

Regelwerk Mostviertler Tarockcup

Die Spiele	Die Prämien
Vorhandspiele Rufer 10 Trischaken siehe unten Sechserdreier 30, verloren 60	Materialprämien Trull 10/20 4 Könige 10/20 Absolut (ab 45/2) 5/10 Grammopoi (ab 55/2) 5/10
Lizitspiele Piccolo 15 Solorufer 20 Bettler 25 Besserrufer 10 + Vogel Farbendreier 40 Dreier 40 Piccolo ouvert 45 Bettler ouvert 60 Farbensolodreier 80 Solodreier 80	Spielprämien König Ultimo 10/20 Pagat 10/20 Uhu 15/30 Kakadu (Pelikan, Kanari) 20/40 Wildsau (Quapil, Marabu) 25/50 Mondfang 5/10 Valat 80/160

Allgemeines

- Man muss in jedem Spiel ein **optimales Ergebnis** angestrebt werden, andere Spielziele sind unzulässig.
- Es wird um Geld (1 Punkt = 1 Cent) gespielt. Die Ergebnisse der Spiele werden in einer Liste vermerkt und der Endstand wird am Schluss beglichen (Ausnahme Kontra – siehe dort).
- Der **alte Geber** sammelt am Ende des Spiels die Karten ein, mischt **gründlich** und übergibt das Paket an den **neuen Geber**. Dieser mischt **ebenfalls gründlich**. Das Gegenüber des Gebers hebt ab. Klopfen ist verboten.
- Gespielt wird **gegen** den Uhrzeigersinn.
- Bei positiven Spielen spielt die **Vorhand** aus, bei negativen der **Spielersteher**.
- Zum Gewinn eines positiven Spiels braucht man **35/2**.
- Jedes Spiel muss gespielt werden. Ein Blatt ohne Tarock und Könige wird **nicht** zusammengeworfen.
- Es gibt **keine** Verdoppelungsradeln, sei es nach Mondfang, Trischaken oder Nullrunde.
- Trullstücke und Könige dürfen **nicht** verlegt werden, andere Tarock nur offen (außer bei Farbenspielen).
- Man darf während des Spieles **keine abgelegten Stiche ansehen**.
- Zur Renoncekontrolle wird die Ablage vor Zählung offen hergezeigt.
- Die Stiche bleiben beim jeweiligen Spieler liegen, bis gezählt wird.
- **Märchenstich**: Fällt die Trull in einem Stich, sticht immer der Pagat (bei Farbspielen nur, wenn Tarock ausgespielt worden ist). Dies zählt, abgesehen von der gewonnenen Trull, nicht als Prämie.

Vorhand und Lizit

- Die Vorhand sagt *Vorhand!* oder ein Lizitspiel. Wenn im ersteren Falle alle anderen Spieler *Weiter!* gesagt haben, kann die Vorhand auch ein **Vorhandspiel** spielen. Sie darf ein lizitiertes Spiel **nicht** übernehmen.
- **Abgeben** der Vorhand ist **unzulässig**.
- Wer bei Lizit des Spiels einmal *Weiter!* gesagt hat, kann kein Spiel mehr lizitieren.
- Wer nicht überboten wurde, darf sich **nicht selber überlizitieren**.
- Nach Ablage darf jeder Spieler so lange Prämien und Kontras ansagen, bis **dreimal Gut!** kommt.
- Bei Negativspielen wird **einzelns nach der Reihe** kontriert.
- Beim Sechserdreier wird der Talon **verdeckt** aufgenommen.

Trischaken

- Es wird **mit Stichzwang** gespielt. Abgesehen vom Pagat als letztes Tarock herrscht **Ausspielfreiheit**.
- Der Talon wird einzeln zu den ersten 6 Stichen **zugeworfen**.
- Für alle Spieler gibt es 4 mögliche Spieldausgänge:
 - **Jungfrau** – kein Stich
 - **Unterwertiger** – höchstens 17/1
 - **Oberwertiger** – 17/2 bis 35/1
 - **Bürgermeister** – 35/2 und mehr
- In der Abrechnung zahlt spielerweise:
 - **Unterwertiger**: 10 an Jungfrau
 - **Oberwertiger**: 10 an Unterwertigen, 20 an Jungfrau
 - **Bürgermeister**: 10 an Oberwertigen, 20 an Unterwertigen, 30 an Jungfrau
- Jungfrauenansage und Kontra sind nicht möglich.
- Bei Renonce zahlt der Renoncespieler an jeden 30 Cent.

Regelwerk Mostviertler Tarockcup

Ruferspiele

- Ein Spieler mit 3 Königen darf *Den vierten!* rufen. Hat ein Spieler alle 4 Könige im Blatt, kann er **eine Dame** rufen. Sie kann **nicht** ultimo gespielt werden.
- Besserrufer: Es ist zulässig, mehrere Besserrufer anzusagen. In diesem Falle sagen die Spieler ihre Vögel vor dem Rufen. Der höchste Vogel spielt.
- Liegt der gerufene König, kann man die Hälfte **frei wählen** (und ev. kontriert werden) oder aufgeben. Beim Besserrufer ist in diesem Falle der kleinste Vogel im Blatt zu zahlen.
- Solorufer: Liegt der gerufene König, erhält der Spieler die Talonhälfte mit dem König. Kontras zählen dann nicht.

Farbenspiele

- Farbenspiele gehören zu den **positiven** Spielen. Daher spielt die **Vorhand** aus.
- Außer Königen und Trullstücken darf **alles** verlegt werden, Farbkarten aber **offen**.
- Alle Spieler dürfen erst dann Tarock ausspielen, wenn sie **keine Farbkarten** mehr haben.
- Kann ein Spieler eine Farbe nicht bedienen, muss er Tarock zugeben, die aber nicht stechen.
- Es besteht **kein** Stichzwang. Als **Prämien** gelten nur: Valat, Absolut, Grammopoi und 4 Könige.

Negativspiele

- Negativspiele sind: **Trischaken, Piccolo, Bettler, Piccolo ouvert und Bettler ouvert**.
- Es gilt **Stichzwang**. Liegen Mond und Pagat, muss der Gstieß nicht dazugegeben werden.
- Der Pagat darf **nur als letztes Tarock** gespielt werden, außer es gilt Stichzwang beim **Märchenstich**.
- Ouvert: Alle Spieler legen **nach dem ersten Stich** ihre Karten auf. Die Gegner dürfen sich **nicht** beraten.
Jegliche Beeinflussung des Spiels eines Mitgegners sei es durch Kommentare, Gesten oder Blicke ist nicht erlaubt und muss als Renonce gewertet werden.
- Gleiche Negativspiele können bis zu 3mal **Bei** gespielt werden. Ihr Wert wird für das Lizit **aufaddiert**. Wenn er über einem dazwischen lizitierten Spiel liegt, kann es überboten werden (z. B. Piccolo, Solo, Piccolo bei). Ist der Wert gleich dem des Einzelspiels, stich dieses. Der erste Spielersteher spielt aus.

Prämien

- Ein Spieler darf König ultimo und Vögel nur dann ansagen, wenn er die jeweilige Karte **im Blatt hat**.
- Alle Prämien gelten heimlich jeweils die Hälfte. In **Solospielen** gelten alle Prämien außer dem Valat **doppelt**.
- Bei der Prämienansage wird **nicht deklariert**, von welcher Seite sie erfolgt. Stellt sich am Ende heraus, dass sich Partner unwissentlich kontriert haben, zählt dies nicht.
- Hat man einen Vogel (oder König ultimo) angesagt, muss man immer versuchen, die entsprechende Karte **zum vorgeschriebenen Stich** zu spielen. Wurden sie in ebendiesem blockiert, können sie danach nach Belieben gespielt werden. Wenn ein Vogel geopfert werden muss, sind die **höheren zuerst** aufzugeben.
- Mondfang wird zwischen den **Spielparteien** abgerechnet. Mondfang unter **Partnern** zählt **nicht**. Wird der Mondfang angesagt, obwohl der Partner ihn hält, ist die Ansage hinfällig.
- Ansage/Gewinn des **Grammopoi** bedingt selbiges für den **Absolut**. Bei **Kontra** ist es umgekehrt.
- Valat: **Spieelpremien** zählen, **Materialprämien** aber nur, wenn für die Valatseite verloren.

Kontra

- **Kontra** (2fach) und **Re** (4fach) ist möglich bei allen Spielen außer Trischaken. Es zählt bei positiven Spielen **für die Partei**, bei negativen **individuell**. Rekontra gilt im letzteren Fall für die Kontras aller Spieler.
- Kontra und Re wirken sich **nicht** auf die Punktwertung aus und werden **sofort** ausbezahlt.

Renonce

- Bei Renonce muss man an **alle anderen Spieler bezahlen**, als ob sie Spiel und angesagte Prämien gewonnen hätten, sowie beim Spielabbruch bereits erzielte stille Prämien an den, der sie gemacht hat.
- Renonce ist: Regelwidriges Ausspielen/Zugeben, Verlegen von falschen Karten, einer falschen Anzahl, regelwidrig verdecktes Verlegen, Selbststrafen, Ansage von Vögeln/König Ultimo, wenn die Karte nicht im Blatt ist, Ansage des Mondfangs, wenn man ihn selber hat und spielentscheidendes Vorwerfen und Reden.
- Wer voreilig (noch bevor alle Mitspieler *Weiter!* gesagt haben) einen König ruft oder nach dem Talon greift, soll von den Mitspielern darauf aufmerksam gemacht und gestoppt werden. Nur wenn ein Mitspieler, der noch im Lizit steht, einen Schaden nachweisen kann, ist das voreilig lizitierte Spiel als Renonce zu zahlen.
- Wenn der falsche Spieler ausspielt, sollt er von den Mitspielern darauf aufmerksam gemacht und gestoppt werden. Auch hier gilt, dass das Spiel nur als Renonce gewertet wird, wenn ein Mitspieler einen spielentscheidenden Schaden nachweisen kann.
- Wer **ohne Vogel** Besserrufer lizitiert, zahlt an jeden Mitspieler 30 Cent, auch wenn der Besserrufer durch ein anderes Spiel überlizitiert und dieses gespielt wurde. Ist letzteres ein Ouvert-Spiel, so kann der Spieler nach Erkennen der Renonce selbständig entscheiden, ob er das Ouvert-Spiel zu Ende spielen möchte.
- Wird eine **Ansage zum falschen Zeitpunkt** gespielt, so ist das Spiel als Renonce zu werten.
- Wird ein **falsches Geben** der Karten vor dem Ende der Lizitation bemerkt, ist das Geben straffrei zu wiederholen. Sonst ist für den/die Spieler mit der falschen Kartenanzahl eine Renonce zu werten.

Regelwerk Mostviertler Tarockcup

- Wenn ein/e Spieler/in während eines Turniers aufhört zu spielen oder ein/e andere/r Spieler/in für diese/n weiterspielt, so werden beide Spieler/innen vom Tarockcup gänzlich ausgeschlossen.
- Im Zweifelsfalle, ob Renonce vorliegt, entscheidet der **Schiedsrichter**.