Königrufen

Inledning

Spel med tarokkort är nästan okända i Sverige, men är mycket populära i flera centraleuropeiska länder, bland annat Österrike. Det sägs att tarok* var kittet som höll ihop tjänstemannakåren i 1800-talets österrikisk-ungerska dubbelmonarki. Landet fick till och med det skämtsamma namnet *Tarockanien* i en teaterpjäs.

I det här dokumentet beskrivs Österrikes populäraste tarokspel, *königrufen*, så som det spelas i min bekantskapskrets. Det är ett poängsticktagningsspel med budgivning för fyra deltagare. Man kan också spela på fem och turas om att stå över. Kortleken består av femtiofyra kort. Spelarna får tolv kort var, och resterande sex utgör talongen. Spelföraren spelar antingen ensam mot övriga tre spelare eller tillsammans med en partner mot övriga två och skall normalt ta mer än hälften av kortpoängen för att gå hem. Spelföraren får i många spel ta hjälp av talongen för att förbättra sin hand. Innan spelet genomförs får båda parterna göra deklarationer, som vinns eller förloras oberoende av spelet och som många gånger kan vara mycket mer värdefulla än det sistnämnda.

Kortleken

Königrufen spelas med en förkortad taroklek om femtiofyra kort. Det finns åtta kort i var och en av de fyra färgerna spader, klöver, hjärter och ruter. De svarta färgerna består av från högst till lägst: kung, dam, kavall, knekt, tio, nio, åtta och sju. Kavallen brukar avbildas som en soldat till häst. Korten från sex till ett har tagits bort. De röda färgerna består av samma klädda kort som de svarta, men efter knekten följer i fallande ordning: ess, två, tre och fyra. Korten från fem till tio har tagits bort. Notera att ordningsföljden på nummerkorten i de röda färgerna är den omvända mot den vi är vana vid i svenska kortspel.

Vid sidan av dessa trettiotvå kort finns ytterligare tjugoen kort – numrerade från I till XXI med romerska siffror – som visar motiv från folklivet i den österrikisk-ungerska dubbelmonarkin. Dessa kort kallas för *taroker* och utgör stående trumf i spelet. Taroker med högre nummer tar över dem med lägre nummer. Tarok I brukar kallas för *pagaten*†, efter det italienska ordet *il bagatto*, ”gycklaren”, och tarok XXI för *månen* (en tysk förvrängning av det italienska *il mondo*, ”världen”). Vid sidan av de ordinarie tarokerna finns en onumrerad tarok som visar en narr och kallas för *sküsen*‡, en förvrängning av det franska *l’excuse*, ”ursäkten”. Sküsen tar över alla numrerade taroker och fungerar i praktiken som tarok nummer tjugotvå. Sküsen, månen och pagaten kallas för *matadorer* eller *trullkort*.

---

* *Tarok* (tysk stavning ”Tarock”) uttalas som barock, men med inledande t istället för b.
† *Pagat* uttalas som spagat, men utan det inledande s:et.
‡ *Sküsen* uttalas så att det rimmar på pysen.

© Lyckans Talisman
3 april 2026

Kortens värde

Vinst och förlust i ett spel avgörs genom att spela korten till stick. I königrufen är det normalt inte antalet stick som är avgörande, utan poängvärdet på de kort som erövras i sticken. Poängberäkningen i tarokspel kan verka lite komplicerad för nybörjare, men är i grund och botten ganska enkel. Varje kung och varje matador är värd 4 poäng, varje dam 3 poäng, varje kavall 2 poäng, varje knekt 1 poäng och alla övriga kort 0 poäng.

I den ursprungliga formen av tarok som spelades på tre personer fick man vid sidan av detta en poäng för varje stick (innehållande tre kort) och en poäng för varje sats om tre kort som man erhållit från talongen. När man gick över till den nuvarande formen på fyra spelare, ändrades antalet stick från sexton till tolv. För att behålla samma total-poäng i spelet valde man att fortsätta att dela ut en poäng för varje grupp om tre kort, trots att detta inte längre var anpassat till de fyra kort som ingick i sticken. Man kan se det som att spelarna tilldelas ytterligare en tredjedels poäng för varje erövrat kort utöver den grundpoäng för korten som angivits ovan. I Österrike brukar detta extra kortvärde på en tredjedels poäng kallas för ett *blad*.

Det finns många olika sätt att hantera denna något obekväma poängskala. Det enklaste för spelare vana vid whistspel är förmodligen följande procedur: Under spelet av korten läggs sticken något förskjutna i förhållande till varandra i stickhögen, så att antalet lätt kan överblickas. Vid sammanräkningen beräknas först poängen för de blad som tagits i sticken av respektive sida. Man räknar en poäng per stick, men eftersom de fyra korten i ett stick är värda en poäng och ett blad lägger man till en extra poäng vart tredje stick. Om antalet tagna stick inte är jämnt delbart med tre, måste man avrunda. Om man har en rest på ett stick, avrundas det extra bladet nedåt (ingen ytterligare poäng läggs till). Om man har en rest på två stick, får man däremot lägga till en poäng för de två extra bladen man tagit. När man har räknat igenom sticken, lägger man till ytterligare en poäng för varje sats om tre kort som den egna sidan erhållit från talongen. Därefter vänder man korten och räknar samman poängen för matadorer och klädda kort.

Figur 1. Tarokkort från den österrikiska tillverkaren Piatnik. Från vänster till höger: sküsen, månen, tarok II, pagaten, spader kung, hjärter dam, klöver tio, ruter kung, ruter dam, ruter kavall, ruter knekt och ruter ess.

Det finns sammanlagt 70 poäng i leken. Spelförarens sida måste i normala fall ta minst 36 av dem för att gå hem. Om man skall vara riktigt noga räcker det egentligen med 35 poäng och två blad, eftersom de sista två bladen avrundas uppåt. När man vill ange det exakta poängtalet utan avrundning, brukar man först skriva ut heltalsdelen och sedan antalet extra blad åtskilda med ett snedstreck. Spelföraren vinner således sitt spel med 35/2 eller mer och förlorar med 35/1 eller mindre.

Förberedelser

Spelen betalas ofta kontant vid bordet, men poängen kan också bokföras i ett protokoll eller markeras med spelmarker. Om man spelar om pengar, måste man komma överens om värdet av poängen. Det kan också vara lämpligt att komma överens om hur länge man skall spela.

Placering av spelare och giv

Spelriktningen i königrufen är liksom i de flesta tarokspel motsols. Ett parti königrufen inleds med att man lottar om sittordningen och om vem som skall börja ge. Lottningen sker genom att blanda leken och sprida ut korten i solfjädersform med baksidan upp på bordet. Varje spelare drar ett kort. Den spelare som drar kortet med högst stickkraft – det vill säga den högsta taroken eller, om ingen tarok drogs, kortet med högst valör – väljer plats först. De övriga spelarna placeras ut i riktning motsols från given efter avtagande stickkraft på korten. I jämförelsen mellan valörerna likställs rött ess med svart tia, och så vidare. Om några av korten i sidofärgerna har samma valör, rangordnas de efter färgen, från högst till lägst: hjärter, ruter, spader och klöver.

Den spelare som drog det högsta kortet blir givare i första given. När alla deltagare har tagit plats vid bordet, blandar givaren korten en gång till och låter spelaren till vänster om sig kupera. Hen börjar med att dela ut ett varv med sex kort till varje spelare i riktning motsols. Om man spelar på fem personer, hoppar givaren över sig själv och deltar inte i spelet i den aktuella given. Spelaren till höger om givaren kallas för *förhand* och är alltid den som först tilldelas kort. Givaren lägger sedan sex kort mitt på bordet som talong. Korten läggs numera oftast i en hög, men man kan med fördel följa den äldre traditionen att dela upp talongen i två halvor och lägga den ena halvan på den andra i vinkel mot denna så att de bildar ett T eller ett V. Detta förenklar köpet. Givaren ger slutligen ytterligare ett varv med sex kort till varje spelare, så att alla aktiva spelare sitter med tolv kort på handen.

Om spelaren till vänster om givaren ”knackar” på kortleken istället för att kupera, måste givaren först lägga sex kort mitt på bordet som talong och sedan fyra högar med tolv kort vardera bredvid varandra. Spelarna får i tur och ordning – med början hos förhand – välja hög.

Budgivningen

När spelarna har tagit upp korten och sorterat dem börjar budgivningen, där spelarna i tur och ordning bjuder spel (eller på bridgespråk kontrakt) som de tror sig kunna spela hem. De tillgängliga spelen och deras inbördes rangordning framgår av en budtabell (se tabell I nedan). Man skiljer mellan positiva spel där spelföraren skall ta minst 36 poäng för att gå hem och negativa spel, ett antal nykonstruerade spel där man antingen skall ta så få poäng som möjligt eller exakt ett visst antal stick (noll, ett eller två). Spelen behandlas i detalj senare.

Budgivningen öppnas av förhand och fortsätter sedan motsols. Förhand får inte passa, utan måste ge ett bud minst på nivån *rufer* (det lägst rankade spelet som kan bjudas fritt). Förhand har emellertid rätt att börja med det ospecificerade budet *mein spiel*. Om övriga spelare passar av mein spiel, får förhand fritt välja vilket spel som skall spelas. Det är tillåtet att ange vilket spel som helst i budtabellen, inklusive de två lägst rankade spelen *trischaken* och *sechserdreier*, som annars inte är tillgängliga utan bara kan anges av förhand sedan mein spiel passats av.

Efter öppningsbudet kan den spelare som står på tur att bjuda antingen ange ett valfritt högre bud än det senaste budet eller passa, det vill säga dra sig ur budgivningen. Mein spiel från förhand räknas som likvärdigt med rufer i den fortsatta budgivningen, det vill säga en spelare som vill bjuda över mein spiel måste minst bjuda *piccolo*.

De speciella spelen bettler bei och piccolo bei får bara bjudas sedan någon annan spelare bjudit bettler eller piccolo. *Bei* betyder ”vid” och innebär att den bettler eller piccolo som anges i bei-budet skall spelas samtidigt med och oberoende av den bettler eller piccolo som möjliggjorde detta bud. Bei får bara bjudas på ett grundbud utan bei. Om spelare A bjuder piccolo och spelare B bjuder bettler bei för att spelas med A:s piccolo, är det inte tillåtet för någon annan att sedan bjuda bettler bei för att spelas med B:s bettler. Notera dock att om B istället bjuder piccolo bei, är det fullt tillåtet för en annan spelare att bjuda över med bettler bei för att spelas tillsammans med A:s piccolo. Budet bei behöver inte komma direkt efter grundbudet, utan kan ges även om andra spelare har talat dessemellan. Dock får spelaren som gav grundbudet inte ha talat igen, det vill säga det måste vara det senast budet hen gav.

Tabell I. Spelen i königrufen

Nr	Spelets namn
0	Trischaken
0	Sechserdreier
1	Rufer
2	Piccolo
3	Zwiccolo
4	Solorufer
5	Bettler
6	Pagatrufer
7	Uhurufer
8	Kakadurufer
9	Farbendreier
10	Piccolo bei efter piccolo
11	Dreier
12	Bettler bei efter piccolo
13	Piccolo bei efter bettler
14	Piccolo ouverte
15	Bettler bei efter bettler
16	Farbensolo
17	Bettler ouverte
18	Solodreier

Den som en gång har passat får inte bjuda igen. När tre spelare passat, har den kvarvarande spelaren blivit spelförare och skall försöka ta hem det spel som angavs i slutbudet. Om förhand fick mein spiel avpassat och angav trischaken finns det ingen egentlig spelförare, utan alla spelar mot alla (även om betalningen är tuffare för förhand än för andra spelare). I övriga spel spelar antingen spelföraren ensam mot övriga tre spelare eller tillsammans med en partner mot övriga två.

Ett exempel. A sitter i förhand; övriga spelare i riktning motsols kallas för B, C och D.

A: ”Mein spiel!”
B: ”Pass!”
C: ”Piccolo!”
D: ”Pagatrufer!”
A: ”Piccolo bei!”
C: ”Pass!”
D: ”Dreier!”
A: ”Piccolo ouverte!”
D: ”Pass!”

A har blivit spelförare i piccolo ouverte och spelar ensam mot övriga tre spelare.

Anrop av kung

Om spelföraren spelar ett spel med partner, utser hen sin kompanjon genom att ange någon av de fyra färgerna spader, klöver, hjärter och ruter. Den som har kungen i den angivna färger spelar tillsammans med spelföraren, men får inte ge sig till känna. Partnerskapet är tills vidare dolt och kommer inte att uppdagas förrän den angivna kungen spelas till ett stick (såvida inte de deklarationer som ges efter köpet avslöjar den anropade spelarens identitet). Spelet har fått sitt namn efter detta förfarande – königrufen betyder ordagrant ”anrop av kung”.

Om spelföraren har tre kungar på handen, behöver hen inte ange färgen på den fjärde kungen, utan får istället göra sitt anrop genom att enbart säga ”den fjärde kungen”.

En spelare som tror att hen är tillräckligt stark att vinna spelet på egen hand får anropa någon av sina egna kungar. Det ger mindre betalt än om hen redan i budgivningen anger att hen önskar spela ensam, men förvirringen detta skapar hos motspelarna gör att det ibland är möjligt att spela händer ensam som annars hade krävt en partner. En spelare som har fyra kungar på handen har inget annat val än att anropa sig själv. Lägg märke till att det i detta fall inte är tillåtet att förvirra motspelarna ytterligare genom att anropa ”den fjärde kungen”.

Om den anropade kungen ligger i talongen, spelar spelföraren utan partner. Det är inte tillåtet att ange en annan färg istället, men spelföraren får antingen extra kort ur talongen som kompensation för bortfallet av partner eller en chans att omedelbart ge upp spelet (se vidare beskrivningen av respektive spel).

Köpet

När budgivningen har avslutats och eventuell kung anropats, fördelas korten i talongen mellan spelarna, det så kallade köpet. Hur detta går till beror på vilket spel som angavs i slutbudet. I de flesta positiva spel får spelföraren halva talongen. Hen slår upp talongens tre översta kort på bordet i solfjädersform och vänder sedan upp de tre understa

korten i en ny solfjäder. Spelföraren väljer ett av dessa två knippen och tar upp korten på handen, så att hen temporärt sitter med femton kort. Hen lägger sedan bort tre kort dolt. Spelföraren får inte lägga bort några kungar eller matadorer. Övriga taroker (nr II–XX) får bara läggas bort när det inte återstår några andra kort på handen än kungar och taroker; korten måste i sådant fall läggas med bildsidan uppåt. Poängen för de tre bortlagda korten kommer att tillgodoräknas spelföraren i sammanräkningen. När spelföraren har reducerat handen till rätt antal kort, tar hen de tre korten från talongen som hen lämnade kvar på bordet och lägger dem åt sidan i en separat hög med baksidan upp. Poängen för dessa kort kommer att tillgodoräknas motspelarna i sammanräkningen.

I somliga positiva spel får spelföraren inte plocka upp några kort ur talongen, utan hen lägger direkt hela talongen åt sidan (utan att visa korten för någon). Poängen för alla sex kort kommer att tillgodoräknas motspelarna i sammanräkningen.

Det finns också ett spel där spelföraren får ta upp hela talongen på handen (utan att visa korten för motspelarna), så att hen temporärt sitter med arton kort. Hen lägger sedan bort sex av dessa med baksidan upp. Som vanligt gäller att kungar och matadorer inte får läggas bort, och övriga taroker bara om det inte finns något annat val och i sådant fall uppvända. Poängen för de bortlagda korten tillfaller spelföraren.

I de flesta negativa spel kommer talongen inte till användning för någondera parten, utan läggs åt sidan. I trischaken delas talongen ut till spelarna under de första sex sticken (se vidare spelet av korten).

Deklarationer och kontringar

Efter köpet följer en runda med deklarationer samt kontringar av motpartens eventuella bud och deklarationer.

En deklaration är ett åtagande att uppfylla ett särskilt mål vid sidan av själva spelet. Ett sådant sidomål brukar – med ett något oegentligt namn – kallas för *figur*. Figurer ger också poäng om de spelas hem tyst, det vill säga utan att spelaren först deklarerar dem. Följande figurer är tillgängliga:

- *Trull*. Ta samtliga tre matadorer, det vill säga sküsen, månen och pagaten, i stick.
- *Fyra kungar*. Erövra alla fyra kungar i stick.
- *Grammeln*. Ta minst 46 poäng – det vill säga 45/2 – i stick och i den deklarerande sidans andel av talongen.
- *Großgrammeln*. Ta minst 56 poäng – det vill säga 55/2 – i stick och i den deklarerande sidans andel av talongen.
- *Kung ultimo*. Spela den anropade kungen till det sista sticket och vinn detta stick. Notera att kungen inte behöver vara det vinnande kortet. Det räcker om sticket tas av partnern till den som har kungen.
- *Pagat ultimo*. Vinn det sista sticket med pagaten. Pagaten måste i det här fallet vara det vinnande kortet. Det räcker inte att sticket vinns av partnern till den som har pagat.
- *Uhu*. Vinn det näst sista sticket med tarok II (som måste vara det vinnande kortet).
- *Kakadu*. Vinn det tredje sista sticket med tarok III (som måste vara det vinnande kortet).
- *Valat*.[§] Ta samtliga tolv stick.

[§] *Valat* uttalas med betoning på det andra a:et, så att det rimmar på granat.

Figurer av detta slag kan bara göras i positiva spel. Kung ultimo är förstås bara möjligt när spelföraren spelar med en partner. I spelen farbendreier och farbensolo är endast figurerna grammeln, großgrammeln och valat tillåtna.

De tre figurerna pagat ultimo, uhu och kakadu brukar gemensamt kallas för *fåglar* och spelar en viktig roll i budgivningen, eftersom de kan användas för att höja värdet av ett spel. Den som kan tyska och dessutom är lite bevandrad i zoologi vet att ”Uhu” är en uv och ”Kakadu” (svenska ”kakadua”) en sorts papegoja. Pagaten går ibland också under namnet ”Spatz” (svenska ”sparv”).

Figurer kan deklareras både av spelföraren och hens eventuella partner. Kung ultimo får dock bara deklareras av den spelare som sitter med kungen på handen (spelföraren, om denne anropat sig själv). Om spelföraren har en partner, gäller alla deklarationer för båda spelarna oavsett vem som gjorde deklarationen. Figurer vinns och förloras alltid oberoende av spelet och oberoende av varandra, utom valat som räknas till spelet.

Motspelarna har rätt att säga *kontra* på spelet och på vilken eller vilka som helst av den spelförande sidans deklarationer (utom valat som kontras tillsammans med spelet). Kontra innebär att poängen fördubblas, både vid vinst och förlust. I positiva spel gäller en kontring för alla motspelare, medan de i negativa spel bara gäller för den motspelare som angav kontra (*contra ad personam*). Alla kontringar ges helt oberoende av varandra. Om spelföraren till exempel väljer att deklarera pagat ultimo vid sidan av spelet, kan vem som helst av motspelarna säga kontra på antingen spelet eller pagat ultimo eller båda två. I negativa spel kan bara spelet kontras, eftersom figurer ej är tillgängliga. Det är inte möjligt att ange kontra i trischaken, eftersom det inte finns någon egentlig spelförare i detta spel.

Figurer kan spelas hem tyst eller deklareras även av motspelarna (utom kung ultimo). En motspelare får bara göra en deklaration om det redan är känt vilken sida hen tillhör. Detta kan ske på tre olika sätt: i) Spelföraren spelar utan partner. ii) Spelförarens partner har gjort en deklaration och därmed avslöjat vilken sida hen tillhör. iii) Motspelaren har själv angivit kontra på någon av den spelförande sidans deklarationer eller på spelet. – Partnerskapets solidaritet gäller fullt ut även på motspelarsidan: en deklaration som angivits av en motspelare gäller för alla.

Både spelföraren och hens partner kan säga kontra på vilken som helst av motspelarnas deklarationer. Båda sidor har dessutom rätt att ytterligare höja insatsen på en kontra som angivits av motparten genom att säga *rekontra*. Detta fördubblar värdet på spelet eller deklarationen en gång till, så att det nu är värt fyra gånger basvärdet. Motparten kan fördubbla värdet ytterligare en gång genom att säga *subkontra*, men fler kontringar brukar inte tillåtas.

Det är spelföraren som börjar tala när deklarationerna skall ges. Hen inleder alltid med orden ”jag är färdig” och fortsätter sedan med eventuella deklarationer.** Om spelföraren inte vill deklarera något, säger hen att hen spelar utan vidare deklarationer. Turen att deklarera och kontra går sedan vidare motsols. Den spelare som står på tur kan göra deklarationer eller ange kontra, rekontra eller subkontra på vilken eller vilka som helst av motpartens angivelser. Hen kan också välja att stå över sin tur med ett pass. Ett pass är inget hinder för att göra deklarationer eller kontringar nästa gång man står på tur. När tre spelare i rad har passat, är deklarations- och kontringsrundan avslutad.

** På österrikisk tyska säger man ”ich liege” (”jag ligger”). Jämför engelskans ”I rest my case”.

Ett exempel. A är spelförare i ett positivt spel med partner, en så kallad rufer. Övriga spelare i riktning motsols kallas för B, C och D.

A: ”Jag är färdig och spelar med grammeln och großgrammeln!”
B: ”Pass!”
C: ”Kontra på großgrammeln! Trull!” (C har med kontringen angivit att hen spelar mot spelföraren och får därför deklarera trull.)
D: ”Pass!”
A: ”Rekontra på großgrammeln! Kontra på trull!”
B: ”Kung ultimo!”
C: ”Pass!”
D: ”Pass!”
A: ”Pass!”

Spelen

Det är nu dags att återvända till de spel som kan bjudas i budgivningen. Vi har redan tidigare sett att spelen kan delas in i positiva och negativa spel, beroende på vad kravet för hemgång är. Bland de positiva spelen skiljer man mellan spel där spelföraren anropar en partner, *rufer*, och spel där hen spelar ensam mot övriga tre, *dreier*. Om inget annat framgår av spelets namn, får spelföraren köpa halva talongen. I *solo* däremot får spelföraren inte köpa några kort alls, medan hen i *sechser* får ta hela talongen. En spelare kan höja värdet på en rufer genom att lägga till namnet på en fågel framför. Detta innebär att spelaren vid sidan av spelet åtar sig att deklarera fågeln. *Farben* (”färg”) innebär att tarokerna inte räknas som trumf utan fungerar som en vanlig sidofärg.

De flesta negativa spel går ut på att ta ett visst antal stick: noll stick i *bettler* (”tiggare”), ett stick i *piccolo* och två stick i *zwiccolo*. Tillägget *ouverte* innebär att både spelföraren

Figur 2. Wien är berömt för sina många caféer, och på 1800-talet var de ett tillhåll för tarokspelare. Här Café Mozart, som ligger på Albertinaplatz i centrala Wien.

och motspelarna spelar med öppna kort. Tillägget *bei* innebär att det finns två spelförare som var för sig försöker uppnå villkoren för hemgång. *Trischaken* är ett krypspel där det gäller att ta så få kortpoäng som möjligt. Avsikten är att straffa fega spelare – ”Staudenhocker” på tyska – som inte bjuder på starka kort, utan istället väntar ut andra spelares bud för att kunna kontra.

Positiva spel

Rufer. Spelföraren anropar en kung och köper sedan tre kort ur talongen på det sätt som beskrivits i avsnittet om köpet. Kravet för hemgång är minst 36 poäng.

Om kungen ligger i talongen, måste spelföraren spela ensam mot övriga tre spelare. Hen har i detta fall rätt att omedelbart ge upp spelet och endast betala för förlorat spel. Spelet kan inte kontras om det ges upp. Lägg märke till att spelföraren får välja vilken talonghalva som helst, alltså även den utan den anropade kungen, om hen väljer att spela.

Solorufer. Spelföraren anropar en kung. Hela talongen går osedd till motspelarna. Kravet för hemgång är minst 36 poäng.

Om kungen visar sig ligga i talongen när poängen räknas samman, har spelföraren ingen partner. Som kompensation för bortfallet av partner får spelföraren den talonghalva där den anropade kungen låg.

Pagatrufer. Spelföraren anropar en kung och köper sedan tre kort ur talongen. Efter köpet måste hen deklarera pagat ultimo. Vid sidan av detta får hen göra vilka deklarationer som helst. Kravet för hemgång är minst 36 poäng.

Om kungen ligger i talongen, måste spelföraren spela ensam mot övriga tre spelare. Hen har i detta fall rätt att omedelbart ge upp spelet och endast betala för förlorat spel och för en förlorad, deklarerad pagat ultimo. Varken spelet eller pagat ultimo kan kontras om spelföraren ger upp. Spelföraren får välja vilken talonghalva som helst, även den utan den anropade kungen, om hen väljer att spela.

Uhurufer. Kakadurufer. Spelas på motsvarande sätt som pagatrufer. Spelföraren måste deklarera den fågel som anges i budet.

Om spelföraren ger upp därför att kungen låg i talongen, betalar hen endast för spelet och för den av spelet givna fågeln.

Dreier. Spelföraren köper tre kort ur talongen och spelar sedan utan partner. Kravet för hemgång är minst 36 poäng.

Solodreier. Hela talongen går osedd till motspelarna. Spelföraren spelar ensam mot övriga tre spelare. Kravet för hemgång är minst 36 poäng.

Sechserdreier. Spelföraren köper hela talongen och spelar sedan ensam mot övriga tre spelare. Kravet för hemgång är minst 36 poäng.

Farbendreier. Spelföraren köper tre kort ur talongen. I likhet med övriga positiva spel får spelföraren inte lägga bort vare sig kungar eller matadorer i köpet, däremot vilken eller vilka som helst av tarokerna II–XX (som i detta fall skall läggas med bildsidan nedåt). Efter köpet måste spelföraren minst ha sex kort i sidofärger på handen, annars är spelet omedelbart förlorat. Tarokerna är inte trumf, utan har samma stickkraft som övriga färger. Spelföraren spelar ensam mot övriga tre spelare. Kravet för hemgång är minst 36 poäng.

Farbensolo. Hela talongen går osedd till motspelarna. Spelföraren spelar ensam mot övriga tre spelare. (Spelet borde därför egentligen heta ”farbensolodreier”.) Spelföraren måste minst ha sex kort i sidofärger på givarhanden, annars är spelet omedelbart förlorat. Tarokerna är inte trumf, utan har samma stickkraft som övriga färger. Kravet för hemgång är minst 36 poäng.

Negativa spel

Bettler. Talongen läggs åt sidan. Spelföraren spelar ensam mot övriga tre spelare. Kravet för hemgång är att hen inte tar ett enda stick.

Bettler bei. Kan bara bjudas sedan någon annan bjudit bettler eller piccolo. Talongen läggs åt sidan. Den som ursprungligen bjöd bettler eller piccolo och den som bjöd bettler bei spelar var för sig ensamma mot övriga tre spelare. Lägg märke till att spelföraren i bettler bei samtidigt är motspelare i bettler/piccolo, och vice versa. Spelarna har därför rätt att kontra varandra. Deklarations- och kontringsrundan öppnas av den spelare som bjöd grundbudet utan bei. Kravet för hemgång är att spelföraren i bettler inte tar ett enda stick och att spelföraren i en eventuell piccolo tar exakt ett stick.

Bettler ouverte. Talongen läggs åt sidan. Spelföraren spelar ensam mot övriga tre spelare. Efter utspelet till det andra sticket lägger samtliga spelare upp sina kort på bordet med bildsidan upp. Kravet för hemgång är att spelföraren inte tar ett enda stick.

Piccolo. Talongen läggs åt sidan. Spelföraren spelar ensam mot övriga tre spelare. Kravet för hemgång är att hen tar exakt ett stick.

Piccolo bei. Kan bara bjudas sedan någon bjudit piccolo eller bettler. Talongen läggs åt sidan. Den som ursprungligen bjöd piccolo eller bettler och den som bjöd piccolo bei spelar var för sig ensamma mot övriga tre spelare. Spelföraren i piccolo bei är således motspelare i piccolo/bettler, och vice versa. Deklarations- och kontringsrundan öppnas av

Figur 3. Königrufen är ännu ett levande spel. Bilden visar en turnering januari 2018 i Sankt Roman bei Schärding, nära gränsen till Tyskland.

den spelare som bjöd grundbudet utan bei. Kravet för hemgång är att spelföraren i piccolo tar exakt ett stick och att spelföraren i en eventuell bettler inte tar ett enda stick.

Piccolo ouverte. Talongen läggs åt sidan. Spelföraren spelar ensam mot övriga tre spelare. Efter utspelet till det andra sticket lägger samtliga spelare upp sina kort på bordet med bildsidan upp. Kravet för hemgång är att spelföraren tar exakt ett stick.

Zwiccolo. Talongen läggs åt sidan. Spelföraren spelar ensam mot övriga tre spelare. Kravet för hemgång är att hen tar exakt två stick.

Trischaken. Var och en spelar för sig. Talongen fördelas mellan spelarna i de första sex sticken (se spelet av korten). Det gäller att ta så få poäng som möjligt. Den som tar flest straffas. Om den som har tagit flest fått 36 poäng eller fler, det vill säga före avrundning minst 35 poäng och 2 blad, har hen blivit borgmästare och får betala ännu högre straffpoäng. Om någon av spelarna inte har tagit ett enda stick, är hen jungfru och får extra betalt.

Spelet av korten

När köpet och eventuella deklarationer har klarats av, spelar man korten till stick. Ett stick börjar med att någon spelare spelar ut, det vill säga lägger ett kort mitt på bordet med bildsidan upp. I positiva spel och i trischaken är det förhand som spelar ut till det första sticket. I alla negativa spel utom trischaken spelar spelföraren själv ut. Om det är ett bei-spel med två spelförare, görs utspelet av den spelförare som bjöd grundbudet utan bei.

Övriga spelare i riktning motsols spelar sedan på, det vill säga lägger i tur och ordning varsitt kort ovanpå det eller de kort som redan spelats. I alla spel utom farbendreier och farbensolo vinns sticket av den som spelade den högsta taroken. Spelades ingen tarok, vinner den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. I farbendreier och farbensolo vinns sticket alltid av det högsta kortet i den utspelade färgen, vare sig det är tarok eller en sidofärg. Den som vinner ett stick samlar ihop korten som spelats till sticket, lägger dem bredvid sig och spelar ut till nästa stick.

Färgtvång och taroktvång

I königrufen gäller – liksom i de flesta sticktagningsspel – att korten inte får spelas helt fritt, utan det finns vissa begränsningar för vad som får läggas. Om en spelare har kort i den färg som spelades ut till pågående stick, är hen skyldig att spela något av dessa kort. I Österrike kallas denna princip för *färgtvång*. På svenska brukar man säga att spelarna måste *följa* eller *bekänna* färg. Trumfen, det vill säga de tjugoen numrerade tarokerna och sküsen, räknas i detta avseende som en egen färg. Om utspelet skedde i någon av sidofärgerna (spader, klöver, hjärter eller ruter) och spelaren inte har några kort i den utspelade färgen, är hen skyldig att spela trumf. Denna regel kallas för *taroktvång*. Är spelaren renons både i trumf och i den utspelade färgen, får hen saka vilket kort som helst.

Färgtvång och taroktvång gäller i alla spel utan undantag. Man måste följaktligen alltid i första hand följa färg och i andra hand spela tarok.

Överstickstvång och spel av pagaten

I alla negativa spel finns ytterligare två regler vid sidan av färgtvång och taroktvång som begränsar vilka kort som får spelas. För det första råder *överstickstvång*, det vill

säga man måste om möjligt spela ett kort som tar ledningen i sticket, dock utan att bryta mot färgtvånget. Om utspelet till exempel sker i hjärter, den spelare som står på tur har hjärter och ingen annan dessförinnan har stuckit med tarok, måste spelaren om möjligt lägga en högre hjärter än den högsta som dittills spelats. Om utspelet sker i spader, den spelare som står på tur är renons och någon annan spelare före hen också är renons och har stuckit med en tarok, måste spelaren om möjligt lägga en högre tarok.

Den andra regeln för negativa spel inskränker rätten att spela pagaten. Den spelare som har pagaten får varken spela ut eller spela på detta kort förrän hen inte har några andra taroker kvar på handen.

Andra bestämmelser

I öppna negativa spel (bettler ouverte och piccolo ouverte) spelas det första sticket mörkt. Den som vinner sticket spelar ut till nästa, och direkt efter utspelet lägger alla spelare – både spelföraren och motspelarna – upp sina kort med bildsidan upp på bordet.

I trischaken skall talongen fördelas mellan spelarna i de första sex sticken. Förhand tar talongen, lägger den bredvid sig utan att visa korten och spelar sedan ut till det första sticket. När sista kortet i respektive stick spelats, lägger förhand på det översta kvarvarande kortet i talongen med bildsidan upp. Den som vann sticket måste ta upp både de fyra kort som spelats och det extra kort som lagts på.

Lägg märke till att taroktvång gäller även i farbendreier och farbensolo, trots att tarokerna inte räknas som trumf och alltså inte sticker korten i sidofärgerna. För båda dessa spel gäller följande tilläggsregel: Det är inte tillåtet att spela ut tarok förrän man bara har taroker kvar på handen. Utspelen måste således alltid ske i någon av sidofärgerna, så länge detta är möjligt.

Om en spelare har gjort en deklaration som innebär att ett visst kort skall spelas till ett visst stick – det vill säga kung ultimo, pagat ultimo, uhu eller kakadu – får spelaren inte spela kortet före det angivna sticket, såvida det inte måste spelas på grund av färgtvång eller taroktvång. Detta gäller även om det redan står klart att deklarationen kommer att misslyckas och att kortet skulle göra mer nytta om det spelades vid annat tillfälle.

Om en spelare deklarerat fler än en fågel, är hen alltid skyldig att spela de taroker som ingår i fåglarna i rätt inbördes ordning, det vill säga den högsta taroken först. Denna regel gäller utan undantag, eftersom korten aldrig kan tvingas ut i fel ordning vare sig av färgtvång eller taroktvång. En spelare som tvingas spela en fågel i förtid på grund av taroktvång måste alltid kasta den högsta och mest värdefulla fågeln först.

Om ett kort som ingår i en deklarerad fågel inte tvingats ut i förväg, måste kortet spelas till det angivna sticket såvida detta inte bryter mot färgtvånget eller kravet på att taroker som ingår i fåglar skall spelas i rätt inbördes ordning. Kan kortet inte spelas till sticket utan att bryta mot någon av dessa båda principer, måste det spelas snarast möjligt efter detta stick.

Ett exempel. En spelare som deklarerat uhu och kakadu sitter med tarok II, tarok III och ♢4 på handen när tre stick återstår. Ingen av de övriga spelarna har några taroker kvar. Utspelet sker i ruter. Kakadu misslyckas, eftersom spelaren måste bekänna färg och spela ♢4. Nästa utspel sker i spader. Spelaren är i detta läge tvungen att spela tarok III och därmed förlora även uhu, eftersom tarok II inte får spelas före tarok III.

Vinst och förlust

När sista sticket i ett positivt spel har vänts bort, räknar båda parterna igenom det antal kortpoäng som finns i deras stickhög och i deras andel av talongen. Spelföraren tar hem spelet, om hen tillsammans med sin eventuella partner fått ihop minst 36 kortpoäng. Poängen som utbetalas för vinst eller förlust i respektive spel framgår av budtabellen på sidan 16. Förväxla inte kortpoäng med spelpoäng. Om spelföraren vinner spelet med en partner, skall den ena av motspelarna betala den angivna spelpoängen till spelföraren medan den andra motspelaren betalar spelförarens partner. Om spelföraren vinner utan partner, skall var och en av de tre motspelarna betala den angivna poängen till spelföraren. Vid förlust gäller i båda fall den omvända betalningen.

I vissa spel som anses särskilt lätta att vinna, betalar spelföraren undantagsvis dubbelt så mycket till varje motspelare vid förlust som hen får betalt av varje motspelare vid hemgång. I sechserdreier får spelföraren 3 poäng av varje spelare om hen vinner, men måste betala 6 poäng om hen förlorar. I farbendreier får spelföraren 3 poäng av varje motspelare om hen vinner. Om spelet förloras och spelföraren sitter i förhand kostar det 6 poäng. Om spelet förloras när spelföraren inte sitter i förhand, betalar hen lika mycket som hen annars skulle ha vunnit, det vill säga 3 poäng. Motsvarande gäller också för farbensolo, som är värt 12 poäng om spelet förloras i förhand och 6 poäng annars. De hårda villkoren för just förhand i de sistnämnda två spelen beror på att de spelas utan trumf och att det därför är en stor fördel att sitta i förhand och spela ut till första sticket. Spelföraren behöver inte gardera alla sidofärger för att vara säker på att komma in, utan kan i princip klara sig med en enda långfärg.

I rufer, rufer med fågel eller solorufer som spelas utan partner därför att spelföraren hittade kungen i talongen sker betalningen på samma sätt som i dreier, det vill säga mellan spelföraren och var och en av motspelarna. Det är således tre gånger så dyrt för spelföraren att ge upp utan partner som att förlora tillsammans med en partner (förutsatt att inga kostnader tillkommer i det senare fallet för figurer eller kontringar).

Om spelföraren och hens eventuella partner tar samtliga tolv stick, har de vunnit med valat och poängen för spelet fyrdubblas. Om någon av dem har deklarerat valat, fördubblas poängen en gång till så att den blir åtta gånger basvärdet. Lägg märke till att valat till skillnad från övriga figurer inte betalas separat från spelet utan i praktiken utgör en del av spelangivelsen. Om spelförarens sida tappar ett enda stick i en deklarerad valat, har de förlorat spelet och måste betala åtta gånger den spelpoäng som de skulle ha förlorat utan valat. Det spelar i detta fall ingen roll huruvida de lyckats uppnå 36 kortpoäng eller inte.††

När betalningen av ett positivt spel är klar, regleras alla deklarerade och tysta figurer. Betalningen framgår av tabellen *Figurer* på sidan 16. En deklarerad figur betalas alltid dubbelt så mycket som en tyst. Dessutom gäller att den angivna poängen för alla figurer utom valat fördubblas i solospelen (det vill säga solorufer, solodreier och farbensolo).

---

†† Det är extremt osannolikt att någon annan än spelföraren skulle kunna ta alla tolv stick, men det kan ändå vara värt att reda ut de formella bestämmelserna för valat av motspelarna. Spelet multipliceras i förekommande fall med samma faktor som om valat spelats av spelföraren. Valat kan bara deklareras av den ena parten, det vill säga antingen av spelföraren eller av motspelarna men inte av båda två. Om motspelarna väljer att deklarera valat, har villkoren för spelet förändrats och de får inte längre säga kontra. Spelet kan däremot kontras av spelföraren, och i sin tur rekontras av motspelarna och så vidare. Om spelföraren tar ett enda stick när motparten deklarerat valat, har hen gått hem.

Partnerskapets solidaritet gäller fullt ut, det vill säga en figur vinns eller förloras av alla spelare på respektive sida. Betalningen för figurer sker på samma sätt som betalningen av spelet: om spelföraren spelar ensam och vinner, betalas den angivna poängen till spelföraren av var och en av de tre motspelarna, och så vidare.

Om någon sida vinner med valat, räknas alla kort från motpartens andel av talongen till de vunna sticken. Både trull, fyra kungar, grammeln och großgrammeln spelas därför hem automatiskt. Dock gäller att betalning bara ges för figurer som har deklarerats i förväg. Denna regel gäller både vid både tyst och deklarerad valat och omfattar även fåglar och kung ultimo. Om de tysta figurerna är värda mer än den extra bonus som erhålls för valat, gäller dock att betalning ges för figurerna istället för valat.

Om en deklaration förloras, betalar den förlorande sidan lika mycket som den annars skulle ha vunnit. Deklarerade fåglar kan förloras av fem skäl: i) Kortet spelades till angivet stick men vann inte sticket. Fågeln räknas som förlorad även om sticket vanns av partnern till den som gjorde deklarationen. ii) Kortet tvingades ut före angivet stick på grund av taroktvång. iii) Den spelare som gjorde deklarationen hade kvar kortet på handen vid det angivna sticket, men fick inte spela det eftersom någon annan spelare hade spelat ut en sidofärg och spelaren måste bekänna färg. iv) Den spelare som gjorde deklarationen hade kvar kortet på handen vid det angivna sticket, men fick inte spela det på grund av kravet att alla fåglar måste spelas i rätt ordning. v) Den spelare som gjorde deklarationen hade aldrig det angivna kortet på handen.

Kung ultimo är förlorad om kungen tvingas ut i förtid på grund av färgtvång eller om kungen spelas till sista sticket och motståndarna vinner sticket. Trull och fyra kungar förloras om något av korten som ingår i deklarationen spelas till ett stick som motparten vinner, eller om något av korten aldrig kommit i spel för att det låg i den del av talongen som valdes bort av spelföraren eller tillföll motspelarna.

Om en spelare spelar tarok I, tarok II eller tarok III till det sista, näst sista respektive tredje sista sticket eller den anropade kungen till det sista sticket utan att ha gjort motsvarande deklaration, räknas detta ändå som ett tyst försök att spela hem figuren. Om spelarens sida misslyckas, måste den betala motparten lika mycket som den annars hade vunnit.

I alla negativa spel där spelföraren skall ta ett visst antal stick avbryts spelet så fort det är uppenbart att målet inte längre kan nås (i bei-spel: när målet inte kan nås av någondera spelföraren). Betalning för vinst eller förlust görs på samma sätt som i positiva spel.

I trischaken betalar den spelare som tar flest kortpoäng en spelpoäng till var och en av de övriga spelarna, det vill säga hen förlorar sammanlagt 3 poäng. Kortpoängen skall inte avrundas vid jämförelsen, utan man beaktar det exakta antal blad som varje spelare har tagit. Kom ihåg att vissa stick kan innehålla fem kort och därför är värda en poäng och två blad i sammanräkningen. Om fler än en spelare tog flest poäng och en av dem var förhand, förlorar bara förhand. I annat fall måste var och en av förlorarna betala lika mycket till övriga spelare som hen varit tvungen att betala om hen hade förlorat ensam.

Betalningen i trischaken fördubblas av följande faktorer: Den förlorande spelaren är borgmästare, någon spelare är jungfru eller spelet förlorades av förhand. För vart och ett av dessa villkor som är uppfyllt multipliceras spelpoängen med en faktor två. Om det finns fler än en jungfru sker dock bara en fördubbling för samtliga jungfrur, inte en för varje.

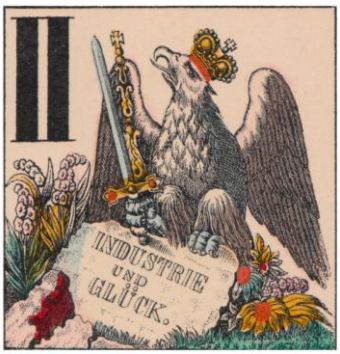
Om någon spelare har blivit jungfru i trischaken, ändras inte bara betalningens storlek utan också fördelningen av den utbetalade summan mellan spelarna: jungfrun eller jungfrurna delar på hela betalningen, medan övriga spelare inte får något. Om till exempel en spelare blivit jungfru och inga andra fördubblingsfaktorer tillkommer, betalar förloraren hela summan på 2 × 3 = 6 poäng direkt till jungfrun (istället för att ge två poäng till varje motspelare).

Spelets fortsatta gång

Den sammanlagda vinst eller förlust som varje spelare har gjort i en avslutad giv betalas med kontanta medel eller spelmarker eller förs in i protokollet. Turen att ge går vidare motsols. Det är därför alltid den spelare som var förhand i den avslutade given som blir givare i nästa. Den spelare som står i tur att ge samlar ihop korten, blandar dem och delar ut dem på det sätt som beskrivits i avsnittet ”Placering av spelare och giv”.

Litteratur och webbresurser

1. Wolfgang Mayr och Robert Sedlaczek, *Das große Tarockbuch* (Deuticke Verlag, Wien, 2001).
2. Fritz Beck, *Tarock komplett*, 3:e uppl. (Verlag Adalbert Pechan, Wien, 1961).
3. Raiffeisen Tarockcup Austria: Spielregeln. September 2022.
4. Pagat.com; John McLeod. Königrufen. Juli 2023.
5. TreffpunktTarock: Königrufen in Tirol.
6. Tarock: Königrufen – Onlinekurs.



Budtabell för Königrufen

Spel	Poäng		Kung	Talong	Krav	Kommentar
Rufer	1	1	K	3	36+	
Piccolo	2	2		–	1 st.	
Zwiccolo	2	2		–	2 st.	
Solorufer	2	2	K	0	36+	
Bettler	3	3		–	0 st.	
Pagatrufer	1	1	K	3	36+	Krav på pagat ult.
Uhurufer	1	1	K	3	36+	Krav på uhu
Kakadurufer	1	1	K	3	36+	Krav på kakadu
Farbendreier†	3	3/6		3	36+	Tarok ej trumf
Piccolo bei/piccolo	2/2	2/2		–	1/1 st.	Bara efter piccolo
Dreier	4	4		3	36+	
Bettler bei/piccolo	3/2	3/2		–	0/1 st.	Bara efter piccolo
Piccolo bei/bettler	2/3	2/3		–	1/0 st.	Bara efter bettler
Piccolo ouverte	5	5		–	1 st.	Öppen
Bettler bei/bettler	3/3	3/3		–	0/0 st.	Bara efter bettler
Farbensolo†	6	6/12		0	36+	Tarok ej trumf
Bettler ouverte	7	7		–	0 st.	Öppen
Solodreier	8	8		0	36+	

Spel som bara får anges av förhand efter *mein spiel*

Spel	Poäng		Kung	Talong	Krav	Kommentar
Trischaken‡	1	1	–	Delas	–	Krypspel
Sechserdreier	3	6		6	36+	

Figurer

Figur	Tyst	Dekl.	Beskrivning
Trull	1	2	Ta sküsen, XXI och pagaten i stick
Fyra kungar	1	2	Ta alla kungar i stick
Grammeln	1	2	Ta 46+ poäng
Großgrammeln	1	2	Ta 56+ poäng
Kung ultimo	1	2	Vinn sista sticket med anropad kung
Pagat ultimo	1	2	Vinn sista sticket med pagaten
Uhu	2	4	Vinn näst sista sticket med tarok II
Kakadu	3	6	Vinn 3:e sista sticket med tarok III
Valat	4×	8×	Vinn alla stick

†) Förhand förlorar dubbelt, övriga spelare enkelt.

‡) Betalningen fördubblas för borgmästare och jungfru och om förhand förlorar. Den som tar flest poäng betalar de tre andra spelarna. Om en eller flera spelare är jungfru, får jungfrurna hela vinsten medan övriga inte får något.

Figurer får bara göras i positiva spel. I farbendreier och farbensolo är endast grammeln, großgrammeln och valat tillåtna. I spelen solorufer, solodreier och farbensolo fördubblas ovanstående poäng för alla figurer utom valat.