

Slowenisches Tarok

1	EINLEITUNG.....	1
2	KARTEN	1
2.1	Kartenwertung	2
3	DAS BIETEN.....	2
3.1	Bonuspunkte	3
4	DER SPIELVERLAUF.....	4
4.1	Das Verteilen der Karten.....	4
4.1.1	Blatt ohne Tarok.....	4
4.2	Das Gebot.....	4
4.2.1	Erzwungener 'Klop'	4
4.3	Königrufen.....	4
4.4	Kartentausch im Talon.....	5
4.5	Ankündigungen.....	5
4.5.1	Kontra	5
4.6	Das Spiel.....	5
4.6.1	Zusatzregel: Der Imperator.....	5
4.6.2	Zusatzregel: Mondfang	5
4.6.3	Zusatzregeln für die Gebote 'Klop', 'Bettler' und 'offener Bettler'	6
5	WERTUNG	6
5.1	Radl (Rädchen).....	6
5.2	Detaillierte Beschreibung der Gebote und Boni.....	6
5.2.1	Klop:.....	6
5.2.2	Dreier, Zweier, Einer.....	7
5.2.3	Solo Dreier, Solo Zweier, Solo Einer	7
5.2.4	Bettler.....	7
5.2.5	Solo ohne.....	7
5.2.6	Offener Bettler.....	7
5.2.7	Farbiger Valat:.....	7
5.2.8	Bemerkungen zu Pagat Ultimo und König Ultimo	7
6	DIE FÜNF-SPIELER-VERSION.....	7
7	DIE DREI-SPIELER-VERSION.....	7

1 Einleitung

Dies ist die slowenische Version des mitteleuropäischen Tarok-Spiels. Sie ist eng verwandt mit dem österreichischen Tarok, dem 'Königsrufen', aber durch die unterschiedlichen Regeln, die Spielparteien und die Punkteverteilung betreffend, wirkt es dynamischer und weniger barock.

Technisch gesehen ist Tarok ein Punkte-Spiel mit Geboten. Alle Karten haben Wertigkeiten, die Spieler geben Gebote ab, um zu entscheiden, wer zum Ausrufer wird. Anschliessend wird gespielt und die Seite des Ausrufers gewinnt, falls sie mehr als die Hälfte der Punkte verbuchen kann.

Zuerst wird die Vier-Spieler-Version des slowenischen Taroks beschrieben. Dies ist die verbreitetste und wohl auch populärste Form. Dieselbe Version kann auch von fünf Spielern gespielt werden, wobei einer der Spieler jeweils aussetzt. Die Drei-Spieler-Version bietet zwar weniger Abwechslung, dafür bietet sie aber mehr Raum für trickreiches, taktisches Spielen und ist deswegen bei vielen Spielern beliebt.

2 Karten

Das Tarok-Kartenspiel besteht aus 54 Karten: Je vier Karten der vier 'Farben' (Kreuz, Pik, Herz und Karo) und 22 Tarok-Karten.

Die höchste Karte im Spiel ist der Škis (ausgespr. Schkiss), der zweithöchste Tarok der Mond (XXI) und die niedrigste Tarok-Karte der Pagat (I).

Reihenfolge der schwarzen 'Farben': König, Dame, Ritter, Bube, 10, 9, 8, 7

Reihenfolge der roten 'Farben': König, Dame, Ritter, Bube, 4, 3, 2, 1

♣ **Achtung:** bei gleichem Wert schlägt Schwarz Rot.



2.1 Kartenwertung

König	Je 5 Punkte
Škis, Mond (XXI) und Pagat (I)	Je 4 Punkte
Dame	Je 3 Punkte
Ritter	Je 3 Punkte
Bube	Je 2 Punkte
Alle anderen Karten	Je 1 Punkte

Die Methode, mit welcher der totale Wert eines Blatts errechnet wird, mag ein wenig seltsam erscheinen.

Der Wert dreier Karten wird zusammengezählt und von dieser Summe müssen wiederum zwei Punkte abgezogen werden. Sollten am Ende zwei Karten oder eine einzelne Karte übrigbleiben, so wird vom Total der Punkte Eins abgezogen. Das Total aller Punkte ergibt somit 70. Diese traditionelle Art der Auswertung, die fast allen Unterarten des Tarok gemeinsam ist, wird noch gesondert ausführlicher besprochen.

Der Ausrufer gewinnt ein Spiel, wenn er mindestens 36 Punkte (nur Kartenwerte) für sich beanspruchen kann.

3 Das Bieten

Der Ausrufer eines Spiels ist immer derjenige Spieler, der bereit ist mit höchstem Gebot zu spielen. Um zu wissen, wie ein solches Gebot zustande kommt, sollte zuerst erläutert werden, welche verschiedenen Gebote überhaupt existieren. Alle verfügbaren Gebote sind hier der Wertigkeit nach aufgelistet. Weitere Details werden später besprochen.

Gebot	Punktzahl	Details
Klop*	Anzahl Minuspunkte oder 70 Punkte	Jeder Punkt wird negativ gezählt. Bei 0 erreichten Punkten, werden 70 gutgeschrieben*
Dreier*	10 + Punktedifferenz	Partner wird durch Königrufen bestimmt 3 Karten aus dem Talon Es müssen 36 Punkte erreicht werden*
Zweier	20 + Punktedifferenz	Partner wird durch Königrufen bestimmt 2 Karten aus dem Talon Es müssen 36 Punkte erreicht werden
Einer	30 + Punktedifferenz	Partner wird durch Königrufen bestimmt 1 Karte aus dem Talon Es müssen 36 Punkte erreicht werden
Solo Dreier	40 + Punktedifferenz	Spiel ohne Partner 3 Karten aus dem Talon Es müssen 36 Punkte erreicht werden
Solo Zweier	50 + Punktedifferenz	Spiel ohne Partner 2 Karten aus dem Talon

		Es müssen 36 Punkte erreicht werden
Solo Einer	60 + Punktedifferenz	Spiel ohne Partner 1 Karte aus dem Talon Es müssen 36 Punkte erreicht werden
Bettler	70	Spiel ohne Partner Es dürfen keine Punkte erreicht werden
Solo ohne	80	Spiel ohne Partner Keine Karten aus dem Talon Es müssen 36 Punkte erreicht werden
Offener Bettler	90	Spiel ohne Partner Es dürfen keine Punkte erreicht werden Die Karten des Spielers liegen offen
Farbiger Valat	125	Spiel ohne Partner Keine Karten aus dem Talon Taroks verlieren ihren Spielwert (keine Trümpfe mehr) Es müssen 70 Punkte erreicht werden
Valat	500	Spiel ohne Partner Keine Karten aus dem Talon Es müssen 70 Punkte erreicht werden

*Die ersten beiden Gebote (*Klop* und *Dreier*) stehen nur dem Kartengeber zur Verfügung, wenn alle anderen Spieler passen.

3.1 Bonuspunkte

Boni stellen eine Möglichkeit dar, Zusatzpunkte zu verbuchen (nur bei *Dreier*, *Zweier*, *Einer*, *Solo Dreier*, *Solo Zweier*, *Solo Einer*). Die meisten dieser Boni können auch ohne vorherige Ankündigung kassiert werden, jedoch verdoppelt sich die Punktzahl bei vorheriger Ankündigung:

Bonus	Unangekündigt	Angekündigt	Details
Trula	10	20	Škis, Mond (XXI) und Pagat (I) müssen genommen werden
Könige	10	20	Alle 4 Könige müssen genommen werden
Rex Ultimo	10	20	Der gerufene König wird im letzten Stich genommen
Pagat Ultimo	25	50	Der Pagat (I) wird im letzten Stich genommen
Valat	250	500	Alle Karten müssen genommen werden

Ausser dem *Valat* sind die Boni unabhängig untereinander und unabhängig von den Punkten, die durch Kartenwerte erspielt wurde. Das heisst, dass es möglich ist, ein Spiel zu gewinnen und trotzdem durch verlorene Boni Minuspunkte zu kassieren. Ein Erreichen eines *Valat* lässt alle anderen Punkte verfallen.

4 Der Spielverlauf

Es wird im Gegenuhrzeigersinn gespielt. Der erste Geber wird durch Kartenziehen bestimmt, wobei die höchste gezogene Karte den Geber bestimmt.

Der grobe Spielverlauf ist wie folgt gegliedert:

1. Die Karten werden gemischt und verteilt
2. Das höchste Gebot bestimmt den Ausrufer
3. Falls das Gebot es erfordert, wird ein König gerufen
4. Falls das Gebot es erfordert, werden dem Talon Karten entnommen.
5. Bonusankündigungen und Kontras
6. Das eigentliche Kartenspiel
7. Punktauswertung
8. Verzeichnung der erreichten Punkte

4.1 Das Verteilen der Karten

Der Geber mischt die Karten und bietet sie seinem Gegenüber zum Abheben an. Sollte dieser den Škis abheben, so darf er ihn behalten. Das weitere Verteilen der Karten erfolgt wie folgt:

Die ersten sechs Karten werden in die Mitte des Tisches gelegt und bilden dort den Talon. Die restlichen Karten werden im Gegenuhrzeigersinn an die Spieler verteilt.

4.1.1 BLATT OHNE TAROK

Sollte ein Spieler ein Blatt ohne Tarok haben, so legt er dieses offen auf den Tisch. Die Karten werden anschliessend vom selben Geber neu gemischt. Das nächste Spiel wird als *'erzwungener Klop'* gespielt

4.2 Das Gebot

Nachdem die Karten korrekt verteilt worden sind, beginnt der Spieler zur Rechten des Gebers mit dem Gebot. Jeder Spieler muss entweder passen oder das aktuelle Gebot überbieten. Passt ein Spieler, kann er kein Gebot mehr abgeben. Es wird solange geboten, bis drei Spieler passen und der verbleibende Spieler zum Ausrufer wird.

Passen alle drei Spieler ausser dem Geber, so kann dieser *Klop* oder *Dreier* spielen.

4.2.1 ERZWUNGENER 'KLOP'

Falls *erzwungener Klop* gespielt wird, fallen alle Gebote von *Dreier* bis *Bettler* weg. Das niedrigste zur Verfügung stehende Gebot (ausser *Klop*) ist ein *Solo ohne*.

Ein *erzwungener Klop* wird gespielt, falls ein Spieler ein Blatt ohne Tarok ausgeteilt bekommen hat oder ein Spieler eine Punktzahl von 0 erreicht (siehe Wertung)

4.3 Königrufen

Falls das Gebot des Ausrufers einen Partner erlaubt, verkündet der Ausrufer die 'Farbe' seines Partnerkönigs. Der Spieler, welcher den gerufenen König in seinem Blatt hält, wird der *Partner* des Ausrufers, muss dies allerdings für sich behalten. Es kommt nicht selten vor, dass der Ausrufer erst spät im Spiel erfährt, wer sein Partner ist.

Ruft man einen König, den man selbst in der Hand hält oder der im Talon liegt, so spielt man alleine, allerdings ohne die Punkte für ein Solo-Spiel zu kassieren.

4.4 Kartentausch im Talon

Darf der Ausrufer dem Talon Karten entnehmen, so werden diese je nach Gebot gruppiert und aufgedeckt: 2x Drei Karten, 3x Zwei Karten oder 6x Eine Karte

Der Ausrufer entscheidet sich für eine der 'Kartengruppierungen' und fügt sie in sein Blatt ein. Die verbleibenden Karten werden auf einen Stapel gelegt und kommen am Ende des Spiel den Gegnern zu Gute.

Nachdem der Ausrufer sein Blatt geordnet hat, legt er die selbe Anzahl Karten ab, ohne diese seinen Mitspielern zu zeigen.

☞ **Ausnahme:** Legt ein Ausrufer Tarok ab, so müssen diese den Mitspielern gezeigt werden. Die abgelegten Karten bleiben im Besitz des Ausrufers.

4.5 Ankündigungen

Angefangen beim Geber kann jeder Spieler seine Ankündigungen abgeben, wobei Boni und Kontras angekündigt werden können. Erst wenn alle Spieler passen, sind die Ankündigungen beendet.

4.5.1 BONUS-PUNKTE

Siehe Kapitel 3.1

4.5.2 KONTRA

Während den Ankündigungen kann jeder Spieler ausser dem Ausrufer ein *Kontra* ankündigen. Dies bewirkt eine Verdopplung der Kartenpunkte bei Spielende, unabhängig davon, ob es sich um Plus- oder Minuspunkte handelt.

Der Ausrufer kann einem *Kontra* ein *Rekontra* entgegen halten, was die Kartenpunkte vervierfacht. Ein *Subkontra* erhöht den Faktor auf 8 und sollte der Ausrufer schliesslich ein *Mordkontra* ankündigen, so werden die Punkte bei Spielende mit 16 multipliziert.

Jeder Spieler kann einer Ankündigung eines anderen Spielers ein *Kontra* entgegenhalten, wobei hier eine genauere Bezeichnung folgen muss, z.B. *Kontra Pagat Ultimo*.

4.6 Das Spiel

Der Spieler zur Rechten des Gebers eröffnet ein Spiel, es sei denn es wurde ein Gebot höher als Solo Einer abgegeben. In diesem Falle wird das Spiel von Ausrufer eröffnet.

☞ **Ausnahme:** Beim *farbigen Valat* eröffnet der Geber das Spiel.

Wenn ein Spieler eine Karte der ausgespielten 'Farbe' hat, muss diese gespielt werden. Liegt keine solche Karte vor, muss Tarok gelegt werden. Ist kein Tarok vorhanden, kann eine beliebige Karte gelegt werden. Ein Stich wird vom höchsten liegenden Tarok, bzw. von der höchsten liegenden Karte der gespielten Farbe gewonnen.

4.6.1 ZUSATZREGEL: DER IMPERATOR

Falls alle Karten der *Trula* (Škis, Mond (XXI) und Pagat (I)) gleichzeitig auf dem Tisch liegen, geht dieser Stich an den Pagat.

4.6.2 ZUSATZREGEL: MONDFANG

Diese Zusatzregel kommt nur in den Geboten bis und mit *Solo Einer* zur Geltung. Falls Škis und Mond (XXI) gleichzeitig auf dem Tisch liegen, erhält der Spieler, der den Mond (XXI) ausgespielt hat einen Punktabzug von 20 Punkten. Dieser Abzug ist unabhängig davon, wer den Stich gewinnt und wird nicht von etwaigen *Kontras* beeinflusst.

Taucht der Mond (XXI) im Talon auf und der Spieler entscheidet sich, ihn nicht in sein Blatt aufzunehmen (und folglich seinen Gegnern zu überlassen), erhält er ebenfalls einen Punktabzug von 20 Punkten (ausser es wird ein Spiel ohne Talon gespielt)

4.6.3 ZUSATZREGELN FÜR DIE GEBOTE ‘KLOP’, ‘BETTLER’ UND ‘OFFENER BETTLER’

1. Kann die höchste liegende Karte überboten werden, so muss dies geschehen
2. Der Pagat darf nicht gespielt werden, es sei denn man wird durch die Regeln dazu gezwungen (z.B. letzter Tarok).

5 Wertung

Meistens punktet nur der Ausrufer und sein Partner (falls er einen hat), wobei die Punkte an beide Spieler gehen, positiv oder negativ.

 **Ausnahmen:**

1. *Klop*: Jeder Spieler spielt für sich alleine.
2. Mondfang: Der Abzug betrifft nur den Spieler, der den Mond ausgespielt hat.

Gewinnt das Team des Ausrufers Bonuspunkte, so werden diese dazuaddiert. Gewinnt das gegnerische Team Bonuspunkte, so werden diese dem Team des Ausrufers abgezogen.

Handkehrum werden verlorene Bonuspunkte des Ausruferteams von der Punktzahl abgezogen und verlorene Bonuspunkte des gegnerischen Teams dazuaddiert.

Bei höheren Geboten (*Bettler* und höher) werden keine Bonuspunkte ausgeschüttet.

5.1 Radl (Rädchen)

Ein Radl ist eine runde Markierung, die unter folgenden Bedingungen neben dem Spielernamen verzeichnet wird:

1. Es wird ein *Klop* gespielt
2. Ein Gebot höher als *Bettler* wird gespielt

Ein Radl wird verzeichnet, sobald eine Spielrunde beendet wird und die Auswertung beginnt.

Hat ein Spieler ein Radl neben seinem Namen, wird nach Beendigung einer Spielrunde, nach dem Berechnen der Punktzahl seine erreichte Punktzahl (und die seines ev. Partners) verdoppelt. Ist die Punktzahl negativ verbleibt das Radl, bei positiver Punktzahl wird es gestrichen.

Sollte ein Spieler bei Spielende nach ein oder mehrere Radl übrig haben, erhält er pro Radl 100 Punkte Abzug.

5.2 Detaillierte Beschreibung der Gebote und Boni

5.2.1 KLOP:

Jeder Spieler spielt für sich alleine. Das Ziel ist, so wenig Stiche wie möglich zu gewinnen (im Idealfall keinen). Wenn die höchste auf dem Tisch liegende Karte überboten werden kann, so muss dies geschehen. Während den ersten sechs Stichen wird jeweils eine Karte des Talon umgedreht und dem Gewinner des Stiches, sozusagen als Bonus, zugeschoben (Vitamin genannt).

‘Gewinnt’ ein Spieler das Spiel (mehr als 35 Kartenpunkte), so verzeichnet er 70 Minuspunkte. ‘Verliert’ ein Spieler das Spiel, verzeichnet er 70 Pluspunkte. Wird das Spiel von einem Spieler ‘gewonnen’ oder ‘verloren’, so ist er der einzige der Punkte verzeichnet (seien es Minus- oder Pluspunkte). Verteilen sich die Punkte über alle Spieler und keiner der Spieler erreicht mehr als 35 Punkte, so wird die jeweils erreichte Punktzahl vom Punktkonto abgezogen.

5.2.2 DREIER, ZWEIER, EINER

Der Ausrufer bestimmt seinen Partner durch Königrufen und darf die jeweilige Anzahl Karten durch Karten des Talons ersetzen. Das Ziel dieses Gebots ist es, mindestens 36 Punkte zu erreichen. Gebucht wird die Differenz der Kartenpunkte + Boni + Gebotpunkte (10, 20 oder 30).

5.2.3 SOLO DREIER, SOLO ZWEIER, SOLO EINER

Der Ausrufer spielt alleine und darf die jeweilige Anzahl Karten durch Karten des Talons ersetzen. Das Ziel dieses Gebots ist es, mindestens 36 Punkte zu erreichen. Gebucht wird die Differenz der Kartenpunkte + Boni + Gebotpunkte (40, 50 oder 60).

Der Ausrufer darf nach dem Wechseln der Karten das Gebot auf *farbiger Valat* erhöhen.

5.2.4 BETTLER

Der Ausrufer spielt alleine und darf keinen Kartenwechsel vornehmen. Das Ziel dieses Gebots ist es keinen Stich zu gewinnen. Wenn die höchste auf dem Tisch liegende Karte überboten werden kann, so muss dies geschehen. Gebucht werden 70 Pluspunkte falls kein Stich gewonnen wurde, andernfalls 70 Minuspunkte.

5.2.5 SOLO OHNE

Der Ausrufer spielt alleine und darf keinen Kartenwechsel vornehmen. Der Talon kommt den Gegnern zu Gute. Das Ziel dieses Gebots ist es, mindestens 36 Punkte zu erreichen. Gebucht werden 80 Punkte, keine Boni, keine Differenz.

5.2.6 OFFENER BETTLER

Dieses Gebot entspricht dem 'Bettler' mit dem Unterschied, dass der Ausrufer seine Karten für alle Spieler ersichtlich auf dem Tisch ausbreitet. Es ist den Spielern nicht erlaubt ihre Spielzüge abzusprechen. Gebucht werden 90 Punkte.

5.2.7 FARBIGER VALAT:

Der Ausrufer spielt alleine und darf keinen Kartenwechsel vornehmen. Er muss sämtliche Sticke gewinnen, wobei den Tarokkarten keine spezielle Bedeutung zukommt. Kann ein Spieler die gegebene 'Farbe' nicht ausspielen, ist er immer noch gezwungen einen Tarok zu spielen. Gebucht werden 125 Punkte.

5.2.8 BEMERKUNGEN ZU PAGAT ULTIMO UND KÖNIG ULTIMO

1. Um ein König Ultimo zu erreichen, reicht es, dass der König im letzten Stich von einem der beiden Spieler gewonnen wird.
2. Um ein Pagat Ultimo zu erreichen, muss der Pagat den letzten Stich gewinnen. Ansonsten gilt der Pagat Ultimo als verloren.

6 Die Fünf-Spieler-Version

Die Fünf-Spieler-Version entspricht der Vier-Spieler-Version, ausser dass der Geber am Spiel nicht teilnimmt. Der Geber wechselt im Gegenuhrzeigersinn.

7 Die Drei-Spieler-Version

Diese Version wird von erfahrenen Tarokspielern sehr geschätzt. Sie erfordert eine höhere Konzentration und ein besseres Kartengedächtnis, als die Vier-Spieler-Version. Die Wertigkeit der Karten und die Regeln entsprechen grösstenteils der Vier-Spieler-Version.

Ausnahmen:

1. Die Spieler erhalten 16 Karten in Schüben von 8 Karten.
2. Der Ausrufer spielt immer alleine gegen die beiden anderen Spieler, es sei denn es wird ein *Klop* gespielt. Es findet also kein Königrufen statt.