

### Tarock - Königrufen

#### Einführung

Ein schnelles und angenehmes Spiel für vier oder fünf Spieler, das auch bei nicht so guten Spielern viel Spaß machen kann. Im Osten Österreichs ist es eines der beliebtesten Spiele. Bei den Regeln gibt es viele Varianten. Es dürfte schwer sein, zwei Gruppen von Spielern zu finden, die nach identischen Regeln spielen. Deshalb wurde versucht, in der folgenden Beschreibung eine typische Auswahl an Merkmalen zu erfassen. In Zukunft könnten weitere Seiten mit weiteren Varianten hinzukommen. Den Rat von Matthew Macfadyen zur Spielweise von Königrufen finden Sie auf der Seite Königrufen - Hinweise zum gekonnten Spielen.

Technisch gesehen ist Königrufen ein Punktstichspiel mit Bieten. Die Karten besitzen Werte. Die Spieler bieten, um den Alleinspieler zu ermitteln. Danach werden die Stiche gespielt und die Partei des Alleinspielers hat gewonnen, wenn sie am Ende des Spiels mehr als die Hälfte der Augenpunkte hat. Bei manchen Kontrakten kann der Alleinspieler einen Partner wählen, indem er einen König ruft - daher der Name des Spiels, es bedeutet "Den König rufen".

Dies ist die Grundform dieses Spiels, zu dem es eine Vielzahl von Varianten gibt. Es gibt weitere mögliche Kontrakte mit unterschiedlichen Zielsetzungen. Zudem können die Spieler für im Spiel erreichte besondere Leistungen, wie zum Beispiel den Gewinn des letzten Stichs mit dem niedrigsten Trumpf, Boni erhalten. Wenn solche besonderen Leistungen im Voraus angekündigt wurden, können Zusatzpunkte vergeben werden.

#### Karten

Fünf Farben: jeweils 8 Karten Kreuz, Pik, Herz und Karo und 22 Trümpfe (Tarocks), von denen der höchste Trumpf, der Sküs, so ähnlich wie ein Joker aussieht. Der zweithöchste Trumpf (XXI) ist der Mond und der niedrigste Trumpf (I) ist der Pagat. Bei den schwarzen Farben gilt die Rangfolge von der höchsten zur niedrigsten Karte: König, Dame, Kavall, Bube, 10, 9, 8, 7. Bei den roten Farben gilt die Rangfolge von der höchsten zur niedrigsten Karte: König, Dame, Kavall, Bube, 1, 2, 3, 4.

# Spielregel

## Tarock - Königrufen

Merkmale der Karten: der König hat eine Krone, der Kavall hat ein Pferd, die Dame ist die Frau und die Karte, die übrig bleibt, ist der Bube.

Die Karten haben die folgenden Punktwerte:

<i>König</i>	5
<i>Sküs, XXI (Mond) und I (Pagat)</i>	5
<i>Dame</i>	4
<i>Kavall</i>	3
<i>Bube</i>	2
<i>Alle sonstigen Karten</i>	1

Das Addieren der Kartenwerte erfolgt hier etwas anders: für jeden Satz aus drei Karten addieren Sie die Werte der Karten und ziehen 2 ab. Wenn nach dem Zusammenzählen noch eine oder zwei Karten übrig sind, sind sie einen Punkt weniger wert als ihr Gesamtwert. (Für 2 oder 3 Karten mit einem Wert von jeweils einem Punkt gibt es zusammen also 1 Punkt und für eine einzelne Karte mit einem Wert von einem Punkt keinen Punkt). Das Kartenspiel enthält also die Gesamtsumme von 70 Punkten. Auf der Seite Zählen der Punkte in Tarockspielen finden Sie eine genauere Erläuterung.

Bei einem positiven Kontrakt hat die Partei des Alleinspielers gewonnen, wenn sie von den insgesamt 70 Punkten mindestens 36 Punkte hat.

In Nordamerika sind Karten für österreichisches Tarock bei TaroBear's Lair erhältlich.

### Die Kontrakte (Zusammenfassung)

Diese sind in aufsteigender Reihenfolge nach ihren Punktwerten aufgeführt.

Weitere Details zu den Kontrakten folgen später.

Die ersten drei sind nur für Vorhand (der Spieler rechts vom Geber) möglich, wenn bei "Mein Spiel" gepasst wurde:

Name	Punktwert	Beschreibung
Rufer	1	König rufen, 3 Karten vom Stock, Gewinn bei 36+ Punkten
Trischaken	1	Jeder Spieler will möglichst wenig Kartenpunkte
Sechsdreier	+2, -4	Alleinspiel, 6 Karten vom Stock, Gewinn bei 36+ Punkten

# Spielregel

## Tarock - Königrufen

Die folgenden Kontrakte können von allen Spielern gespielt werden:

Name	Punktwert	Beschreibung
Piccolo	2	Alleinspiel, genau einen Stich machen
Zwiccolo	2	Alleinspiel, genau zwei Stiche machen
Solo	2	König rufen, 0 Karten vom Stock, Gewinn bei 36+ Punkten
Bettel	3	Alleinspiel, keinen Stich machen
Besser Rufer	2+Bonus	wie Rufer, aber mit Ansage eines Vogels
Dreier	4	Alleinspiel, 3 Karten vom Stock, Gewinn bei 36+ Punkten
Piccolo Ouvert	5	Alleinspiel, genau einen Stich machen, alle Karten offen
Farbensolo	6	Alleinspiel, 0 Karten vom Stock, Tarocks gewinne nicht
Bettel Ouvert	6	Alleinspiel, keinen Stich machen, alle Karten offen
Besser Dreier	4+Bonus	wie Dreier, aber mit Ansage eines Vogels
Solo Dreier	8	Alleinspiel, 0 Karten vom Stock, Gewinn bei 36+ Punkten

Die obigen Punktwerte sind Spielpunkte/der Geldbetrag, wenn Ihr Kontrakt erfolgreich war. Diese dürfen nicht mit den Augenpunkten in den Stichen verwechselt werden, die gezählt werden, um zu ermitteln, ob Sie Ihren (positiven) Kontrakt gewonnen haben.

# Spielregel

## Tarock - Königrufen

### Boni

In positiven Kontrakten können noch weitere Spielpunkte vergeben werden. Weitere Details zu den Boni folgen später.

Bonus	nicht angesagt	angesagt	Beschreibung
Trull	1	2	Sküs, XXI und I in Stichen gewinnen
4 Könige	1	2	alle 4 Könige in Stichen gewinnen
Gewinn des gerufenen Königs	1		... von Gegner des Alleinspielers
Mondfang	1		XXI der Gegner gewinnen
Sküsfang	2		Sküs der Gegner gewinnen
Pagat Ultimo*	1	2	letzten Stich mit I gewinnen
Uhu*	2	4	zweitletzten Stich mit II gewinnen
Kakadu*	3	6	drittletzten Stich mit III gewinnen
Marabu*	4	8	viertletzten Stich mit IIII gewinnen
King Ultimo*	1	2	gerufenen König im letzten Stich gewinnen
Valat	4x Spielwert	8x Spielwert	jeden Stich machen

# Spielregel

## Tarock - Königrufen

Wie zu sehen ist, können die meisten Boni im Voraus angekündigt werden und haben dann den doppelten Wert. Bei den Kontrakten Solo oder Solo Dreier werden die obigen Bonipunktwerte verdoppelt

\*Die Trümpfe I, II, III und IIII und die Boni für die Stiche, die mit ihnen gewonnen werden, heißen Vögel.

Da die Punktwerte für das Spiel und die Boni voneinander unabhängig sind, kann ein Spieler mit einem Blatt einander widersprechende Zielstellungen verfolgen. Es ist gut möglich, trotz Spielgewinn Geld zu verlieren, wenn die Boni mehr wert sind als das Spiel.

### Spielablauf

Das Spiel wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt. Der erste Geber wird nach dem Zufallsprinzip bestimmt. Nach jedem Blatt teilt der nächste Spieler entgegen dem Uhrzeigersinn neben dem bisherigen Geber neu aus. Bei jedem Blatt gibt es nur vier aktive Spieler. Wenn fünf Spieler am Tisch sind, teilt der Geber an sich selbst keine Karten aus und nimmt am Spiel nicht teil.

Jedes Spiel hat den folgenden Ablauf:

### Austeilen

Der Geber mischt und gibt die Karten zum Abheben an den Spieler links neben sich weiter. Danach teilt er, beginnend beim Spieler rechts neben sich, Pakete aus jeweils sechs Karten aus: zuerst ein Paket an jeden Spieler, dann ein Paket in die Mitte des Tisches (der "Stock") und dann wieder ein Paket an jeden Spieler. Bei fünf Spielern teilt der Geber nur an die anderen vier Spieler aus.

Der Spieler links vom Geber kann, anstatt abzuheben, auch "klopfen", indem er auf den Kartenstapel tippt. Danach müssen die Karten wie folgt ausgeteilt werden: die ersten sechs Karten in den Stock und dann vier Pakete zu je 12 Karten. Beginnend mit dem Spieler rechts vom Geber sind alle Spieler nacheinander entgegen dem Uhrzeigersinn an der Reihe, sich eines der vier Pakete auszusuchen.

### Reizen

Danach beginnt das Reizen. Der Spieler rechts neben dem Geber ("Vorhand") kann sich sein Gebot vorbehalten, indem er "Mein Spiel" sagt. Jeder Spieler danach muss entweder reizen, indem er einen Kontrakt ansagt, oder passen. Ein Spieler, der einmal gepasst hat, darf am Reizen nicht mehr teilnehmen. Das Reizen ist beendet, wenn drei Spieler nacheinander gepasst haben. Der übrig gebliebene Spieler wird zum Alleinspieler.

# Spielregel

## Tarock - Königrufen

Wenn das einzige Gebot "Mein Spiel" lautete, benennt der erste Spieler nun einen Kontrakt. Dies ist der einzige Fall, bei dem die obersten drei Kontrakte in der Liste gespielt werden können.

Beim Reizen gilt eine bestimmte Prioritätsfolge: beginnend bei Vorhand (höchste Priorität) und dann in Richtung entgegen dem Uhrzeigersinn um den Tisch herum bis zum Geber (niedrigste Priorität). Wenn Ihre Priorität beim Bieten eines Kontrakts niedriger ist als die des vorherigen Bieters, müssen Sie einen höheren Kontrakt bieten oder passen. Ist Ihre Priorität höher, reicht es aus, einen gleichwertigen Kontrakt zu reizen.

Beispiel: (die Spieler entgegen dem Uhrzeigersinn sind A (Vorhand), B, C und D) A sagt "Mein Spiel"; B bietet "Solo", C passt. Wenn jetzt D bieten möchte, ist das Mindestgebot "Bettel", da die Priorität von B höher ist als die von D. Wenn D passt, darf A "Solo" bieten und damit das Solo von B überbieten, da die Priorität von A höher ist als die von B.

### Rufen eines Königs

Wenn es sich um einen Kontrakt handelt, bei dem der Alleinspieler mit Partner spielt, benennt er nun eine Farbe und der Spieler, der den König in dieser Farbe hat, wird zum Partner des Alleinspielers, ohne dies den anderen Spielern mitzuteilen. Manchmal wird die Partnerschaft erst ziemlich spät im Spielverlauf erkannt.

Es ist auch zulässig, den eigenen König zu rufen. In diesem Fall sind die anderen drei Spieler Ihre Gegner in einer Partnerschaft, ohne dass diese es zunächst wissen. Sie könnten auch allein spielen, weil sich der gerufene König im Stock befindet.

Wenn ein Alleinspieler, der einen König und damit einen Partner rufen darf, drei Könige hat, kann er "den vierten König" rufen, ohne dessen Farbe zu nennen. Normalerweise ist dies eine gute Idee.

Wenn Sie als Alleinspieler alle vier Könige haben und einen Kontrakt spielen, bei dem Sie einen König rufen dürfen, können Sie sich nur selbst rufen. Natürlich dürfen Sie in diesem Fall keine Verwirrung stiften, indem Sie "den vierten König" rufen.

# Spielregel

## Tarock - Königrufen

### Austauschen von Karten im Stock

Wenn der Alleinspieler berechtigt ist, drei Karten aus dem Stock zu tauschen, wird der Stock in zwei Sätzen zu je drei Karten aufgedeckt. Der Alleinspieler wählt einen dieser Sätze aus und gibt den anderen Satz an seine Gegner (Genau genommen werden diese drei Karten gesondert auf einen Stapel gelegt, da nicht alle Spieler wissen, welcher Partei sie angehören). Wenn der Alleinspieler die gewählten drei Karten in sein Blatt aufgenommen hat, legt er drei Karten verdeckt in seinem Stichstapel ab (drückt er drei Karten). Könige und Trull-Karten (Sküs, XXI, I) dürfen niemals gedrückt werden. Andere Trümpfe dürfen nur dann gedrückt werden, wenn es keine andere Wahl gibt; gedrückte Trümpfe müssen offen zu den gedrückten Karten hiingelegt werden.

### Ansagen

Danach findet eine Ansagerunde statt. Beginnend mit dem Alleinspieler kann jeder Spieler passen oder eine oder mehrere Ansagen im Namen seiner Partei machen. Eine Ansage ist eine Erklärung, dass Sie einen bestimmten Bonus anstreben, oder ein Kontra auf eine Ansage der anderen Partei ansagen. Die Ansagerunde ist beendet, wenn drei Spieler nacheinander gepasst haben.

### Kontra

In der Ansagerunde kann ein Mitglied der verteidigenden Partei den Punktwert für das Spiel oder die angesagten Boni (unabhängig voneinander) verdoppeln, indem er zum Beispiel "Kontra dem Spiel" oder "Kontra dem King Ultimo" sagt. Danach kann eines der Mitglieder der Partei, die ursprünglich die Ansage gemacht hat, "Rekontra" zu diesem Bonus sagen, worauf die Gegner mit "Subkontra" weiter verdoppeln können. Manche Spieler erlauben das weitere Verdoppeln mit "Hirschkontra" und "Mordkontra", wodurch der ursprüngliche Punktwert das 64-fache (Ansage und fünf Verdoppelungen) erreicht. Ein Spieler darf nur eine Bonusansage machen, wenn er Partner des Alleinspielers ist oder wenn bereits bekannt ist, welcher Partei er angehört. (Wenn zum Beispiel der Partner des Alleinspielers den Sküs und die XXI hat und Trull ansagen möchte, woran erkennbar ist, dass er der Partner ist. Ein Gegner, der sowohl Sküs als auch XXI hat, kann ziemlich sicher sein, die Trull zu machen, darf dies aber möglicherweise erst ansagen, wenn er auch ein Kontra gegeben hat; zum Beispiel wäre "Kontra dem Pagat Ultimo; Trull" dafür geeignet.)

# Spielregel

## Tarock - Königrufen

### Das Spiel

Bei positiven Kontrakten spielt der Spieler rechts vom Geber (Vorhand) zum ersten Stich aus. Dabei spielt es keine Rolle, wer der Alleinspieler ist. Nur bei negativen Kontrakten und beim Farbensolo spielt der Alleinspieler zum ersten Stich aus.

Sie müssen, sofern Sie entsprechende Karten haben, die Farbe bedienen. Wenn Sie die Farbe nicht bedienen können, müssen Sie einen Trumpf spielen. Der Stich wird von der höchsten Karte der geforderten Farbe gewonnen. Wenn im Stich ein Trumpf liegt, gewinnt der höchste Trumpf (Ausnahme: Farbensolo). Zusatzregel für negative Kontrakte (Trischaken, Piccolo, Zwiccolo, Bettel, Piccolo Ouvert, Bettel Ouvert): Falls möglich, müssen Sie die höchste Karte auf dem Tisch überstechen.

Weitere Zusatzregel nur für Trischaken: Den Pagat dürfen Sie erst dann ausspielen, wenn dies Ihr letzter Trumpf ist.

Optionale Regel für alle Kontrakte - Der Kaiserstich: Wenn die drei Trull-Karten - Sküs, XXI (Mond) und I (Pagat) - gemeinsam in einem Stich liegen, wird dieser Stich vom Pagat gewonnen. Den Bonus für das Gewinnen des Sküs gibt es nur dann, wenn ein Gegner den Sküs gewonnen hat.

### Der Punktwert

Das Blatt wird gezählt und bewertet. Das Bewertungssystem gilt für Spieler, die nach jedem Blatt entsprechende Geldbeträge über den Tisch schieben. Bei Kontrakten mit zwei Spielern in jeder Partei zahlt jeder Spieler des Verliererteams den Spielwert an einen der Spieler des Gewinnerteams. Wenn ein Spieler gegen drei Spieler spielt, muss er den Wert von jedem Gegner erhalten (bzw. an jeden Gegner zahlen). Für den Alleinspieler geht es bei solchen Kontrakten also um den dreifachen Wert.

Solidarität in Partnerschaften gilt immer. Wenn ein Spieler ein Spiel gewinnt (oder verliert), gewinnen (bzw. verlieren) alle Spieler dieser Partnerschaft gleichermaßen.

# Spielregel

## Tarock - Königrufen

### Detaillierte Beschreibung der Kontrakte und Boni

#### Positive Kontrakte

Bei allen diesen Kontrakten muss die Partei des Alleinspielers 36 Augenpunkte in ihren Stichen zuzüglich ihres Teils des Stocks haben, um das Spiel zu gewinnen.

#### Rufer:

Der Alleinspieler wählt einen Partner, indem er einen König ruft, und darf drei Karten mit dem Stock austauschen.

#### Sechserdreier

Der Alleinspieler spielt ohne Partner und darf alle sechs Karten aus dem Stock nehmen, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen. Die sechs abgelegten Karten des Alleinspielers kommen auf seinen Stichstapel. Wenn der Alleinspieler gewinnt, erhält er zwei Punkte. Wenn er verliert, werden ihm vier Punkte abgezogen.

#### Solo:

Der Alleinspieler wählt einen Partner, indem er einen König ruft, darf aber keine Karten mit dem Stock austauschen. Die 6 Karten des Stocks werden verdeckt beiseitegelegt und am Ende des Spiels den Stichen der Gegner hinzugefügt, es sei denn, es stellt sich heraus, dass der gerufene König im Stock liegt. Wenn der König im Stock liegt, spielt der Alleinspieler ohne Partner gegen alle drei Spieler. Zum Ausgleich wird der Stock jedoch den Stichen des Alleinspielers hinzugefügt. Bei einem Solo zählen alle Boni doppelt.

#### Besser Rufer:

Der Alleinspieler wählt einen Partner, indem er einen König ruft, und tauscht drei Karten mit dem Stock aus. Zu Beginn der Ansagerunde muss der Alleinspieler zumindest Pagat Ultimo, Uhu, Kakadu oder Marabu ("die Vögel") ansagen. Wenn der Alleinspieler bei Besser Rufer den König im Stock findet, hat er die Wahl, allein zu spielen oder das Blatt für 4 Punkte aufzugeben (entspricht dem Verlieren des Spiels und des Pagat ohne Kontra oder Zusatzbonus).

#### Dreier:

Der Alleinspieler spielt ohne Partner gegen die anderen drei Spieler und darf drei Karten mit dem Stock austauschen.

#### Besser Dreier:

Wie Dreier mit dem Zusatz, dass der Alleinspieler zu Beginn der Ansagerunde zumindest einen "Vogel" ansagen muss.

#### Solo Dreier:

Der Alleinspieler spielt ohne Partner und der Stock wird verdeckt den Stichen der Gegner hinzugefügt. Bei einem Solo Dreier zählen alle Boni doppelt.

# Spielregel

## Tarock - Königrufen

### Farbensolo

Der Alleinspieler spielt ohne Partner gegen die anderen drei Spieler mit dem Ziel, mindestens 36 Punkte in den Stichen zu gewinnen. Die Trümpfe gelten hier jedoch als normale Farbe. Der Alleinspieler spielt zum ersten Stich aus. Ein Spieler, der die Farbe nicht bedienen kann, muss einen Trumpf spielen. Aber nicht die Trümpfe gewinnen den Stich sondern die höchste Karte in der geforderten Farbe. Sie dürfen keinen Trumpf zu einem Stich ausspielen, es sei denn, Sie haben nur noch Trümpfe. Wenn ein Trumpf ausgespielt wird, müssen die anderen Spieler, wenn möglich, mit Trumpf bedienen. Gewonnen hat dann der höchste Trumpf. Bei Farbensolo werden alle sechs Karten des Stocks verdeckt den Stichen der Gegner hinzugefügt. Den einzigen Bonus, der beim Farbensolo möglich ist, gibt es für den Gewinn von Valat.

### Negative Kontrakte

#### Piccolo:

Der Alleinspieler spielt ohne Partner und muss, um zu gewinnen, genau einen Stich machen.

#### Zwiccolo:

Der Alleinspieler spielt ohne Partner und muss, um zu gewinnen, genau zwei Stiche machen. (In manchen Spielerkreisen gilt dieser Kontrakt als degeneriert und ist nicht erlaubt.)

#### Bettel:

Der Alleinspieler spielt ohne Partner und darf, um zu gewinnen, keinen Stich machen.

#### Bettel Ouvert:

Ein Kontrakt, bei dem kein Stich gemacht werden darf. Hier werden aber, sobald die erste Karte des zweiten Stichs liegt, alle vier Blätter offen gespielt.

#### Piccolo Ouvert:

Ein Kontrakt, bei dem genau ein Stich gemacht werden muss. Sobald die erste Karte des zweiten Stichs liegt, werden alle vier Blätter offen gespielt.

#### Trischaken

Alle vier Spieler spielen für sich. Das Ziel des Spiels besteht darin, möglichst wenige Punkte zu erzielen. Der Stock wird nicht verwendet. Bei Trischaken müssen die zwei Spieler mit den meisten Augenpunkten einen Punkt an die zwei Spieler mit den wenigsten Augenpunkten abgeben. Jeder Spieler, der keinen Stich gemacht hat, erhält von den drei anderen Spielern zusätzlich 2 Punkte. Ein Spieler, der mindestens 36 Punkte hat, gibt an die drei anderen Spieler zusätzlich 2 Punkte ab.

# Spielregel

## Tarock - Königrufen

(Trischaken soll eine Art Strafe sein, die dem Spieler mit dem besten Blatt auferlegt wird - das Wort "trischaken" stammt aus dem Wiener Dialekt und meint das Zusammenschlagen oder Ausrauben.)

Bei allen negativen Kontrakten beginnt der Alleinspieler den ersten Stich und nicht der Spieler rechts neben dem Geber. Bei negativen Kontrakten gelten andere Spielregeln: Wenn Sie an der Reihe sind, müssen Sie versuchen, die bereits ausgespielten Karten zu übernehmen, wenn Sie können. Zusätzlich dürfen Sie bei Trischaken den Pagat erst dann ausspielen, wenn dies Ihr letzter Trumpf ist.

### **Boni**

Diese gibt es nur in positiven Kontrakten.

#### Trull

Ihre Partei hat in Stichen und aus dem Stock die drei Trümpfe Sküs, XXI und I gewonnen.

#### 4 Könige

Ihre Partei hat in Stichen und aus dem Stock alle 4 Könige gewonnen.

#### Mondfang

Erbeuten der XXI der Gegner mit dem Sküs

#### Sküsfang

Erbeuten des Sküs der Gegner (mit dem "Kaiserstich", falls zulässig)

#### Gewinn des gerufenen Königs

Die Gegner gewinnen den König, den der Alleinspieler gerufen hat, um die Partnerschaften zu bestimmen.

#### Pagat Ultimo

Gewinn des letzten Stichs mit der I

#### Uhu

Gewinn des vorletzten Stichs mit der II

#### Kakadu\*

Gewinn des drittletzten Stichs mit der III

#### Marabu\*

Gewinn des viertletzten Stichs mit der IIII

#### König Ultimo

Der gerufene König wurde im letzten Stich gespielt und Ihre Partei hat den Stich gemacht.

#### Valat

Gewinn aller Stiche. Da bei Valat alle Karten aus dem Stock an die Gewinnerpartei gehen, können auch noch Trull und 4 Könige abgerechnet werden, wenn eine dieser Karten in der zurückgewiesenen Hälfte des Stocks liegen.

# Spielregel

## Tarock - Königrufen

Außer für Valat gibt es bei Farbensolo keine Boni.

Für die meisten dieser Boni wird der doppelte Wert berechnet, wenn Sie dies in der Runde mit den Ansagen angekündigt hatten (siehe Tabelle der Boni). In diesem Fall wird aber, wenn die Ansage nicht eingehalten wird, der Bonuswert abgezogen. Alle diese Punktwerte werden unabhängig voneinander und unabhängig vom Spielwert berechnet.

Bei Solo und Solo Dreier werden diese Bonuspunkte zusätzlich zu allen Verdoppungen für im Voraus gemachte Ansagen und für Kontras verdoppelt.

\* Viele Spieler erlauben Kakadu und Marabu nicht, da sie der Meinung sind, dass dadurch im Spiel der Faktor Glück zu hohes Gewicht erhält.

Hinweise zu Boni für den Gewinn eines bestimmten Stichs mit einer bestimmten Karte (Pagat Ultimo, Uhu, Kakadu, Marabu, König Ultimo)

- Bei König Ultimo reicht es aus, wenn einer der Partner den letzten Stich macht und dieser Stich den gerufenen König enthält. Bei Pagat, Uhu, Kakadu und Marabu muss der Stich tatsächlich von der benannten Karte gemacht werden - wenn nicht, geht der Bonus verloren, auch wenn der Partner des Spielers, der die Karte ausgespielt hat, den Stich macht.
- Wenn der Bonus nicht angesagt wurde, Sie aber eine dieser Karten im relevanten Stich ausspielen, werden Sie so behandelt, als hätten Sie versucht, den Bonus zu erhalten. Der entsprechende Bonuswert wird also abgezogen, wenn die Karte den Stich nicht macht (oder wenn Ihre Partei dies bei König Ultimo nicht schafft).
- Ein angesagter Bonus dieses Typs kann in den folgenden vier Fällen abgezogen werden:
  - o Sie spielen die Karte im richtigen Stich aus, sie kann aber den Stich nicht machen (oder im Falle des Königs: Ihr Partner kann den Stich ebenfalls nicht machen).
  - o Die Karte musste zu früh ausgespielt werden.
  - o (Bei II, III und IIII) Sie halten die Karte bis zum richtigen Stich, aber der Spieler, der an der Reihe ist, beginnt den Stich mit einer Farbe, die Sie bedienen müssen, sodass Sie es nicht schaffen, sie zu spielen.

# Spielregel

## Tarock - Königrufen

- Ihre Partei besitzt die Karte überhaupt nicht (merkwürdige Dinge sind geschehen!).
- Wenn der Bonus angesagt wurde, muss die Partei, die diese Ansage gemacht hat, die Karte bis zum richtigen Stich aufheben und dann ausspielen, falls es möglich ist. Wenn zum Beispiel Uhu angesagt wurde, muss der Spieler die II möglichst bis zum vorletzten Stich halten und zu diesem Stich ausspielen, falls es erlaubt ist, obwohl deutlich geworden ist, dass die II den Stich nicht machen wird.