

TAROCK – KÖNIGRUFEN

Die Karten und ihr Wert

Gespielt wird mit 54 Karten, 32 Farbkarten (acht je Farbe) und 22 Tarockkarten. Die Farben sind gleichwertig.

- Herz und Karo Reihenfolge - König (5 Punkte), Dame (4), Reiter/Cavall (3), Bub (2), Ass, Zwei, Drei, Vier (je 1)
- Pik und Treff Reihenfolge - König (5 Punkte), Dame (4), Reiter/Cavall (3), Bub (2), Zehn, Neun, Acht, Sieben (je 1)
- Tarock Reihenfolge - Sküs, XXI (Mond), XXIIII (Quapil), III (Kakadu), II (Uhu), I (Pagat). Sküs, Mond und Pagat (= Trull) je 5 Punkte, alle anderen Tarock je 1 Punkt

Verlosen der Sitzplätze und Geben

Die Sitzordnung wird durch Kartenziehen ermittelt. Wer Tarock zieht, ist erster Geber. Nach dem Mischen hebt der gegenüberstehende Spieler ab. Dann teilt der Geber 4x6 Karten aus, legt den Talon (2x3 Karten) verdeckt in die Mitte und gibt noch einmal 4x6 Karten. Gespielt wird gegen den Uhrzeigersinn.

Farbzwang – Tarockzwang - Stichzwang

Es gilt Farb- und Tarockzwang. Farbzwang bedeutet, dass die ausgespielte Farbe bedient werden muss. Tarockzwang bedeutet: Wer eine Farbe nicht hat, muss Tarock spielen.

Stichzwang gilt nur in negativen Spielen (Piccolo, Zwiccolo, Bettler). Bei Stichzwang muss die höchste am Tisch liegende Karte überstochen werden, sofern dies möglich ist.

Bei den Farbenspielen gelten Sonderregeln, nämlich Farbzwang und kein Stichzwang. Die Stichkraft von Tarock gegenüber den Farben ist allerdings aufgehoben.

Die Lizitation

Durch die Lizitation wird das Spiel quasi ersteigert. Wer das höchste Spiel ansagt, bekommt den Zuschlag. Die Vorhand, der vom Geber rechts sitzende Spieler, sagt vorerst „*Mein Spiel!*“ oder „*Vorhand!*“ und schaltet sich erst nach den anderen Spielern wieder in die Lizitation ein. Jetzt wird der Reihe nach lizitiert. Ein Spieler, der einmal „*Gut!*“ oder „*Weiter!*“ gesagt hat, darf sich nicht mehr an der Lizitation

beteiligen. Sagen alle drei Spieler gut, so bleibt das Spiel der Vorhand und dieser Spieler kann dann jedes beliebige Spiel ansagen. Eine nicht angesagte, aber gelungene Prämie nennt man still. Wenn beispielsweise ein Dreier keine Zusatzansagen ansagt, aber mit dem Pagat den letzten Stich macht, hat er den Pagat still gespielt.

Beachten Sie bei der Lizitation die Sitzordnung! Sind Sie als erster an der Reihe, seien Sie vorsichtig, ein nachfolgender Spieler könnte ein Gegenblatt haben. Je mehr Spieler vor Ihnen weiter gesagt haben, desto riskanter können Sie lizitieren. Im Schnitt sollten 2 bis 3 Tarock im Talon liegen. Seien Sie aber klug genug, etwa nach einem Besserrufer auf einen Dreier zu verzichten. Kontrieren ist einfacher! Schwierig kann ein Dreier auch gegen einen Bettler oder einen Farbendreier werden. Grundsätzlich gilt aber: „Wer nichts wagt, auch nichts gewinnt!“, oder auch: „Mut kann man nicht kaufen.“

Talon und Verlegen

Der Talon besteht aus zwei Hälften zu je drei Karten, welche nicht ausgetauscht werden dürfen!

Nach Öffnung des Talons nimmt der Spieler die für ihn besser geeignete Hälfte (3 Karten) auf und verlegt verdeckt 3 Karten. Beim Sechserdreier nimmt der Spieler den gesamten Talon (6 Karten) verdeckt auf und verlegt verdeckt 6 Karten. Könige und Trullstücke dürfen nicht verlegt werden. Andere Tarock dürfen nur offen und nur dann verlegt werden, wenn es zwingend ist.

Beim Farbendreier müssen zunächst Tarock verlegt werden, und zwar verdeckt, erst dann dürfen Farben verlegt werden, und zwar offen.

Abgelegte Karten werden zu den Stichen des Spielers gezählt. Die Talonhälfte, die liegen bleibt, gehört den Gegnern.

Bei Solospielen bleibt der Talon liegen und wird den Gegnern gutgeschrieben. Ausnahme: Liegt beim Solorufer der gerufene König im Talon, bekommt der Spielansager die Punkte der Talonhälfte mit dem König. Auch bei negativen Spielen bleibt der Talon unberührt.

Valat

Im Valat macht ein Spieler oder eine Spielgemeinschaft, angesagt oder still, alle Stiche. Der Wert des Spiels zählt im angesagten Valat 8-fach, im stillen Valat 4-fach. Im angesagten und im stillen Valat zählen alle Vogerln und König ultimo (egal ob angesagt oder still), der Wert dieser Prämie(n) wird aber nicht vervielfacht. Im angesagten Valat kann man Trull und 4 Könige nicht ansagen. Im stillen Valat zählen auch angesagte Trull und angesagte 4 Könige.

Kaiserstich (Märchen)

Fallen Sküs, Mond und Pagat, egal in welcher Reihenfolge, in einem Stich, so sticht der Pagat. Diese Regel gilt auch in Farbenspielen.

Kontrieren

Durch Kontrieren wird der Wert eines Spiels oder einer Prämien erhöht und zwar durch „*Kontra*“ verdoppelt, durch die Antwort „*Re*“ vervierfacht und durch die erneute Antwort „*Subre*“ verachtfacht. Kontra vor Talonaufnahme ist nicht möglich. Spiel und Prämien müssen seperat kontriert werden. Bei positiven Spielen gilt das Kontra für alle Spieler, bei negativen Spielen wird individuell kontriert. Beim Trischaken kann nicht kontriert werden.

Ausspielen

Mit den Worten „*Ich liege!*“ und der allfälligen Ansage von Prämien (z.B. „*Trull, Pagat, ich liege.*“) signalisiert der Spielersteher, dass er bereit zum Spiel ist. Jetzt sind die anderen Spieler berechtigt, ihrerseits Prämien anzusagen sowie das Spiel oder Prämien zu kontrieren. Bei positiven Spielen spielt die Vorhand aus, bei negativen Spielen der Spielersteher.

POSITIVE SPIELE

Ruferspiele (mit Partner)

Der Spielersteher ruft einen König zum Partner. Derjenige Spieler, der den König im Blatt hat, ist dann für dieses Spiel der Partner. Er darf sich aber als solcher nicht zu erkennen geben, außer er sagt z.B. „*König Ultimo!*“ an. Davon abgesehen, darf er sich nur durch seine Spielweise deklarieren.

Hat der Ruferspieler 3 Könige im Blatt, darf er mit „*Ich rufe den vierten König!*“ seinen Partner bestimmen, ohne diesen König zu nennen. Hat der Ruferspieler alle 4 Könige im Blatt, dann ruft er eine Dame.

Liegt der gerufene König im Talon, kann der Spieler das Spiel beenden („*schleifen*“) und zahlt den normalen Spielwert. Entscheidet sich der Spieler zu spielen, kann er kontriert werden.

Ziel aller Ruferspiele ist die Punktemehrheit (35 Punkte + 2 Blatt). Zusätzliche Prämienansagen wie König Ultimo, Trull, Pagat etc. sind möglich.

Einfacher Rufer (nur Vorhand – mit Partner– halber Talon)

Der einfache Rufer ist das Grundspiel des Königrufens. Die Vorhand ruft einen König zum Partner, nimmt eine der Talonhälften auf und verlegt drei (schlechte, nicht passende) Karten.

Solorufer (mit Partner – ohne Talon)

Ein Rufer ohne Aufnahme aus dem Talon, kurz Solo genannt. Der gesamte Talon fällt den Gegnern zu. Ausnahme: Liegt beim Solorufer der gerufene König im Talon, erhält der Alleinspieler die Punkte der Talonhälfte mit dem gerufenen König. Kontras zählen in diesem Fall nicht. Im Solorufer gelten alle Prämien doppelt.

Für einen Solorufer brauchen Sie 5 bis 6 Tarock, darunter Sküs oder Mond für den König ultimo. Sie sind aber zu schwach für einen Dreier. Wertvoll sind blanke oder schwach besetzte Könige, in einer oder mehreren Farben sollten Sie skat sein. Als Gegner spielen Sie daher keine Könige aus, die Regel „Im Solo spiele Könige!“ gilt nur für den Spielaufnehmer und seinen Partner. Als Partner spielen Sie hohe Figuren von einer kurzen Farbe aus. „König ultimo!“ sagen Sie nur dann an, wenn Sie den König zumindest zu dritt im Blatt haben und über eine gewisse Tarockstärke, darunter zumindest einen Stecher, verfügen.

Besserrufer – Rufer mit Vogerl (mit Partner – halber Talon)

Besserrufer ist der Sammelname für Ruferspiele mit Ansage eines sogenannten Vogerls (Tarock I bis Tarock IIII). Der Spielersteher hat eines dieser Vogerl im Blatt und will mit diesem kleinen Tarock etwa mit dem Pagat den letzten Stich, mit dem Uhu den vorletzten Stich usw. machen. Er ruft unter Nennung dieses Vogerls einen König zum Partner. Nach dem Verlegen kann der Spieler weitere Vogerln ansagen.

Für einen Besserrufer sollten Sie vor Talonaufnahme wie folgt mit Tarock bestückt sein: Für den Pagat 6 bis 7, für den Uhu 7 bis 8, für den Kakadu bzw. Quapil 8 bis 9 Tarock. Je höher das Vogerl, desto mehr Stecher brauchen Sie. Rufen Sie am besten von einer blanken oder einfach besetzten Dame. Hilfreich ist auch eine lange Farbe. Spieler und Partner spielen Tarock. Die Gegner bringen Farben, üblicherweise nicht die Farbe des gerufenen Königs.

Spiel und Prämie für das Vogerl werden getrennt gewertet. Da das Spiel nur 10 Punkte zählt, sind die Vogerln bei jedem Besserrufer wichtiger. Beim Pagat lautet das Verhältnis Spiel zu Vogerl 1:2, beim Uhu 1:4, beim Kakadu 1:6 und beim Quapil 1:8.

Ein Quapilrufer wird selten angesagt, vielmehr erfolgt eine Quapilansage meist zusätzlich erst nach einer starken Talonaufnahme. Im Übrigen sollte man mit 8 oder 9 Tarock darunter mehreren Stechern und einem günstigen Beiblatt, etwa einem König und/oder einer langen Farbe, einen Dreier ansagen.

Dreierspiele (allein gegen drei)

Dreier (allein – halber Talon)

Beim Dreier spielt ein Spieler gegen die anderen drei. Spielziel ist die Punktemehrheit (35 + 2 Blatt). Zusätzliche Prämien sind möglich.

Beim Dreier stützen Sie sich auf die „12-Punkte-Regel“: Zählen Sie vor Talonaufnahme für jedes kleine und mittlere Tarock sowie für jeden König einen Punkt, für jeden Stecher (XVI und höher) 2 Punkte. Wenn Sie auf 12 Punkte kommen, können Sie einen Dreier ansagen, also etwa mit (mindestens) 7 Tarock, darunter Sküs oder Mond und einigen weiteren Stechern, sowie 1 oder 2, am besten blanken oder nur wenig besetzten Königen. Sehr nützlich ist eine lange Farbe, um den Gegnern Tarock zu ziehen. Kalkulieren Sie schon

vorher Ihre Punkte: Trullstücke, Könige – so sie durchgehen – Farben, die Sie einzustechen hoffen und die Punkte Ihrer Talonhälfte. Als Dreierspieler spielen Sie entweder Tarock oder Ihre lange Farbe aus. Die Gegner spielen Farbe und versuchen, den Dreierspieler anzuschießen. Schwer zu gewinnen ist ein Dreier ohne Trullstück. Vorsicht: Das Taktieren mit Vogerln kann Sie das Spiel kosten!

Sechserdreier (nur Vorhand – allein – verdeckter ganzer Talon)

Der Sechserdreier kann nur von der Vorhand angesagt werden, wenn alle anderen Spieler „Weiter!“ gesagt haben. Der gesamte Talon wird verdeckt (!) aufgenommen. Der Spieler hat somit die Möglichkeit, sechs Karten

(und entsprechend viele Punkte) verdeckt zu verlegen und sein Blatt auszuputzen. Spielziel ist die Punktemehrheit. Alle Prämienansagen sind möglich. Vorsicht: Verloren zählt der Sechserdreier doppelt!

Für einen Sechserdreier genügen 10 Punkte. Da vor Ihnen keine Ansagen gemacht wurden, können Sie mit einer gleichmäßigen Tarockverteilung rechnen. Außerdem können Sie mit dem ganzen Talon spekulieren: Liegen nur wenige Tarock, so haben Sie oft eine gute Chance auf eine lange Farbe.

Solodreier (allein – ohne Talon)

Der Solodreier ist ein Dreier ohne Talon. Die Talonkarten werden den Gegnern zugerechnet. Alle Prämien gelten doppelt.

Für einen Solodreier brauchen Sie ein Blatt wie für einen sehr starken Dreier nach Talonaufnahme: 9 bis 10 Tarock, darunter 1 oder besser 2 Trullstücke und in Summe 4 bis 5 Stecher. Dazu ein blanker oder einfach besetzter König und höchstens eine offene Farbe ohne König. Vorsicht ist geboten, wenn vor Ihnen ein Bettler ouvert oder ein Farbensolo lizitiert wurde. Dann könnte die Kartenverteilung sehr ungünstig für Sie sein. Oft entscheiden auch die Punkte im Talon, die den Gegnern zufallen.

Farbenspiele

Bei den Farbenspielen ist die Stichkraft von Tarock gegenüber den Farben aufgehoben. Der Farbenspieler muss beim Ausspielen mindestens 6 Farbkarten im Blatt haben. Alle Spieler dürfen erst dann Tarock ausspielen, wenn sie keine Farbkarten mehr haben. Kann ein Spieler eine Farbe nicht bedienen, muss er Tarock zugeben. Hat er kein Tarock mehr, gibt er eine beliebige Karte zu. Es besteht

Farb- aber kein Stichzwang. Spielziel ist die Punktemehrheit.
Als Prämie gibt es nur 4 Könige, angesagt oder still. Auch die Ansage Valat ist möglich.

Farbendreier (allein – halber Talon)

Der Spieler nimmt eine Talonhälfte auf. Zunächst muss er Tarock verlegen (verdeckt, keine Trullstücke), erst dann Farben, und zwar offen.

Farbensolo (allein – ohne Talon)

Die Punkte der Talonkarten zählen bei den Gegnern. Die Prämie 4 Könige zählt doppelt.

Im Normalfall brauchen Sie acht Stiche, um ein Farbenspiel zu gewinnen. Bewerten Sie also Ihr Blatt danach. Sie sollten mindestens zwei Farben kontrollieren, in einer weiteren eine gute Gabel haben und mit Hilfe einer langen Farbe nach Möglichkeit zwei Trullstücke abholen. Spielentscheidend kann sein, ob das Ausspiel bei Ihnen ist oder nicht. Beim Farbensolo sollten Sie entsprechend stärker sein, der Talon fällt den Gegnern zu.

NEGATIVE SPIELE

In negativen Spielen gilt Farb- und Stichzwang. Im Gegensatz zu den positiven Spielen spielt der Spielersteher aus. Der Talon bleibt unberührt liegen. Der Pagat darf nur als letzte Karte gespielt bzw. zugegeben werden. Ausnahme Kaiserstich!

Trischaken (nur Vorhand – möglichst wenig Punkte)

Trischaken, auch „Fahren“ genannt, kann nur von der Vorhand angesagt werden, wenn alle anderen Spieler „Weiter!“ gesagt haben. Es wird „Bunt gemischt!“ gespielt, d.h. jeder Spieler spielt beliebig aus, egal ob Tarock oder Farbe. Die Karten des Talons werden der Reihe nach aufgedeckt und den ersten sechs Stichen zugeteilt. Spielziel für alle ist, möglichst wenig Punkte einzustechen. Verlierer ist der Spieler mit den meisten Punkten. Hat er mindestens 35 Punkte + 2 Blatt („Bürgermeister“), zahlt er doppelt. Hat der Vorhandspieler die meisten Punkte, zahlt er ebenfalls doppelt, wird er „Bürgermeister“, zahlt er vierfach. Hat ein Spieler keinen Stich („Jungfrau“), erhält er allein die doppelten Punkte.

Trischaken werden Sie ansagen, wenn Ihr Blatt nicht einmal einen einfachen Rufer ermöglicht. Entledigen Sie sich mit dem ersten Ausspiel jener Karte, die am ehesten für einen Stich gut sein könnte. Alle Spieler trachten danach, möglichst wenig Punkte einzustechen. Trischaken dient auch oft dazu, feige Spieler, sogenannte „Staudenhocker“, bloßzustellen und zur Kasse zu bitten.

Piccolo / Zwiccolo (ein Stich / zwei Stiche)

Spielziel beim Piccolo ist ein Stich, beim Zwiccolo sind es zwei Stiche. Wird dieses Ziel verfehlt, so ist das Spiel verloren.

Beim Piccolo dürfen Sie zweimal ausspielen. Sie können sich also zweier Problemkarten entledigen. Neben Ihrem Planstich denken Sie auch stets an eine Alternative. Üblicherweise versuchen die Gegner, Ihnen schnell Ihren Stich anzuhängen. Durch Ausspielen eines hohen Tarock testen sie zunächst, ob Sie etwa mit dem Sküs Ihren Stich machen wollen. Gelingt das nicht, so spielen die Gegner auf keinen Stich oder sie wollen Ihnen die beiden letzten Stiche verpassen. Der Piccolospieler kann nur durch richtiges Abwerfen der Karten sein Spielziel erreichen. Sobald der Piccolo seinen Stich hat, spielen die Gegner wie im Gegenspiel eines Bettlers.

Beim Zwiccolo können Sie dreimal ausspielen. Sie haben somit mehr Möglichkeiten, um gefährliche Karten loszuwerden.

Bettler (kein Stich)

Der Spieler darf keinen Stich machen. Das Blatt für einen Bettler sollte so beschaffen sein, dass nach dem ersten Ausspiel (mit dem Entledigen der gefährlichsten Karte) keine große Gefahr droht, einen Stich zu machen.

Bei einem Bettler können Sie nur einmal ausspielen und somit nur eine gefährliche Karte wegspielen. Dann werden die Gegner etwa unter einem König ausspielen, niedrige Farben bringen oder bei günstiger Position ein ganz kleines Tarock anziehen. Es ist also (zu) riskant, in einer Farbe skat zu sein und/oder nur eine blanke Figur im Blatt zu haben. Auch fehlende Endkarten sind eine Gefahr.

Ouvertspiele

Bei Ouvertspielen legen alle Spieler nach dem ersten Stich und vor dem zweiten Ausspielen die Karten offen auf den Tisch. Die drei Gegenspieler dürfen sich über ihre Spielstrategie beraten („plaudern“).

Die gespielten Karten bleiben offen und in der gespielten Reihenfolge am Tisch liegen.

Piccolo ouvert / Zwiccolo ouvert (ein Stich / zwei Stiche)

Bettler ouvert (kein Stich)

Ouvertspiele lizitieren Sie nur dann, wenn Sie einen wirklich guten Piccolo, Zwiccolo bzw. Bettler haben, der Planstich sollte also bombensicher sein. Außerdem ist es bei dieser offenen Variante noch wichtiger, möglichst viele Endkarten im Blatt zu haben.

SPIELTECHNISCHE GRUNDSÄTZE

In den folgenden Absätzen sind spieltechnische Grundsätze formuliert, die neben guten Karten entscheidend für ein erfolgreiches Spiel sind. Je genauer ein Spieler diese Gebote beachtet, desto größer sind seine Chancen am Tarocktisch.

Zählen Sie die 22 Tarock mit, das ist bei allen Spielen nützlich, bei positiven Spielen absolut unerlässlich. Vergessen Sie dabei nicht auf die im Talon liegenden gebliebenen Tarock, bei Solospielen rechnen Sie im Schnitt 1 bis 2 Tarock im Talon. Merken Sie sich die Trullstücke und die Stecher bis XVI. Passen Sie auf die Vogerln auf, ein stiller Quapil könnte teuer werden!

Setzen Sie Ihre Tarock effizient ein. Bringen Sie im Normalfall zuerst die mittleren Tarock („Nie unter X!“), nehmen Sie die Stecher für die fetten Stiche und rechnen Sie sich aus, wann Sie zuschlagen sollen. Den Pagat bringen Sie im Zweifel heim und geben die Vogerln rechtzeitig ab – außer Sie wollen sie still spielen. Als Gegner legen Sie entsprechend hoch vor, sonst müssen Sie Ihre Stecher später opfern.

Merken Sie sich, welche Farben von wem, wie oft gespielt worden sind. Spielen Sie dem Gegner nicht in seine Farbe, dem Partner jedoch schon. Sind sie schwach, ziehen Sie kurze Farben an, als Starker forcieren Sie Ihre lange Farbe.

Achten Sie bei den Farben darauf, welche Figuren schon gefallen sind - sie bringen wertvolle Punkte. Haben Sie etwa in der Farbe des Gegners eine Gabel, so nützen Sie sie aus - auch wenn sie noch so klein ist, haben Sie die Chance auf einen Stich. Spielen Sie so, dass Sie möglichst viel Schmiere unterbringen.

Renonce

Begeht ein Spieler Renonce, erhalten die anderen Spieler so viele Punkte, als hätten sie das Spiel und die angesagten Prämien

gewonnen. Ein renoncierender Ruferspieler muss also auch dem Partner zahlen. Verstöße gegen Farb- oder 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 korrigiert werden. Liegt kein Verstoß gegen Farb- oder Stichzwang vor, etwa ein Irrtum beim Schmieren, darf nicht korrigiert werden. Jeder Spieler darf nur in den zuvor gespielten Stich Einblick nehmen. „*Nachwassern*“ in früher gemachte Stiche ist also nicht zulässig.

Vergibt sich ein Spieler, wird neu gegeben.

Zählen

Der Spielaufnehmer und seine Partei brauchen 35 Punkte und 2 Blatt zum Sieg. Gezählt wird in Dreierlagen mit 2-Punkte-Abzug, d.h. die Punkte von je 3 Karten werden zusammengezählt und dann werden 2 Punkte abgezogen. Am Ende des Zählens sollten Karten, die 1 Punkt wert sind, sogenannte Leerkarten, übrig bleiben. Verbleibende Leerkarten bezeichnet man als „Blatt“.

Wolfgang Mayr – 2012

SPIELE UND PRÄMIEN – ÜBERSICHT

Spiele	Wert	Spielziel	Positives Spiel / negatives Spiel	Ausspiel	Partner/ Allein	Talon
Nur Vorhand						
Rufer	10	35 Punkte + 2*	positiv	Vorhand	Partner	1/2 Talon
Trischaken	10	möglichst wenig Punkte	negativ	Spieler	Allein	ohne Talon
Sechserdreier	50/100	35 + 2	positiv	Vorhand	Allein	ganzer Talon
Piccolo / Zwickolo	20	1 Stich / 2 Stich	negativ	Spieler	Allein	ohne Talon
Solorufer	20	35+2	positiv	Vorhand	Partner	ohne Talon
Pagatrufer	20+10	I / 35 + 2	positiv	Vorhand	Partner	1/2 Talon
Bettler	40	Kein Stich	negativ	Spieler	Allein	ohne Talon
Uhurufer	40+10	II / 35 + 2	positiv	Vorhand	Partner	1/2 Talon
Farbendreier	50	35 + 2	positiv	Vorhand	Allein	1/2 Talon
Dreier	50	35 + 2	positiv	Vorhand	Allein	1/2 Talon
Piccolo ouvert / Zwickolo ouvert	60	1 Stich / 2 Stich	negativ	Spieler	Allein	ohne Talon
Kakadurufer	60+10	III / 35 + 2	positiv	Vorhand	Partner	1/2 Talon
Bettel ouvert	80	Kein Stich	negativ	Spieler	Allein	ohne Talon
Quapilrufer	80+10	IIII / 35 + 2	positiv	Vorhand	Allein	1/2 Talon
Farbensolo	100	35 + 2	positiv	Vorhand	Allein	ohne Talon
Solodreier	100	35 + 2	positiv	Vorhand	Allein	ohne Talon

* 35 Punkte + 2 Blatt: siehe Kapitel „Zählen“

Prämien	Angesagt / Still
Pagat (Tarock I macht den letzten Stich)	20 / 10
Uhu (Tarock II macht dem vorletzten Stich)	40 / 20
Kakadu (Tarock III macht den drittletzten Stich)	60 / 30
Quapil (Tarock IV macht den viertletzten Stich)	80 / 40
König ultimo	20 / 10
Trull	20 / 10
4 Könige	20 / 10