

Spieleregeln für Tarock

Reglas tschentadas ensemen 1962 entras pader Vigeli Berther, Mustér/Rueras



1. Das Tarockspiel zählt 78 Karten: vier Farben mit je 14 Karten (1-10, Bub, Reiter, Königin und König), 21 Tarock (Trumpf) und den Narr.
2. Zählen: Man zählt immer eine zählbare Figur und drei leere Karten zusammen. Bei zwei Figuren und zwei leeren Karten zieht man einen Punkt ab. Drei Figuren und eine leere Karte zählen zwei Punkte weniger, vier Figuren allein zählen drei Punkte weniger.
3. 5 Punkte zählen: der König jeder Farbe, der 21ste (Le monde), der erste (Le bateleur) und der Narr (Le mat).
4 Punkte zählt jede Königin
3 Punkte zählt jeder Reiter
2 Punkte zählt jeder Bub
1 Punkt zählen vier leere Karten,
oder der Skat (zwei leere Karten).
Hat man im Skat eine Figur, zählt nur diese. Sind zwei Figuren im Skat, wird ein Punkt abgezogen, z.B. Reiter + Königin im Skat = 6 Punkte .
4. Das ganze Spiel zählt 72 Punkte. Jede Partei sollte die Hälfte davon erreichen. Was fehlt bis zu 36 Punkten, sind Schulden, was über 36 Punkte geht, ist Guthaben.
5. Das Tarockspiel wird meistens zu viert gespielt, wobei immer zwei zusammenhalten. Die Zusammenstellung der Spieler wird ausgelost. Dabei wird die erste Karte in die Mitte des Tisches gelegt; der Reihe nach, rechtsum, erhält dann jeder Spieler eine Karte. Wer eine Tarock bekommen hat, wird übergangen. So geht es weiter bis jeder eine Tarock erhalten hat. Die zwei niedrigsten Tarock gehören zusammen, wobei die niedrigste das Spiel beginnt.
6. Es werden je sechs ausgegeben; das dritte Mal erhält jeder 7; die letzte kann umgekehrt

werden. Der Skatist (Ausspieler) bekommt zuletzt neun Karten.

7. Hat eine Partei neun, oder mehr Punkte Schulden, kann sie verlangen, dass 9, beziehungsweise 10 Karten auf einmal verteilt werden. Hat eine Partei mehr als 18 Punkte Schulden, kann sie die eigenen Karten der vorangegangenen Runde nach Belieben zusammenstellen, und verlangen, dass 19 Karten zusammen verteilt werden. Vor der Verteilung kann sie abheben.
8. Sind die ersten sechs Karten (ev..9, oder 18) verteilt, berät man sich an vielen Orten, ob man andere Karten wolle oder nicht. Jeder Spieler kann dabei die anderen durch sein Veto zum Spiel zwingen, aber nur der Skatist kann, wenn die anderen es frei lassen, die Karten zusammenwerfen und von neuem ausspielen. Dieselbe Beratung geschieht, wenn 12 und wenn alle Karten verteilt sind. Hat der Skatist gar keine Tarock, kann er auch gegen den Willen aller anderen Spieler andere Karten verlangen.
9. Ist das Spiel soweit verteilt und hat jeder seine Karten, legt der Skatist noch zwei Karten weg, meistens von der Farbe, von der er nur zwei hat, damit er dann mit Tarock den König oder die Königin der anderen Partei erwischt. Oft wirft man auch im Skat zwei Figuren, die gefährdet sind. Wirft er eine Figur, die fünf Punkte zählt, in den Skat, muss er eine zweite solche hineingeben. Dies ist aber nicht überall erlaubt.
10. Der rechte Nebenmann des Skatisten beginnt das Spiel. Jeder Spieler muss Farbe bekennen; hat er keine Farbe, muss er Tarock spielen; erst wenn er weder die betreffende Farbe, noch Tarock hat, kann er spielen, was er will.
11. Tarock sticht alles, auch die höchste. Ist kein Tarock im Spiel, sticht der König der ausgespielten Farbe, dann die Königin, Reiter, Bub, Zehner ect.. Nur bei Kelchen und Rosen stechen statt zehn, neun ect. eins zwei usw..
12. Der Narr sticht nie. Er kann jedoch immer gespielt werden. Beginnt einer eine Runde mit dem Narr, so bestimmt, der Nächstfolgende mit seiner Karte die Farbe. Gehört ein Stich mit dem Narr der anderen Partei, kann der, welcher diesen gespielt hat, mit einer leeren Karte, die bereits gespielt wurde, oder, wenn sie noch keine haben, später mit dem Narr umgetauscht werden. Macht eine Partei Matsch, gehören Narr und Skat der anderen Partei.
13. Das Ziel des Spieles ist es möglichst viele Punkte zu gewinnen und die Nebenpartei dadurch zu schwächen, dass man sie durch geschicktes Spielen zwingt, ihre Tarock für nichtswertige Karten auszuspielen.
14. Das ganze Spiel zählt vier Runden, und wer am Schluss Plus-Punkte hat, ist Sieger.
15. Beim Tarockspiel kommt es sehr darauf an, mit seinem Mitspieler gut zusammenzuspielen. Durch geschicktes Spielen kann man mit schlechten Karten gewinnen.
16. Wer die höchste Tarock hat (Le monde), darf das erste Mal, wenn er eine Tarock spielen muss, dies durch ein Klopfen auf den Tisch kundtun, ebenso nachher, wer den 20igten ect. hat. Dies ist jedoch nicht in allen Ortschaften erlaubt.
17. Spielt einer das erste Mal, wenn die Farbe ausgespielt wird, den König, kann er den Buben verlangen. Wer diesen hat, muss ihn hergeben, und kann dafür eine leere Karte derselben Farbe vom Tisch nehmen. Hat der betreffende aber eine Figur (Reiter oder Königin) gespielt, muss er diese zurücknehmen, wenn er den Buben spielt.
18. Bei sechs Spielern, spielen je drei miteinander. Das Spiel geht genau wie oben vor sich, nur haben wir keinen Skat, und jeder Spieler erhält nur 13 Karten.
19. Spielt man zu dritt, oder zu fünft, legt man drei Karten in den Skat. Jeder spielt für sich allein. Beim Zählen muss man beachten, dass dann jede leere Karte einen Punkt zählt. Das ganze Spiel zählt dann 127 Punkte, wobei jeder Spieler 42 ev. 25, der Skatist aber 43 ev. 27 Punkte errechnen sollte.
20. An verschiedenen Orten kommen noch kleinere Abweichungen zu obigen Regeln vor.