

Bayerisches Tarock-Regeln

(aus mehreren Quellen, da es kein offizielles Regelwerk gibt,
inkl. regionaler Besonderheiten)

Beim Bayerischen Tarock existieren einige spezielle Begriffe, u. a.:

- Reizen Ermittlung des Alleinspielers
- Reizwert der Wert bis zum dem gereizt werden kann
- Gstaad Stock bzw. Talon
- Bettel der Spieler darf keinen Stich machen
- Hand Spiel ohne Stockaufnahme
- Schneider keine 30 Augen erreicht
- Match keinen Stich gemacht

Allgemein

- es wird mit einem bayerischen Blatt mit 36 (6 bis Ass) Karten gespielt:

Eichel	Grün Gras	Herz	Schellen
			

- gespielt wird üblicherweise mit 3 Mitspielern
- der Geber verteilt die Karten im Uhrzeigersinn, beginnend beim linken Nachbarn, wie folgt:
 - 4 Karten
 - 3 Karten
 - 3 Karten in den Stock (Gstaad)
 - 4 Karten

Reizen

Generell gilt beim Bayerisch Tarock, dass die Ansage eines Handspiels höher ist als ein Aufnahmespiel ist.

- **ich spiele** (damit erklärt der Ansager, mindestens 61 Augen inkl. des Stocks zu erreichen)
- **Hand** (der Ansager erklärt damit 61 Augen ohne Aufnahme des Stocks zu erreichen)
- danach erfolgt das Reizen in Fünferschritten
- fünf mehr, zehn mehr etc
- dies kann weitergeführt werden bis 55 mehr = mindestens 116 Augen oder bis zum Durch (d. H. der Alleinspieler beabsichtigt alle Stiche zu machen)
- wenn alle passen, kommt kein Spiel zu Stande

Variante ohne Reizen

Hierbei meldet jeder Spieler im Uhrzeigersinn seine Spielwünsche an bzw. sagt „weiter“. Gibt es mehrere Alleinspiel-Wünsche, so gilt folgende Reihenfolge der Spielmöglichkeiten (beginnend mit der höchsten):

- *Bettel geht vor*
- *Handspiel in Herz geht vor*
- *Handspiel in den übrigen Farben geht vor*
- *Stockspiel in Herz geht vor*
- *Stockspiel in den übrigen Farben*
- *reizt niemand, kommt kein Spiel zu Stande*

Selbststeigern

- *Auch hier gilt: das Spiel ist lediglich als Handspiel zulässig*

Ansagen

- spätestens nach dem Ausspielen der 1. Karte der Spielerpartei muss die Ansage „Kontra“ erfolgen
- daraufhin muss direkt mit „Re“ geantwortet werden
- nach dem die 2. Karte gelegt wurde, dürfen keine Ansagen mehr erfolgen

Spielweise

➤ es gilt in folgender Reihenfolge:

- **Farbzwang**
- **Trumpfzwang**
- **Stichzwang**

Abrechnung Spielvariante mit Reizen

Alleinspieler gewinnt

- für jede Fünferstufe über dem Spielgewinn sowie für jede angesagte Steigerung gibt es jeweils 1 Punkt

Alleinspieler verliert

- *Die nicht erreichten angesagten und nicht erreichten Stufen werden jeweils als Minuspunkt notiert*

Re bzw. Kontra

- *verdoppeln jeweils die Punkte*

Abrechnung Spielvariante ohne Reizen

- *Herz mit Stockaufnahme* 1-fach
- *Solo* 2-fach
- *Herz-Solo* 3-fach
- *Bettel* 4-fach
- *Schneider* + 1
- *Matsch* + 1

Kartenwerte

- Sau 11
- 10 10
- König 4
- Ober 3
- Unter 2
- 6, 7, 8 und 9 0