

Tarock - Königgrufen

Das Spiel der Könige



Linzer Tarock Akademie
office@linzer-tarock-akademie.at
0650 240 82 63
ZVR-Zahl: 798376358

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	Seite 3
1. Die Spielkarten	Seite 4
2. Das Zählen	Seite 6
3. Übersicht der Spiele, Zusatzprämien und Spielziele	Seite 8
4. Praktische Übung zu zweit	Seite 11
5. Die Spielvorbereitung	Seite 12
6. Lizitation und Spieleröffnung	Seite 12
7. Talon und Verlegen	Seite 14
8. Allgemeine Grundsätze	Seite 14
9. Die Spiele im Detail	Seite 18
• Der Rufer	Seite 20
• Der Solo-Rufer	Seite 22
• Der Besser-Rufer/A-Rufer	Seite 24
• Der Sechser-Dreier	Seite 26
• Der Dreier	Seite 28
• Der Solo-Dreier	Seite 30
10. Weitere Spiele des Königrufens	Seite 32
• Farbenspiele	Seite 32
• Negativspiele	Seite 33
• Gesamtübersicht der Spiele	Seite 36

Linz, im November 2024

Tarock - Das Spiel der Könige

Tarock ist ein ganz besonderes Kartenspiel. Es entstand um 1430 im nördlichen Italien, kam anschließend nach Frankreich und im 17. Jahrhundert in unseren Sprachraum. Hier wurde es in der Form des Königrufens perfektioniert. Es ist ein typisch österreichisches Spiel, aber eben auch ein europäisches Spiel.

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 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 Schülerinnen und Schüler. Es basiert auf den oberösterreichischen Tarockregeln – Königrufen (www.tarockcup.at). Das Königrufen ist 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, als Einstieg in die komplexe Welt des Tarock, die wesentlichen Themen überschaubar darzustellen. Auf dem Weg zur Perfektion bedarf es einer anschließenden Vertiefung. Das Skriptum versteht sich als Arbeitsunterlage, daher ist mehrfach Raum für Notizen vorgesehen.

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 ausschließlich die maskuline Form, dabei sind selbstverständlich alle Geschlechter eingeschlossen.

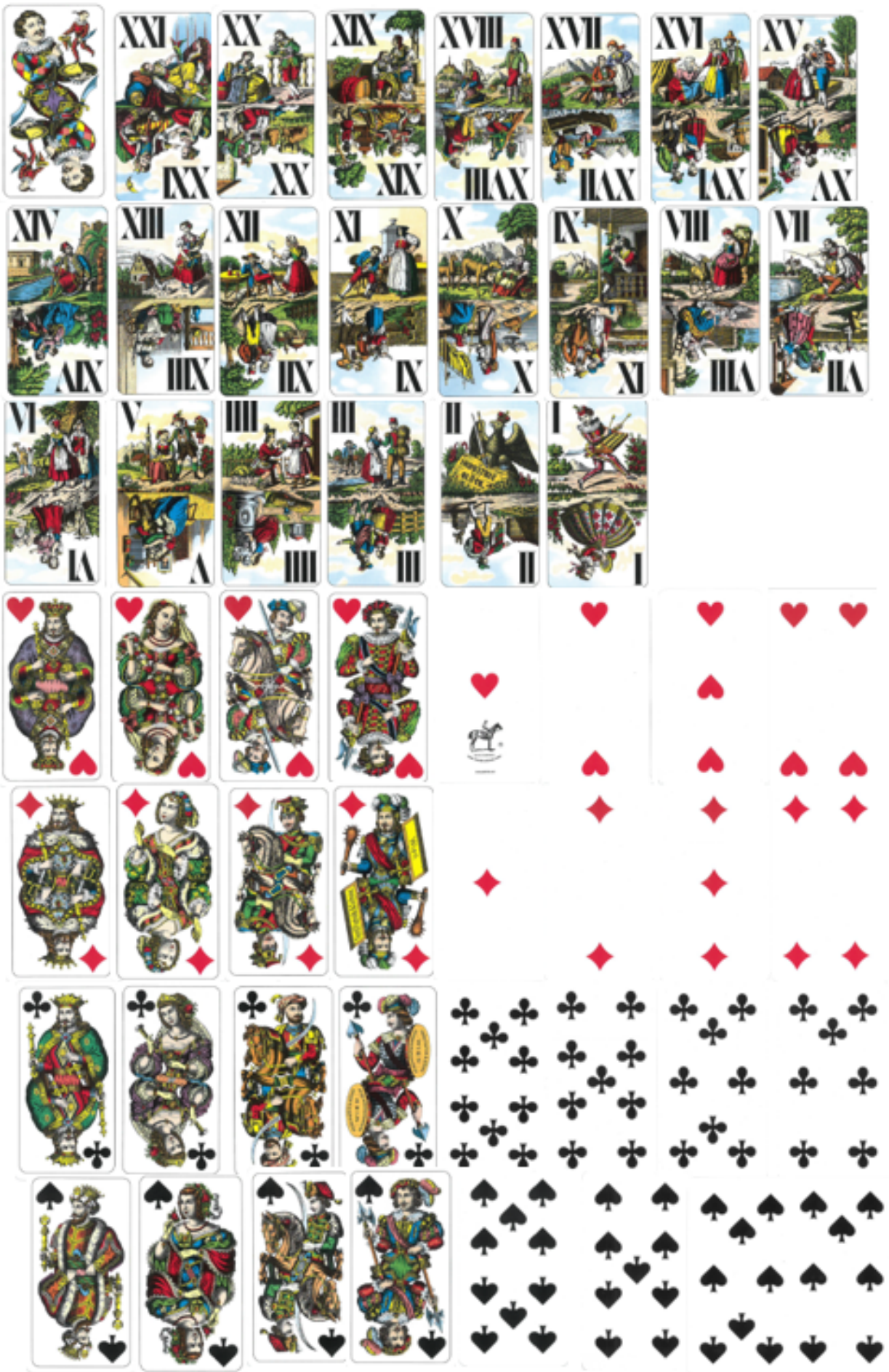
1. Die Spielkarten

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 Gstieß bzw. Sküs (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 = Quapil bzw. Wildsau. Gstieß, Mond und Pagat zusammen werden als Trull bezeichnet. Das zahlenmäßig höhere Tarock sticht jeweils die niedrigeren Tarock und auch jede Farbe.

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 alle niedrigeren Tarock und alle Farbkarten.



2. Das Zählen

- **Der Punktwert der Karten**

Zum Gewinn eines Spiels werden mindestens 36 Punkte (=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/Cavall

2-er Zähler: die Buben

– sie alle werden **Zähler** genannt.

Blätter nennt man die Skartins (leere Blätter) 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:

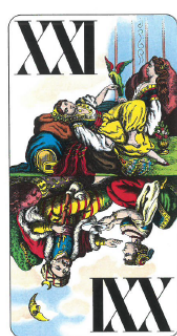
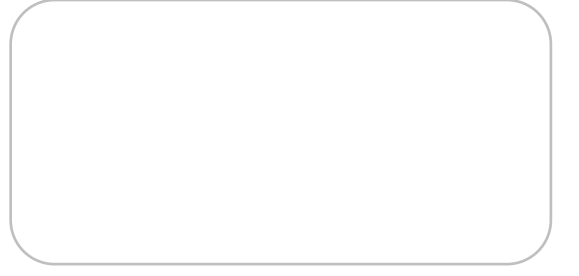
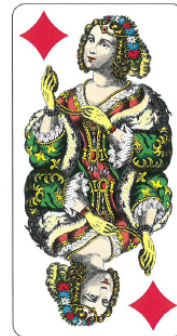
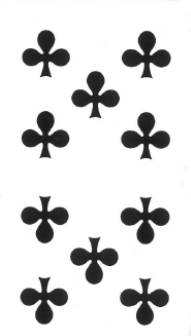
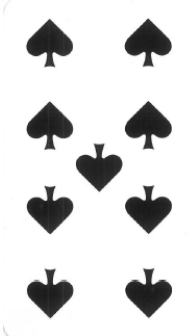
Drei Blätter ergeben zusammen einen Punkt; z.B. ein Tarock und zwei Skartin.

Ist **ein** Zähler im Dreierpaket, so wird dieser voll gezählt, die Blätter zählen nicht; z.B. Dame plus Tarock plus Skartin ergibt 4 Punkte.

Sind es **zwei** Zähler, so werden diese zusammengezählt, das Blatt zählt nicht, dann wird ein Punkt abgezogen; z.B. Dame, Bube und Tarock ergeben 5 Punkte.

Bei **drei** Zählern werden diese zusammengezählt und zwei Punkte abgezogen; z.B. Mond, Dame, Bube ergeben 9 Punkte.

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



3. Übersicht der Spiele, Zusatzprämien und Spielziele

- **Übersicht der Spiele**

Die Reihung ist streng hierarchisch, aufsteigend. In der Klammer befindet sich der Punktwert des jeweiligen Spieles.

Rufer (1)

Solo-Rufer (2)

Besser-Rufer/A-Rufer (1 plus Vogerl)

Sechser-Dreier (4)

Dreier (4)

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 ohne Ankündigung 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.

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

König ultimo (1/2)

Trull (1/2)

Alle Könige (1/2)

Valat (alle Stiche): das vierfache/achtfache des Spielwertes

Zusatzprämien (Ansagen)



- **Übersicht der Spielziele**

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

Das Spiel: Der Spieler bzw. der Spieler und sein Partner müssen mindestens 36 Punkte (=35 Punkte und zwei Blatt) in ihren Stichen haben; z.B. beim Rufer, Dreier, Solo-Dreier.

Vogerl: 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.

Valat: Eine Spielpartei macht alle Stiche.



Notizen

4. Praktische Übung zu zweit

Zwei Spieler setzen sich gegenüber, einer mischt die Karten gut durch, lässt den Spielpartner abheben und beginnt mit der Abgabe.

In je Dreierlagen gibt er dem Mitspieler 6 Karten, dann 6 Karten für sich, nochmals 6 Karten dem Mitspieler und weitere 6 Karten für sich.

Der Rest wird als Kartenpaket in die Mitte gegeben und nach jedem Stich wird eine Karte abgehoben. Der Spieler, der den Stich macht, hebt als erster ab und spielt eine neue Karte aus.

Die erste Karte wird vom Mitspieler ausgespielt. Farb- und Tarockzwang wird dabei bereits geübt, d.h. wird eine Farbe ausgespielt und ich habe diese Farbe in meiner Karte, so muss ich diese auch zugeben. Habe ich die Farbe nicht, dann muss ich mit Tarock stechen. Habe ich kein Tarock in meiner Karte, dann gebe ich eine Farbkarte meiner Wahl zu. Wird Tarock ausgespielt, so muss ich Tarock zugeben. Es besteht jedoch keine Stichpflicht. Habe ich kein Tarock, dann gebe ich eine Farbkarte meiner Wahl zu.

Sind alle 27 Stiche gespielt, dann zählt jeder seine gemachten Stiche, um die Tarockzählweise zu üben. Gewonnen hat der Spieler mit mindestens 36 Punkten (=35 Punkte und 2 Blatt).

Jetzt mischt der andere Spieler die Karten, lässt abheben und das neue Spiel kann beginnen.



5. Die Spielvorbereitung

Königrufen wird zu viert gespielt. Wenn fünf Personen miteinander spielen, setzt der Geber einfach 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. 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. 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 kein Mitspieler in meine Karten sieht!

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.

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 den gesamten Talon, noch dazu verdeckt. Bevor der Spieler das Spiel eröffnet, legt er je nach Spiel 3 bzw. 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. Tarock dürfen nur verlegt werden, wenn der Spieler keine Farbkarten mehr verlegen kann. Sie müssen aber aufgedeckt (offen) verlegt werden.

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 „mit hat“, also in seinen Karten eine entsprechende Farbkarte besitzt. Wurde z.B. Herz ausgespielt, so muss er Herz zugeben. Hat man mehrere Herz in der Karte, dann ein Herz nach eigener Wahl. Wird Tarock ausgespielt, muss man Tarock zugegeben.

- **Tarockzwang**

Es besteht bei allen Spielen Tarockzwang. Wenn ein Spieler die ausgespielte Farbe nicht 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. Es besteht **kein** Stichzwang. Jeder Spieler entscheidet, ob er sticht oder untersteht, also laschiert.

- **Renonce**

Renonce bedeutet Regelverstoß (z.B. wenn man eine Farbe mit Tarock absticht, obwohl man diese noch in seinem Blatt hat). Sie führt zum Spielverlust. Der renoncierende Spieler muss alle anderen so stellen, als hätten sie das Spiel gewonnen.

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.

- **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 (Rekontra), die Gegner können nochmals schießen (Subkontra). Dann geht's inzwischen 4 bzw. 8-fach.

- **Stiche bitte wegräumen**

Den Stich macht, wer die höchste Farbkarte bzw. das höchste Tarock spielt. 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. 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.

Notizen

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



mischen



abheben



Karten verteilen



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 aus

das Spiel läuft, am Schluss Punkte zählen und schauen, ob Zusatzprämien erfüllt sind (still oder angesagt), gab es ein Kontra?

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

- und das nächste Spiel beginnen

Notizen

9. Die Spiele im Detail

Im Folgenden werden zuerst sechs Spiele dargestellt. Sie dienen als Grundinformation und sollen das Erlernen des Tarockspieles erleichtern. Erst zum Schluss werden in Kapitel 10 zur Abrundung auch noch die Farbenspiele und die Negativspiele vorgestellt.

Wir unterscheiden Ruferspiele und Alleinspiele:

Bei den **Ruferspielen** sucht der Spieler durch das Rufen eines Königs 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.

Rufer, Solo-Rufer, Besser-Rufer/A-Rufer.

Bei den **Alleinspielen** spielt jeweils der Spieler allein gegen drei Gegner. Sechser-Dreier, Dreier, Solo-Dreier

Diese Spiele werden **Positivspiele** genannt. Daher gilt bei ihnen Farbzwang, Tarockzwang, aber **kein** Stichzwang. Zu Beginn spielt die Vorhand aus, ein Kontra gilt für alle Partner. Spielziele sind immer das Spiel, also mindestens 36 Punkte (=35 Punkte und zwei Blatt), oft auch die Zusatzprämien Vogerl, König ultimo, Trull, alle vier Könige, Valat. Diese Spiele sind die Klassiker des Königrufens.

Das ergibt folgende Liste an Spielen, hierarchisch aufsteigend geordnet. Der Punktwert steht in der Klammer:

Rufer (1)

Besser-Rufer/A-Rufer (1 plus Vogerl)

Solo-Rufer (2)

Sechser-Dreier (4)

Dreier (4)

Solo-Dreier (8)

RUFERSPIELE = PARTNERSPIELE

Rufer



Solo-Rufer



Besser-Rufer/A-Rufer



ALLEINSPIELE

Sechser-Dreier



Dreier



Solo-Dreier



- **Der 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 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 indem man einen König ruft. Partner ist dann jener Spieler der den gerufenen König in der Karte hat. **Spielziel** ist, mindestens 36 Punkte (= 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, Valat.

Für einen Rufer benötigt man vor Talonaufnahme einige Tarock und einige hohe Farbkarten. Der Spieler ist also zu schwach für einen Sechser-Dreier. Bevorzugterweise ruft man von einer blanken oder einfach besetzten Dame, sonst von einer kurzen Farbe (max. 2 Karten). Der Partner gibt sich entweder durch die Ansage „König ultimo“ oder durch freundliches Spiel gegenüber dem Ruferspieler zu erkennen (z.B. indem er in dessen Stich hoch hineinschmiert oder die von diesem angespielte Farbe zurück spielt). Andere Äußerungen sind nicht erlaubt.

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.



Notizen



Rufer (Vorhand)

Kein Trullstück, nur 5 Tarock.
Diese Karte ist zu schwach für
einen Sechser-Dreier. Pik König
wird gerufen



Notizen



- **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 aufzubessern. 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 (also 36 Punkte = 35 Punkte und zwei Blatt), es zählt zwei Punkte. Mögliche **Zusatzprämien** sind Vogerl, König ultimo, Trull, alle Könige, 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 Solospieler spielt seine lange Farbe. Die Gegner versuchen, ihn in Tarock zu kürzen.



Notizen



Solo-Rufer

Gstieß zu sechst. Karo König
wird gerufen.



Notizen



- **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 dem Quapil (auch Wildsau genannt).



Der Besser-Rufer ist die Krönung der Partnerspiele. Der Spieler ruft einen Partner, hofft auf gute Unterstützung durch diesen und auf die 3 Karten aus dem 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.

Zu Beginn spielt die Vorhand aus. Der Spieler spielt Tarock oder seine lange Farbe. Der Partner spielt Tarock bzw. die lange Farbe des Spielers.



Notizen





**Besser-Rufer auch A-Rufer
genannt**

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



Notizen



- **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 aus dem Talon hoffen. **Spielziel** ist das Spiel, also mindestens 36 Punkte (=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 

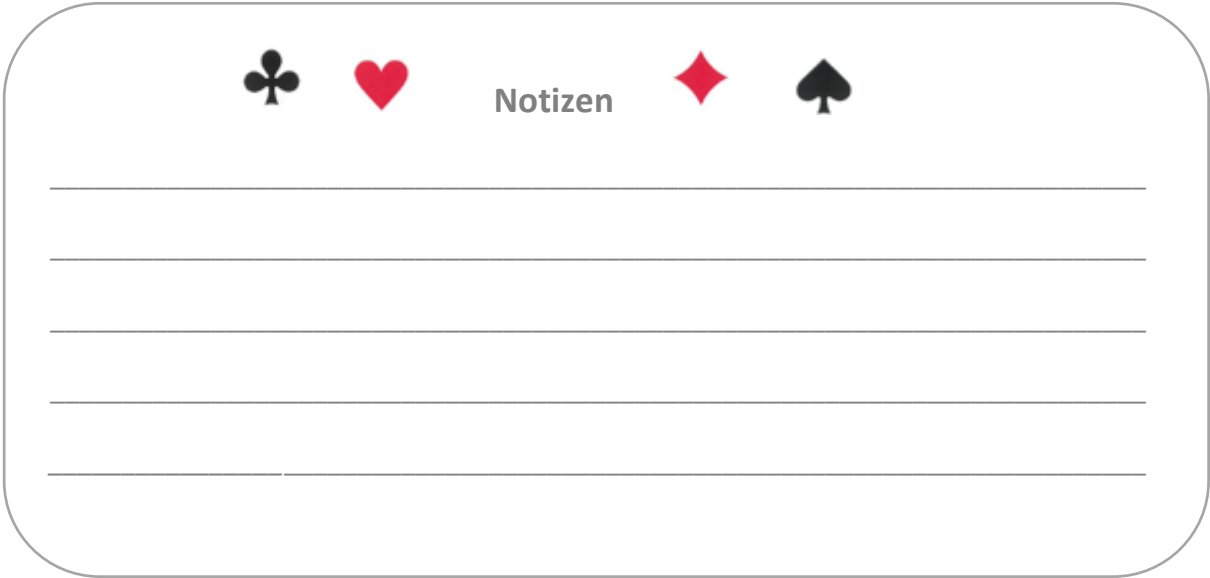
Den Sechser-Dreier gewinnt man mit Tarockübermacht und mit einigen hohen Farbkarten die man verlegt.

Also benötigt der Spieler vor Talonaufnahme mindestens 6-7 Tarock, darunter 2-3 Stecher mit Gstieß oder Mond, einen König und etwas Schmiere (=hohe Farbkarten) 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 XII bis XV – der berühmte XIII-er „macht die Leut` narrisch“) oder mit seiner langen Farbe.



Notizen



- **Der Dreier**

Beim Dreier spielt der Spieler allein gegen drei. **Spielziel** ist das Spiel, also mindestens 36 Punkte (=35 Punkte und 2 Blatt). Das Spiel zählt vier Punkte. Mögliche **Zusatzprämien** sind Vogerl, 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 verschiedene 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 XII bis 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.



Notizen



Dreier

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



Notizen



- **Der Solo-Dreier**

Der Solo-Dreier ist das höchste Spiel. Der Spieler spielt allein gegen drei. **Spielziel** ist das Spiel, also 36 Punkte (= 35 Punkte und zwei Blatt). Das Spiel zählt acht Punkte. Mögliche **Zusatzprämien** sind Vogerl, Trull, alle Könige und Valat. Vogerl, Trull und alle 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.



Notizen





Solo-Dreier

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



Notizen



10. Weitere Spiele des Königrufens.

Zur Abrundung und Erarbeitung eines Gesamtbildes werden hier noch die restlichen Spielvarianten im Sinne der „Oberösterreichischen Tarockregeln – Königrufen“ dargestellt.

Die Farbenspiele

Bei den Farbenspielen ist die Stichkraft der Tarock gegenüber den Farben aufgehoben. Daher stechen Tarock nur Tarock. Farbkarten stechen wie immer nur innerhalb ihrer Farbe. Jeder Spieler muss so lange Farbkarten ausspielen, als er noch welche hat. Wenn man eine ausgegebene Farbe nicht mithat, muss Tarock zugegeben werden. Hat man kein Tarock mehr, so gibt man eine Farbkarte eigener Wahl zu. Die Farbenspiele gehören zu den Positivspielen.

- **Das Farben-Solo**

Spielziel ist das Spiel, also mindestens 36 Punkte (= 35 Punkte und zwei Blatt). Dazu braucht der Spieler in der Regel 8 Stiche oder mehr. Das Spiel zählt sechs Punkte. Der Spieler spielt allein gegen drei. Der Spieler bekommt keinen Talon, dieser bleibt verdeckt und zählt zu den Stichen der Gegner.

Tipp vom



Der Spieler benötigt möglichst viele Könige, am besten mit Damen besetzt

- **Der Farben-Dreier**

Spielziel ist das Spiel, also mindestens 36 Punkte (= 35 Punkte und zwei Blatt). Dazu braucht der Spieler in der Regel 8 Stiche oder mehr. Das Spiel zählt drei Punkte. Der Spieler spielt allein gegen drei. Er erhält drei Karten aus dem Talon, drei Karten legt er wieder ab. Zuerst legt er Tarock ab, hat er keine Tarock mehr dann Farbkarten, diese aber aufgedeckt. Könige oder Trullstücke dürfen nicht abgelegt 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 mindestens 6 bis 7 Stiche in der Karte haben.

Die Negativspiele

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 Gegner einzeln schießen kann/muss. Der Pagat darf immer erst als letztes Tarock gespielt werden.

Negativspiele sind Trischaken, Bettel, Piccolo, Bettel ouvert und Piccolo ouvert.

- **Das Trischaken**

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 einzusteichen, im Optimalfall gar keinen Stich zu machen. Es spielt jeder für sich allein. Der Talon bleibt verdeckt. Ihn bekommt, wer den letzten Stich macht. Der Spieler mit den meisten Punkten schuldet den drei anderen jeweils einen Punkt. Sollte er mehr als 36 Punkte (= 35 Punkte und zwei Blatt) haben so verdoppelt sich der Betrag. Für das Trischaken sollte der Spieler wenige und niedrige Tarock sowie niedrige Farbkarten haben.

- **Der Bettel**

Beim Bettel ist das **Spielziel**, **keinen** Stich zu machen. Der Bettel zählt zwei Punkte. Der Spieler spielt allein gegen drei.

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.

Tipp vom 

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

- **Der Piccolo**

Spielziel des Piccolo ist **ein** Stich. Der Piccolo zählt zwei Punkte. Der Spieler spielt allein gegen drei.

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.



Tipp vom

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

- **Der Bettel ouvert**

Beim Bettel ouvert ist das **Spielziel kein** Stich. Erschwerend kommt aber dazu, dass nach dem ersten Stich – vor dem zweiten Ausspielen – die Karten aufgedeckt werden. Die Gegner dürfen sich während des Spieles beraten. Der Bettel ouvert zählt sieben Punkte. Der Spieler spielt allein gegen drei.

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 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 Bettel 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.

- **Der Piccolo ouvert**

Beim Piccolo ouvert ist das **Spielziel ein** Stich. Erschwerend kommt aber dazu, dass nach dem ersten Stich – vor dem zweiten Auspielen – die Karten aufgedeckt werden. Die Gegner dürfen sich während des Spieles beraten. Der Piccolo ouvert zählt sechs Punkte. Der Spieler spielt allein gegen drei.

Der Spieler benötigt eine Karte für den sicheren Stich (Gstieß, kurzen König etc.), ansonsten wenige und niedrige Tarock sowie niedrige Farbkarten, sehr viele Schlusskarten (also Pik sieben, 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 zu Beginn ausgespielt.



Notizen



Gesamtübersicht der Spiele

Nach den oberösterreichischen Tarockregeln - Königrufen gibt es **13 Spiele**. Sie sind streng hierarchisch gereiht. Diese Rangordnung ist für die 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)

Bettel (2)

Solo-Rufer (2)

Besser-Rufer/A-Rufer (1 plus Vogerl)

Farben-Dreier (3)

Sechser-Dreier (4)

Dreier (4)

Farben-Solo (6)

Piccolo ouvert (6)

Bettel ouvert (7)

Solo-Dreier (8)



Notizen