

1. Jede Spielrunde dauert 30 Minuten.
2. Der Einsatz beträgt pro Spielrunde € 3,- es kann an beliebig vielen Runden mitgespielt werden. Verwendet wird lediglich Spielgeld. Jeder Spieler erhält ein Startkapital von 50,-. Der Spieleinsatz beträgt 1,-.
3. Ermittlung der Platzierungen einer Spielrunde durch Vergleich der Spielgeld-Endstände. Die beiden Erstplatzierten können aus den Gewinnen wählen.
4. Verliert ein Spieler sein gesamtes Spielkapital – so erhält er ein Ersatzkapital und darf weiterspielen, wird aber automatisch auf den letzten Platz gereiht.
5. Falls Streitigkeiten auftreten ist das Spiel zu unterbrechen und das Schiedsgericht zu Rate zu ziehen. Die Entscheidungen des Schiedsgerichtes werden von allen Mitspielern obligatorisch anerkannt und es ist kein Einspruch möglich.
6. Normalspiel1-facher Einsatz
 Kontra2-facher Einsatz
 Rekontra4-facher Einsatz
Absolut*2-facher Einsatz*
Absolut still*1-facher Einsatz*
 Solo oder Farbsolo4-facher Einsatz
 Valat still 6-facher Einsatz
 Valat 12-facher Einsatz
 Solo-Valat still 12-facher Einsatz
 Solo-Valat 24-facher Einsatz
 Königstrull bei Normalspiel zus. 1-facher Einsatz
 Königstrull bei Solo/Farbsolo zus. 2-facher Einsatz
 Pagat ultimo still zus. 1-facher Einsatz
 Pagat ultimo angesagt zus. 2-facher Einsatz
 Pagat ultimo still beim Solo zus. 2-facher Einsatz
 Pagat ultimo angesagt beim Solo zus. 4-facher Einsatz
 Trull (Pagat, Mond, Sküs) zus. 1-facher Einsatz
 Trull bei Solo/Farbsolo zus. 2-facher Einsatz
 Mondfangen bei Normalspiel zus. 1-facher Einsatz
 Mondfangen beim Solo zus. 2-facher Einsatz
+ eine Runde mit doppeltem Einsatz
7. Grundsätzlich wird jedes Spiel gespielt.
8. Neu gegeben wird, wenn jemand keine Tarock oder nur eine der Trull hat.

9. Vergibt sich ein Spieler, wird das Spiel neu gegeben.
10. Gibt ein Spieler falsch zu – spielt also „Reno“ – hat er grundsätzlich die Punkte des angesagten Spieles an alle Mitspieler „auszuzahlen“. **Solange der Stich noch nicht umgedreht ist, kann er jedoch seinen Fehler korrigieren.**
11. Bei der Lizitation kann man nach Zustimmung zum Spiel die Ansage nicht mehr erhöhen.
12. Bei jedem einfachen Spiel ist die Lizitation mit „Kontra“ und „Rekontra“ begrenzt. Bei Einzelspielen „Solo“ bzw. „Farbensolo“ sowie bei angesagtem „Valat“ ist die Lizitation mit „Kontra“ begrenzt.
13. Ein Einzelspiel („Farbensolo“ oder „Solo“) ist grundsätzlich höher als angesagter „Valat“ zum Partner.
14. Bei einem Normalspiel muß die ansagende Partei 45 Punkte erreichen, bei einem Kontra genügen 44 Punkte
15. *Das Absolut-Spiel (angesagt 2-facher Einsatz, oder still 1-facher Einsatz) kann bei Einzelspielen (nicht jedoch bei Solo oder Farbsolo) dazu genommen werden. Bei einem Absolutspiel müssen 56 Punkte erreicht werden.*
16. *Eine Absolut-Ansage des Gegners erfordert auch ein Kontra auf das Spiel*
17. Ein Pflichtkontra muß erfolgen, wenn der Gegner des Rufers die Trull hat, jedoch nicht beim Solo oder Farbsolo. Retour muß nicht angenommen werden.
18. Es herrscht Farbzwang und Tarockzwang.
19. Farbensolo darf nur angesagt werden, wenn mindestens 5 Farbkarten in der Hand sind. Tarock darf dabei erst ausgespielt werden, wenn keine Farbkarten mehr ausgespielt werden können.
20. Pflichtsolo - 16er darf nicht mehr gerufen werden – Kontra muß nicht angenommen werden.
21. Ein angesagter Pagat ultimo darf nur als letzte Karte gespielt werden
22. Ein Valat (egal ob still oder angesagt) hebt alle anderen Prämien auf
23. Beim Farbsolo zählen die Prämien für Pagat und Mondfangen nicht, Trull und Königstrull (vier Könige) schon.
24. Fallen Pagat, Mond und Sküs in einem Stich, sticht der Pagat („Kaiserstich“).