

Oberbank



Lions – Charity-Tarock



am **Donnerstag, 27. April 2023**

Anmeldungsbestätigung ab 17.00 h

Turnierstart pünktlich um 18.00 h

Oberbank – Donauforum

(4020 Linz, Donaulände 28)

Das Startgeld von EUR 39,-- wird zur Gänze dem „Hilfsfonds für Linzer Familien in Not“ des LC Linz zur Verfügung gestellt.

Für die drei bestplatzierten Teilnehmer gibt es Geldpreise, die von GENERALI und OBERBANK zur Verfügung gestellt werden:

1.Preis: 300.- 2.Preis: 200.- 3.Preis: 100.-

Alle Teilnehmer sind von unserem Gastgeber zu einem **italienischen Buffet** sowie zu **Getränken eingeladen**. Die **Oberbank-Tiefgarage** in der **Fabrikstraße** kann (nach Verfügbarkeit) **kostenlos** genutzt werden.

Anmeldungen werden ab sofort entgegengenommen (sekretaer@lions-linz.at), die Teilnehmerzahl ist limitiert.

Der Startplatz ist nach Eingang der Startgeld-Zahlung auf das Clubkonto (**IBAN AT22 1500 0006 9101 5978**) fix reserviert.

Anmeldeschluss ist der 20. April 2023

Spielregeln

Die vorliegenden Spielregeln basieren auf dem Regelwerk der Firma Ferdinand Piatnik & Söhne. Alle Änderungen, Erweiterungen sowie Ergänzungen sollen dem Tarockspiel auch in Zukunft den Status des interessantesten Spiels sichern.

Spielwertigkeit und Punktebewertung		Ansagen und Punktebewertung	
Trischaken.....	1	Dreier.....	4
Rufer.....	1	Sechser-Dreier.....	4
Piccolo.....	2	Farbensolo.....	5
Bettel.....	2	Piccolo-Ouvert.....	6
Solo-Rufer.....	2	Bettel-Ouvert.....	7
A-Rufer.....	1	Solo-Dreier.....	8
		König Ultimo.....	2
		Trull.....	2
		Alle Könige.....	2
		Pagat.....	2
		Uhu.....	4
		Kakadu.....	6
		Valat.....	8 fach

Allgemeines

- Es muss mit Geld gespielt werden (1 Punkt = 10 Cent), und es wird plus und minus geschrieben.
- Jedes Spiel muss gespielt bzw. gewertet werden. Ein Blatt ohne Tarock und Könige darf nicht abgelegt werden.
- Wer die höchste Karte hebt, beginnt mit der Abgabe der Karten. Es muss gründlich gemischt und **abgehoben** werden. Der Talon wird in der Mitte gegeben.
- Zum Gewinn braucht ein Spieler **36 Punkte** (35 Punkte und 2 Blatt).
- Bei den Spielen Rufer, Solo-Rufer und A-Rufer ist es untersagt einen König zu rufen, der sich im eigenen Blatt befindet.
- Nur mit „Vorhand“ kann sich der Vorhandspieler freihalten, ob er ein positives oder negatives Spiel spielt. Alle Spiele, außer Sechser-Dreier, sind möglich, auch ohne vorherige Lizitation. Ein Spiel wird mit „**ich liege**“ eröffnet. Die übrigen Spieler müssen jede Ansage mit „**gut**“ zur Kenntnis nehmen – außer sie kontrieren.
- Liegt beim Rufer oder A-Rufer der gerufene König im Talon, kann der Spieler das Spiel „schleifen“. Es werden die Punkte des normalen **Rufers** bzw. **A-Rufers** + **Ansage** gewertet.
- Hat man drei Könige im Blatt, so ist es erlaubt den „**vierten König**“ zu rufen, ohne die Farbe zu verraten.
- Ein Kontra wirkt sich nicht auf die Punktebewertung aus und bindet bei den positiven Spielen alle Spieler einer Partei, bei den negativen Spielen muss jeder Spieler für sich selbst kontrieren. Das Spiel Trischaken kann nicht kontriert werden.

Vorhand

- Der Vorhandspieler hat einen Sechser-Dreier sofort anzumelden, alle anderen Spiele können auch im Nachhinein gemeldet werden. Wird der Sechser-Dreier verloren, wird nur das Spiel (nicht aber die Ansagen) doppelt (vom Spieler aus) gewertet.
- Ein weiteres Recht des Vorhandspielers ist es, ein bereits lizitiertes Spiel zu halten (also es selbst zu spielen).
- Hat der Vorhandspieler alle vier Könige im Blatt und sieht er keine Möglichkeit ein Spiel zu spielen, so muss die Vorhand an den nächsten Spieler mit „gebe die Vorhand weiter“ abgegeben werden. Alle Rechte der Vorhand gehen somit auf den nächsten Spieler über, auch das Recht einen Sechser-Dreier zu spielen. Auf das nächste Spiel hat dies aber keine Auswirkung, d.h. ein Spieler hat zweimal hintereinander die Vorhand.

Trischaken

- Es besteht Farb- und Stichzwang, aber es muss nicht austarockiert werden.
- Der Pagat darf nur als letztes Tarock aus- bzw. zugegeben werden.
- Der Spieler, der den letzten Stich erzielt, erhält den Talon.
- Verlierer des Trischakens ist jener Spieler mit den meisten Punkten. Hat der Vorhandspieler die meisten Punkte oder ist er punktgleich mit anderen Spielern, muss er doppelt bezahlen. Wurde das Spiel mit mindestens 36 Punkten verloren, wird ebenfalls doppelt bezahlt. Der Vorhandspieler hat in diesem Fall den vierfachen Wert zu bezahlen.
- Haben alle Spieler zumindest einen Stich, so bezahlt jener Spieler mit den meisten Punkten den anderen drei je einen Punkt. Bei Punktgleichheit zweier oder dreier Spieler geben die Verlierer an die bzw. den Gewinner je einen Punkt ab.
- Hat ein Spieler keinen Stich, so erhält er vom Verlierer drei Punkte, die anderen beiden gehen leer aus. Bei Punktgleichheit erhält die „Jungfrau“ von den Verlierern je drei Punkte.
- Haben zwei Spieler keinen Stich, so erhalten sie je drei Punkte. Bei Punktgleichheit (also jeweils 35 Punkte) erhalten die „Jungfrauen“ je drei Punkte. Hat ein Spieler alle Stiche erzielt, gibt er sechs Punkte ab (der Vorhandspieler gibt 12 Punkte ab).
- Bei einem Renonce erhalten die drei regulären Spieler immer jeweils drei Punkte, der Renoncespieler neun Minuspunkte (unabhängig davon, wer das Spiel gespielt hat).

Negativspiele

- Negativspiele sind: Piccolo, Bettel, Piccolo-Ouvert, Bettel-Ouvert. Nicht die Vorhand, sondern der Spieler selbst spielt aus.
- Der Pagat darf nur als letztes Tarock aus- bzw. zugegeben werden. Es herrscht Stichzwang.
- Bei den Ouvertspielen werden nach dem ersten und vor dem zweiten Ausspielen alle Karten offen auf den Tisch gelegt. Die drei Gegenspieler dürfen untereinander über die Spielstrategie beraten.

Farbensolo

- Hier sind Tarock als „5. Farbe“ zu sehen. Die Vorhand spielt aus.
- Es darf erst Tarock gespielt werden, wenn man keine Farbkarten mehr im Blatt hat.
- Wenn eine Farbe nicht in den Karten ist, muss Tarock zugegeben werden. Hat man auch kein Tarock mehr im Blatt, kann eine beliebige Karte zugegeben werden.
- Es besteht kein Stichzwang, und nur der Valat und alle Könige sind zulässige Ansagen.
- Es wird ohne Talon und Trumpf gespielt. Der Talon fällt am Ende des Spiels den Gegenspielern zu.

Ansagen

- Alle Ansagen gelten heimlich jeweils die Hälfte, bei den Solospielen doppelt (außer dem Valat!).
- Jeder Spieler kann nur einmal „Ansagen“ tätigen.
- Die Figuren Pagat, Uhu, Kakadu sowie König Ultimo können nicht für andere Spieler (z.B. Partner) angesagt werden.
- Beim Solo-Dreier (höchstes Spiel, daher kein Überbieten mehr möglich) müssen alle Ansagen sofort gemeldet werden, bevor der Spieler das Spiel für eröffnet erklärt (z.B. mit „ich liege“).
- Eine der drei Figuren Pagat, Uhu oder Kakadu ist Voraussetzung für einen A-Rufer. Hat man keine dieser Figuren vor dem Talonkauf im Blatt und spielt trotzdem einen A-Rufer, so ist dies als Renonce zu werten (je drei Punkte an die Mitspieler).
- Beim Valat (angesagt: 8facher Spielwert; heimlich: 4facher Spielwert) gelten nur die angesagten Ansagen.
- Da sich der Valat nur auf das Spiel bezieht, gelten andere „Ansagen“ (z.B. Trull) nicht automatisch als verloren wenn man das Spiel verliert.
- Werden mehrere Ansagen getätigt, so sind diese – im Falle eines Scheiterns – in der Reihenfolge gemäß ihrer Wertigkeit abzugeben (also etwa zuerst Kakadu, dann Uhu und zuletzt Pagat). Ein Verstoß gegen diese Regel ist ganz klar Renonce.
- Wird eine Ansage zum falschen Zeitpunkt gespielt, so gilt diese als verloren. Ein Renonce liegt aber nur dann vor, wenn sich ein Spieler dadurch einen offensichtlichen Vorteil verschafft (z.B. angesagten Pagat vorzeitig heimstechen um Trull und Spiel zu retten).

Renonceregelung

- Alle regulären Spieler erhalten die Punkte als hätten sie das Spiel und alle angesagten Ansagen gewonnen (Ausnahme: Trischaken, siehe dort). Der Spieler, der das Renonce begangen hat, erhält die Punkte der drei Mitspieler als Minuspunkte eingetragen.
- Wird eine falsche Abgabe der Karten noch vor der ersten Ansage bzw. nach Beendigung der Abgabe bemerkt, ist die Abgabe zu wiederholen. Ansonsten ist für den/die Spieler mit falscher Kartenzahl ein Renoncespiel zu werten.
- Wenn ein Spieler während einer Veranstaltung aufhört zu spielen oder ein anderer Spieler für diesen weiterspielt, so werden beide Spieler vom Tarockcup gänzlich ausgeschlossen.

Anmeldeschluss ist der 20. April 2023