

Königrufen – Grundkurs 1



Linzer Tarock Akademie

Web: www.linzertarockakademie.jimdo.com Mail: office@linzer-tarock-akademie.at

Mobil: 0650 240 82 63 ZVR-Zahl: 798376358

Tarock - Das Spiel der Könige

Tarock ist ein ganz besonderes Kartenspiel. Doch Tarock ist viel mehr: Es ist eine Leidenschaft! Entscheidend ist die Freude am Spiel, besonders am „schönen Spiel“. Dabei stehen Gewinnen und Verlieren nicht so sehr im Vordergrund, sondern vielmehr das hochwertige und lustvolle Spiel. **Tarock spielt man immer miteinander und nie aggressiv gegeneinander.** Tarock lebt von der Toleranz und von der Risikobereitschaft der Spieler. Vorwürfe wegen Fehler sind ebenso verpönt wie in der Staude zu hocken.

Das folgende Skriptum für das Königrufen wendet sich an Anfänger und Wiedereinsteiger. Es basiert auf den oberösterreichischen Tarockregeln – Königrufen (www.tarockcup.at). Das Königrufen ist über unsere Initiative seit 2024 immaterielles UNESCO Kulturerbe. Details wie Antrag und Gutachten finden sich auf der Homepage der Linzer Tarock Akademie.

Im folgenden Skriptum haben wir versucht, die komplexe Welt des Tarocks für Anfänger überschaubar darzustellen. Daher werden manche Dinge auch bewusst wiederholt. Vieles folgt beim Tarock einer ganz strengen Logik, manches muss man sich einfach merken.

Ganz wichtig: Am Anfang hat jeder noch so gute Tarockierer ganz „klein“ angefangen. Und die wirklich guten Spieler lernen immer noch dazu. Also nicht verzagen, sondern einfach frisch drauf los tarockieren und das Ganze ausprobieren!

Wir bedanken uns sehr herzlich bei Herrn Mag. Dieter Strehl und der Firma Ferd. Piatnik & Söhne für die Erlaubnis, Bilder ihrer Spielkarten zu verwenden.

Aus Gründen der leichteren Lesbarkeit verwenden wir im Skriptum immer nur die männliche Form. Natürlich sind wir uns der Bedeutung und des Wertes der Damen sehr bewusst.

Team der Linzer Tarock Akademie

1. Geschichte

Das Tarockspiel entstand Mitte des 15. Jahrhunderts in Italien, kam anschließend nach Frankreich und fand im 17. und 18. Jahrhundert in weiten Teilen Europas Verbreitung. Innerhalb des Gebietes der Donaumonarchie wurde es begeistert gespielt und weiterentwickelt. Noch heute wird Tarock in weiten Teilen Europas gespielt, neben Österreich noch z.B. in Deutschland, Frankreich, Italien, Polen, Rumänien, Schweiz, Slowakei, Slowenien, Tschechien, Ukraine und in Ungarn.

Durch seine lange Tradition und seine weite räumliche Verbreitung haben sich eine Unzahl von Varianten bzw. Subvarianten des Tarocks entwickelt. Die in Österreich führende Gruppe ist das Königrufen, daneben gibt es z.B. noch das Neunzehner-Rufen und das Zwanziger-Rufen. Und auch das Königrufen zerfällt in viele Variationen - was den Anfänger zu Beginn beinahe verzweifeln lässt! Eine gewisse Standardisierung des Königrufens erfolgte durch die großen Tarockcups, z.B. Mühlviertler Tarockcup, Hausruckviertler Tarockcup und Wiener Tarockcup. In Österreich sind die Tarockhochburgen in Oberösterreich und Wien; aber natürlich wird auch in den anderen Bundesländern ein gepflegtes Tarock gespielt.

Im Folgenden werden die oberösterreichischen Tarockregeln - Königrufen dargestellt. Mit diesen kann jeder Spieler überall beim Königrufen mitspielen. Die regionalen Besonderheiten, oft sogar die Spezialvarianten je Kartenrunde, lernt man dann eben im Laufe der Zeit. Sie sind für den erfahrenen Spieler das Salz in der Suppe, machen den besonderen Reiz des Spiels aus.

Tipp vom 

Bei erstmaligem Spiel in neuer Runde bitte immer nach den wesentlichen Regeln fragen damit es keine bösen Überraschungen gibt. Dabei gilt übrigens: Im Zweifel bestimmt der Hausherr wie's geht!

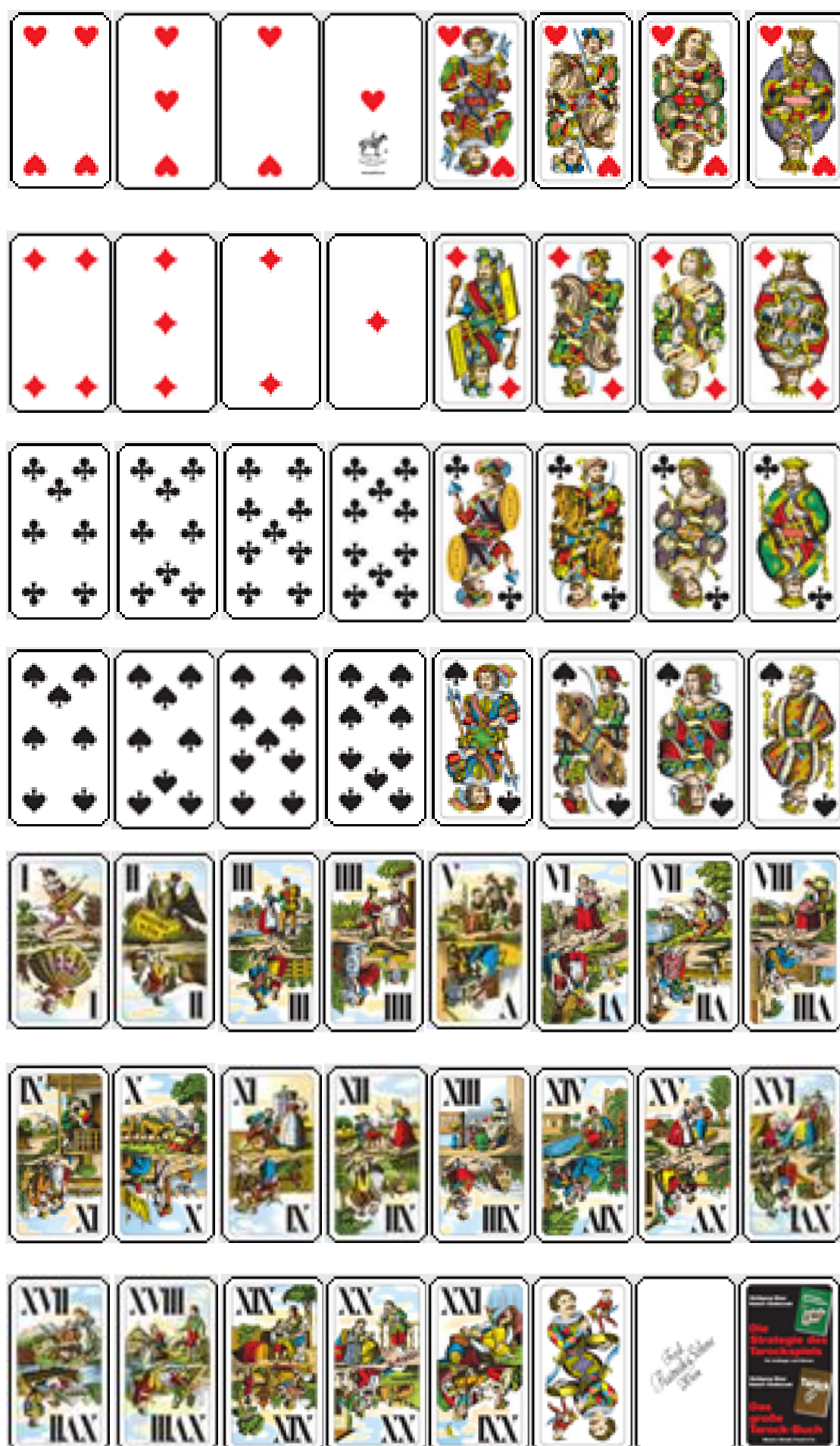
2. Die Spielkarten

Ein Tarockspiel besteht aus 54 Karten: 22 Tarock und 32 Farbkarten.

Die **Tarock** sind mit römischen Zahlen durchnummeriert von I bis XXI. Die höchste Spielkarte – quasi Tarock XXII – hat keine Bezifferung. Sie heißt Sküs bzw. Gstieß (vom französischen „Excusez“ – Entschuldigung). Eine besondere Bezeichnung hat auch Tarock XXI (der Mond). Der Name beruht auf einer falschen Übersetzung der französischen Kartenbezeichnung „le monde“ = die Welt. Daneben gibt es noch die „Vogel“: Tarock I = Pagat, Tarock II = Uhu, Tarock III = Kakadu, Tarock IIII = Wildsau (Quapil). Gstieß, Mond und Pagat zusammen werden als Trull bezeichnet. Das zahlenmäßig höhere Tarock sticht jeweils die niedrigeren Tarock und auch jede Farbe (außer bei Farbenspielen).

Die **Farbkarten** bestehen aus jeweils acht Herz, Karo, Pik und Treff. Das sind jeweils 4 Figuren (König, Dame, Reiter, Bube) und 4 Skartins (leere Blätter genannt). Die Skartins sind bei den roten Farben (Herz und Karo) jeweils As, 2, 3, 4, bei den schwarzen Farben (Pik und Treff) jeweils 10, 9, 8, 7.

Das ergibt innerhalb der Farben folgende absteigende Rangordnung der Stichkraft: König, Dame, Reiter, Bube, As, 2, 3, 4 bei den roten Farben bzw. König, Dame, Reiter, Bube, 10, 9, 8, 7 bei den schwarzen Farben. Farbkarten haben nur Stichkraft innerhalb ihrer Farbe, keine Farbe sticht eine andere. Also sticht z.B. die Herz Dame den Herz Dreier, nicht aber den Pik Buben. Tarock XX sticht hingegen z.B. Tarock XV, Treff König etc.



3. Das Zählen

□ Der Punktwert der Karten

Zum Gewinn eines Spiels werden mindestens 35 Punkte und zwei Blatt benötigt. Die einzelnen Spielkarten haben unterschiedliche Punktwerte. Es gibt 5-er Zähler, 4-er Zähler, 3-er Zähler, 2-er Zähler und Blätter.

5-er Zähler: die Könige, Gstieß, Mond, Pagat

4-er Zähler: die Damen

3-er Zähler: die Reiter

2-er Zähler: die Buben

– sie alle werden Zähler genannt.

Blätter nennt man die Skartins und die übrigen Tarock.

□ Das Zählen der Punkte

Jedes Kartenpaket enthält insgesamt 70 Punkte. Die Kontrollrechnung muss daher beim „gegnerischen“ Paket die Differenz auf 70 ergeben; also z.B. 35 Punkte und zwei Blatt versus 34 Punkte und 1 Blatt.

Beim Zählen wird jeweils im Dreier-Paket gezählt, also immer drei Karten zusammen:

Ist **ein** Zähler im Dreierpaket, so wird dieser voll gezählt, die Blätter zählen nicht; z.B. Reiter plus 2 Tarock ergibt 3 Punkte.

Sind es **zwei** Zähler, so werden diese zusammengezählt, das Blatt zählt nicht, dann wird ein Punkt abgezogen; z.B. König, Dame und Skartin ergeben 8 Punkte.

Bei **drei** Zählern werden diese zusammengezählt und zwei Punkte abgezogen; z.B. König, Pagat, Gstieß ergeben 13 Punkte.

Drei Blätter ergeben zusammen einen Punkt; z.B. drei Tarock.

Restkarten werden so gelegt, dass ein oder zwei Blätter übrig bleiben. Das bedeutet dann „ein bzw. zwei Blatt“.

4. Übersicht der Spiele, Zusatzprämien und Spielziele

□ Übersicht der Spiele

Nach den oberösterreichischen Tarockregeln-Königrufen gibt es **13 Spiele**. Sie sind streng hierarchisch gereiht. Diese Rangordnung ist für die sogenannte Lizitation von Bedeutung. Die folgende Liste ist aufsteigend, in der Klammer findet sich die jeweilige Punkteanzahl. Die Punktwerte sind wichtig für die Berechnung der gewonnenen bzw. verlorenen Punkte.

Trischaken (1)

Rufer (1)

Piccolo (2)

Bettler (2)

Solo-Rufer (2)

Besser Rufer (1 plus Vogler)

Farben-Dreier (3)

Sechser-Dreier (4)

Dreier (4)

Farben-Solo (6)

Piccolo ouvert (6)

Bettler ouvert (7)

Solo-Dreier (8)

□ Übersicht der Zusatzprämien (Ansagen)

Folgende Zusatzprämien sind möglich, sie werden auch Ansagen genannt. Sie werden im Laufe der Lizitation vorweg bekannt gegeben (**angesagt**), oder einfach im Laufe des Spiels faktisch gespielt (**still**). Bei stillem Spielen gebührt der einfache Grundwert, bei Ansage der

doppelte. In der Klammer stehen daher die Punktwerte für still/angesagt.

Vogel: Pagat (1/2), Uhu (2/4), Kakadu (3/6), Wildsau (4/8)

König ultimo (1/2)

Trull (1/2)

Alle Könige (1/2)

Valat: bei stillem Valat gebührt der 4-fache Punktwert des Spiels, bei angesagtem Valat der 8-fache.

□ Übersicht der Spielziele

Tarock bietet eine Vielzahl von Spielmöglichkeiten. Alle Spiele und Zusatzprämien lassen sich zu folgenden Spielzielen zusammenfassen.

Das Spiel: Der Spieler bzw. der Spieler und sein Partner müssen mindestens 35 Punkte und zwei Blatt in ihren Stichen haben; z.B. beim Dreier, beim Farben-Solo.

Vogel: Es muss der letzte/vorletzte/drittletzte/viertletzte Stich jeweils mit dem entsprechenden kleinen Tarock gemacht werden, nämlich mit Pagat/Uhu/Kakadu/Wildsau; z.B. beim Besser-Rufer.

König ultimo: Der gerufene König muss beim letzten Stich vom Spieler oder seinem Partner „heimgestochen“ werden, also im Stich der Spielpartei enthalten sein; z.B. beim Solo-Rufer.

Trull: Eine Spielpartei hat in ihren Stichen Gstieß, Mond und Pagat.

Alle Könige: Eine Spielpartei hat in ihren Stichen alle vier Könige.

Ein/kein Stich: Der Spieler macht einen (Piccolo) oder keinen Stich (Bettler).

Möglichst wenige Punkte: Jeder Spieler versucht, möglichst wenige Punkte einzustecken; so beim Trischaken.

Valat: Eine Spielpartei macht alle Stiche.

Details zu Spielen und Zusatzprämien finden sich in den Kapiteln 10/11.

5. Die Spielvorbereitung

Königrufen wird zu viert gespielt. Wenn fünf Personen miteinander spielen, setzt der Geber einfach immer diese Runde aus. Der Fünfte darf sich natürlich in das Spiel nicht einmischen. Auch der Talon ist für ihn tabu. Am Beginn des Spiels hebt jeder Spieler eine Karte ab, die höchste Karte gibt das erste Spiel. Die Karten sind gut zu mischen. Vorsicht vor den Packlern die nicht ordentlich mischen! Dann hebt der links Sitzende ab, das „Draufklopfen“ ist nicht erlaubt. Königrufen wird **gegen den Uhrzeigersinn** gespielt. Der Geber gibt rechts beginnend jedem Spieler 6 Karten, dann 6 Karten als Talon in die Mitte, anschließend nochmals 6 Karten für jeden Spieler; am besten immer in zwei Paketen zu jeweils 3 Karten. Jeder Spieler steckt seine 12 Karten auf. Um Verwechslungen zu vermeiden, sollten jeweils rote und schwarze Farben abwechselnd, Farbkarten und Tarock immer nach ihrer Stichkraft gereiht aufgesteckt werden. **Zu Beginn muss jeder Spieler seine Karten zählen.** Hat jemand nach dem Aufstecken zu viele/zu wenige Karten, so wird einfach nochmals gemischt und gegeben. Das gilt auch, falls beim Geben Karten aufgedeckt verteilt werden. Ein Spielbeginn mit zu vielen oder zu wenigen Karten bedeutet Renonce, also einen Regelverstoß. Ist das Spiel beendet, so wechselt der Geber entgegen dem Uhrzeigersinn. Das nächste Spiel gibt der rechts vom letzten Geber sitzende Spieler.

Tipp vom 

Bitte nicht den anderen Spielern in die Karten schauen. Und auch selbst die Karten so halten, dass andere nicht verleitet werden!

6. Lizitation und Spieleröffnung

Die Lizitation ist zweigeteilt. Zu Beginn muss in einem ersten Schritt festgestellt werden welches Spiel gespielt wird, im zweiten Schritt können dann Zusatzprämien angesagt werden bzw. sind Kontras möglich.

Der Spieler rechts vom Geber hat die sogenannte „**Vorhand**“. Er eröffnet den **ersten Schritt der Lizitation**, also den Wettstreit welches Spiel gespielt werden soll. Dazu hat die Vorhand eine besondere Wahl: Sie kann gleich vorne weg einen Sechser-Dreier ansagen oder sie beteiligt

sich an der allgemeinen Lizitation mit den Worten „meine Vorhand“. Die folgenden Spieler übersteigern jeweils, oder akzeptieren das Spiel des Vorgängers mit „gut“ bzw. „weiter“. Wer einmal mit „gut“ bzw. „weiter“ quittiert hat, ist von der weiteren Lizitation ausgeschlossen. Spielersteher ist, wer am Ende das höchste Spiel lizitiert hat. Die Vorhand kann jedes lizitierte Spiel halten, also selbst spielen ohne das lizitierte Spiel übersteigern zu müssen.

Tipp vom 

Bei der Lizitation wird um deutliche Aussagen ersucht damit Diskussionen schon vorneweg vermieden werden. Das gilt auch und besonders für „gut“ bzw. „weiter“.

Der Gewinner der Lizitation ist der Spielersteher, auch „**der Spieler**“ genannt. Wenn er ein Spiel mit Talon spielt, nimmt er zuerst den Talon auf und verlegt eine entsprechende Zahl von Karten. Anschließend eröffnet er den **zweiten Schritt der Lizitation**: Er kann Zusatzprämien ansagen, z.B. „Trull“ oder ein Vogerl. Schließlich eröffnet er mit „ich liege“ das Spiel. Nun können die anderen Spieler mit „gut“ quittieren oder kontrieren. Sie können auch selbst Zusatzprämien ansagen, z.B. „König ultimo“. Auch diese werden mit „gut“ quittiert oder können kontriert werden. Damit ist die Lizitation endgültig abgeschlossen, das Spiel kann beginnen. Die Vorhand spielt aus, außer bei negativen Spielen, weil bei diesen der Spieler selbst ausspielt.

Tipp vom 

Hilfreich ist, wenn der Spieler, sobald er spielbereit ist das von ihm lizitierte Spiel nochmals wiederholt, z.B. „Besser-Rufer mit Pagat, der Pik König hilft mir, ich liege“.

Beim höchsten Spiel, dem Solo-Dreier, besteht die Besonderheit, dass der Spieler nach seiner Lizitation „Solo-Dreier“ sofort auch allfällige Zusatzprämien ansagen muss, z.B. „Solo-Dreier, Trull, Kakadu, ich liege“.

7. Talon und Verlegen

Bei vielen Spielen kann der Spieler sein Blatt mit dem Talon aufbessern. **Auf die Hilfe des Talons darf vertraut werden.** Im Durchschnitt liegen zwei Tarock, oft auch mehr. Der Talon wird aufgedeckt, der Spieler nimmt jene Talonhälfte, die ihm am besten passt. Er kann also sein Blatt mit 3 Karten verbessern. Beim Sechser-Dreier bekommt der Spieler sogar 6 Karten, noch dazu verdeckt. Bevor der Spieler das Spiel eröffnet, legt er 3 oder 6 Karten verdeckt ab, sie zählen zu seinen Stichen. Bestand der Talon aus 3 Karten, zählt die verbleibende Talonhälfte zu den Stichen der Gegner. Diese dürfen aber keine Karten austauschen. Könige und Trullstücke dürfen nie verlegt werden. Bei Tarockspielen dürfen Tarock nur verlegt werden, wenn der Spieler keine Farbkarten mehr verlegen kann. Sie müssen aber aufgedeckt werden. Bei Farbenspielen ist es genau umgekehrt: Es werden zuerst Tarock verlegt (verdeckt), erst wenn der Spieler keine Tarock mehr hat verlegt er Farbkarten, - diese aber aufgedeckt.

8. Allgemeine Grundsätze

☐ Farbzwang

Es besteht bei allen Spielen Farbzwang. Wenn eine Farbe ausgespielt wird, muss jeder andere Spieler diese Farbe zugeben, sofern er diese „mithat“, also in seinen Karten eine entsprechende Farbkarte besitzt. Wurde z.B. Herz ausgespielt, so muss er Herz zugeben. Hat er mehrere Herz in der Karte, so ein Herz seiner Wahl. Wenn Tarock ausgespielt wurde, muss Tarock zugegeben werden.

☐ Tarockzwang

Es besteht bei allen Spielen Tarockzwang. Wenn ein Spieler die ausgespielte Farbe nicht mit hat, muss er Tarock zugeben. Hat jemand weder die ausgespielte Farbe noch Tarock, so kann er eine Farbkarte seiner Wahl zugeben.

☐ Stichzwang

Stichzwang bedeutet, dass die höchste am Tisch liegende Karte überstochen werden muss. Bei den Positivspielen besteht **kein**

Stichzwang. Jeder Spieler entscheidet, ob er sticht oder untersteht, also laschiert. Nur bei den Negativspielen (Trischaken, Bettler/Piccolo, Bettler/Piccolo ouvert) besteht die Verpflichtung zu stechen.

□ Renonce

Renonce bedeutet Regelverstoß. Hier ist an die Korrektheit und die Fairness aller Spieler zu appellieren. Es wird aber auch ersucht, die Renonceregeln nicht allzu kleinlich auszulegen.

Wenn tatsächlich Renonce vorliegt, so wird das mit dem Spielverlust sehr streng sanktioniert. **Alle regulären Spieler bekommen die Punkte als hätten sie das Spiel gewonnen**, inklusive der angesagten Zusatzprämien (Vogel, Trull etc.). Dem Renonce begehenden Spieler werden diese Punkte als Minus angelastet. Das kann teuer werden!

Beispiele für Renonce sind das Abstechen einer Farbe die man in der Karte hat, die Aufnahme eines Spiels obwohl man nicht exakt zwölf Karten hat (der Geber begeht nicht Renonce!), das Verlegen von zu vielen oder zu wenigen Karten, das spielentscheidende Vorwerfen von Karten.

Beim Ausspielen von Karten gilt: „**Was liegt das pickt**“. Eine einmal gespielte Karte kann nicht mehr zurückgenommen werden. Ein drohendes Renonce kann allerdings noch korrigiert werden, solange der Stich noch nicht umgedreht wurde.

Tipp vom 

Renonce sollte nicht sein, kann aber trotz aller Konzentriertheit ausnahmsweise einmal passieren. Das soll kein Grund für eine Missstimmung sein. Wiederholtes Renonce sollten aber nachdenklich stimmen....

□ Kontra bzw. Schuss

Sobald der Spieler mit „ich liege“ das Spiel eröffnet hat, können die Gegner kontrieren. Ein Schuss verdoppelt den Spieleinsatz. Der Spieler bzw. sein Partner kann retour gehen (Recontra), die Gegner können nochmals schießen (Subcontra). Dann geht's inzwischen 4 bzw. 8-fach.

Ein Kontra ist getrennt gegen das Spiel oder auch gegen einzelne Zusatzprämien möglich. Es kann aber auch alles geschossen werden. Bei den Positivspielen gilt ein Kontra für alle Partner, bei den Negativspielen nur für den jeweils Kontrierenden. Hier kann/muss jeder Gegner einzeln schießen. Trischaken kann nicht kontriert werden.

Tipp vom 

Viele Anfänger trauen sich nicht zu schießen: „Das könnte ja auch daneben gehen“ oder „Der Geschossene könnte mir das persönlich übelnehmen“. Aber: Ein Kontra belebt das Spiel! Es darf ruhig auch mal riskant probiert werden. Und als persönlichen Affront darf man Tarock ja sowieso nie betrachten. Es geht ja um den Spaß am Spiel!

☐ **Stiche bitte wegräumen**

Den Stich macht, wer die höchste Farbkarte bzw. das höchste Tarock ausspielt. Er dreht die Karten um, nimmt den Stich zu sich und spielt für die nächste Runde aus. Die Stiche sollen nicht vermischt werden, auch nicht mit jenen des Partners und auch nicht mit dem eigenen Talon. Sonst fällt es sehr schwer, ein allfälliges Renonce nach zu prüfen - und dann bleibt ein unangenehmer Nachgeschmack.

Jeder Spieler darf sich seine eigenen Stiche und die seines Partners immer anschauen. Bei den fremden Stichen gilt das nur für den jeweils letzten Stich.

☐ **Um was spielen wir?**

Wir spielen, weil wir Spaß am guten Tarockspiel haben. „**Schönes Spiel ist das Ziel**“. Tarock ist absolut kein Hasardspiel. Um aber eine gewisse Standortinformation und einen Anreiz zu bekommen, ist es sehr sinnvoll, sich auch ein wenig zu messen: Am Beginn reicht es, die Punkte auf-zu-schreiben. In weiterer Folge wird dann gerne der Punkt um 1 Cent gespielt. Unter versierten Spielern hat es sich eingebürgert, den Punkt um 10 Cent zu spielen. Meist wird gleich jedes einzelne Spiel ausgezahlt, denn „nur Bares ist Wahres“. Andere wiederum schreiben zuerst die Punkte mit und zahlen am Schluss die Differenz aus.

Tipp vom 

Bitte immer vorweg den Spieleinsatz fixieren. Dabei darf man sich gerade als Anfänger nicht überfordern lassen. Das Wichtigste ist immer der Spaß am Spiel. Also auf keinen Fall wagemutige Spielregeln aufdrängen lassen. Wirklich gute Spielpartner werden die Unsicherheit des Anfängers respektieren.

□ **Wie läuft ein Spiel vom Mischen bis zum Zählen
- ein ganz grober Überblick**

Mischen, abheben, geben, Karten aufstecken, Karten zählen, nicht hineinschauen (lassen).

Lizitieren, „gut“ bzw. „weiter“ sagen, jemand hat das Spiel bekommen, ruft einen Partner oder spielt alleine, mit Talon oder ohne, falls Talon dann verlegen, Zusatzprämien ansagen (z.B. Vogerl).

Karten nach dem Verlegen nochmals zählen. Das Spiel mit „ich liege“ eröffnen, der Partner kann Zusatzprämien ansagen, die Gegner können „gut“ sagen oder kontrieren, sie können auch selbst Zusatzprämien ansagen. Auch diese können kontriert werden.

Zu Beginn spielt die Vorhand oder der Spieler (bei Negativspielen) aus. Das Spiel läuft, am Schluss Punkte zählen und schauen, ob Zusatzprämien erfüllt sind (still oder angesagt), bei den Negativspielen gibt es keine Zusatzprämien, gab es ein Kontra?

Die gewonnenen bzw. verlorenen Punkte zählen, auszahlen, über gutes Spiel freuen, aus schlechtem Spiel lernen.

- und das nächste Spiel beginnen.

9. Übersicht zu den Spielen im Detail

☐ **Positivspiele**

-Tarockspiele

Ruferspiele: Rufer, Solo-Rufer, Besser-Rufer

Alleinspiele: Sechser-Dreier, Dreier, Solo-Dreier

- Farbenspiele: Farben-Solo, Farben-Dreier

☐ **Negativspiele**

Trischaken

Bettler

Piccolo

Bettler ouvert

Piccolo ouvert

☐ **Vorhandspiele**

Trischaken

Rufer

Sechser-Dreier

☐ **Solo-Spiele**

Solo-Rufer

Farben-Solo

Solo-Dreier

Bei allen **Positivspielen** gilt Farbzwang, Tarockzwang, aber **kein** Stichzwang. Zu Beginn spielt die Vorhand aus, ein Kontra gilt für alle Partner. Spielziele sind immer das Spiel, also mindestens 35 Punkte und zwei Blatt, oft auch die Zusatzprämien Vogerl, König ultimo, Trull, alle vier Könige oder gar ein Valat. Die **Tarockspiele** sind die Klassiker des Königrufens: Bei den Ruferspielen sucht der Spieler einen Partner. Das ist jener Spieler, der den gerufenen König in der Karte hat. Es wird dann zwei gegen zwei gespielt. Es ist nicht erlaubt, einen König zu rufen, den man selbst in der Karte hat. Bei den **Alleinspielen** spielt der Spieler allein gegen drei. Besondere Positivspiele sind die **Farbenspiele**. Hier ist die Stichkraft der Tarock gegenüber den Farben aufgehoben. Sie stechen nur innerhalb der Tarock.

Bei den **Negativspielen** besteht Farbzwang, Tarockzwang **und** Stichzwang. Zu Beginn spielt immer der Spieler aus. Ein Kontra gilt nur für den Kontrierenden allein, sodass jeder Spieler einzeln schießen

kann/muss. Der Pagat darf erst als letztes Tarock gespielt werden. Die Spielziele sind immer kein oder ein Stich, oder möglichst wenige Punkte in den Stichen. Es sind keine Zusatzprämien möglich. Bei den **Ouvert-Spielen** werden die Karten nach dem ersten Stich, vor dem zweiten Ausspielen, offen aufgelegt.

Eine Besonderheit sind die **Vorhandspiele**: Sie können nur von dem Spieler in der Vorhand angesagt werden; das sind Trischaken, Rufer und Sechser-Dreier. Alle anderen Spiele kann jeder Spieler ersteigern.

Bei den **Solo-Spielen** bekommt der Spieler keinen Talon (z.B. Solo-Rufer). Der Talon gehört zu den Stichen der Gegner. Die Zusatzprämien wie Vogerl, König ultimo, Trull und alle Könige zählen hier doppelt. Der Valat bezieht sich ohnedies auf den hier höheren Spielwert (4 bzw. 8-fach).

10. Die Positivspiele

□ Der Rufer (Vorhand-Rufer)

Der Vorhandspieler hat eine große Auswahl: Er kann zu Beginn der Lizitation vorneweg einen Sechser-Dreier lizitieren oder er sagt einfach nur „meine Vorhand“. Hat keiner der Spieler etwas lizitiert, so kann die Vorhand wählen: Sie kann Trischaken, einen Rufer spielen oder aber auch jedes andere Spiel (mit Ausnahme des Sechser-Dreiers).

Der Rufer kann also nur in der Vorhand gespielt werden, wenn sonst niemand etwas lizitiert hat. Er ist das Grundspiel des Königrufens. Dabei sucht man einen Partner: Das ist jener Spieler der den gerufenen König in der Karte hat. **Spielziel** ist, mindestens 35 Punkte und zwei Blatt zu erreichen, also das Spiel zu gewinnen. Das Spiel zählt einen Punkt. Mögliche **Zusatzprämien** sind Vogerl, König ultimo, Trull, alle Könige und Valat.

Für einen Rufer benötigt man vor Talonaufnahme einige Tarock und einige hohe Farbkarten. Der Spieler ist also zu schwach für einen Sechser-Dreier und zu stark für das Trischaken. Bevorzugter weise ruft man von einer blanken oder einfach besetzten Dame, sonst von einer kurzen Farbe (max. 2 Karten). Der Partner gibt sich entweder durch die

Beim Rufer spielt zu Beginn der Spieler selbst aus, er hat ja die Vorhand. Er spielt seine lange Farbe, die Gegner versuchen, ihn in Tarock zu kürzen. Wenn es die Karte erlaubt, kann der Rufer mit einem Vogerl aufgewertet werden. Es wird dann wie beim Besser-Rufer gespielt.

Hat der Vorhandspieler alle vier Könige, so kann er natürlich keinen König rufen. Er kann dann halt nur ein Spiel lizitieren das kein Ruferspiel ist, z.B. ein Farben-Solo. Hat der Rufende drei Könige, so ist es auch zulässig, „den vierten König“ zu rufen.



Kein Trullstück, nur 5 Tarock.
Diese Karte ist zu schwach für
einen Sechser-Dreier, zu stark
zum Trischaken.

□ Der Solo-Rufer

Auch beim Solo-Rufer ruft der Spieler einen König als Partner, aber er verzichtet auf die Möglichkeit, seine Karte durch den Talon auf-zu-bessern. Solo bedeutet „ohne Talon“. Der Talon gehört zu den Stichen der Gegner. **Spielziel** ist, dass der Partner den König ultimo ansagt (vier Punkte). Nebenziel ist das Spiel, es zählt zwei Punkte. Mögliche **Zusatzprämien** sind Vogerl, König ultimo, Trull, alle Könige und Valat. Vogerl, König ultimo, Trull und alle Könige zählen doppelt. So bringt ein stiller Uhu z.B. vier Punkte.

Der Spieler benötigt zumindest 5-6 Tarock, mit Gstieß bzw. Mond, sowie einen König. Er ruft bevorzugt von einer blanken Dame, sonst von einer kurzen Farbe. Er sollte sich sein höchstes Tarock für den letzten Stich aufbehalten.

Tipp vom 

Der Solo-Rufer ist das Spiel der Könige. Da niemand mit Hilfe des Talons seine Karten verbessern konnte, werden Könige besonders offensiv ausgespielt - und gehen hoffentlich durch!

Zu Beginn spielt die Vorhand aus. Der Solo-Spieler spielt seine lange Farbe.

Sollte der gerufene König im Talon liegen, so spielt der Spieler allein gegen drei. Die Talonhälfte mit dem gerufenen König zählt zu seinen Stichen. Ein allfälliger Schuss der Gegner gilt in diesem Fall nicht.



Solo-Rufer

Gstieß zu sechst. Karo König wird gerufen.

□ Der Besser-Rufer (A-Rufer)

Spielziel ist, dass der Spieler ein Vogerl macht. Das ist entweder der letzte Stich mit dem Pagat, der vorletzte mit dem Uhu, der drittletzte mit dem Kakadu oder der viertletzte mit der Wildsau.

Tipp vom 

Der Besser-Rufer ist die Krönung der Partnerspiele. Der Spieler ruft einen Partner, hofft auf gute Unterstützung durch diesen und den Talon.

Das Spiel zählt nur einen Punkt, tritt daher gegenüber dem Vogerl in den Hintergrund. Die Vogerl zählen folgende Punkte, jeweils still/angesagt: Der Pagat 1/2, der Uhu 2/4, der Kakadu 3/6, die Wildsau (4/8). Mögliche **Zusatzprämien** sind Vogerl (es können mehrere gespielt werden), König ultimo, Trull, alle Könige und Valat.

Für einen Besser-Rufer braucht man vor Talonaufnahme mind. 6 Tarock (Pagat), 7 Tarock (Uhu) bzw. 8-9 Tarock (Kakadu), 9-10 Tarock (Wildsau) sowie einige Stecher. Der Spieler muss das geplante Vogerl schon beim Rufen in der Karte haben. Liegt ein weiteres Vogerl im Talon, so muss er das ursprünglich geplante ansagen, das neue Vogerl ist nur zusätzlich möglich.

Wenn der gerufene König im Talon liegt, hat der Spieler die Wahl: Er kann das Spiel schleifen und das Spiel samt geplantem Vogerl zahlen. Die Gegner können nicht kontrieren. Oder er nimmt eine Talonhälfte und spielt allein gegen die anderen drei. Dabei kann er frei entscheiden, welche Hälfte er nimmt, egal ob jene mit dem König oder die andere. Die Gegner können kontrieren. Zu Beginn spielt die Vorhand aus. Der Spieler spielt Tarock oder seine lange Farbe. Der Partner spielt Tarock bzw. die lange Farbe des Spielers.



Besser-Rufer

Tarock XVIII zu siebent mit Pagat, Herz König wird gerufen.

□ Der Sechser-Dreier

Der Sechser-Dreier kann nur in der Vorhand gespielt werden. Der Spieler spielt allein gegen drei. Er erhält den gesamten verdeckten Talon - also 6 Karten! Da darf man schon auf Hilfe hoffen. **Spielziel** ist das Spiel, also mindestens 35 Punkte und zwei Blatt. Das Spiel zählt vier Punkte, bei Verlust zahlt der Spieler doppelt. Mögliche **Zusatzprämien** sind Vogerl, Trull, alle Könige und Valat.

Tipp vom 

Den Sechser-Dreier gewinnt man mit Tarockübermacht und mit einigen hohen Farbkarten die man verlegt.

Also benötigt der Spieler vor Talonaufnahme mindestens 6-7 Tarock, darunter 2-3 Stecher mit Gstieß oder Mond, einen König und etwas Schmiere zum Verlegen. Auf den Talon darf berechtigterweise vertraut werden!

Beim Sechser-Dreier spielt zu Beginn der Spieler aus, er hat ja die Vorhand. Er beginnt mit mittelhohen Tarock (rund um XV – der berühmte XIII-er „macht die Leut` narrisch“) oder mit seiner langen Farbe.



Sechser-Dreier

Gstieß zu siebent, Treff König, Schmiere zum Verlegen.

□ Der Dreier

Beim Dreier spielt der Spieler allein gegen drei. **Spielziel** ist das Spiel, also mindestens 35 Punkte und 2 Blatt. Das Spiel zählt vier Punkte. Mögliche **Zusatzprämien** sind Vogelr, Trull, alle Könige und Valat.

Den Dreier gewinnt man mit **Tarockübermacht**. Also benötigt man vor Talonaufnahme mindestens 6-7 Tarock, darunter 2-3 Stecher mit Gstieß oder Mond, einen König und etwas Schmiere zum Verlegen. Wichtig ist, dass der Spieler möglichst wenige verschieden Farben ohne König hat. Der Spieler erhält 3 Karten aus dem Talon. Auf diesen darf man gerne vertrauen!

Zu Beginn spielt die Vorhand aus. Der Dreierspieler spielt möglichst bald mittelhohe Tarock (rund um XV – der berühmte XIII-er „macht auch hier die Leut` narrisch“) oder seine lange Farbe.

Tipp vom 

Im Gegenspiel zu Dreier und Sechser-Dreier versuchen die Gegner den Spieler in die Mitte zu nehmen. Dieser soll in Entscheidungsstress gebracht werden, ob er hoch oder niedrig stechen soll. Vielleicht verbraucht er unnütz einen Stecher oder es gelingt, ihm wichtige Punkte abzustechen.



Dreier

Gstieß zu acht, Herz König, Treff Reiter zum Verlegen.

□ Der Solo-Dreier

Der Solo-Dreier ist das höchste Spiel. Der Spieler spielt allein gegen drei. **Spielziel** ist das Spiel, also 35 Punkte und zwei Blatt. Das Spiel zählt acht Punkte. Mögliche **Zusatzprämien** sind Vogerl, Trull, alle Könige und Valat. Vogerl, Trull und Könige zählen doppelt. Der Spieler bekommt keinen Talon. Dieser bleibt verdeckt und zählt zu den Stichen der Gegner.

Da der Solo-Dreier nicht mehr überboten werden kann, muss der Spieler mit der Lizitation gleich auch sämtliche Zusatzprämien ansagen, z.B. „Solo-Dreier, Trull, Kakadu, ich liege“.

Für einen Solo-Dreier benötigt der Spieler ein sehr starkes Blatt, etwa wie ein starker Dreier nach dem Verlegen; also mindestens 9-10 Tarock mit 4-5 Stechern, Trullstücke, Könige, möglichst keine offenen Farben.

Zu Beginn spielt die Vorhand aus.

Tipp vom 

Der Solo-Dreier ist das Spiel der Spiele! Der Solo-Dreierspieler wird sehr dominant spielen, von Beginn an hohe Tarock ausspielen.



Solo-Dreier

„Solo-Dreier, Uhu, ich liege“. Ein echtes Traumblatt mit der Sequenz XIV bis XVI.

□ Das Farben-Solo

Beim Farben-Solo ist die Stichkraft der Tarock gegenüber den Farben aufgehoben. Daher stechen Tarock nur Tarock. Farbkarten stechen wie immer nur innerhalb ihrer Farbe.

Der Spieler spielt allein gegen drei. **Spielziel** ist das Spiel, also mindestens 35 Punkte und zwei Blatt. Dazu braucht der Spieler in der Regel 8 Stiche oder mehr. Das Spiel zählt sechs Punkte. An **Zusatzprämien** sind nur alle Könige und Valat möglich. Die Könige zählen doppelt. Der Spieler bekommt keinen Talon, dieser bleibt verdeckt und zählt zu den Stichen der Gegner.

Jeder Spieler muss so lange Farbkarten ausspielen, als er noch welche hat. Wenn man eine ausgegebene Farbe nicht mit hat, muss Tarock zugegeben werden. Hat man kein Tarock mehr, so gibt man eine Farbkarte eigener Wahl zu. Es besteht **kein** Stichzwang. Der Pagat muss **nicht** als letztes Tarock gespielt werden.

Tipp vom 

Um ein Farben-Solo zu gewinnen, braucht der Spieler mindestens 8 Stiche. Er benötigt daher möglichst viele Könige, am besten mit Damen besetzt.

Zu Beginn spielt die Vorhand aus.



Farben-Solo

Drei Könige, in Pik
Dame/Reiter/Bube. Ich beginne
mit Karo, dann Pik.

□ Der Farben-Dreier

Beim Farben-Dreier ist die Stichkraft der Tarock gegenüber den Farben aufgehoben. Daher stechen Tarock nur Tarock. Farbkarten stechen wie immer nur innerhalb ihrer Farbe.

Der Spieler spielt allein gegen drei. **Spielziel** ist das Spiel, also mindestens 35 Punkte und zwei Blatt. Dazu braucht der Spieler in der Regel 8 Stiche oder mehr. Das Spiel zählt drei Punkte. An **Zusatzprämien** sind nur alle Könige und Valat möglich. Der Spieler erhält drei Karten aus dem Talon. Er legt drei Karten wieder ab. Zuerst legt er Tarock ab, falls er keine Tarock mehr hat Farbkarten, - diese aber aufgedeckt.

Jeder Spieler muss so lange Farbkarten ausspielen, als er noch welche hat. Wenn man eine ausgegebene Farbe nicht mit hat, muss Tarock zugegeben werden. Hat man kein Tarock mehr, so gibt man eine Farbkarte eigener Wahl zu. Es besteht **kein** Stichzwang. Der Pagat muss **nicht** als letztes Tarock gespielt werden.

Tipp vom 

Beim Farben-Dreier darf der Spieler ein wenig auf den Talon vertrauen. Aus diesem sollten sich ein, vielleicht sogar zwei Stiche ergeben. Der Spieler sollte also bei der Lizitation schon 6 bis 7 Stiche in der Karte haben.

Zu Beginn spielt die Vorhand aus.



Farben-Dreier

7 sichere Stiche, hoffentlich liegen im Talon 1 bis 2 hohe Farbkarten. Ich beginne mit Pik, dann spiele ich Treff.

11. Die Negativspiele

□ Das Trischaken (Fahren)

Trischaken ist ein Vorhandspiel und kann von dieser nur angesagt werden, wenn alle anderen Spieler vorher keine Lizitation bekanntgegeben haben, also „weiter“ oder „gut“ gesagt haben.

Spielziel ist möglichst wenige Punkte einzustechen, im Optimalfall gar keinen Stich zu machen (also „Jungfrau“ zu werden). **Zusatzprämien** sind nicht möglich. Es spielt jeder für sich allein. Der Talon bleibt verdeckt. Ihn bekommt, wer den letzten Stich macht. Ein Kontra ist beim Trischaken nicht möglich. Es besteht Stichzwang. Der Pagat darf erst als letztes Tarock gespielt werden.

Trischaken ist das Spiel um „Staudenhocker zu bestrafen“ bzw. um zu forschem Spiel zu animieren. Der Spielwert ist ein Punkt. Der Spieler mit den meisten Punkten schuldet allen anderen Spielern je einen Punkt. Hat er mehr als 35 Punkte und zwei Blatt („hat er es doppelt“) so je zwei Punkte. Hat jemand keinen Stich, so erhält er alle drei Punkte bzw. bei doppelt alle sechs. Haben zwei Spieler keinen Stich, so erhalten sie vom Verlierer je drei Punkte. Hat ein Spieler alle Stiche, so schuldet er jedem Spieler zwei Punkte. Ist der Verlierer der Vorhandspieler, so verdoppeln sich die vorher genannten Beträge.

Es wird „**bunt gemischt**“ gespielt, das heißt, es braucht nicht austarockiert zu werden, sondern jeder Ausspieler hat die Wahl, ob er Tarock oder Farbe ausspielt. Der Trischaker sollte wenige und niedrige Tarock sowie niedrige Farbkarten haben.

Beim Trischaken spielt zu Beginn der Spieler aus.



Trischaken

Nur drei Tarock, keine Könige.
Eine ideale Karte zum Fahren.

1

Beim Bettler ist das **Spielziel**, **keinen** Stich zu machen. Der Bettler zählt zwei Punkte. **Zusatzprämien** sind nicht möglich. Der Spieler spielt allein gegen drei. Der Talon bleibt verdeckt. Jeder Gegner schießt für sich allein. Es besteht Stichzwang, der Pagat darf erst als letztes Tarock gespielt werden.

Der Spieler benötigt wenige und niedrige Tarock (ein hohes Tarock kann er aber am Anfang ausspielen und damit „entschärfen“) sowie niedrige Farbkarten, möglichst viele Schlusskarten (also Pik sieben, Herz vier etc.). Er soll möglichst in keiner Farbe blank sein. Beim Bettler kann der Spieler nur einmal ausspielen.



Tipp vom

Beim Bettler sollte der Spieler von jeder Farbe mindestens eine Karte haben. Seine gefährlichste Karte spielt er zu Beginn aus.

Zu Beginn spielt der Spieler aus. Er versucht gleich, seine gefährlichste Karte zu entschärfen, z.B. spielt er ein hohes Tarock aus.



Bettler

Nur zwei Tarock, kein König.
Zu Beginn wird Tarock XVII
ausgespielt.

Der Piccolo

Spielziel des Piccolo ist **ein** Stich. Den macht man bevorzugt mit dem Gstieß, einem König oder mit einem hohen Tarock. Der Piccolo zählt zwei Punkte. **Zusatzprämien** sind nicht möglich. Der Spieler spielt allein gegen drei. Der Talon bleibt verdeckt. Jeder Gegner schießt für sich allein. Es besteht Stichzwang, der Pagat darf erst als letztes Tarock gespielt werden.

Der Spieler benötigt eine Karte für den sicheren Stich, z.B. Gstieß, einen kurzen König etc. Ansonsten sollte er wenige und niedrige Tarock sowie niedrige Farbkarten haben, möglichst viele Schlusskarten (also Pik sieben, Herz vier etc.). Er soll möglichst in keiner Farbe blank sein. Der geübte Spieler kann aber auch mit riskanteren und atypischen Karten einen Piccolo riskieren. Beim Piccolo kann der Spieler zwei Mal ausspielen!



Tipp vom

Den Pflichtstich beim Piccolo macht man am besten mit dem Gstieß oder einem kurzen König.

Zu Beginn spielt der Spieler aus. Meist spielt er am Anfang eine gefährliche Karte aus, damit diese sicher von den Gegnern gestochen wird.



Piccolo

Der Pflichtstich erfolgt mit Pik König. Tarock XIX ist gefährlich und wird zu Beginn ausgespielt.

□ Der Bettler ouvert

Beim Bettler ouvert ist das **Spielziel** *kein* Stich. Erschwerend kommt aber dazu, dass nach dem ersten Stich – vor dem zweiten Ausspielen – die Karten aufgedeckt werden. Der Bettler ouvert zählt sieben Punkte. Der Spieler spielt allein gegen drei. Der Talon bleibt verdeckt. **Zusatzprämien** sind nicht möglich. Jeder Gegner schießt für sich allein. Es besteht Stichzwang, der Pagat darf erst als letztes Tarock gespielt werden.

Der Spieler soll möglichst wenige und niedrige Tarock haben (ein hohes Tarock kann er aber am Anfang ausspielen). Er benötigt niedrige Farbkarten, sehr viele Schlusskarten (also Pik sieben, Herz drei, Herz vier etc.). Er darf in keiner Farbe blank sein und sollte in jeder Farbe mindestens zwei Karten haben (wenn er nach dem ersten Ausspielen noch Tarock hat).

Tipp vom 

Beim Bettler ouvert braucht der Spieler viele Schlusskarten und möglichst zwei Karten von jeder Farbe.

Zu Beginn spielt der Spieler aus. Er wird als erstes gleich seine gefährlichste Karte entschärfen, z.B. ein hohes Tarock oder eine gefährliche Farbe ausspielen. Die Gegner versuchen, ihm einen Stich anzuhängen. Dazu dürfen sie sich am Tisch beraten.



Bettler ouvert

Tarock XX wird ausgespielt. Der Bettler ist verloren, falls alle Gegner zwei Treff haben.

□ Der Piccolo ouvert

Beim Piccolo ouvert ist das **Spielziel ein** Stich. Erschwerend kommt aber dazu, dass nach dem ersten Stich – vor dem zweiten Ausspielen – die Karten aufgedeckt werden. Der Piccolo ouvert zählt sechs Punkte. Der Spieler spielt allein gegen drei. Der Talon bleibt verdeckt. **Zusatzprämien** sind nicht möglich. Jeder Gegner schießt für sich allein. Es besteht Stichzwang, der Pagat darf erst als letztes Tarock gespielt werden.

Der Spieler benötigt eine Karte für den sicheren Stich (Gstieß, kurzen König, hohes Tarock), ansonsten wenige und niedrige Tarock sowie niedrige Farbkarten, sehr viele Schlusskarten (also Pik sieben, Herz drei, Herz vier etc.). Er darf in keiner Farbe blank sein und sollte in jeder Farbe mindestens zwei Karten haben (wenn er nach dem Planstich noch Tarock hat).

Tipp vom 

Soll beim Piccolo ouvert der Pflichtstich mit einem König gemacht werden, so wird dieser gleich am Anfang ausgespielt.

Zu Beginn spielt der Spieler aus. Den sicheren Stich mit einem König macht er beim ersten Ausspielen. Plant er den Stich z.B. mit dem Gstieß, dann entschärft er zuerst eine gefährliche Karte indem er z.B. eine lange Farbe oder ein hohes Tarock ausspielt. Beim Piccolo ouvert kann der Spieler zweimal ausspielen! Die Gegner dürfen sich am Tisch beraten.



Piccolo ouvert

Der Pflichtstich soll mit dem Treff König erfolgen. Dieser wird zu Beginn ausgespielt. Dann Tarock XIX.

12. Der Valat

Valat bedeutet, dass ein Spieler bzw. eine Spielpartei **alle Stiche** macht. Der Valat kostet still den 4-fachen Wert des Spiels, angesagt den 8-fachen Wert. Kommt es zum Valat, dann gelten Vogerl und andere Zusatzprämien (Trull etc.) nur, wenn sie angesagt wurden, still nicht. Ein Kontra gegen die Valatansage ist möglich. Wird ein angesagter Valat verloren, dann ist damit auch das Spiel verloren, selbst wenn der Spieler 35 Punkte und zwei Blatt oder mehr hat. Vom Spieler gewonnene Zusatzprämien wie z.B. Vogerl zählen aber schon für ihn.

13. Exkurs: Sonderregeln in privaten Runden

In privaten Runden gibt es beim Königrufen eine Unzahl von ergänzenden bzw. abweichenden Varianten. Hier sollen zwei der gebräuchlichsten Ergänzungen dargestellt werden.

☐ Wir spielen eine Runde doppelt

In vielen Runden wird nach dem Fahren eine Runde um den doppelten Einsatz gespielt. Oftmals wird die letzte Runde eines Abends doppelt gespielt. Manchmal heißt es auch „Gstieß a Radl“. Das bedeutet, dass jener Spieler, der im nächsten Spiel den Gstieß hat, mit dem Geben für die letzte Runde dieses Abends beginnt. Dieses Radl wird doppelt gespielt. Der Verdoppelung müssen aber **alle** Spieler zustimmen!

Generell gilt: Bitte möglichst zu Beginn oder wenigstens rechtzeitig (z.B. eine halbe Stunde vorher) ausmachen, wann das Spiel enden soll. Bitte keinen abrupten Spielabbruch!

☐ Beim Abheben darf auch draufgeklopft werden

Wenn Klopfen erlaubt ist, bedeutet das, dass nicht in Tranchen zu sechs Karten gegeben wird, sondern eine „Ganze“, also jeweils zwölf Karten in einem Stück. Der Talon kommt vorweg in die Mitte. Die Spieler können sich beginnend mit der Vorhand aussuchen, welche Karte sie wollen, also von der ersten bis zur vierten. Das Geben in Tranchen von jeweils drei Karten bewährt sich auch hier. Der Rest des Spiels ist wie gewöhnlich.

01/25

