

Spielregeln des französischen Tarots

1) Einführung

Französisches Tarot ist ein französisches Kartenspiel, das mit einem speziellen Blatt mit 78 Karten gespielt wird. Es gehört zur Familie der Tarock-Kartenspiele, die in weiten Teilen Europas gespielt werden.

Das Blatt besteht aus den vier Standardfarben Herz, Karo, Pik und Kreuz mit den bekannten Figuren- und Zahlwertkarten in jeder Farbe. Es gibt jedoch eine zusätzliche Figurenkarte, den Reiter (auf Französisch „Cavalier“), so dass es in jeder Farbe 14 Karten gibt. Der Reiter steht über dem Buben und unter der Dame. Zusätzlich zu diesen 56 Karten gibt es 21 separate Trümpfe („Atouts“), die von 21, dem höchsten Trumpf, bis zur 1, dem niedrigsten Trumpf, gehen. Schließlich gibt es noch eine besondere Karte, den Joker („Excuse“). Diese drei Karten, der 1er-Trumpf, der 21er-Trumpf und der Joker, sind im Spiel besonders wichtig und werden Spitzen genannt (auf Französisch „Bouts“ oder weniger gebräuchlich „Oudlers“). Die Spitzen zählen nicht nur besonders viele Punkte, sondern verringern auch die zum Gewinn des Spieles erforderliche Punktzahl, falls man sie in seinen Stichen hat. Üblicherweise wird französisches Tarot zu viert gespielt. Sehr beliebt ist aber auch das Spiel zu fünft. Zuweilen wird Tarot auch zu dritt gespielt.

Spiele mit Tarotkarten werden in verschiedenen europäischen Ländern gespielt, sind jedoch nirgendwo so beliebt wie in Frankreich. Dort gibt es Vereine, Turniere sowie eine offizielle Organisation, die Fédération Française de Tarot (Website: www.fftarot.fr). Französisches Tarot wird auch in den französischsprachigen Teilen Kanadas gespielt.

Tarot ist ein Stichspiel, bei dem die Partnerschaften nach jedem Spiel wechseln. Das Spiel wurde für vier Spieler konzipiert. Das Spiel zu viert wird zuerst beschrieben, anschließend werden die Varianten zu dritt und zu fünft erklärt.

2) Die Karten

- Das Kartendeck besteht aus 78 Karten. Die vier Farben sind die Standardfarben Karo, Herz, Pik und Kreuz. In jeder Farbe gibt es 14 Karten, deren Rangfolge von hoch zu niedrig wie folgt lautet: König („Roi“), Dame („Dame“), Reiter („Cavalier“), Bube („Valet“), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 („Ass“).
- Zusätzlich zu den 4 Standardfarben gibt es 21 Trümpfe, nummeriert von 21 (höchster Trumpf) bis 1 (niedrigster).
- Schließlich gibt es noch eine besondere Karte, den Joker oder Narr, auf der sich ein Bild eines Gauklers befindet und die durch einen Stern in der Ecke markiert ist. Der Joker ist weder

Trumpf noch Farbe, kann aber sowohl anstelle von Trumpf als auch einer Farbe gespielt werden.

3) Werte der Karten

In jeder Runde spielt ein Spieler, der Alleinspieler („Preneur“), alleine gegen die anderen drei Spieler, die in einem Team spielen. Das Ziel des Alleinspielers besteht darin, durch Stiche genügend Punkte zu sammeln, um das Spiel zu gewinnen.

Das Kartenspiel enthält insgesamt 91 Augen. Für jede Karte, die Sie in Stichen gewinnen, erhalten Sie die folgende Anzahl an Punkten (Augen):

- Spitzen (21, 1, Joker): je 4,5 Punkte
- Könige: je 4,5 Punkte
- Damen: je 3,5 Punkte
- Reiter: je 2,5 Punkte
- Buben: je 1,5 Punkte
- andere Karten (Ass–10 in allen Farben + Trumpf 2–20): je 0,5 Punkte

Das Zählen geschieht in Paaren. Zwei hohe Karten dürfen nicht zusammen gezählt werden. Jede hohe Karte wird mit einer niedrigen Karte (0,5-Punkte-Karte) gezählt. So ergeben etwa eine Dame und eine niedrige Karte 4 Punkte:

- Spitze + niedrige Karte: 5 Punkte
- König + niedrige Karte: 5 Punkte
- Dame + niedrige Karte: 4 Punkte
- Reiter + niedrige Karte: 3 Punkte
- Bube + niedrige Karte: 2 Punkte
- 2 niedrige Karten: 1 Punkt



Punkte	Spitzen (1, 21, Joker)	Könige	Damen	Reiter	Buben	Ass–10 in allen Farben + Trumpf 2–20
Wert	4,5	4,5	3,5	2,5	1,5	0,5
Wert mit einer niedrigen Karte	5	5	4	3	2	1

4) Erforderliche Punktzahl zum Gewinnen

Die Zahl der Punkte, die der Alleinspieler zum Gewinnen benötigt, hängt von der Zahl der Spitzen ab, die er am Ende der Runde in seinen Stichen hat:

- Bei 3 Spitzen benötigt der Alleinspieler mindestens 36 Augen, um zu gewinnen.
- Bei 2 Spitzen benötigt der Alleinspieler mindestens 41 Augen, um zu gewinnen.
- Bei 1 Spitze benötigt der Alleinspieler mindestens 51 Augen, um zu gewinnen.
- Bei 0 Spitzen benötigt der Alleinspieler mindestens 56 Augen, um zu gewinnen.

Spitzen am Ende	0 Spitzen	1 Spitze	2 Spitzen	3 Spitzen
Erforderliche Punktzahl zum Gewinnen	56	51	41	36

5) Austeilen

- Der erste Geber wird nach dem Zufallsprinzip bestimmt. Der Spieler links vom Geber hebt ab. Da das Spiel gegen den Uhrzeigersinn gespielt wird, teilt anschließend der Spieler rechts vom vorherigen Geber aus. Es ist üblich, dass die Karten niemals gemischt werden.
- 18 Karten werden an jeden Spieler zu jeweils 3 Karten ausgeteilt. Während des Gebens werden nach und nach 6 Karten jeweils einzeln verdeckt in die Tischmitte gelegt; sie bilden den Stock („Chien“, wörtlich „Hund“). Die ersten und letzten 3 Karten des Kartenspiels, die ausgeteilt werden, dürfen nicht als Stock abgelegt werden.
- Hat ein Spieler den blanken 1er-Trumpf, d.h. ohne einen weiteren Trumpf auf der Hand zu haben (wobei der Joker hier auch als Trumpf zählt), muss dies der betroffene Spieler sofort mitteilen. Dies wird als „le Petit sec“ bezeichnet. Die Karten werden dann wieder zusammengeworfen und vom nächsten Spieler neu gegeben.

6) Reizen

Jeder Spieler, beginnend mit dem rechts vom Geber Sitzenden und weiter gegen den Uhrzeigersinn, kann jeweils ein Reizgebot abgeben oder passen. Wenn jemand reizt, haben die nachfolgenden Spieler die Wahl, ein höheres Angebot abzugeben oder zu passen. Man muss sich also stets sehr gut überlegen, welches Reizgebot man abgibt, denn es könnte von den nachfolgenden Spielern überboten werden. Wenn alle vier Spieler passen, was häufig geschieht, werden die Karten wieder zusammengeworfen und der Nächste gibt. In aufsteigender Reihenfolge sind die vier möglichen Reizgebote folgende:

- Einfach („Petite“) – in der Literatur häufig auch als „Nehmen“ („Prise“) bezeichnet: Man sagt dafür: „Ich spiele“. Hierbei darf man den Stock aufnehmen, um sein Blatt aufzubessern (siehe unten). Die Punkte werden nicht multipliziert.
- Doppelt („Garde“): Man sagt: „Ich spiele doppelt“. Tatsächlich ist das Spiel dasselbe wie das einfache, außer dass es das höhere Reizgebot darstellt: Die Punkte werden verdoppelt.
- Hand („Garde sans le chien“): Man sagt: „Ich spiele Hand“. Der Stock wird nicht aufgedeckt, zählt jedoch am Ende des Spieles zu den Stichen des Alleinspielers. Die Punkte werden vervierfacht.
- Hand gegen den Stock („Garde contre le chien“): Man sagt: „Ich spiele Hand gegen den Stock“. Der Stock wird nicht aufgedeckt. Hier zählen die Karten am Ende des Spieles zu den Stichen der Gegenpartei. Die Punkte werden versechsfacht.

Der Spieler mit dem höchsten Gebot wird zum Alleinspieler. Die übrigen drei Spieler bilden vorübergehend ein Team und versuchen zu verhindern, dass der Alleinspieler genügend Augen erhält. Sie bilden die Verteidigung („Défense“).

7) Skat legen

Bei Einfach oder Doppelt dreht der Alleinspieler die Karten des Stocks um, so dass alle Spieler die Karten des Stocks sehen können. Wenn alle den Stock gesehen haben, nimmt der Alleinspieler die sechs Karten des Stocks auf und „drückt“ verdeckt sechs Karten. Diese gedrückten Karten werden als Skat bezeichnet. Der Skat zählt am Ende des Spieles zu den Stichen des Alleinspielers. Üblicherweise macht sich der Alleinspieler beim Drücken der sechs Karten von einer oder zwei Farben frei bzw. bringt ein paar wertvolle Karten (Buben, Reiter oder Damen) in Sicherheit. Er darf jedoch nie Spitzen (1, 21 oder Joker) oder Könige in den Skat legen. Trümpfe dürfen nur dann gedrückt werden, wenn dies nicht anders möglich ist. In diesem Fall müssen die gedrückten Trümpfe den anderen Spielern gezeigt werden.

Bei Hand und Hand gegen den Stock wird der Stock nicht aufgedeckt, so dass der Alleinspieler sein Blatt nicht verbessern kann. Bei Hand bekommt er den Stock, bei Hand gegen den Stock schenkt er den Stock den Gegnern.

Reizgebot	Einfach	Doppelt	Hand	Hand gegen den Stock
Wird der Stock aufgedeckt?	Ja	Ja	Nein	Nein
Wer bekommt den Stock?	Alleinspieler	Alleinspieler	Alleinspieler	Gegner
Punkte werden multipliziert mit:	x1	x2	x4	x6

8) Spielablauf

Jetzt fängt das Spiel an. Der Spieler rechts vom Geber spielt die erste Karte aus.

- Die angespielte Farbe muss bedient werden, egal ob es Trumpf, Pik, Karo, Herz oder Kreuz ist. Bei normalen Farben (Pik, Karo, Herz oder Kreuz) muss man nicht höher gehen. Bei Trümpfen schon (siehe unten).
- Wenn die erste Karte eines Stiches der Joker ist, bestimmt die zweite Karte die Farbe, die bedient werden muss.
- Wenn man die angespielte Farbe nicht bedienen kann, oder wenn Trumpf angespielt wird, muss man Trumpf spielen.
- Wenn schon ein oder mehrere Trümpfe gespielt wurden, muss man einen noch höheren Trumpf spielen, egal ob ein Partner den Stich gewinnt oder nicht. Wenn man das nicht kann, spielt man einen beliebigen Trumpf, normalerweise den kleinsten, den man hat.
- Wenn man weder die angespielte Farbe noch Trumpf spielen kann, spielt man eine beliebige Karte und kann damit den Stich nicht gewinnen.
- Der Gewinner eines Stiches beginnt den nächsten Stich.
- Der Joker kann immer gespielt werden, egal ob man bedienen kann oder nicht (siehe unten).

9) Der Joker

- Der Joker stellt eine Ausnahme von den obigen Regeln dar. Wenn Sie den Joker besitzen, können Sie ihn in jedem Stich Ihrer Wahl spielen, unabhängig davon, welche Farbe angespielt wurde und ob Sie diese bedienen können oder nicht.
- Mit einer seltenen Ausnahme (siehe unten) kann der Joker niemals den Stich gewinnen. Der Stich wird wie gewöhnlich vom höchsten Trumpf gewonnen, oder, wenn keine Trümpfe gespielt werden, von der höchsten Karte der angespielten Farbe.

- Wenn der Joker vor dem letzten Stich gespielt wurde, behält das Team, das ihn gespielt hat, diesen in seinem Stichstapel, und gibt dem anderen Team zum Ausgleich eine Karte seiner Wahl (also eine niedrige Karte) von diesem Stapel (nicht von den Handkarten!). Hat die betroffene Partei noch keinen Stich, wird dies zum nächstmöglichen Zeitpunkt nachgeholt. Der Joker wird in diesem Fall offen gelegt, um alle daran zu erinnern, dass eine Partei der anderen etwas schuldig ist.
- Wenn der Joker im letzten Stich gespielt wird, wird er automatisch vom Team verloren, das ihn gespielt hat, egal wer den Stich gewonnen hat.
- Es gibt lediglich einen äußerst seltenen Fall, in dem der Joker einen Stich gewinnen kann: Wenn ein Team alle Stiche mit Ausnahme des letzten gewonnen hat und dann beim letzten Stich den Joker spielt, gewinnt der Joker. Dies wird auf Französisch als „Chelem“ und auf Deutsch als „Durchmarsch“ bezeichnet (siehe unten).

Farbe (Pik, Karo, Herz, Kreuz oder Trumpf) bedienen	Wenn nicht möglich	Trumpf spielen, wenn möglich den höchsten Trumpf überbieten	Wenn nicht möglich	Beliebige Karte spielen (kann den Stich nicht gewinnen)	Der Joker kann immer gespielt werden
---	--------------------	---	--------------------	---	--------------------------------------

Bonuspunkte

Bonuspunkte zählen nicht als Augen. Sie können also durch diese Punkte ein Spiel nicht gewinnen.

10) Meldung („Poignée“)

Ein Spieler kann den anderen Spielern 10 oder mehr Trümpfe zeigen. Dies wird Meldung („Poignée“) genannt. Eine Meldung bringt folgende Punkte:

- 10 Trümpfe: 20 Punkte (einfache Meldung)
- 13 Trümpfe: 30 Punkte (doppelte Meldung)
- 15 Trümpfe: 40 Punkte (dreifache Meldung)

Folgende Regeln sind dabei wichtig zu merken:

- Ein Spieler kann eine Meldung nur vor dem Ausspielen seiner ersten Karte machen.
- Die Punkte, die eine Meldung bringt, werden nicht je nach der Spielestufe (Einfach, Doppelt, Hand oder Hand gegen den Stock) multipliziert.

- Eine Meldung zählt nicht notwendigerweise zugunsten desjenigen, der die Meldung gemacht hat, sondern für die Partei, die das Spiel gewinnt. Das heißt, wenn Sie eine Meldung ansagen und das Spiel verlieren, haben Sie den Bonus der anderen Seite geschenkt.
- Die Trümpfe müssen sortiert sein, so dass die anderen Spieler leicht erkennen können, was vorhanden ist.
- Der Spieler entscheidet, welche Trümpfe er zeigen will. Er muss weder all seine Trümpfe zeigen, noch den niedrigsten oder den höchsten. Wenn er z.B. 13 Trümpfe hat, kann er entweder 10 (einfache Meldung) oder 13 Trümpfe (doppelte Meldung) zeigen.
- Wenn er allerdings den Joker zeigt, bedeutet es, dass er keinen anderen Trumpf hat. Anders gesagt: Im Rahmen einer Meldung kann der Joker nur einen Trumpf ersetzen, wenn der Spieler ihn mit all seinen Trümpfen zeigt (z.B. 9 Trümpfe + der Joker für eine einfache Meldung).
- Es ist nicht erforderlich, eine Meldung anzusagen, wenn Sie die Karten dazu besitzen. Wenn Sie 10 oder mehr Trümpfe haben, aber nicht zuversichtlich sind, dass Sie gewinnen werden bzw. Ihr Team gewinnen wird, kann es klüger sein, die Meldung nicht zu machen. Dann bringen die Trumpfkarten natürlich auch keine Bonuspunkte.
- Im Spiel zu fünft, im unwahrscheinlichen Fall, dass zwei Meldungen in einem Spiel gemacht werden, wird nur die größte betrachtet.
- Unabhängig von der Anzahl der Spieler können Sie sich die Mindestzahl der Trümpfe, die für eine Meldung benötigt wird, wie folgt merken: Sie können eine Meldung machen, wenn mehr als die Hälfte der Karten in Ihrem Blatt Trümpfe sind (der Joker zählt hier als Trumpf).

11) Durchmarsch („Chelem“)

Wenn jemandem ein Durchmarsch gelingt, d.h. dass man alle Stiche des Spieles gewinnt, erhält man eine zusätzliche Prämie. Die Höhe der Prämie hängt davon ab, ob dies vor dem Ausspiel der ersten Karte angesagt wurde:

- Angesagter Durchmarsch („Chelem annoncé“): Das Team (üblicherweise der Alleinspieler) sagt vor Spielbeginn den Durchmarsch an und spielt die erste Karte aus, egal wer die Karten ausgeteilt hat. Der Bonus beträgt in diesem Fall 400 Punkte, wenn das Team alle Stiche gewinnt.
- Nicht angesagter Durchmarsch („Chelem non annoncé“): Das Team gewinnt alle Stiche, ohne dies angesagt zu haben. Es erhält einen Bonus von 200 Punkten.
- Gescheiterter Durchmarsch: Wenn ein Durchmarsch angesagt und nicht erreicht wird, verliert das Team, das den Durchmarsch angesagt hat, 200 Punkte.

Dabei ist Folgendes wichtig:

- Diese Punkte werden nicht je nach Spielestufe (Einfach, Doppelt, Hand oder Hand gegen den Stock) multipliziert.
- Wenn ein Team alle Stiche mit Ausnahme des letzten gewonnen hat und dann beim letzten Stich den Joker spielt, gewinnt der Joker. Diese besondere Regel, die vielleicht einmal im Leben eines Spielers Anwendung findet, ist der einzige Fall, bei dem der Joker einen Stich gewinnen kann. In diesem Fall muss der 1er-Trumpf im vorletzten Stich gespielt werden, um den Bonus „1er-Trumpf im letzten Stich“ („Petit au bout“) zu erzielen.
- Wenn die Gegner (also das Team, das keinen Durchmarsch angesagt hat) den Joker haben und ihn nicht im letzten Stich spielen, behalten sie ihn. Wenn der Spieler, der den Durchmarsch angesagt hat, sonst alle Karten für sich gewinnt, gewinnt er 87 Punkte, also 91 Punkte minus die 4 Punkte vom Joker (die 4,5 Punkte des Jokers minus der halbe Punkt, der der Karte entspricht, die sie dem Spieler hätten geben müssen).

12) 1er-Trumpf im letzten Stich („Petit au bout“)

Der sogenannte „Le Petit“ ist der niedrigste Trumpf und trägt die Nummer 1. Er ist der schwächste der drei Spitzen. Wird er im letzten Stich ausgespielt, erhält derjenige, der ihn gewinnt, zusätzlich 10 Punkte multipliziert mit der Spielestufe (Einfach, Doppelt, Hand oder Hand gegen den Stock). Diese Punkte haben allerdings keinen Einfluss darauf, ob der Alleinspieler sein Spiel gewinnt oder nicht.

13) Abrechnung

Am Ende eines Spieles zählt der Alleinspieler seine Augen. Er gewinnt, wenn er genügend Augen hat, abhängig von der Anzahl der Spitzen in seinen Stichen. Je mehr er davon am Ende hat, desto weniger Augen muss er erzielen, um das Spiel zu gewinnen. Die Gesamtpunktzahl aller 78 Karten ergibt 91 Punkte. Folgende Augenzahlen muss der Alleinspieler erreichen:

- mit 3 Spitzen: 36 Augen
- mit 2 Spitzen: 41 Augen
- mit 1 Spitze: 51 Augen
- ohne Spitzen: 56 Augen

Die Anzahl der vom Alleinspieler gewonnenen oder verlorenen Punkte werden wie folgt berechnet:

- immer 25 Punkte für das Spiel
- plus die absolute Differenz zwischen den Kartenpunkten und dem Minimum an Kartenpunkten, das man zum Gewinn braucht
- eventuell plus oder minus des „1er-Trumpf im letzten Stich“-Bonus, je nachdem ob die Gegenpartei den 1er-Trumpf im letzten Stich gewonnen hat oder nicht

Diese Summe wird mit dem vom Alleinspieler angesagten Reizgebot multipliziert:

- Einfach: ×1
- Doppelt: ×2
- Hand: ×4
- Hand gegen den Stock: ×6

Die folgenden Bonuspunkte werden anschließend hinzugefügt oder abgezogen, wenn sie angewendet werden können. Der Multiplikator wirkt sich nicht auf diese aus:

- den Meldungs-Bonus
- den Durchmarsch-Bonus

Die Berechnung kann man also in folgender Formel ausdrücken: $((25 + \text{Kartenspunktüberschuss} + \text{„Eins im letzten Stich“-Bonus}) \times \text{Reizgebot}) + \text{Meldung} + \text{Durchmarsch}$

Falls der Alleinspieler gewinnt, zahlt jeder Gegenspieler die berechneten Punkte an den Alleinspieler, d.h. der Alleinspieler erhält das Dreifache (das Zweifache bei 3 Spielern) gutgeschrieben, während jeder Gegenspieler einfach belastet wird. Verliert der Alleinspieler sein Spiel, zahlt er an jeden Gegenspieler die berechneten Punkte aus. Die Gegenspieler gewinnen oder verlieren immer gemeinschaftlich. Wenn z.B. einer der Gegenspieler den 1er-Trumpf im letzten Stich spielt, profitieren alle gemeinsam davon. Kurz gefasst: Was einer gewinnt, verlieren die anderen, und was einer verliert, gewinnen die anderen. Die Summe der Punktzahlen der Spieler ist immer gleich null.

14) Beispiel einer Punktwertung

Sei es bei dem Spiel zu dritt, zu viert oder zu fünft, die Summe der Punktzahlen aller Spieler muss immer null ergeben, wie Sie in dieser Tabelle sehen können:

Spieler	Lukas	Claudia	Christian	Beate	Spiel
Spiel Nr. 1	180	-60	-60	-60	60
Spiel Nr. 2	104	168	-136	-136	76
Spiel Nr. 3	176	240	-352	-64	72
Spiel Nr. 4	146	210	-262	-94	30
Spiel Nr. 5	68	132	-340	140	78

Zu viert bekommt der Alleinspieler dreimal die Punktzahl des Spieles dazu (falls er gewonnen hat) oder abgezogen (falls er verloren hat) und die Gegner bekommen sie einmal dazu oder abgezogen.

Zu dritt bekommt der Alleinspieler zweimal die Punktzahl des Spieles dazu (falls er gewonnen hat) oder abgezogen (falls er verloren hat) und die Gegner bekommen sie einmal dazu oder abgezogen.

- Spiel Nr. 1: Lukas reizt ein Doppeltes und kann am Ende 46 Kartenpunkte und 2 Spitzen in seinen Stichen zählen. Die anderen Spieler zahlen je $(25 + 5) \times 2 = 60$ Punkte an Lukas. Lukas gewinnt also 180 Punkte, jeder Gegner verliert 60 Punkte.
- Spiel Nr. 2: Claudia reizt ein Doppeltes und kann am Ende 39 Kartenpunkte und drei Spitzen in ihren Stichen zählen und gewinnt mit der Eins den letzten Stich. Die anderen Spieler zahlen $(25 + 3 + 10) \times 2 = 76$ Punkte an Claudia.
- Spiel Nr. 3: Christian reizt ein Doppeltes und kann am Ende 40 Kartenpunkte und zwei Spitzen in seinen Stichen zählen. Die Gegenspieler gewinnen den letzten Stich zusammen mit dem 1er-Trumpf. Die anderen Spieler erhalten jeder $(25 + 1 + 10) \times 2 = 72$ Punkte von Christian.
- Spiel Nr. 4: Christian reizt ein Doppeltes mit 3 Spitzen und hat am Ende 41 Kartenpunkte, jedoch wird ihm der 1er-Trumpf im letzten Stich „geklaut“. Christian hat am Ende also nur noch zwei Spitzen, so dass er 41 Punkte braucht, um das Spiel zu gewinnen, die er in diesem Fall genau erreicht hat. Die Gegenspieler zahlen Christian also jeder $(25 + 0 - 10) \times 2 = 30$ Punkte.
- Spiel Nr. 5: Beate reizt ein Doppeltes und hat am Ende 40 Kartenpunkte und drei Spitzen, die Gegenpartei hat eine Meldung gemacht (10 Trümpfe). Die Gegenspieler zahlen also jeder $(25 + 4) \times 2 + 20 = 78$ Punkte an Beate.

15) Tarot für drei Spieler

Das Spiel ist im Wesentlichen das gleiche wie für vier Spieler. Den Spielern werden jeweils 4 Karten ausgeteilt, bis jeder 24 Karten hat; die Spieler halten also insgesamt mehr Karten auf der Hand. Deswegen ist die Anzahl der für eine Meldung benötigten Trümpfe ebenfalls höher: einfach 13, doppelt 15, dreifach 18.

Da die Stiche eine ungerade Anzahl von Karten enthalten, kommt es manchmal beim Zählen zu einem halben Kartenpunkt. Dieser wird zugunsten des Teams gerundet, das das Spiel gewinnt. Wenn z.B. dem Alleinspieler ein halber Punkt zum Ziel fehlt, wird das Spiel mit einem ganzen Punkt verloren.

16) Tarot für fünf Spieler

Jedem Spieler werden 15 Karten ausgeteilt, so dass sich nur 3 Karten im Stock befinden. Die Anzahl der Trümpfe, die für eine Meldung benötigt werden, wird reduziert: einfach 8, doppelt 10, dreifach 13.

Bei fünf Spielern gibt es zwei Teams. Vor dem Aufdecken des Stocks nennt der Alleinspieler einen König. Der Spieler, der diese Karte besitzt, spielt als Partner des Alleinspielers, wobei er dies geheimhalten muss. Die drei übrigen Spieler spielen als Team gegen das Team des Alleinspielers. Wenn der Alleinspieler alle vier Könige besitzt, kann er eine Dame nennen. Wenn er alle vier Könige

und Damen besitzt, kann er einen Reiter nennen. Wenn er alle vier Könige, Damen und Reiter besitzt, kann er einen Buben nennen (sehr unwahrscheinlich).

Wer der Besitzer des ausgerufenen Königs ist, kann anhand der Spielweise dieses Spielers vermutet werden, da dieser versuchen wird, dem Alleinspieler Karten zuzuspielen, die viele Punkte zählen. Spätestens wenn der gerufene König gespielt wurde, ist jedoch klar, wer mit wem zusammenspielt.

Wenn sich der genannte König im Stock oder im Blatt des Alleinspielers befindet, spielt der Alleinspieler allein gegen vier Gegner. Das heißt, der Alleinspieler kann freiwillig (er nennt einen König, den er in seinem Blatt hat) oder unfreiwillig (der ausgerufene König befindet sich im Stock) allein gegen vier spielen. Er darf den König in einer Farbe ausrufen, von der er keine Karte besitzt (er darf z.B. den Kreuzkönig ausrufen, selbst wenn er keine Kreuzkarte in seinem Blatt hat). Die Farbe des genannten Königs darf im ersten Stich nicht ausgespielt werden, es sei denn, der Besitzer des genannten Königs fängt mit dem Ausspielen an und spielt den ausgerufenen König aus.

Bei der Abrechnung werden halbe Augen wie im Spiel für drei Spieler behandelt. Der Spieler bekommt $\frac{2}{3}$ der Minus- oder Pluspunkte und sein Partner $\frac{1}{3}$. Beispiel: Renate reizt ein Doppeltes und spielt mit Andreas. Am Ende erzielen sie 43 Kartenpunkte und zwei Spitzen, die Gegenpartei hat eine Meldung gemacht (10 Trümpfe). Das Spiel ist also $(25 + 2) \cdot 2 + 20 = 74$ Punkte wert. Renate bekommt 148 Punkte, Andreas 74, die drei Gegner je -74.

17) Erinnerungstabellen

Reizgebot	Einfach	Doppelt	Hand	Hand gegen den Stock
Wird der Stock aufgedeckt?	Ja	Ja	Nein	Nein
Wer bekommt den Stock?	Alleinspieler	Alleinspieler	Alleinspieler	Gegner
Punkte werden multipliziert mit:	x1	x2	x4	x6



	Variante zu dritt	Normales Spiel (zu viert)	Variante zu fünft
Anzahl der Stiche/Karten in einem Blatt	24	18	15
Anzahl der Karten im Stock	6	6	3
Anzahl der Karten für die einfache Meldung	13	10	8
Anzahl der Karten für die doppelte Meldung	15	13	10
Anzahl der Karten für die dreifache Meldung	18	15	13
Anzahl der erforderlichen Punkte zum Gewinnen, ohne Spitzen am Ende	56	56	56
Anzahl der erforderlichen Punkte zum Gewinnen, mit einer Spitze am Ende	51	51	51
Anzahl der erforderlichen Punkte zum Gewinnen, mit zwei Spitzen am Ende	41	41	41
Anzahl der erforderlichen Punkte zum Gewinnen, mit drei Spitzen am Ende	36	36	36
Wert einer Spitze (Punkte)	4,5	4,5	4,5
Wert eines Königs (Punkte)	4,5	4,5	4,5
Wert einer Dame (Punkte)	3,5	3,5	3,5
Wert eines Reiters (Punkte)	2,5	2,5	2,5
Wert eines Buben (Punkte)	1,5	1,5	1,5
Wert einer niedrigen Karte (Punkte)	0,5	0,5	0,5



Autor: Enée Bussac | Korrektur: Katrin Bussac