



Karten

Die KANT_INE spielt ~~auf~~

Regelwerk fürs KANT_INEN-Tarock

Stand: 30. Juni 2023 (Version 2.0)



Kant_Ine spielt KARTEN
Die Regeln fürs Kant_Inen-Tarock

Die Spiele und ihre Bewertung

Punkte

Piccolo, Zwiccolo	2
Solorufer: in	2
Pagatrufer: in	3
Bettler: in	4
Sechserdreier (von der Vorhand sofort anzusagen)	4 / - 8
Uhurufer: in	5
Farbendreier	5
Dreier	5
Piccolo ouvert, Zwiccolo ouvert	6
Peilkanrufer: in	7
Bettler: in ouvert	8
Quapilrufer: in	9
Farbensolo	10
Solodreier	10

Die Prämien

angesagt/still Punkte

König ultimo	2 / 1
Trull	2 / 1
4 Könige	2 / 1
Pagat (I)	2 / 1
Uhu (II)	4 / 2
Pelikan (III)	6 / 3
Quapil (III)	8 / 4
Valat	8-fach / 4-fach

Mondfang/Königsfang wird nicht honoriert.

Absolut (Grammeln), Honneurs, etc. wird nicht honoriert.

Märchen:

Fallen Sküs, Mond und Pagat, egal in welcher Reihenfolge, **in einem Stich**, so sticht der Pagat.

In Spielen **mit Stichzwang (Negativspielen)** wird der Märchenstich **nicht** gespielt.

Es gibt keine doppelte Runde aufgrund dessen!

Zusätzliche Spiele für die Vorhand, wenn die anderen Spieler:innen „Weiter!“ gesagt haben

Trischaken	1
Rufer: in	1

Kant_Ine spielt KARTEN Die Regeln fürs Kant_Inen-Tarock

Allgemeines

- > **Jedes Spiel muss gespielt werden.** Ein Blatt ohne Tarock und Könige kannst du nicht zusammenwerfen.
- > **Kontrierungen wirken sich nicht auf die Schrift aus**, sondern werden gleich am Tisch in Geld, und zwar pro Kontrierung unabhängig vom Spielwert auf folgender Basis abgerechnet:
Kontra (€ 1,-), Re (€ 2,-) Sub (€ 5,-).
Kontra vor Talonkauf (Vorschuss, Mutterleib, Hüttenfleck) ist nicht möglich.
- > Es gibt **keine Verdoppelungsradien** (z.B. nach Mondfang).
- > Bei positiven Spielen gilt das Kontra für alle Spieler:innen, bei negativen Spielen wird individuell kontriert; beim Trischaken gibt es kein Kontra.
- > Wer zu Beginn austeilt, wird durch Kartenziehen ermittelt. Wer die höchste Karte (Tarock, Pik, Herz, Karo, Kreuz) hat, startet mit dem Geben.
Wer links davon sitzt, hebt ab (mind. 5 Karten).
Der Talon wird in der Mitte (nach 4 x 6 Karten) gegeben.
Gespielt wird **gegen den Uhrzeigersinn**.
- > Wenn du ein positives Spiel angesagt hast, brauchst du zum Gewinn **35 Punkte und 2 Blatt**.
- > Trullstücke und Könige darfst du nie verlegen. Tarock darfst du nur verlegen, wenn du keine anderen Farben mehr ablegen kannst, und dann jedenfalls offen (Ausnahme: Farbspiele).
- > Spielst du mit Talon, öffnest du ihn immer selbst und zeigst ihn her, außer beim Sechserdreier, wo du ihn geschlossen aufnimmst.

Wie werden die Spieler:innen an die einzelnen Tische gesetzt?

- > Die Tischzulassung für alle 4 Runden wurde per Zufallsgenerator erstellt.
- > Wer die Punkte schreibt und damit auch für den korrekten und richtigen Punkte-Zettel verantwortlich ist, ist am Tisch zu Beginn zu vereinbaren.

Wie lange wird gespielt?

- > Es werden insgesamt 4 Runden (Tische) zu je einer Stunde gespielt. Die Auslosung über alle 4 Runden wurde nach dem Zufallsprinzip erstellt.
- > Spiele, die nach dem Ertönen des Wechselsignals noch im Gange sind, werden fertig gespielt.
- > Die Verantwortlichen für die Schrift bringen die Tischergebnisse zur Turnierleitung. Die nächste Runde mit Bekanntgabe der neuen Tischordnungen startet erst nach Auswertung der Zwischenergebnisse.
- > Die Punkte werden gewichtet, das heißt durch die Anzahl der Spiele dividiert.
- > Wer aufgrund ungerader Spieler:innen-Anzahl aussetzen muss, bekommt für diese Runde den Durchschnittspunkte-Wert gutgeschrieben.

Kant_Ine spielt KARTEN Die Regeln fürs Kant_Inen-Tarock

Vorhand und Sechserdreier

- > Als Vorhand sagst du entweder „Sechserdreier!“ oder „Mein Spiel!“ oder „Vorhand!“ Als Vorhand darfst du zu Beginn nicht „Weiter!“ sagen und ein anderes Spiel nicht halten.
- > Beim Sechserdreier werden alle 6 Talon-Karten verdeckt aufgenommen und 6 Karten verlegt. Ein verlorener Sechserdreier zählt doppelt.
- > Wenn du als Vorhand „Mein Spiel!“ oder „Vorhand!“ gesagt hast, und alle anderen „Weiter!“ gesagt haben, kannst du zusätzlich zu den anderen Spielen, auch Rufer:in oder Trischaken spielen, aber keinen Sechserdreier mehr!

Trischaken

- > Die 6 Karten des Talons werden einzeln zu den ersten 6 Stichen vor deren Einziehen offen dazugegeben (Zuwaage).
- > Die Vorhand ist verantwortlich für die richtige Zugabe der Zuwaage zu den ersten 6 Stichen.
- > Verloren hast du das Trischaken, wenn du die meisten Punkten eingestochen hast. Im Normalfall musst du allen anderen je 1 Punkt zahlen.
- > Hast du aber mindestens 35 Punkte und 2 Blatt bist du „Bürgermeister:in“ und musst doppelt zahlen, also im Normalfall je 2 Punkte.
- > Hast du verloren und noch jemand gleich vielen Punkte wie du (ohne Vorhand) zahlt ihr alle an die Gewinner:innen je 1 Punkt (zwei Punktgleiche zahlen also jeweils 2 Punkte).
- > Hast du gar keinen Stich bist du „Jungfrau“ und ziehst die ganze Auszahlung ein, also im Normalfall 3 Punkte. Mehrere Jungfrau teilen sie sich die Auszahlung, aber jede erhält jedenfalls mindestens 3 Punkte.
- > Wenn du beim Trischaken eine Renonce begehst, zahlst du allen anderen je 3 Punkte.
- > Verlierst du als Vorhand, zahlst du in jeder Situation das Doppelte, als andere, also im Normalfall je 2 Punkte, als Bürgermeister:in je 4. Etwaige punktgleiche Verlierer:innen werden behandelt, als hätten sie weniger Punkte in den Stichen als du.



Kant_Ine spielt KARTEN Die Regeln fürs Kant_Inen-Tarock

Rufer:innen-Spiele

- > Rufst du ein Vogerl musst du das sofort unter Nennung des Vogerls lizitierten, also Pagatrufer:in, Uhurufer:in, Pelikanrufer:in oder Quapilrufer:in. Wenn du den Talon verlegt hast, kannst du etwaige weitere Vogerln ansagen.
- > Liegt der gerufene König im Talon, kannst du frei entscheiden, welche Talonhälfte du aufnimmst (keine Strafprämie beim liegengelassenen König). Du kannst aber auch „schleifen“ und gar nicht spielen. In diesem Fall bezahlst du die Punkte des normalen Spiels (z.B. Pagatrufer:in = 3 Punkte). Wenn du spielst, kannst du aber auch kontriert werden.
- > Bist du Solorufer:in und der gerufene König liegt im Talon, geht die Talonhälfte mit dem König an dich. Kontras zählen in diesem Fall nicht, egal ob das Spiel oder allfällige Prämien gewonnen oder verloren sind.
- > Mit 3 Königen im Blatt, kannst du „den vierten König!“ rufen, mit allen 4 Königen im Blatt eine Dame. Selbstrufen ist generell nicht erlaubt und Renonce.

Negativspiele

- > Wenn du Trischaken, Piccolo (ouvert), Zwiccolo (ouvert) oder Bettler:in (ouvert) ansagst, spielst immer du aus.
„Bei“-Spiele sind nicht zulässig. Ist Piccolo/Zwiccolo lizitiert worden, ist kein zweiter Piccolo/Zwiccolo möglich. Piccolo/Zwiccolo und Bettler:in sind nicht kombinierbar.
- > Es gilt Stichzwang. Der Pagat darf nur als letztes Tarock gespielt werden. **Kein Märchenstich in Negativspielen.**
- > Bei den Ouvertspielen legen alle vor dem zweiten Ausspielen ihre Karten offen auf den Tisch. Die 3 Gegenspieler:innen dürfen sich beraten („plaudern“). Die gespielten Karten bleiben jeweils offen am Tisch liegen.



Kant_Ine spielt KARTEN Die Regeln fürs Kant_Inen-Tarock

Prämien

- > Du kannst jeweils nur einmal Prämien ansagen, und du musst zuvor angesagte Prämien anderer gleich kontrieren, später kannst du nur noch jene Prämien, die nach deiner Ansage angesagt wurden, kontrieren.
- > Ein Vogerl oder König ultimo darfst du nur ansagen, wenn du die jeweilige Karte auch im Blatt hast.
- > Bei Solorufer:in, Solodreier und Farbensolo gelten alle Prämien doppelt (Valat bleibt aber 8-fach/4-fach). Im Solodreier (höchstes Spiel) musst du die Prämien gleich mit der Spielansage melden. Das gilt auch für eine allfällige Valatansage.
- > Bei einem Rufer:innen-Spiel sagst du als Partner:in oder Gegner:in deine Prämie (z.B. Trull) an, ohne dich zu deklarieren, wer du bist. Stellt sich am Ende heraus, dass sich Partner:innen kontriert haben, zählt dies nicht.
- > Wenn du ein Vogerl oder König ultimo angesagt hast, musst du immer versuchen, die entsprechende Karte zum vorgeschriebenen Stich zu spielen. Ist z.B. Uhu und Pagat angesagt und diese 2 Karten sind zum drittletzten Stich die einzigen Tarock, so musst du im drittletzten Stich eine Farbe, die du nicht bedienen kannst, mit Uhu stechen.
- > Wenn du ein angesagtes Vogerl nicht zum vorgeschriebenen Stich spielen kannst, weil du in diesem Stich eine Farbe bedient musst, kannst du ab dann frei entscheiden, wann du die entsprechende Karte spielst.

Valat

- > Im angesagten und stillen Valat zählen alle Vogerln und der König ultimo (egal ob angesagt oder still), werden aber nicht vervielfacht.
Im angesagten Valat kann man Trull oder 4 Könige nicht ansagen.
Im stillen Valat zählen angesagte Trull und angesagte 4 Könige.
- > Bei Pagatrufer:in, Uhurufer:in etc. wird im Fall eines Valats nur das Spiel vervielfacht, nicht auch das Vogerl.
- > Sobald ein Valat angesagt oder still erzielt wird, ist ein Kontra auf das Spiel hinfällig (ein Kontra auf einen angesagten Valat ist selbstverständlich möglich).

Farbspiele

- > Zunächst musst du Tarock verlegen, und zwar verdeckt (keine Trullstücke!), erst dann darfst du Farben verlegen, und zwar offen. Du musst nach dem Verlegen mindestens 6 Farbkarten im Blatt haben. Zum ersten Ausspielen kommt immer die Vorhand.
- > Alle dürfen erst dann Tarock ausspielen, wenn sie keine Farbkarten mehr haben.
- > Kannst du eine Farbe nicht bedienen, musst du Tarock zugeben. Wenn du kein Tarock hast, kannst du beliebig zugeben.
- > Es besteht kein Stichzwang.
- > Nur die Ansagen 4 Könige und Valat sind möglich.

Kant_Ine spielt KARTEN
Die Regeln fürs Kant_Inen-Tarock

Wie sehen die Regeln für Renonce aus?

- > Wenn du eine Renonce begehst, erhalten die anderen so viele Punkte, als hätten sie das Spiel und die angesagten Prämien gewonnen (du zahlst also auch eigenen Partner:innen plus an Gegner:innen).
- > Verstöße gegen Farbzwang/Stichzwang gelten dann als Renonce, wenn du gestochen und die Karten schon eingezogen hast. Liegen die Karten noch am Tisch, darfst du bei Verstößen gegen Farbzwang/Stichzwang korrigieren. Ein Ausspiel zum nächsten Stich gilt als „eingezogen“, auch wenn der vorige Stich noch offen am Tisch liegt.
- > Bei Ouvertspielen gilt ein Verstoß gegen den Farbzwang/Stichzwang dann als eingetreten, wenn zum nächsten Stich ausgespielt worden ist. Davor ist eine Korrektur des Verstoßes noch möglich, sofern sie entdeckt wird.
- > Wenn kein Verstoß gegen Farbzwang/Stichzwang vorliegt, darf nicht korrigiert werden. Wenn du beispielweise statt eines Königs (um zu schmieren) versehentlich einen Buben auf den Tisch gelegt hast, darfst du den Buben nicht zurücknehmen.
- > Wenn auf Renonce erkannt wird, ist das jeweilige Spiel zu Ende. Entsteht dir durch Renonce ein zusätzlicher Punkteverlust wegen nicht realisierbarer, offensichtlicher Zusatzprämien (stille Vogerln, König ultimo, stiller Valat), so kannst du diese Punkte (über das Schiedsgericht) einfordern. Alle anderen bekommen aus der Renonce nur das Spiel und die angesagten Prämien.
- > Spielst du das angesagte Vogerl oder den angesagten König durch Versehen zu früh (oder nicht rechtzeitig), sind die anderen am Tisch angehalten, dich darauf hinzuweisen. Sind die Karten bereits eingezogen, gilt das Vogerl/der angesagte König aber als verloren, das Spiel selbst jedoch nicht als Renonce (sofern du dir dadurch nicht einen Vorteil verschafft hast).
- > Du darfst in den zuvor gespielten Stich Einblick nehmen. Du darfst jedoch nicht in deine eingezogenen Stiche hineinschauen, das „Nachwassern“ ist also verboten.
- > Wenn du dich vergibst, ist das dann nicht Renonce, wenn der Fehler vor Beginn der Lizitation bemerkt wird. Du darfst dann straffrei neu geben. Stellt sich nach dem Lizitieren heraus, dass du zu wenige oder zu viele Karten im Blatt hast, so hast du Renonce begangen.
- > Hast du am Ende eine Karte zu wenig, dann hast du entweder mit 11 Karten das Spiel begonnen oder bei einem Stich 2 Karten auf den Tisch gelegt. In beiden Fällen ist das Renonce.
- > Die Stiche werden getrennt vom Talon auf den Tisch gelegt. Den Talon musst du vor dem Zählen herzuzeigen. Du darfst nur deine eigenen Stiche einziehen, nicht auch die Stiche deiner Partner:innen! Auch wenn ihr gegen einen Dreier spielt, dürft ihr eure Stiche nicht zusammenlegen.
- > Wird bemerkt, dass du eine Renonce begehst oder im Begriff dazu bist, so sind die anderen angehalten, dich darauf hinzuweisen. Dies gilt etwa für den Fall, dass du irrtümlich einen Stich einziehst und ausspielen willst.
- > Eine Renonce, die nicht sofort oder erst im Nachhinein bemerkt wird, gilt als „überspielt“ und nicht mehr einforderbar, wenn zum nächsten Spiel gemischt und abgehoben wurde.
- > Bei Unklarheiten und Streitfällen, ob eine Renonce vorliegt, ist das Schiedsgericht beizuziehen! Es sind alle Karten geordnet zu halten (noch vorhandene Karten auf der Hand werden nicht hergezeigt), bis der Sachverhalt geklärt ist. Wenn du dagegen verstößt, musst du damit rechnen, dass der Renonce-Fall gegen dich entschieden wird.

Kant_Ine spielt KARTEN
Die Regeln fürs Kant_Inen-Tarock

Was ist die Tarock-Etikette?

Die Kant_ine legt Wert auf einen fairen Spielablauf!

Die wichtigsten Voraussetzungen dafür sind hier angeführt:

- > Bitte sei freundlich und kollegial im Umgang mit den anderen Spieler:innen, verhalte dich höflich und korrekt und bewahre ruhiges Blut, auch wenn es einmal nicht so läuft.
- > Störendes Reden während des Spielablaufs ist unerwünscht (insbesondere Kommentare zum Spiel und Kritik an den Mitspieler:innen) und möge auf Aufforderung gänzlich unterbleiben.
Nach der Abrechnung eines Spiels kann eine kurze, konstruktive Nachbesprechung stattfinden. Wechselseitiges Lernen ist ja auch im Interesse aller.
- > Wenn du dich durch das Verhalten von jemandem sehr gestört fühlst, kannst du das Schiedsgericht anrufen. Dieses kann eine Verwarnung und im Wiederholungsfall einen Ausschluss aussprechen.
- > Wenn du spielst, sag nach eventueller Ablage nochmals das Spiel, die etwaige gefundene Farbe sowie etwaige Prämien an und beende dein Lizit dann endgültig mit den Worten „Ich liege!“. Danach sind keine weiteren Prämienansagen oder Veränderungen in den verlegten Talon-Karten mehr möglich.
- > Wenn du nur zuschaust, dann bitte weit genug vom Spieltisch entfernt, damit du nicht störst. Verkneife dir jegliche Störungen des Spiels durch Kiebitzen oder Äußerungen dazu (auch durch Mimik).
- > Es muss ordentlich gemischt und eine möglichst zufällige Verteilung der Karten angestrebt werden. Du darfst das (und etwaiges Nachmischen) auch einfordern. Du darfst auch mehrmals abheben, musst die abgehobenen Karten aber noch am Tisch wieder zu einem Paket zusammenfügen.
- > Wenn du gibst, darfst du bis zum Ende des Gebens keine Karte zu Gesicht bekommen, auch nicht deine eigenen.

Ausschluss des Rechtsweges

- > Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mit der Teilnahme erklärst du dich damit ausdrücklich einverstanden und auch Entscheidungen des Schiedsgerichts zu akzeptieren.
- > Der Kant_Ine als Veranstalterin steht es frei ohne Angabe von Gründen Spieler:innen von der Teilnahme auszuschließen. Es besteht kein Rechtsanspruch auf Teilnahme und/oder auf bestimmte Gewinne.

