzw. an den Gewinner je 3 Punkte.
- Hat ein Spieler keinen Stich (Jungfrau), erhält er vom Verlierer 9 Punkte; die anderen Spieler bekommen nichts. Bei Punktegleichheit von 2 Verlierern erhält die Jungfrau von diesen je 9 Punkte.
- Haben 2 Spieler keinen Stich (2 Jungfrauen), so erhalten sie vom Verlierer je 9 Punkte. Bei Punktegleichheit zweier Verlierer, (also jeweils 35 Punkte) erhält jede Jungfrau von einem der Verlierer 9 Punkte.
- Der Bürgermeister zahlt der Jungfrau 18 Punkte, gibt es 2 Jungfrauen, zahlt er je 9 Punkte.
- Hat der Verlierer alle Stiche, zahlt er je 12 Punkte. Hat der Vorhandspieler alle Stiche, zahlt er je 24 Punkte.
- Bei Renonce zahlt der Renoncespieler den 3 regulären Spielern je 9 Punkte, egal wer getrischakt hat.

Ruferspiele

- Ein **Ruferspiel mit Vogerl** muss sofort unter Nennung des Vogerls lizitiert werden, also **Pagatrufer, Uhurufer, Kakadurufer oder Quapilrufer**. Nach dem Verlegen kann der Spieler weitere Vogerln ansagen.
- Liegt beim Rufer, Pagatrufer etc. der gerufene König im Talon, kann sich der Spieler frei entscheiden, welche Talonhälfte er aufnimmt (keine Strafprämie beim liegengelassenen König). Wer sich selbst ruft, kann „schleifen“. In diesem Fall werden die Punkte des normalen Spiels gewertet (z.B. Pagatrufer 3 Punkte). Entscheidet sich der Spieler zu spielen, kann er kontriert werden.
- Liegt beim Solorufer der gerufene König im Talon, erhält der Alleinspieler die Talonhälfte mit dem König. Kontras zählen in diesem Fall **nicht**, egal ob das Spiel bzw. allfällige Prämien gewonnen oder verloren sind.
- Hat der Ruferspieler **3 Könige im Blatt**, kann er mit *der vierte König!* den Partner bestimmen. Hat der Ruferspieler alle 4 Könige im Blatt, ruft er eine Dame. Selbstrufen ist generell nicht erlaubt und Renonce.

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 **Farbensolo** gelten alle Prämien **doppelt** (Valat bleibt aber 8-fach/4-fach). Im **Solodreier** (höchstes Spiel) müssen die Prämien gleich mit der Spielansage gemeldet werden. Dies gilt auch für eine allfällige Valatansage.
- 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 dies nicht.
- Wenn man ein Vogerl oder König ultimo angesagt hat, dann muss man immer versuchen, die entsprechende Karte zum vorgeschriebenen Stich zu spielen. Hat ein Spieler z.B. Uhu **und** Pagat angesagt und diese 2 Karten sind **zum drittletzten Stich** seine einzigen Tarock, so **muss er im drittletzten Stich** eine Farbe, die er nicht bedienen kann, mit Uhu stechen.
- Wenn man ein angesagtes Vogerl **nicht** zum vorgeschriebenen Stich spielen kann, **weil man in diesem Stich eine Farbe bedienen muss**, so ist es ab dann egal, wann man die entsprechende Karte spielt.

Valat

- Im angesagten und stillen Valat zählen **alle Vogerln und der König ultimo** (egal ob angesagt oder still), werden aber nicht vervielfacht. Im angesagten Valat kann man **Trull** oder **4 Könige** nicht ansagen. Im stillen Valat zählen **angesagte Trull** und **angesagte 4 Könige**.
- Bei Pagatrufer, Uhurufer, etc. wird im Fall eines Valats **nur das Spiel vervielfacht**, nicht auch das Vogerl.
- Sobald ein Valat angesagt oder still erzielt wird, ist ein Kontra auf das Spiel hinfällig (ein Kontra auf einen angesagten Valat ist selbstverständlich möglich).

Farbspiele

- Zunächst müssen Tarock verlegt werden, und zwar **verdeckt** (keine Trullstücke!), erst dann dürfen Farben verlegt werden, und zwar **offen**. Der Farbspieler muss nach dem Verlegen **mindestens 6 Farbkarten** im Blatt haben.
- **Zum ersten Ausspielen kommt immer die Vorhand**.
- Alle Spieler dürfen erst dann Tarock ausspielen, wenn sie keine Farbkarten mehr haben. Kann ein Spieler eine Farbe nicht bedienen, muss er Tarock zugeben. Wer in diesem Fall kein Tarock hat, gibt beliebig zu.
- Es besteht kein Stichzwang. Nur die Ansagen 4 Könige und Valat sind möglich.



Negativspiele

- Bei Piccolo (ouvert), Zwiccolo (ouvert) und Bettler (ouvert) spielt **der Spielansager** aus.
- „Bei“-Spiele sind nicht zulässig. Piccolo/ Zwiccolo und Bettler sind nicht kombinierbar.
- Es gilt Stichzwang. Der Pagat darf nur als letztes Tarock gespielt werden. Kein Märchenstich in Negativspielen.
- Bei den Ouvertspielen legen alle Spieler **vor dem zweiten Auspielen** ihre Karten offen auf den Tisch. Die 3 Gegenspieler **dürfen sich beraten („plaudern“)**. Die gespielten Karten werden nicht eingezogen, sondern bleiben vor jedem Spieler offen am Tisch liegen.

Wie wird gespielt? Nach dem K.O.-System wie beim Preisschnapsen?

- Natürlich nicht! Das wäre unbefriedigend. Stellen Sie sich vor, Sie schneiden in der ersten Runde aus, weil Sie Pech haben. Dann sind Sie umsonst zum Turnier gekommen.
- Beim Tarockcup spielen Sie vom Anfang bis zum Ende mit. Wer die höchste Punkteanzahl an einem Turniertag erreicht, ist Sieger dieses Einzelturniers.

Wie werden die einzelnen Ergebnisse gewertet?

- Die Ergebnisse der Einzelturniere werden in fixe Cuppunkte umgerechnet (erster Platz 223 Fixpunkte, zweiter 198, dritter 180 ... 50. Platz 1 Fixpunkt). Wer an mindestens einem Einzelturnier teilgenommen hat, ist für das Finale qualifiziert.
- Für den Gesamtturniersieg werden die sechs besten Ergebnisse plus das Final-Ergebnis gewertet.

Wie werden die Spieler an die einzelnen Tische gesetzt?

- Es entscheidet ein Zufallsgenerator. Wer schreibt, ist am Tisch zu vereinbaren. Sitzordnung und erstes Geben wird durch Kartenziehen festgelegt. (z.B. Pik zu Pik, Treff zu Treff, Herz zu Herz, Tarock zu Tarock = Geber).

Es wird aber nicht nur geschrieben, sondern auch ausbezahlt?

- Es wird jedes Spiel sofort geschrieben. Wenn um Geld gespielt wird, wird nach Ende eines jeden Durchganges, das Ergebnis dann in Summe ausbezahlt (1 Punkt = 10 Cent). Die Kontras gelten nur für die Auszahlung und sind sofort nach dem jeweiligen Spiel zu zahlen. Dadurch soll verhindert werden, dass durch heftiges Kontrieren der Score an einem Tisch in die Höhe getrieben wird. Für das Turnierergebnis ist nur die Schrift ausschlaggebend.

Wie lange wird gespielt?

- Es werden 3 Runden gespielt.

Wie sehen die Regeln für Renonce aus?

- Begeht ein Spieler Renonce, erhalten die anderen Spieler so viele Punkte, als hätten sie das Spiel und die angesagten Prämien gewonnen (der renoncierende Ruferspieler zahlt also auch dem Partner, der renoncierende Gegner eines Dreierspielers zahlt den anderen 2 Gegnern 1 Mal, dem Dreierspieler 3 Mal, also wie wenn die anderen 3 Spieler gewonnen hätten).
- Verstöße gegen Farbzwang/Stichzwang gelten dann als Renonce, wenn jener Spieler, der den Stich gemacht hat, die Karten schon eingezogen hat. Liegen die Karten noch am Tisch, darf bei Verstößen gegen Farbzwang/Stichzwang korrigiert werden.
- 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 auf Renonce erkannt wird, ist das jeweilige Spiel zu Ende. Entsteht einem Spieler durch Renonce eines anderen Spielers ein offensichtlicher Punkteverlust (stille Vogerln, stiller Valat), so kann er diese Punkte beim renoncierenden Spieler einfordern. Die anderen Spieler bekommen vom renoncierenden Spieler nur das Spiel und die angesagten Prämien.
- Wird das angesagte Vogerl oder der angesagte König durch Versehen zu früh (oder nicht rechtzeitig) gespielt, sind die anderen am Tisch angehalten, den Spieler darauf hinzuweisen. Sind die Karten bereits eingezogen, gilt das Vogerl/der angesagte König als verloren, das Spiel selbst jedoch nicht als Renonce.
- Sofern der STOCK ein Renonce erkennt, gehört es zum „fair play“, dass er den Spieler darauf aufmerksam macht.
- Jeder Spieler darf in den zuvor gespielten Stich Einblick nehmen. Er darf jedoch nicht in seine eingezogenen Stiche hineinschauen, das „Nachwassern“ ist also verboten.
- Vergeben ist dann nicht Renonce, wenn der Fehler vor Beginn der Lizitation bemerkt wird. Der Spieler gibt straffrei neu. 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, dann hat er entweder mit 11 Karten das Spiel begonnen oder bei einem Stich 2 Karten auf den Tisch gelegt. In beiden Fällen ist das Renonce.



- Falsches Ausspielen, welches spiel- verratend oder –entscheidend sein kann, führt – ohne weitere Diskussion - zum Renonce, wenn ein Spieler dies fordert. In diesem Zusammenhang wird jedoch auch auf die „fair play“- Regeln verwiesen!
- Die Stiche werden getrennt vom Talon auf den Tisch gelegt, der Talon ist vor dem Zählen herzuzeigen. Jeder Spieler darf nur seine eigenen Stiche einziehen, nicht auch die Stiche seiner Partner. Auch die Gegner eines Dreierspielers dürfen ihre Stiche nicht zusammenlegen.
- Wird bemerkt, dass ein Spieler Renonce begeht oder im Begriff dazu ist, so sind die anderen Spieler angehalten, ihn darauf hinzuweisen. Dies gilt etwa für den Fall, dass ein Spieler irrtümlich einen Stich einzieht und ausspielen will.

Was ist die Tarock-Etikette?

- Der Steirische Tarockcup legt Wert auf einen fairen Spielablauf.
- Wir bitten um einen freundlichen und kollegialen Umgang unter den Spielern; jedenfalls aber um höfliches, korrektes und ruhiges Verhalten, um andere nicht zu stören.
- 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 auch im Interesse aller ist.
- Die Spiele und Prämien sind mit ihren üblichen Namen anzusagen (etwa: Tarock III heißt „Kakadu“, nicht „Dreier“). Das Lizit ist zügig, korrekt und gut hörbar durchzuführen, einschließlich der „Gut!“ -Meldungen.
- Bei Spielen mit Talon wird dieser vom Spielersteher selbst geöffnet (bzw. beim Sechserdreier geschlossen aufgenommen).
- Der Spielersteher 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!“. Danach sind keine weiteren Prämienansagen oder Veränderungen in den verlegten Talon-Karten mehr möglich.
- Es herrscht an den Spielorten Rauchverbot. Alkoholkonsum ist in solchen Maßen zu halten, dass Umgangsformen und Spielfähigkeit nicht beeinträchtigt sind.
- Zuschauer haben weit genug vom Spieltisch entfernt zu stehen, dass sie die Spieler nicht stören. Jegliche Störungen des Spiels oder Äußerungen dazu (auch durch Mimik) sind strikt untersagt. Jeder Spieler hat das Recht, einen Kiebitz wegzuweisen.
- Es muss ordentlich gemischt und eine möglichst zufällige Verteilung der Karten angestrebt werden. Die Mitspieler dürfen dies (und etwaiges Nachmischen) vom Geber einfordern. Der Abheber darf auch mehrmals abheben. Die abgehobenen Karten sind noch am Tisch wieder zu einem Paket zusammenzufügen.
- Der Geber darf bis zum Ende des Gebens keine Karte zu Gesicht bekommen, auch nicht seine eigenen.

20.04.2017