Inhaltsangabe

1. KubiTarock 6-7
   1.1. Änderungshistorie 7-40
   1.2. Liste offener Fehler und Anforderungen 40-71
   1.3. Datenschutz-Erklärung 71
2. Spielregeln 72
   2.1. Spielkarten und ihr Wert 72-74
   2.2. Kartenausgabe 74
   2.3. Lizitations- oder Auktionsprozess 74-75
   2.4. Handhabung des Talons 75
   2.5. Ansageprozess 75-76
   2.6. Ausspielen der ersten Karte 76
   2.7. Grundregeln und Spielarten 76-78
      2.7.1. Trischaken 79
      2.7.2. König-Rufer 79-80
      2.7.3. Triccolo (3 Stiche) 80
      2.7.4. Zwiccolo (2 Stiche) 80-81
      2.7.5. Piccolo (1 Stich) 81-82
      2.7.6. Solo-Rufer 82
      2.7.7. Besser-Rufer 82-83
      2.7.8. Pagat-Rufer 83-84
      2.7.9. Bettler (0 Stiche) 84
      2.7.10. Sechser-Dreier 84-85
      2.7.11. Uhu-Rufer 85
      2.7.12. Farben-Dreier 85-86
      2.7.13. Dreier 86
      2.7.14. Triccolo ouvert 86-87
      2.7.15. Zwiccolo ouvert 87-88
      2.7.16. Piccolo ouvert 88
      2.7.17. Pelikan-Rufer 88-89
      2.7.18. Bettler ouvert 89-90
      2.7.19. Quapil-Rufer 90
      2.7.20. Solo-Farben-Dreier 90-91
      2.7.21. Solo-Dreier 91
   2.8. Vordefinierte Regelsets 91

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

2.8.1. Regelset Min 91-94
2.8.2. Regelsets Cup und Luxus 94-97
2.8.3. Regelset Melk 97-100
3. Wie geht das 101
3.1. Spielen 101-103
3.1.1. Vergrößern einer Teilansicht 103
3.1.2. Auswählen einer Aktion aus der Aktionsbox 103
3.1.3. Auswählen einer Talon-Hälfte 103-104
3.1.4. Ablegen der überzähligen Karten nach Talon-Aufnahme 104-105
3.1.5. Ausspielen oder Zugeben einer Karte 105
3.1.6. Einnehmen eines Stichs 105-106
3.1.7. Hinzunehmen einer Talon-Karte 106
3.1.8. Starten eines neuen Spiels 106
3.2. Quiz-Spielen 106-108
3.3. Online-Spielen 108-110
3.3.1. Voraussetzungen für das Online-Spielen 110-112
3.3.2. Ändern der Einstellungen für Online-Spiele 112
3.3.3. Einem Spiel als Zuschauer beiwohnen 112-113
3.3.4. Rollentausch zwischen Spieler und Zuschauer 113
3.3.5. Synchronisierung beim Online-Spielen 113-114
3.3.6. Lösen von Synchronisierungsproblemen 114
3.4. Statistiken und Spielerwertung 114-115
3.5. Ändern der Einstellungen 115-116
3.6. Ändern der Darstellung 116
3.6.1. Foto-Einfügen in Kartenrückseite 116-118
3.6.2. Foto-Entfernen von Kartenrückseite 118
3.7. Ändern der Sprachausgabe und Spieltöne 118-120
3.8. Ändern von Assistenz, Sprache und Tarif 120
3.9. Sichern des aktuellen Spielstandes 120-121
3.10. Speichern eines Spiels in einen beliebigen Ordner 121
3.11. Teilen des aktuellen Spielstandes 121-122
3.12. Teilen von archivierten Spielen 122
3.13. Aktualisieren der Statistik vom Archiv 122-123
3.14. Ersetzen einer defekten Statistik 123-124
3.15. Öffnen eines archivierten Spiels 124
3.16. Öffnen eines Spiels aus einem beliebigen Ordner 124-125

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

3.17. Teilen von Bilddateien 125-126
3.18. Kopieren oder Umspeichern von Dateien 126-127
3.19. Teilen eines Online-Info-Links 127
3.20. Zurücknehmen und Wiederholen der letzten Aktion 127-128
3.21. Animierter Vor- und Rücklauf 128
3.22. Rücksetzen auf Anfang 128-129
3.23. Spielen ohne Benutzer 129
3.24. Verwalten von Nutzerprofilen 129-131
3.24.1. Bearbeiten eines Nutzerprofils 131-132
3.24.2. Ändern des Nutzerfotos 132-133
3.25. Übernahme und Rückgabe von Spielern 133-134
3.26. Verändern der Spielerposition 134
3.27. Anzeigen der Nutzerkonten 134-135
3.28. Verwalten von Online-Nutzergruppen 135-136
3.28.1. Ändern der Sitzungseinstellungen 136-138
3.28.2. Entferne Nutzer aus Online-Sitzung 138
3.28.3. Erwerben eines Online-Gruppen-Add-Ons 138-139
3.29. Anzeige der Spielestatistiken 139
3.30. Synchronisieren der Nutzerdaten 139-140
3.31. Verändern eines Spiels 140
3.32. Filtern der archivierten Spiele 140-142
3.33. Durchsuchen der archivierten Spiele 142-144
3.34. Synchronisieren der Nutzerdaten 144
3.35. Abrechung und Lizenzverlängerung 144-145
3.36. Einrichten eines Online-Kontos 145
3.37. Löschen des Online-Kontos 145-146
3.38. Schreiben einer Rezension 146
3.39. Schicken Sie uns eine Support-E-Mail 146
4. Benutzerschnittstelle 147-148
4.1. Spielansicht 148-152
4.1.1. Titelbalken 152-156
4.1.2. Systembalken 156-157
4.1.3. Ansichtsgröße und Ausrichtung 157-159
4.1.4. Spieleransicht 159-160
4.1.5. Spieltisch 160-162
4.1.5.1. Spieltisch - Talon-Ansicht 162-163

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

4.1.5.2. Spieltisch - Ergebnis-Ansicht 163-164
4.1.5.3. Spieltisch - Abrechnungs-Ansicht 164-166
4.1.5.4. Spieltisch - Aktionsbox 166
4.2. Überlagerungsscheiben 166-167
4.2.1. Online Spielen 167-170
4.2.2. Spielassistent 170-172
4.2.3. Spieleinstellungen 172-177
4.2.4. Globale Einstellungen 177-179
4.2.5. Lokale Einstellungen 179-182
4.2.6. Spieldarstellung 182-184
4.2.6.1. Kartenbetrachter 184-186
4.2.6.2. Fotoeinfügung 186-189
4.2.7. Spieltöne 189-192
4.2.8. Spieledateien 192-195
4.2.9. Spielearchiv 195-199
4.2.9.1. Spielsuche 199-203
4.2.10. Statistikdateien 203-206
4.2.11. Bilddateien 206-209
4.2.12. Log-Dateien 209-212
4.2.13. Spielnutzer 212-216
4.2.13.1. Nutzerfoto 216-218
4.2.14. Nutzerkonten 218-221
4.2.15. Online-Gruppen 221-224
4.2.15.1. Sitzungs-Einstellungen 224-226
4.2.16. Quizfrage 226-230
4.2.17. Statistiken 230-232
4.2.18. App-Info 232-234
4.2.18.1. Sende E-Mail 234-236
4.2.19. App-Abrechnung 236-238
4.2.20. Kontoeinrichtung 238-240
4.2.21. Online Info 240-242
4.3. Spezifische Bedienelemente 242
4.3.1. Spielkarte 242-243
4.3.2. Aktionsbox 243-244
4.3.3. Nutzerbild 244-245

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

4.4. Tastaturschnittstelle 245-246
4.4.1. Tasten für Spielkarten 246-248
4.4.2. Aktionsbox-Tasten 248-249
4.4.3. Tastenkürzel 249-250
5. Dateiformate 251
5.1. Schemadefinition der Spieledatei 251-263
5.2. Quiz-Statistik-Datei 263
5.3. Spiele-Statistik-Datei 263-264
6. Kartengalerie 265
6.1. Tarock-Katzen 265-268
6.2. Marco Polos Reise zum Kaiser von China 268-271
6.3. Historische Karten nach August Denk 271-274
6.4. Kartenrückseiten 274-276

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

1 KubiTarock

KubiTarock ist ein Kartenspiel, das von vier Mitspielern gespielt wird. Es basiert auf den Regeln des österreichischen Tarocks - auch Königsrufen genannt.

Die Karten für das Tarockspiel bestehen aus 54 Einzelkarten, 32 Farbkarten und 22 Tarockkarten. Bei den Farbkarten gibt es die vier Farben: Kreuz, Karo, Herz und Pik. Die Tarock-Karten sind mit römischen Ziffern von I, II, III, ... bis XXII nummeriert und fungieren im Spiel als permanente Trumpf-Farbe. Die Spielreihenfolge ist gegen den Uhrzeigersinn. Das Spiel beginnt mit einem Auktionsprozess: Der Spieler mit dem höchsten Gebot deklariert das Spiel. Es gibt Positivspiele und Negativspiele: Bei den Positivspielen muss eine Mindestpunktzahl erreicht werden, bei den Negativspielen muss die angekündigte Stichzahl (0 bis 3) genau erreicht werden. Grundsätzlich gilt bei allen Spielen Farbzwang, bei den Negativspielen gilt auch Stichzwang. Durch besondere Vorhandspiele kann es nicht vorkommen, dass alle Spieler passen und gar kein Spiel zustande kommt. Genauere Einzelheiten finden Sie in den Spielregeln.

Die aktuelle Version unterstützt 4 Spielmodi:

- Offline-Modus
  In diesem Modus kontrolliert der Benutzer mindestens[1)] einen Spieler. Alle anderen Mitspieler werden vom Simulator "Tarobot" gesteuert. Der Simulator kennt dabei natürlich nur die Karten, die der menschliche Mitspieler auch kennen würde. Aber auch Sie selbst, können sich beim Spielen vom "Tarobot" unterstützen lassen. Wenn Sie die entsprechende Einstellung wählen, markiert er auf der Bedienoberfläche die Aktion/Spielkarte, die er an Ihrer Stelle ausführen würde. Sie können auch alle Aktionen in einem Spiel rückgängig machen oder wiederholen.

- Lernmodus
  Im Lernmodus können Sie jede Aktion hinterfragen, die der Simulator "Tarobot" für Sie vorschlägt. Er nennt Ihnen dann die Gründe, warum er die Aktion für sinnvoll hält. Natürlich ist der "Tarobot" kein Mensch, der die Psychologie der anderen Spieler berücksichtigt. Er ist ein reiner Numeriker, der alles in Zahlen ausdrückt, um sie mit seinen Algorithmen zu bewerten. Aber er kennt alle Regeln und kann dem Anfänger wichtige Hinweise beim Üben des Tarockspiels geben.

- Quiz-Modus
  Dieser Modus ist eine Variante des Offline-Modus. Zusätzlich zum Spielvergnügen können Sie hierbei Ihr Gedächtnis trainieren und damit Ihre Spielfähigkeiten verbessern. Zufällig ausgewählte Fragen zum aktuellen Kartenstand werden Ihnen während des Spiels präsentiert. Nachdem Sie aus einer Liste von möglichen Antworten die vermeintlich richtige ausgewählt haben, wird Ihnen sofort die Lösung präsentiert. Ihre Antworten werden mit Punkten bewertet. In der Quizstatistik können Sie die Entwicklung Ihres Erfolgs kalenderbezogen ablesen. Je nach Erfolgsgrad erhalten Sie außerdem symbolische Prämien wie Blumentopf, Medaille und Pokal.

- Online-Modus
  In diesem Modus können maximal 4 Mitglieder einer Online-Gruppe online gegeneinander spielen. Außerdem können bis zu 3 Mitglieder einer Sitzung als Zuschauer bewohnen. Zuschauer und Spieler können ihre Rolle während des Spiels tauschen. Wenn weniger als 4 Mitglieder mitspielen, werden die restlichen Spieler simuliert. Parallel zur Online-Sitzung sollte eine Audio-Konferenz abgehalten werden, damit sich die Teilnehmer genauso unterhalten können, wie bei einer echten Kartenrunde. Dazu eignen sich Tools wie Microsoft Teams, Zoom und diverse andere. Vor der ersten Online-Sitzung muss ein Mitspieler als Administrator eine Online-Nutzergruppe[2)] einrichten. Dazu muss er ein entsprechendes Add-On kaufen, das 1 Jahr lang gültig ist. Dieser Mitspieler fungiert als Gruppen-Administrator und ist für die Verwaltung der Gruppe zuständig.

Die Bedienoberfläche bietet vielfältige Einstellmöglichkeiten sowohl für Spielparameter als auch für die Spieldarstellung. Beispielsweise können Sie ein anderes Farbthema oder ein anderes Design für die Kartenvorder- oder Kartenrückseiten auswählen. Sie können sogar ein beliebiges Foto in eine dafür vorbereitete Kartenrückseite einfügen. Sie können auch die Sprachausgabe aktivieren. Dann hören Sie zum Beispiel die Ansagen der simulierten Spieler und müssen nicht so genau auf die Bildschirmanzeige achten.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Ab Version 2023.01 kann KubiTarock mit zwei verschiedenen Lizenzen benutzt werden:

- Offline-Lizenz
  - Offline-Spiele sind kostenlos.
  - Die Nutzungsdauer ist auf den Betriebssystemversionen unbegrenzt für die KubiTarock freigegeben ist.
  - Sie müssen sich nicht mit einer E-Mail-Adresse registrieren.
  - Der Spielerfolg und die Spielestatistik werden nur lokal gespeichert.
  - Online-Spiele sind nicht möglich. Sie können aber jederzeit auf die Online-Version umsteigen, wenn Sie ein entsprechendes Konto einrichten.

- Online-Lizenz
  - Offline-Spiele sind kostenlos.
  - Die Nutzungsdauer und die Zahl der Online-Spiele sind aber begrenzt. Neukunden erhalten 7 Tage Nutzungsdauer und 50 Online-Spiele. Durch Kauf eines Spielzeit-Add-Ons kann die Nutzungsdauer um 3 bzw. 12 Monate verlängert werden. Dabei wird auch die Zahl der Online-Spiele um 500 bzw. 2000 erhöht.
  - Sie müssen ein Konto mit ihrer E-Mail-Adresse einrichten. Die Lizenz ist auf allen Geräten unabhängig vom Betriebssystem nutzbar, wenn Sie auf allen Geräten das gleiche Konto verwenden.
  - Der Spielerfolg und die Spielestatistik werden im KubiTarock-Server zentral gespeichert und werden auf alle verwendeten Geräte synchronisiert.
  - Sie können mit anderen KubiTarock-Nutzern zusammen online spielen. Dazu muss ein Mitspieler als Administrator ein Gruppen-Laufzeit-Add-On kaufen und eine Online-Gruppe einrichten. Die Gruppen-Laufzeit ist auf 12 Monate begrenzt. Durch wiederholten Kauf des Add-Ons kann sie jeweils um weitere 12 Monate verlängert werden.
  - Sie können auch noch später zur Offline-Version wechseln, einfach indem Sie Ihr Konto löschen.

- Neukunden erhalten automatisch die Offline-Lizenz.
- Wenn Sie eine frühere Version von KubiTarock installiert haben, verwenden Sie eine ältere Variante der Online-Lizenz. Bei Installation einer neueren Version werden Ihnen alle Lizenzinformationen präsentiert und Sie können entweder die bestehende Online-Version beibehalten oder auf die Offline-Version umsteigen:
  - Wenn Sie die Online-Version beibehalten, werden all bereits gespielten Online-Spiele als bezahlt gerechnet. Für die restliche Laufzeit Ihres Kontos erhalten Sie 166 Online-Spiele pro angefangenen Monat und einen Zusatzbonus von 500 Online-Spielen gutgeschrieben.
  - Wenn Sie auf die kostenlose Offline-Version umsteigen, wird das bestehende Online-Konto mit allen Daten gelöscht.
  - Online-Kontos von Nutzern mit abgelaufener Lizenz werden automatisch gelöscht.

KubiTarock läuft auf Windows ab Version 10, auf Android ab Version 7.0 und auf iOS ab Version 16.4.

Dieses Dokument beschreibt die Spielregeln, die Bedienung und die Struktur der Oberfläche. Es kann sowohl zur generellen Einführung in das Tarock-Spiel als auch zum Finden von Antworten auf Fragen zur Bedienung dieser Applikation verwendet werden. Um die Lesbarkeit zu vereinfachen, wird in diesem Dokument immer die männliche Form für Spieler und Nutzer verwendet. Spielerinnen und Nutzerinnen sind damit aber natürlich ebenso gemeint.

Viel Spaß beim Spielen wünscht Ihnen KubiConsult!

Falls Sie dieses Dokument als PDF runterladen möchten, klicken Sie hier.

Zögern Sie nicht, uns Ihre Kommentare und Fragen mithilfe der Sende-Feedback-Verweise zuzuschicken.

---

1) Zu Analysezwecken kann der Nutzer auch mehrere Spieler übernehmen. Für den autonomen Modus sollte der Nutzer sogar alle Spieler übernehmen, damit er die Karten aller Spieler sieht.

2) Die Gruppe sollte mindestens 2 und darf maximal 12 Mitglieder umfassen.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

1.1 Änderungshistorie

Tabelle 1 zeigt die Änderungshistorie von KubiTarock.

Version	Windows-Freigabe	Android-Freigabe	iOS-Freigabe	Dokument-Revision	Beschreibung
1.1	2013-12-30			2014-01-01	Erste Freigabe als Applikation für Windows 8.1.
1.2	2014-05-09			2014-08-15	• Mit einer globalen Einstellung kann bewirkt werden, dass der Simulator die nächste Aktion vorselektiert. Der Benutzer kann diese Aktion entweder einfach übernehmen, indem er die Enter-Taste drückt, oder er kann selbst eine andere auswählen. • Die Namen der Spieledateien enthalten zusätzlich den Nutzernamen des Spieldeklarierers. • Es können mehrere Archivordner und Bilderordner verwendet werden. • Die Anzeige der Spieledateien im Archiv kann mit dem Namen des Spieldeklarierers und/oder mit dem Spielnamen gefiltert werden. • Das Spiel kann auch vollständig mit Tastatureingaben gesteuert werden. • Alle Bildschirmtasten verfügen jetzt über Tooltipps. • Der Help-Browser kann jetzt mit der Zurück-Taste zur vorher angezeigten Seite zurückkehren. • Die Hilfe-Seiten können in einem Layout für Maus-Bedienung und einem Layout für Tast-Bedienung angezeigt werden. • Es stehen mehr Kartenrückseiten zur Auswahl. • Alle bekannten Fehler im Simulator sind korrigiert und der Simulator ist verbessert. • Die App sollte nicht mehr abstürzen, wenn sie während einer lang laufenden Animation verlassen wird. • Das Eröffnen einer fehlerhaften Spieledatei sollte nicht mehr zum Absturz führen. • Ein Fehler beim Erzeugen von Fotoausschnitten ist korrigiert. Betroffen davon waren Fotos, die gedreht oder gespiegelt abgespeichert sind.
2.0	2015-03-31			2015-03-31	KubiTarock ist jetzt eine universelle Applikation. Sie steht sowohl für Windows, ab Version 8.1 als

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.

					auch für Windows Phone, ab Version 8.1 im gleichem Funktionsumfang zur Verfügung. Sie müssen nur einmal zahlen, um die App für alle unterstützten Plattformen zu erhalten. • Alle Fehler, die in Version 1.2 entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen". • Der Quapil/IV kann optional als Bonuspunkt berücksichtigt werden. • Die Aktions-Combo-Box stellt jetzt Einträge mit Checkboxen zu Verfügung, wenn mehrere Einträge ausgewählt werden können. • Die Ansicht der archivierten Spiele kann jetzt auch mit einem Datumsbereich gefiltert werden, der das Erzeugungsdatum der Spiele betrifft. • Die gefilterten Archivdateien können jetzt auch nach Spielattributen durchsucht werden, z. B. nach bestimmten Bonuspunkten. • Wenn das Spiel eindeutig entschieden ist, kann es automatisch fertig gespielt werden. • Teile der Spielansicht können jetzt manuell oder automatisch vergrößert werden. Das ist speziell bei kleinen Bildschirmen nützlich. • Ein zusätzliches Design für die Kartenvorderseiten steht zur Auswahl (leider noch unvollständig).
2.1	2015-04-25			2015-04-18	• Alle Fehler, die in Version 2.0 entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2.2	2015-11-12			2015-11-27	• Alle Fehler, die in Version 2.1 entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen". • Der Simulator wurde überarbeitet und wesentlich verbessert. • Der Neues-Spiel-Druckknopf ist jetzt direkt auf der Hauptansicht verfügbar. • Das alternative Design für die Kartenvorderseiten ist nun vollständig und zeigt bei den Tarockkarten verschiedene Bilder auf der Ober- und Unterseite. • Mit der neuen Kartenbetrachter-Scheibe können alle Kartenvorder- und Rückseiten angesehen werden.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

2016.1	2016-02-23			2016-02-10	• Die bisher getrennten Versionen für Windows und Windows Phone sind nun in einem Programm vereinigt. Die Oberfläche passt sich automatisch dem jeweiligen Gerät an. Diese Beschreibung gilt nun auch für alle Geräte, die mit Windows 10 betrieben werden. • Alle Fehler, die in Version 2.2 entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2016.2	2016-03-11			2016-03-12	• Neue Tastenkürzel für das Setzen des Eingabefokus auf den App-Balken und auf den Titelbalken. • Die neue Version informiert den Nutzer, wenn die Testperiode bald zu Ende geht. • Alle Fehler, die in Version 2016.1 entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2016.3	2016-03-17			2016-04-15	• Die Applikationssprache kann nun unabhängig von der Systemeinstellung gewählt werden. • Alle Fehler, die in Version 2016.2 entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2016.4	2016-05-01			2016-05-01	• Alle Fehler, die in Version 2016.3 entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2016.5	2016-05-12			2016-05-13	• Der Simulator wurde verbessert. • Alle Fehler, die in Version 2016.4 entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2016.6	2016-05-15			2016-05-15	• Der Simulator wurde verbessert. • Die manuelle Kartenablage auf dem Stichestapel wurde verbessert. • Alle Fehler, die in Version 2016.5 entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2016.7	2016-05-25			2016-05-24	• Der Simulator wurde verbessert.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					• Alle Fehler, die in Version 2016.6 entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2016.8	2016-07-09			2016-07-09	• Der Simulator wurde verbessert. • Alle Fehler, die in Version 2016.7 entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2017.1	2017-01-03			2017-01-07	• Der Mehr-Benutzer-Modus ist implementiert: Jeder Nutzer einer Kauf-Lizenz kann eine 1 Online-Nutzergruppe mit bis zu 12 Mitgliedern einrichten und an Online-Spielen teilnehmen. An einer Sitzung können bis zu 4 Nutzer aktiv teilnehmen. Bei weniger Teilnehmern werden die restlichen Spieler simuliert. Die Lebensdauer der Online-Nutzergruppe ist zunächst auf 90 Tage begrenzt. Durch den Erwerb eines Add-On kann die Lebensdauer um jeweils 365 Tage verlängert werden. Die Online-Spiele sind kostenpflichtig. In der Kaufversion sind bereits 25 Online-Spiele enthalten. Mit dem Erwerb eines Add-On kann das Kontingent jeweils um 100 oder 500 Spiele aufgestockt werden. • Die Überlagerungsscheiben für das Spielearchiv, die Spielesuche und den Bilderordner wurden überarbeitet. Mit Hilfe eines Kontextmenüs können Dateien gelöscht, geteilt, kopiert oder verschoben werden. • Alle Fehler, die in Version 2016.8 entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2017.2	2017-01-12			2017-01-13	• Die Animationsgeschwindigkeit kann jetzt von 1 bis 10 statt nur von 1 bis 5 variiert werden. Damit können die Animationen erheblich beschleunigt werden. • Alle Fehler, die in Version 2016.8 entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2017.3	2017-01-15			2017-01-15	• Die Fehlerberichterstattung wurde verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2017.4	2017-02-04			2017-02-05	• Die Anpassung der Spielansicht an die jeweilige Bildschirm-Auflösung wurde verbessert. • Die neuen Kommandos "Zeige Lernprogramme und "Zeige Neuigkeiten" sind sowohl im Menü des Titelbalkens als auch in der Erweiterung des App-Balkens enthalten. Bei ersten Aufruf einer neuen Version wird diese Seite automatisch angezeigt. • Für den Online-Modus wurden Lernprogramme erstellt. Sie sind über die Online-Hilfe und über das Kommando "Zeige Lernprogramme" erreichbar. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2017.5	2017-02-08			2017-02-08	• Es wurden verschiedene Fehler behoben, die zum Teil zu Programmabstürzen führen können. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2017.6	2017-03-31			2017-03-27	• Der Quizmodus wurde implementiert. Dabei werden zufällig ausgewählte Fragen zum Kartenstand während des Spiels präsentiert. Aus einer Liste von möglichen Antworten soll die richtige ausgewählt werden. In der auf einen Kalender bezogenen Quizstatistik kann die Erfolgsentwicklung abgelesen werden. • Das Layout des Spieltisches wurde verbessert. • Es wurden mehrere Simulator-Fehler behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen". Außerdem wurde der Simulator weiter verbessert.
2017.7	2017-04-04			2017-04-03	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

2017.8	2017-04-07			2017-04-05	• Der Quiz-Modus wurde verbessert: Abgelehnte Quizfragen werden auch später im Spiel nicht noch einmal gestellt. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2017.9	2017-04-13			2017-04-12	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen". Außerdem wurde der Simulator weiter verbessert.
2017.10	2017-04-14			2017-04-13	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2017.11	2017-06-08			2017-06-09	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2017.12	2017-06-24			2017-06-22	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2017.13	2017-06-28			2017-06-27	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2017.14	2017-07-13			2017-07-12	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2017.15	2017-07-18			2017-07-20	• Der Simulator wurde weiter verbessert.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2017.16	2017-07-26			2017-08-01	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Der Gruppen-Administrator kann einen Spieler aus einer Online-Sitzung entfernen. Z.B. wenn ein Spieler vergessen hat, sich abzumelden. • Der Online-Sitzung-Server entfernt einen Spieler automatisch aus einer Sitzung, wenn die Verbindung zu dem Gerät des Spielers nicht innerhalb von 110 Sekunden wieder aufgebaut werden kann. • Wird als Spieltarif 0,0 verwendet, wird die Ergebnisbilanz in Punkten statt in Geldbeträgen angezeigt. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2017.17	2017-08-08			2017-08-09	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2017.18	2017-09-03			2017-09-02	• A C H T U N G ! Das Online-Spielen funktioniert ab 03.09.2017 nur noch mit einer KubiTarock-Version 2017.18 oder höher. • Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2017.19	2017-09-11			2017-09-10	• A C H T U N G ! Das Online-Spielen funktioniert ab 10.09.2017 nur noch mit einer KubiTarock-Version 2017.19 oder höher. • Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

2017.20	2017-09-18			2017-09-17	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2017.21	2017-09-24			2017-09-23	• Die Online-Hilfe-Funktion wurde verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2017.22	2017-09-30			2017-09-30	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2017.23	2017-10-06			2017-10-06	• A C H T U N G ! Das Online-Spielen funktioniert ab 6.10.2017, 16:00 MEZ nur noch mit einer KubiTarock-Version 2017.23 oder höher. • Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2017.24	2017-10-20			2017-10-19	• A C H T U N G ! Das Online-Spielen funktioniert ab 19.10.2017, 20:00 MEZ nur noch mit einer KubiTarock-Version 2017.24 oder höher. • Beim Online-Spielen werden jetzt die Kartenausgabe und das automatische Fertigspielen auf allen beteiligten Geräten animiert ausgeführt. • Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2017.25	2017-10-24			2017-10-24	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2017.26	2017-10-30			2017-10-31	• Die Anmeldeinformationen von bis zu 5 verschiedenen Online-Gruppen werden in den globalen Einstellungen gespeichert und können auf den entsprechenden Überlagerungsscheiben abgerufen werden. Werden mehr als 5 verschiedene Gruppen verwendet, werden die Anmeldeinformationen der am längsten nicht benutzen Gruppe gelöscht. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2017.27	2017-11-03			2017-11-02	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Die Überlagerungsscheibe "Spieldateien" ermöglicht es jetzt eine Spieldatei aus einem aus einem vom Benutzer ausgewählten Ordner zu laden. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2017.28	2017-11-11			2017-11-10	• A C H T U N G ! Das Online-Spielen funktioniert ab 11.11.2017, 09:00 MEZ nur noch mit einer KubiTarock-Version 2017.28 oder höher. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2017.29	2017-11-14			2017-11-22	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2018.1	2018-04-18			2018-04-17	• Der Lernmodus wurde neu eingeführt. Es ist eine Erweiterung des Spielassistenten. Auf Wunsch liefert er eine Erklärung für jede vorgeschlagene Spielaktion. Damit erhalten Anfänger wichtige Hinweise zum Spielen und für Fortgeschrittene ist es leichter,

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					einen Verbesserungsvorschlag einzureichen. • Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2018.2	2018-04-27			2018-04-26	• Der Lernmodus und der Simulator wurden weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2018.3	2018-05-05			2018-05-03	• Der Lernmodus und der Simulator wurden weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2018.4	2018-05-14			2018-05-14	• Der Lernmodus und der Simulator wurden weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2018.5	2018-05-16			2018-05-16	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2018.6	2018-05-19			2018-05-18	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2018.7	2018-06-22			2018-06-20	• Die Sprachausgabe für die Ansagen der simulierten Spieler wurde implementiert. • Für die Verwaltung der Log-Dateien wurde eine eigene Überlagerungsscheibe eingeführt. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2018.8	2018-07-09			2018-07-06	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2018.9	2018-07-15			2018-07-15	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen". • Leider ist eine Absturzursache, die nur an bestimmten Geräten auftritt, noch immer nicht gefunden. Wir bitten daher alle Anwender, die einen Absturz feststellen, dringend darum, eine Fehlermeldung per E-Mail an support@kubiconsult.de zu schicken, damit wir die speziellen Umstände des Absturzes klären können.
2018.10	2018-07-31			2018-07-28	• Der Lernmodus und der Simulator wurden weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2018.11	2018-08-03			2018-08-03	• Der Lernmodus und der Simulator wurden weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2018.12	2018-08-08			2018-08-08	• Der Lernmodus und der Simulator wurden weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2018.13	2018-09-18			2018-09-17	• Der Lernmodus und der Simulator wurden weiter verbessert. • Falls jemand nur beim Kartenspielen zuschauen möchte, gibt es jetzt auch die

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					Möglichkeit, KubiTarock autonom, ohne Benutzerbeteiligung spielen zu lassen. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2018.14	2018-10-22			2018-10-21	• Der Lernmodus und der Simulator wurden weiter verbessert. • Das Layout der Spielansicht wurde verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2018.15	2018-11-07			2018-11-06	• Der Lernmodus und der Simulator wurden weiter verbessert. • Das Layout der Spielansicht wurde nachgebessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2018.16	2018-12-11			2018-12-10	• Der Lernmodus und der Simulator wurden weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2019.1	2019-01-19			2019-01-18	• Der Lernmodus und der Simulator wurden weiter verbessert. • Das Logging von relevanten Programmereignissen wurde verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2019.2	2019-02-13			2019-02-12	• Der Lernmodus und der Simulator wurden weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

2019.3	2019-02-15			2019-02-15	• Der Lernmodus und der Simulator wurden weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2019.4	2019-02-23			2019-02-22	• Der Lernmodus und der Simulator wurden weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2019.5	2019-04-10			2019-04-09	• Der Lernmodus und der Simulator wurden weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2019.6	2019-07-15			2019-07-15	• Der direkte Zugriff auf OneDrive wird nicht mehr unterstützt. Er war nur für Windows 10 Mobile sinnvoll, da unter Windows 10 Mobile OneDrive-Ordner nicht vom System synchronisiert werden. Unter dem normalen Windows 10 können die vom System synchronisierten OneDrive-Ordner zum Speichern von Spieledateien und Bildern verwendet werden. Der direkte Zugriff ist dazu nicht erforderlich. • Beim Auswählen eines Bildausschnittes für ein Spielerportrait oder für eine Kartenrückseite wird der Ausschnitt jetzt automatisch korrigiert, wenn er aus dem Bild herausragt. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2019.7	2019-08-12			2019-08-11	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

2019.8	2019-10-29			2019-10-28	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2019.9	2019-12-17			2019-12-17	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen". • Die Freigabe musste wegen eines Produktionsfehlers wiederholt werden. Die korrigierte Version hat das Datum 2019-12-17 12:04.
2020.01	2020-01-09			2020-01-09	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2020.02	2020-02-20			2020-02-17	• **Achtung!** Das ist voraussichtlich die letzte Version, die auf Windows Mobile (Phone) läuft. Online-Spielen mit dieser Version ist nur möglich, wenn man sich bereits mindestens einmal eingeloggt hat und KubiTarock nicht deinstalliert hat. Das in dieser Version verwendete API zur Ermittlung der E-Mail-Adresse des Benutzers wird vom Microsoft nicht mehr unterstützt. Das neue API ist auf Windows Mobile nicht mehr lauffähig. Für Windows Mobile Nutzer bleibt diese Version weiter verfügbar. Zukünftige Versionen für andere Plattformen (Windows 10, Android) unterstützen das Online-Spielen wieder vollumfänglich. • Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2020.03	2020-04-05			2020-04-03	• **Achtung!** Diese Version ist unter Windows 10 nur noch ab Version 17763 ablauffähig. Die

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					Vorgängerversion steht aber noch einige Zeit für ältere Windows 10 Versionen zur Verfügung. • Die Freigabe für Android (ab Vers. 7.0) erfolgt in Kürze. • Für beide Betriebssysteme wird das gleiche Lizenzverfahren verwendet. Für 3 Monate kann KubiTarock kostenlos verwendet werden. Danach kann die Nutzungszeit durch Kauf eines Add-On um 3 Monate oder um ein Jahr verlängert werden. Inhaber der alten Lizenz können sich für die neue Online-Lizenz mit 18 Monaten Laufzeit oder für die alte unbeschränkt gültige Offline-Lizenz entscheiden.
2020.04	2020-04-21	2020-04-19		2020-04-21	• Die Android-Version wurde erstmals freigegeben. • Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2020.05	2020-04-24	2020-04-24		2020-04-24	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2020.08		2020-04-27		2020-04-27	• Die Abstürze wegen Speicherüberlauf auf vielen Android-Geräten könnten mit dieser Version behoben sein. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2020.09	2020-04-28	2020-04-28		2020-04-28	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2020.11		2020-05-04		2020-05-03	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2020.12	2020-05-06	2020-05-06		2020-05-06	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2020.13		2020-05-09		2020-05-09	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2020.15		2020-05-11		2020-05-11	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2020.16	2020-05-12	2020-05-12		2020-05-12	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2020.17	2020-05-15	2020-05-15		2020-05-15	• Kartenmanipulation auf Touch-Geräten wurde stark vereinfacht. Karten können mit einer kurzen Wischbewegung zum Ziel befördert werden, solange das Ziel eindeutig ist. Die bisherigen Möglichkeiten zum Klicken oder Doppelklicken einer Karte bestehen unverändert weiter. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2020.18		2020-05-17		2020-05-17	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2020.21	2020-05-23	2020-05-23		2020-05-23	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2020.22	2020-05-25	2020-05-25		2020-05-25	• Beim Trischaken-Spiel muss der Stichnehmer bei den ersten 6 Stichen eine Talon-Karte dazunehmen. Das wird ab dieser Version nicht mehr automatisch

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					ausgeführt. Dadurch können beim Online-Spielen die verteilten Talon-Karten von allen Mitspielern leichter mitgezählt werden. • Beim Ausspielen einer Karte muss die Karte beim Fallenlassen mindestens mit einer Randbreite auf dem Spieltisch liegen. Ansonsten wird sie automatisch in die Hand zurück befördert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2020.23	2020-05-28	2020-05-28		2020-05-28	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2020.24	2020-05-31	2020-05-31		2020-05-31	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2020.25		2020-06-01		2020-06-01	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2020.26	2020-06-10	2020-06-10		2020-06-10	• Der Simulator wurde weiter verbessert.
2020.27	2020-06-16	2020-06-16		2020-06-16	• Der Simulator wurde weiter verbessert.
2020.28	2020-06-19	2020-06-19		2020-06-19	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2020.29	2020-06-20	2020-06-20		2020-06-20	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

2020.30	2020-06-23	2020-06-23		2020-06-27	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2020.31	2020-07-03	2020-07-03		2020-07-03	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2020.33	2020-07-07	2020-07-07		2020-07-07	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2020.34		2020-07-09		2020-07-09	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2020.35	2020-07-19	2020-07-19		2020-07-19	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2020.36	2020-09-15	2020-09-15		2020-09-11	• Die Quiz-Statistik wird jetzt in einem eigenen Statistikordner statt im Archiv gespeichert. Dadurch kann die letzte Statistik schneller gefunden und geladen werden. Außerdem werden nur noch maximal zwei Generationen der Quiz-Statistik gespeichert. Zur Verwaltung des Statistikordners steht eine eigene Überlagerungsscheibe zur Verfügung. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2020.37	2020-10-07	2020-10-07		2020-10-07	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2020.38	2020-10-13	2020-10-13		2020-10-13	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".

2020.40	2020-11-27	2020-11-27		2020-11-25	• Es wurden 8 neue Spielvariationen implementiert:
					  ○ Anstelle der bisherigen Besser-Rufer-Ansage kann jetzt auch eine Variante gewählt werden, bei der ein Besser-Rufer zusammen mit dem Besserstück angesagt werden muss, wie z.B. Pagat-Rufer, Uhu-Rufer usw.
					  ○ Der Sechser-Dreier muss in einer anderen Variante von der Vorhand gleich bei Beginn der Lizitation angesagt werden.
					  ○ Der Mondfang wurde bisher immer gezählt. Als Variante lässt sich die Prämie jetzt auch abschalten.
					  ○ 4 Könige wurden bisher nur in Tarock-Spielen gezählt. Als Variante kann die Prämie jetzt auch bei Farbspielen eingeschaltet werden.
					  ○ Die angesagte Trull wurde bisher auch bei einem nicht angesagten Valat gezählt. Als Variante kann das jetzt abgeschaltet werden, so dass bei jeder Art von Valat die Trull nicht gezählt wird.
					  ○ Als Variante kann jetzt ein absoluter Gewinner eine Prämie erhalten, der eine vorzugebende Punktzahl bei den Stichen erreicht.
					  ○ Bei einem Valat wurden bisher die Spielpunkte vervierfacht oder verachtfacht. Alternativ kann jetzt der Valat mit einer festen Punktzahl bewertet werden, die bei Solo-Spielen verdoppelt wird.
					  ○ Zur Wertung der Spiele und der Prämien stehen 2 Tabellen zur Verfügung:
					  ▪ Min - steht für die bisherige Wertung in KubiTarock

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					(Standardeinstellung) ▪ Cup - steht für die Wertung nach den Regeln des Wiener-Zeitungs-Cups. • Piccolo und Zwiccolo können jetzt auch gemischt parallel gespielt werden. Bisher konnten nur gleiche Negativ-Spiele parallel gespielt werden. • Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2020.41	2020-12-22	2020-12-22		2020-12-22	• Die Anpassung der Bedienoberfläche an verschiedene Geräte wurde optimiert. Die Schriftgröße in der Spielansicht und in den Überlagerungsscheiben kann jetzt zwischen den Faktoren 1 und 1,5 variiert werden. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2021.01	2021-01-01	2021-01-01		2020-12-31	• Ein zusätzliches Design für die Kartenvorderseiten mit historischen Bildmotiven steht zur Verfügung. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2021.02	2021-01-05	2021-01-05		2021-01-05	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2021.03	2021-01-10	2021-01-10		2021-01-10	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2021.04	2021-01-12	2021-01-12		2021-01-12	• **A c h t u n g !** Der KubiTarock-Server für das Online-Spielen wird am 15.01.2021 zwischen 9:00

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					und 12:00 MEZ geändert. Bitte in dieser Zeit nicht Online-Spielen. Nach der Änderungen ist eine KubiTarock-Version >= 2021.04 Voraussetzung für das Online-Spielen. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2021.05	2021-01-15	2021-01-15		2021-01-15	• **A c h t u n g !** Voraussetzung für das Online-Spielen ist eine KubiTarock-Version >= 2021.05. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2021.06	2021-01-22	2021-01-22		2021-01-23	• Die Spieleinstellungen für Online- und Offline-Spiele wurden verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2021.07	2021-01-30	2021-01-30		2021-01-30	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".

2021.08	2021-02-15	2021-02-15		2021-02-11	• **A c h t u n g !** Voraussetzung für das Online-Spielen ist eine KubiTarock-Version >= 2021.08.
					• Es wurden ein neuer Regelset "Melk" implementiert. Damit verbunden sind folgende neue Spieleinstellungen:
					  ○ Die Kartenbewertung kann auch nach in der Melk-Region üblichen Weise nur in Punkten erfolgen.
					  ○ Für den Valat-Bonus können ein fester Wert oder zwei unterschiedlich Multiplikatoren für den Spielwert verwendet werden.
					  ○ Ein neuer Bonus "Honneurs" für 4 höchstwertige Karten in den eigenen Karten muss angesagt werden.
					  ○ Anstelle des Bonus für "4 Könige" kann auch der Bonus "Großhonneurs

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					verwendet werden, der das gleiche bedeutet aber angesagt werden muss. ○ Zur Wertung der Spiele und der Prämien stehen 4 Tabellen zur Verfügung: ▪ Min - steht für die Standardeinstellung in KubiTarock ▪ Cup - steht für die Wertung nach den Regeln des Wiener-Zeitungs-Cups. ▪ Luxus - steht für die Wertung nach den Luxus-Regeln. ▪ Melk - steht für die Wertung nach den Melk-Regeln. • Das Foto des Kartengebers bekommt einen farblich hervorgehobenen Rahmen. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2021.09	2021-04-01	2021-04-01		2021-03-29	• Die Spielestatistik wurde neu eingeführt. Sie zeigt kalenderbezogen nicht nur wie viele Spiele Sie von jedem Typ gespielt haben, Sie zeigt Ihnen auch, wie erfolgreich Sie die Spiele durchgeführt haben, die Sie selbst angesagt haben oder bei denen Sie als Partner gerufen wurden. Je nach Erfolgsgrad erhalten Sie außerdem symbolische Prämien wie Blumentopf, Medaille und Pokal. • Für die Bewertung des Trischakens wurden neue Optionen eingeführt, die in den Regelsets "Cup" und "Luxus" verwendet werden. • Eine neue Option für Negativ-Spiele ermöglicht es, die Einschränkung "Pagat als letzter Tarock" außer Kraft zu setzen. Sie ist im Regelset "Melk" ausgewählt. • Für Quiz-Spiele wurden die Mindestpunktzahl für die Medaille-Prämie von 250 auf 100 und für die Pokal-Prämie von 2500 auf 500 reduziert. • Oberfläche der Überlagerungsscheiben wurde verbessert. • Die Verwaltung der Spieledateien wurde erweitert und optimiert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2021.10	2021-04-05	2021-04-05		2021-04-03	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2021.11	2021-04-12	2021-04-12		2021-04-11	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2021.12	2021-05-14	2021-05-14		2021-05-12	• **A c h t u n g !** Voraussetzung für das Online-Spielen ist eine KubiTarock-Version >= 2021.12. • An einer Online-Sitzung können jetzt neben maximal 4 Spielern noch zusätzlich bis zu 3 Zuschauer teilnehmen. Spieler und Zuschauer können jederzeit ihre Rolle tauschen. Der Gruppen-Administrator kann mit einer Einstellung festlegen, ob die Zuschauer die Karten der Spieler offen sehen können oder nicht. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2021.13	2021-05-21	2021-05-21		2021-05-21	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2021.14	2021-05-28	2021-05-28		2021-05-27	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2021.15	2021-05-29	2021-05-29		2021-05-28	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2021.16	2021-06-01	2021-06-01		2021-05-31	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2021.17	2021-06-09	2021-06-09		2021-06-09	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2021.18	2021-06-21	2021-06-21		2021-06-20	• **A c h t u n g !** Der KubiTarock-Server für das Online-Spielen wird am 23.06.2021 zwischen 10:00 und 11:00 MEZ geändert. Bitte in dieser Zeit nicht Online-Spielen. Nach der Änderung ist eine KubiTarock-Version >= 2021.18 Voraussetzung für das Online-Spielen. • Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2021.19	2021-06-26	2021-06-26		2021-06-25	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2021.20	2021-07-05	2021-07-05		2021-07-05	• Der Regelset "Melk" wurde um eine neue Option für Farbspiele ergänzt. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2021.21	2021-07-15	2021-07-15		2021-07-15	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

2021.22	2021-07-19	2021-07-19		2021-07-19	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2021.23	2021-08-06	2021-08-06		2021-08-05	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".

2021.24	2021-08-26	2021-08-26		2021-08-21	• **A c h t u n g !** Online-Spielen ist nur noch mit Version 2021.24 oder höher möglich.
					• Nachdem Microsoft die automatische Synchronisierung von Profildaten zwischen Windows-Geräten nicht mehr unterstützt, mussten die globalen Einstellung in KubiTarock neu organisiert werden:
					  ○ Die lokale Einstellung "Synchronisiere Spielstatus", die nur für Windows verfügbar war, entfällt.
					  ○ Die Einstellungen zur Spieldarstellung, für die Spieltöne und die Anmeldedaten für das Online-Spielen zählen nun zu den lokalen Einstellungen und müssen bei jedem Gerät individuell festgelegt werden.
					  ○ Die verbleibenden globalen Einstellungen (globale Optionen, Tarif und Sprache) werden nun online in der KubiTarock-Datenbank gespeichert und über alle Windows- und Android-Geräte eines Nutzers hinweg synchronisiert.

2021.25	2021-09-06	2021-09-28		2021-09-06	• Der Regelset "Melk" wurde um eine neue Option ergänzt, die die Kaiser-Stich-Regel außer Kraft setzt. • Unter Android wurde die Darstellung der Kontextmenüs verbessert.
2021.26	2021-09-28	2021-09-30		2021-09-28	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					Anforderungen".
2021.27	2021-10-07	2021-10-07		2021-10-05	• Beim Erstellen von Nutzerportraits oder Kartenrückseiten können die geladenen Fotos jetzt auch gedreht und gespiegelt werden. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2021.28	2021-10-22	2021-10-22		2021-10-21	• Das Teilen bzw. Versenden von Dateien wurde verbessert. Wenn die jeweilige Mail-App die zu versendende Datei nicht unmittelbar als Anhang übernimmt, kann die Datei aus dem Log-Dateien-Ordner in einen Ordner kopiert werden, auf den die jeweilige Mail-App zugreifen kann. Hier ist beschrieben, wie das Kopieren der Dateien durchgeführt werden kann. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2021.29	2021-11-12	2021-11-12		2021-11-14	• Beginnend mit Android-Version 10 und abhängig von der verwendeten E-Mail-App müssen Anhänge von generierten E-Mails manuell in der jeweiligen App hinzugefügt werden. Es wird daher generell empfohlen, den Ordner für Log-Dateien so einzurichten, dass auf die dort gespeicherten Anhänge von anderen Apps aus leicht zugegriffen werden kann. • Hat ein Benutzer KubiTarock auf verschiedenen Geräten mit unterschiedlichen Konten installiert, kann unter bestimmten Bedingungen eine Kontokonsolidierung durchgeführt werden, damit auf allen Geräten die gleiche Lizenz abgerechnet wird. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2021.30	2021-11-22	2021-11-22		2021-11-21	• Die Online-Hilfe wurde verbessert und der Zugriff wurde auf HTTPS umgestellt.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2021.31	2021-11-30	2021-11-30		2021-11-26	• Die Reihenfolge der Einstellungsscheiben hat sich geändert: Die globalen Einstellungen folgen jetzt nach den Spieleinstellungen. • Der direkte Zugriff auf OneDrive ist nur unter Android sinnvoll. Unter Windows werden die entsprechenden globalen Einstellungen nur noch aktiviert wenn die neue Option "Verwende OneDrive Windows" ausgewählt ist.
2021.32	2021-12-09	2021-12-09		2021-12-10	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2021.33	2021-12-27	2021-12-27		2021-12-23	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2021.34	2021-12-29	2021-12-29		2021-12-28	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2022.01	2022-01-03	2022-01-03		2022-01-02	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2022.02	2022-01-13	2022-01-13		2022-01-12	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

2022.03	2022-02-22	2022-02-22		2022-02-18	• **Achtung!** Online-Spielen ist nur noch mit Version 2022.03 oder höher möglich. Unmittelbar nach der Freigabe der Version 2022.03 für Windows wird der KubiTarock-Server umgestellt: Die neue Datenbank-Software wiederholt automatisch Transaktionen, die wegen eines Verbindungsfehlers abgebrochen wurden. Die neue Synchronisierung beim Online-Spielen gewährleistet, dass keine Überholungseffekte mehr auftreten können. Während der Umstellung kann es aber zu Störungen beim Aufruf von KubiTarock und beim Anmelden zu Online-Sitzungen kommen. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2022.04	2022-03-02	2022-03-02		2022-03-02	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2022.05	2022-03-06	2022-03-06		2022-03-04	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2022.06	2022-03-10	2022-03-10		2022-03-09	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2022.07	2022-03-14	2022-03-14		2022-03-13	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2022.08	2022-03-17	2022-03-17		2022-03-17	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2022.09	2022-03-22	2022-03-22		2022-03-22	• Der Simulator wurde weiter verbessert. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2022.10	2022-06-03	2022-06-03		2022-06-03	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen". • Die Datenschutz-Erklärung wurde ergänzt.
2022.11	2022-07-11	2022-07-11		2022-07-10	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2022.12	2022-08-18	2022-08-18		2022-08-15	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".

2023.01	2023-09-04	2023-08-22		2023-09-03	• Ab dieser Version kann KubiTarock mit zwei verschiedenen Lizenzen benutzt werden, zwischen denen jederzeit gewechselt werden kann:
					  ○ Offline-Version
					  Wechsel von der Online-Version durch Löschen des Online-Kontos.
					  ○ Online-Version
					  Wechsel von der Offline-Version durch Einrichten eines Online-Kontos.
					• Der Zugriff auf OneDrive wird nicht mehr unterstützt.

2023.02	2023-11-19	2023-11-20		2023-11-21	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2024.02	2024-08-27	2024-08-28	2024-08-29	2024-08-29	• **Achtung!**

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					Online-Spielen ist nur noch mit Version 2024.02 oder höher möglich. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen". • Das Layout für das Querformat wurde optimiert. Die etwas vergrößerte Spielfläche macht sich insbesondere auf Smartphones positiv bemerkbar. • Die Spieloberfläche passt sich besser an die optionale Schriftvergrößerung an. • Die automatische Ansichtsvergrößerung wurde verbessert. • Im aufgeklappten App-Balken der Überlagerungsscheiben wurden Kommandos eingefügt, mit denen die folgenden Scheiben direkt aufgerufen und alle Scheiben geschlossen werden können.
2024.03	2024-08-30	2024-08-30	2024-08-31	2024-08-30	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2024.04	2024-09-04	2024-09-09	2024-09-09	2024-09-04	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2024.05	2024-11-05	2024-11-05	2024-11-05	2024-11-03	• **Achtung!** Online-Spielen ist nur noch mit Version 2024.05 oder höher möglich. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2024.06	2024-11-22	2024-11-22		2024-11-22	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen". • Die Version für iOS wird später freigegeben, sobald die Anpassung an eine neuere iOS-Version möglich ist.
2024.07	2024-11-29	2024-11-29	2024-12-06	2024-12-03	• **Achtung!**

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					Online-Spielen ist nur noch mit Version 2024.07 oder höher möglich. • Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2024.09	2024-12-09	2024-12-09	2024-12-09	2024-12-09	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2024.10	2024-12-13	2024-12-13	2024-12-13	2024-12-13	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2024.11	2024-12-17	2024-12-17	2024-12-18	2024-12-18	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2024.12	2024-12-20	2024-12-20	2024-12-20	2024-12-20	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2024.13	2024-12-28	2024-12-28	2024-12-28	2024-12-27	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2025.01	2025-01-03	2025-01-03	2025-01-03	2025-01-03	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2025.02	2025-01-07	2025-01-08	2025-01-08	2025-01-07	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2025.03	2025-01-11	2025-01-11	2025-01-12	2025-01-11	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2025.04	2025-01-20	2025-01-20	2025-01-20	2025-01-20	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2025.05	2025-02-03	2025-02-03	2025-02-03	2025-02-03	• Alle Fehler, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2025.06	2025-03-06	2025-03-06	2025-03-06	2025-03-06	• Wenn ein Spieler 4 Könige hat kann er anstelle eines Königs eine Dame rufen, die er selbst nicht in den Karten hat. Ansonsten ändert sich bei dem Rufer-Spiel nichts. Auch der Bonuspunkt "König ultimo" kann weiterhin angesagt oder unangesagt erzielt werden. Die Ansage kann man aber als unrealistisch ansehen. • Wenn ein Spieler 3 Könige hat kann er die Ansage mit dem 4. König wählen, er kann aber auch den König direkt ansagen.
2025.07	2025-03-25	2025-03-26	2025-03-26	2025-03-25	• Alle Fehler und Anforderungen, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2025.08	2025-04-15	2025-04-22	2025-04-16	2025-04-16	• Alle Fehler und Anforderungen, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2025.09	2025-05-01	2025-05-02	2025-05-02	2025-05-02	• Alle Fehler und Anforderungen, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2025.10	2025-05-13	2025-05-12	2025-05-13	2025-05-13	• Alle Fehler und Anforderungen, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

2025.11	2025-06-21	2025-06-21	2025-06-21	2025-06-21	• Alle Fehler und Anforderungen, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".
2025.12	2025-07-07	2025-08-26	2025-07-08	2025-08-26	• Alle Fehler und Anforderungen, die in der Vorgängerversion entdeckt wurden, sind behoben. Siehe hierzu Kapitel "Liste offener Fehler und Anforderungen".

Tabelle 1: Änderungshistorie von KubiTarock

1.2 Liste offener Fehler und Anforderungen

Tabelle 2 zeigt die Liste offener Fehler und Anforderungen mit ihrem Versionsbezug.

- 2025.13 ist die aktuelle Version für Windows, Android und iOS.

Entdeckt in				**Gelöst in**	
Version	**von**	**Typ**	**geändert**	**Version**	**Beschreibung**
1.1	PK	Anford.	2013-12-30	2017.1	Mehrbenutzer-Modus implementieren.
1.1	PK	~~Anford.~~	2013-12-30	~~offen~~	~~Option implementieren: Gut darf noch mal Bieten, wenn Höchstgebot negativ.~~
1.2	PK	Anford.	2014-05-09	offen	Option implementieren: Verwende Vektorgrafik.
1.2	SD	Fehler	2014-05-17	2.0	Unvollständige Kartenausgabe nach vorzeitigem Ende eines Negativ-Spiels.
1.2	ST	Anford.	2014-06-08	2.0	Option implementieren: Quapil/Marabu/IV als Besserstück.
1.2	PK	Fehler	2014-06-17	2.0	Wenn zur Ausblendung der Hilfe-Scheibe die Esc-Taste betätigt wird, kann das zum Programm-Absturz führen.
1.2	PK	Fehler	2014-06-17	2.0	Tarobot sagt Valat zusammen mit Trull und/oder alle Könige an, obwohl bei einer Valat-Ansage laut Spielregeln Trull und/oder alle Könige nicht zusätzlich angesagt werden dürfen.
1.2	PK	Fehler	2014-06-17	2.0	Bei stillem Valat werden unangesagte Trull und/oder alle Könige gezählt, obwohl beim Valat laut Spielregeln nur angesagte Trull und/oder alle Könige gezählt werden dürfen.
1.2	PK	Fehler	2014-06-21	2.0	Liegt der gerufene König bei einem Solo-Rufer im Talon, werden die Punkte des betreffenden Talonteils dem Spieldeklarierer fälschlicherweise nicht angerechnet.
1.2	Div.	Fehler	2014-06-22	2.0	Diverse Spielfehler des Simulators.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

1.2	MK	Anford.	2014-07-10	2.0	Die Aktions-Combo-Box sollte Einträge mit Checkboxen anbieten, wenn mehrere Einträge ausgewählt werden können.
1.2	PK	Fehler	2014-07-21	2.0	In Version 1.2 werden Negativ-Spiele vorzeitig beendet, bevor der überzählige Stich genommen wurde. Falls es sich dabei um den 12. Stich handelt und anschließend einmal Rückgängigmachen ausgeführt wird, stürzt das Programm ab. Ab Version 2.0 wird das Spiel erst beendet, nachdem der überzählige Stich genommen wurde. In der beschriebenen Situation stürzt das Programm dann auch nicht mehr ab.
1.2	PK	Fehler	2014-07-21	2.0	Nach dem animierten Vorwärtsabspielen wird der Ansicht des Spieltisches nicht aktualisiert.
1.2	PK	Anford.	2014-11-01	2.0	Implementierung von KubiTarock als universelle Applikation, die sowohl unter Windows als auch unter Windows Phone abläuft.
2.0	RK	Fehler	2015-04-02	2.1	Die Applikation kann abstürzen oder das Spiel kann inkonsistent werden, wenn ein Tastenkürzel (Enter, Strg-N, etc.) gedrückt wird, während die Autoplay-Funktion bereits läuft.
2.0	PK	Fehler	2015-04-17	2.1	Einige Simulatorfehler.
2.1	PK	Fehler	2015-07-01	2.2	Der Editiermodus funktioniert nicht richtig.
2.1	PK	Fehler	2015-08-17	2.2	Einige Simulatorfehler.
2.1	PK	Fehler	2015-09-29	2.2	Ist bei einem Solo-Rufer der gerufene König im Talon, läuft die Bestimmung des Bonus-Punkts K4 falsch. In diesem Fall kann es vorkommen, dass den Gegnern K4 zugewiesen wird.
2.2	PK	Anford.	2015-12-01	2016.1	Die getrennten Programme für Windows und Windows Phone sollen basierend auf der Universellen Windows Plattform zu einem Programm vereinigt werden. Die Benutzerschnittstelle soll sich automatisch an alle Geräte anpassen, die mit Windows 10 betrieben werden.
2.2	PK	Fehler	2016-01-09	2016.1	Der Simulator spielt als Gegner eines Ouvert-Spielers schlecht, wenn der Ouvert-Spieler noch einen Farbstich machen muss.
2.2	DK	Fehler	2016-02-05	2016.1	Der Simulator findet keine Karte zum Ausspielen, wenn er als Dreierspieler keine ausspielbare Karte unterhalb seines höchsten Tarockbereichs hat.
2016.1	PK	Fehler	2016-03-08	2016.2	Simulatorfehler bei der Durchführung von Ouvert-Spielen. Tastenkürzel funktionieren nicht, wenn der Titelbalken den Eingabefokus hat.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

2016.1	PK	Anford.	2016-03-09	2016.2	Neue Tastenkürzel für das Setzen des Eingabefokus auf den App-Balken und auf den Titelbalken.
2016.2	MH	Anford.	2016-02-21	2016.3	Ermögliche die Auswahl der Applikationssprache.
2016.2	MH	Fehler	2016-03-15	2016.3	Der Simulator findet den kleinsten Tarock im obersten Bereich nicht, wenn der Mond (XXI) die einzige Karte im obersten Bereich ist und vom Gegner gefangen werden könnte.
2016.3	WE	Fehler	2016-04-29	2016.4	Wird ein neues Spiel gestartet, wird die Interaktion mit der Oberfläche nicht sofort gesperrt. Der Benutzer kann dann u. U. den Spielstart nochmal auslösen. Das kann dann Kartenausgabe durcheinanderbringen und anschließend einen Programmabsturz bewirken.
2016.3	PK	Fehler	2016-05-01	2016.4	Bei einem Tarockspiel übersticht der Simulator u. U. nicht seinen Partner, obwohl er dadurch den letzten Stich der Gegner verhindern oder den Pagat seines Partners sichern könnte.
2016.4	WE	Fehler	2016-05-09	2016.5	Wird ein neues Spiel gestartet, wird die Interaktion mit der Oberfläche nicht sofort komplett gesperrt. Der Benutzer kann dann u. U. den Spielstart nochmal auslösen. Das kann dann Kartenausgabe durcheinanderbringen und anschließend einen Programmabsturz bewirken.
2016.5	PK	Fehler	2016-05-14	2016.6	Die Aktions-Combo-Box wird während einer Kartenbewegung oder während der Ausführung eines Kommandos gesperrt und danach u. U. nicht mehr freigegeben.
2016.6	PK	Fehler	2016-05-23	2016.7	Einige Steuerelemente wie z. B. die Aktions-Combo-Box sind in manchen Fällen zur Bedienung freigegeben, obwohl sie unsichtbar sind und nicht benötigt werden. Eine Tastatureingabe kann in solchen Fällen eine falsche Aktion auslösen, die zum Programmabsturz führen kann.
2016.7	PK	Fehler	2016-07-06	2016.8	• Wenn der Partner eines Rufer-Spiels keine Tarock mehr hat, ermittelt der Simulator u. U. nicht die beste Kartezugabe, wenn angenommen werden kann, dass der Partner den Stich bekommt. • Der Simulator gibt u. U. nicht angesagte Tarock-Ultimo zu früh auf. • Der Simulator schlägt u. U. einen Farbendreier vor, obwohl die Karten dafür viel zu schlecht sind.
2016.8	CL	Fehler	2016-10-05	2017.1	Wird ein Besserstück vom eigenen Partner gestochen, werden die Punkte u. U. den

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					Spielpartnern gutgeschrieben statt abgezogen.
2016.8	WE	Fehler	2016-10-10	2017.1	Der gerufene Partner kann fälschlicherweise die Ansagen seines Rufers kontrieren. Das verlorene Kontra wird dann auch noch den Partnern, anstatt den Gegnern gutgeschrieben.
2016.8	PK	Fehler	2016-10-20	2017.1	Beim Erstellen eines Bildausschnittes zur Einfügung in eine Kartenrückseite oder in ein Benutzerprofil wird die Größe des Ausschnittes fehlerhaft (etwas zu klein) eingesetzt. Dadurch muss das Ergebnis bei mehrfacher Einfügung immer wieder vergrößert werden, um den Bildrahmen auszufüllen.
2017.1	PK	Fehler	2017-01-10	2017.2	Die App kann abstürzen, wenn sich der Lizenztyp ändert.
2017.3	WE	Fehler	2017-01-31	2017.4	Der Simulator spielt als Gegner eines Besserrufers den höchsten Tarock, obwohl mehr Tarock ausständig sind, als er selbst hat.
2017.3	PK	Fehler	2017-02-04	2017.4	Insbesondere bei Touch-Bedienung kann es zu Programmabstürzen kommen, wenn unmittelbar nach dem Ziehen der Karten mit dem Finger ein Doppelklick ausgelöst wird.
2017.4	PK	Fehler	2017-02-05	2017.5	Auch wenn die Buchung der Spielergebnisse im Offline-Modus unterdrückt wird, erscheint in der Aktions-Combo-Box ein Kommando zum Buchen.
2017.4	PK	Fehler	2017-02-05	2017.5	Das Programm kann unter bestimmten Umständen beim Start oder bei einer Reaktivierung abstürzen.
2017.5	WE	Fehler	2017-02-11	2017.6	Der Simulator als Gegner eines Zwiccolo-Ouvert versäumt es, als erster Ausspieler eine Farbe anzuspielen, bei der der Ouvert-Spieler einen erwünschten Stecher verliert.
2017.5	MKK	Fehler	2017-03-18	2017.6	Der Simulator als Partner eines Besser-Rufers vergibt u. U. frühzeitig die Chance den König ultimo zu spielen.
2017.5	IR	Fehler	2017-03-20	2017.6	Der Simulator kapituliert und erzeugt eine Fehler-Mail, wenn am Spiel-Ende ein Spieler keine Karte mehr spielen kann, ohne ein Besserstück zu verlieren oder einen Mond-Fang zu akzeptieren.
2017.6	PK	Fehler	2017-03-31	2017.7	Das Sperren und Wiederherstellen von OneDrive-Ordnern bei Verbindungsproblemen oder beim Ein- oder Ausschalten der globalen Option "Verwende OneDrive" funktioniert nicht richtig.
2017.6	SP3	Fehler	2017-04-01	2017.7	Das Programm kann u. U. abstürzen, wenn Vorhand das Spiel bekommt und der System-Nutzer mit Undo nochmal zurückgeht, um doch ein Spiel zu bieten.
2017.7	PK	Fehler	2017-04-04	2017.8	Beim Laden eines unterbrochenen Spiels werden

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					die bereits gestellten Quizfragen nicht berücksichtigt.
2017.7	PK	Fehler	2017-04-05	2017.8	Das Programm kann u. U. abstürzen, wenn die Quiz-Statistik-Datei nicht existiert.
2017.7	PK	Anford.	2017-04-05	2017.8	Abgelehnte Quizfragen sollen auch später im Spiel nicht noch einmal gestellt werden.
2017.8	PK	Fehler	2017-04-11	2017.9	Der Simulator als Gegner eines Rufer-Spiels versäumt es, mit dem gefährdeten Pagat zu stechen, obwohl er nur noch 2 Tarock hat und der Spieldeklarierer vor ihm eine Farbe ausgespielt hat.
2017.8	PK	Fehler	2017-04-11	2017.9	Der Simulator als Gegner eines Farben-Dreiers versäumt es, den Mond zu schmieren, obwohl der Spieldeklarierer vorher bereits den Sküs abgeben musste.
2017.8	PK	Fehler	2017-04-11	2017.9	Die Applikation bleibt im Hochlauf hängen, wenn die zuletzt gespeicherte Datei inkonsistent ist und die globale Option "Speichere neuen Stapel" eingeschaltet ist.
2017.9	IR	Fehler	2017-04-12	2017.10	Die Summen der in Offline-Spielen gewonnenen oder verlorenen Beträge werden im Normalfall nicht richtig gespeichert.
2017.9	PK	Fehler	2017-04-13	2017.10	Beim Löschen der in Online- oder Offline-Spielen gewonnenen oder verlorenen Beträge, werden die Beträge der in der aktuellen Sitzung durchgeführten Spiele nicht richtig berücksichtigt.
2017.10	PK	Fehler	2017-05-14	2017.11	Wird eine Spieledatei durch Doppelklick aufgerufen und die aktuelle Spieledatei in KubiTarock vorher gesichert, wird die aufgerufene Spieledatei ins Archiv verschoben, bevor sie geladen wird. Eine Fehlermeldung ist die Folge.
2017.10	PK	Fehler	2017-05-16	2017.11	Obwohl es offensichtlich ist, dass der Spieldeklarierer eine aus dem Talon genommene Farbkarte abgelegt haben muss, meint der Simulator, dass die Karte noch im Spiel sein müßte.
2017.10	PK	Fehler	2017-05-20	2017.11	Die vom Simulator verfolgte Strategie zur Erzielung eines König-Ultimos ist fehlerhaft und für den Benutzerr verwirrend.
2017.10	PK	Fehler	2017-05-28	2017.11	Bei einem Negativspiel, bei dem der Spieldeklarierer bereits alle Stiche hat, gibt der Simulator eine niedrige Karte zu, obwohl der Negativspieler vor ihm den Stich nicht mehr bekommen kann.
2017.10	PK	Fehler	2017-06-07	2017.11	Der Simulator sticht unnötigerweise mit einem sehr hohen Tarock, damit er einen nicht angesagten Ultimo behält, und spielt danach genau den Ultimo

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					aus, weil er ohne den vorher gespielten hohen Tarock den Ultimo kaum machen kann.
2017.11	PK	Fehler	2017-06-15	2017.12	Beim Trischaken spielt der Simulator u. U. zu lange hohe Tarock, obwohl offensichtlich ist, dass diese nicht gestochen werden können.
2017.11	PK	Fehler	2017-06-20	2017.12	Der Simulator sticht als Gegner eines nachfolgenden Spieldeklarierers eine Farbe mit Pagat, obwohl die Farbe schon einmal gespielt wurde.
2017.11	PK	Fehler	2017-06-21	2017.12	Ist bei einem Solorufer der gerufene König im Talon, werden die Könige und Trull-Stücke im Talon-Anteil des Rufers bei den Bonuspunkten TRL und K4 nicht berücksichtigt.
2017.12	PK	Fehler	2017-06-20	2017.13	Hat ein Spieler nur noch 2 Tarock: Pagat und den höchsten noch nicht gespielten Tarock und muss er einen von beiden zugeben, wählt der Simulator den höchsten Tarock, um den Pagat zu schonen, anstatt den Pagat zuzugeben um sich den Stich mit dem höchsten Tarock zu sichern.
2017.12	PK	Fehler	2017-06-23	2017.13	Beim einem Farbendreier spielt der Simulator manchmal eine Farbe, die vom Gegener überstochen werden kann, obwohl er mit seinen noch vorhandenen Stechern die notwendige Punktzahl für den Spielgewinn erreichen kann.
2017.12	PK	Fehler	2017-06-27	2017.13	Der Simulator als Gerufener spielt manchmal den angesagten König ultimo vorzeitig aus.
2017.13	PK	Fehler	2017-07-10	2017.14	Das Kommando zum automatischen Fertigspielen wird manchmal schon angeboten, obwohl die Spielsituation noch nicht eindeutig geklärt ist.
2017.14	PK	Anford.	2017-07-14	2017.15	Der Simulator als Vorhandspieler soll Königrufer statt Trischaken wählen, wenn die Chance beim Königrufer zu gewinnen eher besser ist als beim Trischaken nicht zu verlieren.
2017.14	PK	Fehler	2017-07-17	2017.15	Wegen eines Fehlers bietet der Simulator zu selten Zwiccolo.
2017.14	PK	Fehler	2017-07-17	2017.15	Die erhöhte oder verminderte Riskobereitschaft wird vom Simulator nicht ausreichend angewendet.
2017.14	PK	Anford.	2017-07-17	2017.15	Falls Vorhand einen Sechser-Dreier bieten könnte, sollte die Risikobereitschaft des Simulators in der Rolle des Kartengebers für einen zu bietenden Zwiccolo automatisch erhöht werden, um eventuell den Sechser-Dreier zu verhindern.
2017.15	KA	Fehler	2017-07-20	2017.16	Ein Nutzer wird automatisch von einer Online-Sitzung abgemeldet, wenn KubiTarock vom System suspendiert wird. Wird KubiTarock anschließend

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					vom System wieder aufgeweckt, wird der Nutzer fälschlicherweise nicht automatisch wieder angemeldet.
2017.15	MK	Anford.	2017-07-18	2017.16	Der Gruppen-Administrator soll einen Spieler aus einer Online-Sitzung entfernen können. Z.B. wenn ein Spieler vergessen hat, sich abzumelden.
2017.15	PK	Anford.	2017-07-19	2017.16	Der Online-Sitzung-Server soll einen Spieler automatisch aus einer Sitzung entfernen, wenn die Verbindung zu dem Gerät des Spielers nicht innerhalb von 110 Sekunden wieder aufgebaut werden kann.
2017.15	PK	Anford.	2017-07-20	2017.16	Wird als Spieltarif 0,0 verwendet, soll die Ergebnisbilanz in Punkten statt in Geldbeträgen angezeigt werden.
2017.16	PK	Fehler	2017-08-06	2017.17	Der Simulator als Deklarierer eines Rufer- oder Dreier-Spiels spielt u. U. vorzeitig seinen letzten hohen Tarock aus und kann deshalb in einem anschließenden Stich den Tarock eines Gegners nicht mehr überstechen.
2017.16	PK	Fehler	2017-08-07	2017.17	Wenn bei einem nicht-ouvert Negativspiel der Deklarierer bereits alle benötigten Stiche hat und noch Tarock haben könnte, spielt der Simulator als Gegner u. U. nicht die beste Karte aus, um den Negativspieler noch zu einem Stich zu zwingen.
2017.17	PK	Anford.	2017-08-15	2017.18	Die Synchronisierung des Spielstandes soll auch bei ungünstigen Kommunikationsbedingungen zwischen den Endgeräten und dem Sitzungs-Server noch weitgehend gewährleistet werden.
2017.18	PK	Fehler	2017-09-06	2017.19	Das Anmelden an eine neu eingerichtete Online-Gruppe funktioniert u. U. nicht.
2017.18	MK	Fehler	2017-09-10	2017.19	Wird beim Online-Spielen eine bereits auf dem Stichestapel abgelegte, überzähligen Karte mit einem Doppelklick zurückgeholt, unterbleibt die notwendige Synchronisierung. Dadurch treten Folgefehler auf und die Online-Sitzung muss beendet werden.
2017.19	MB	Fehler	2017-09-13	2017.20	Bei Touch-Bedienung kann das Einnehmen eines Stichs und das nachfolgende Ausspielen der ersten Karte u. U. so schnell hintereinander ausgelöst werden, dass das Ausspielen vor dem Sticheinnehmen abgespeichert wird. Dadurch können Karten verloren gehen und das Spiel kann nicht zu Ende gespielt werden.
2017.19	IR	Fehler	2017-09-16	2017.20	Wenn der gerufene Spieler KU angesagt hat und der Rufer neben Tarock nur noch diese Farbe hat, findet der Simulator als Rufer u. U. keine Karte

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					mehr, die er als Erster ausspielen kann.
2017.20	PK	Anford.	2017-09-10	2017.21	Die Online-Hilfe-Funktion soll sich mehr am aktuellen Spielstatus als am aktuellen Status der Bedienoberfläche orientieren.
2017.20	WE	Fehler	2017-09-22	2017.21	Scheitert die Anmeldung am Online-Sitzungs-Server wird die Fehlerursache in keiner Log-Datei protokolliert.
2017.21	IR	Fehler	2017-09-30	2017.22	Der Simulator versäumt es, ein sicheres Besserstück zu machen, wenn die Mitspieler keine Tarock mehr haben und er selbst nur eine Farbkarte vor dem Besserstück ausspielen müßte.
2017.22	PK	Fehler	2017-10-02	2017.23	Der vorstehende Simulatorfehler wurde fehlerhaft korrigiert. U.U. versäumt es der Simulator dadurch, ein sicheres Besserstück zu machen, wenn die Mitspieler keine Tarock mehr haben und er nur Tarock hat.
2017.22	MK	Fehler	2017-10-05	2017.23	Macht der gerufene Spieler mit dem angesagten König ultimo vorzeitig einen Stich, wird seiner Partei der Bonuspunkt trotzdem gutgeschrieben statt abgezogen.
2017.22	MK	Fehler	2017-10-05	2017.23	KubiTarock verhindert nicht, dass der gerufene Spieler ohne Zwang den angesagten König ultimo vorzeitig ausspielt.
2017.22	PK	Fehler	2017-10-03	2017.23	Die automatische Korrektur von Synchronisierungsfehlern bei Online-Sitzungen ist fehlerhaft.
2017.22	PK	Fehler	2017-10-03	2017.23	Die vorhergehende Offline-Sitzung wird nicht wieder hergestellt, wenn eine Online-Sitzung wegen eines Verbindungs- oder Serverfehlers abgebrochen werden muss.
2017.23	ER	Fehler	2017-10-10	2017.24	KubiTarock stürzt ab, wenn eine Teilansicht (ausgewählter Spieler oder Spieltisch) vergrößert wird.
2017.24	PK	Fehler	2017-10-10	2017.25	Die Aktions-Combo-Box kann unter Windows 10 Version 1709 nicht mehr aufgeklappt werden. Sie wurde durch die neue Aktionsbox ersetzt, die ein etwas anderes Layout verwendet.
2017.25	PK	Fehler	2017-10-28	2017.26	KubiTarock stürzt unter der Betriebssystemversion 10.0.16299.19 beim Aufruf sporadisch ab.
2017.25	PK	Anford.	2017-10-30	2017.26	Um die Anmeldung bei verschiedenen Online-Gruppen zu erleichtern, sollen die jeweils zuletzt verwendeten Anmeldeinformationen von maximal fünf verschiedenen Gruppen in den globalen Einstellungen gespeichert und auf den entsprechenden Überlagerungsscheiben abgerufen

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					werden können.
2017.26	MK	Fehler	2017-11-01	2017.27	Wenn der gerufene Spieler weder der gespielten Farbe folgen noch Tarock zugeben kann, gibt der Simulator u.U. den gerufenen König zu, obwohl der rufende Spieler den Stich nicht mehr machen kann.
2017.26	MK	Fehler	2017-11-02	2017.27	Nochmaliges Eintreten in eine Online-Sitzung wird mit einer Fehlermeldung abgewiesen. Erst nach einem Neustart der App ist das Eintreten wieder möglich.
2017.27	PK	Fehler	2017-11-07	2017.28	Die server-seitige Erneuerung der Online-Sitzung eines Nutzers nach Synchronisierungsfehlern infolge von Verbindungsproblemen funktioniert nicht richtig.
2017.27	PK	Fehler	2017-11-09	2017.28	Wenn bei weniger als 4 Mitspielern der Spiel-Master die Online-Sitzung vorübergehend verlässt, sind nach seinem Wiedereinstieg 2 Spiel-Master vorhanden. Die App stürzt dann beim Weiterspielen ab.
2017.28	WE	Fehler	2017-11-11	2017.29	Wird bei einem Online-Spiel der automatische Rücklauf ausgelöst, erhalten die entfernten Mitspieler nicht den resultierenden Spielstand.
2017.28	PK	Fehler	2017-11-11	2017.29	Bei einem Online-Spiel kann der automatische Vor- oder Rücklauf nicht vorzeitig gestoppt werden.
2017.29	PK	Fehler	2017-11-23	2017.30	Der Simulator sticht u. U. mit einer hohen Karte seiner langen Farbe, anstatt auf den Stich zu verzichten und später alle noch ausständigen Karten der Farbe abholen zu können.
2017.30	PK	Anford.	2017-12-01	2018.1	Der Lernmodus soll als Erweiterung des Spielassistenten implementiert werden. Er soll auf Wunsch eine Erklärung für jede vorgeschlagene Spielaktion liefern. Damit sollen Anfänger wichtige Hinweise zum Spielen erhalten und Fortgeschrittene sollen leichter einen Verbesserungsvorschlag einreichen können.
2017.30	IR	Fehler	2017-12-08	2018.1	Muss bei Negativ-Spielen ein Farbkarte mit Tarock gestochen werden und die Top-Karte ist auch Tarock, darf der Spieler eine niedrigere Karte zugeben, obwohl er die Top-Karte überstechen kann und muss.
2017.30	JM	Fehler	2018-01-20	2018.1	Die Tonausgabe funktioniert nicht mehr.
2018.1	PK	Fehler	2018-04-24	2018.2	Spielt ein Besserrufer mit dem König im Talon, wird er nicht dazu gezwungen, ein Besserstück anzusagen.
2018.1	PK	Fehler	2018-04-25	2018.2	Falls ein Spieler außer einer überstechbaren Farbkarte nur noch Besserstücke besitzt und kein

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					anderer Spieler noch Tarock hat, versucht der Simulator das höchste Besserstück 1 Stich zu früh auszuspielen. Dieser Fehler tritt nicht auf, wenn es sich bei den Besserstücken um einen einzelnen Pagat handelt.
2018.2	IR	Fehler	2018-05-02	2018.3	Ist KU angesagt und hat ein anderer Spieler als der gerufene nur Karten von der gerufenen Farbe und Tarock, findet der Simulator bei diesem Spieler keine Karte mehr, die er ausspielen kann.
2018.3	PK	Anford.	2018-05-11	2018.4	Bevor der Simulator eine neue Aktion ausführt, soll eine Konsistenzprüfung des Spiels erfolgen.
2018.3	PK	Anford.	2018-05-11	2018.4	Wenn der Nutzer keine Eingabe machen darf, soll auch die linke Maximierungstaste im Titelbalken gesperrt werden, damit diese nicht durch ein Drücken der Enter-Taste ungewollt ausgelöst wird.
2018.4	JM	Fehler	2018-05-13	2018.5	Bei einem Farben-Dreier kann es vorkommen, dass der Simulator alle 6 Talon-Karten nimmt.
2018.5	HT	Fehler	2018-05-17	2018.6	Bei einem Spiel mit angesagtem Besserstück kann es vorkommen, dass es der Simulator bei einem Gegner versäumt, ein unangesagtes Besserstück zu machen.
2018.6	JM	Anford.	2018-05-13	2018.7	Die Ansagen der simulierten Spieler sollten auch akustisch ausgegeben werden können. Dann ist der Nutzer nicht gezwungen, die Veränderung der Bildschirmanzeigen sehr genau zu verfolgen.
2018.6	IR	Fehler	2018-05-17	2018.7	Muss bei einem Negativ-Spiel Tarock zugegeben werden, kann der Nutzer auch dann den Pagat auswählen, wenn dieser nicht sein letzter Tarock ist.
2018.6	PK	Anford.	2018-06-15	2018.7	Der Zugriff auf die Log-Dateien sollte für den Anwender durch eine eigene Überlagerungscheibe erleichtert werden. Die Log-Dateien können im Fehlerfall hilfreich sein. Unter Windows Mobile hat der Anwender bisher überhaupt keine Möglichkeit darauf zuzugreifen.
2018.7	MK	Fehler	2018-07-01	2018.8	Aufgrund eines Fehlers in der Abschätzung der Kartenverteilung spielt der Simulator u.U. gegen Spielende schlecht. Z.B. versäumt er es trotz eindeutiger Spiellage, den gerufenen König im letzten Stich zuzugeben.
2018.8	PK	Fehler	2018-07-13	2018.9	Bei der Bewertung des aktuellen Stiches, wird auch errechnet, ob die bereits erreichte Punktzahl und der erwartete Stichwert ausreichen, das Spiel zu gewinnen. Dabei wird aber der den Spielgegnern zustehende Anteil des Talons nicht berücksichtigt.
2018.9	PK	Anford.	2018-07-16	2018.10	Falls ein Anwender beim Spielen ein Problem feststellt oder einen Verbesserungsvorschlag

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					machen möchte, sollte er direkt ein E-Mail an den Support schicken. Um ihm das zu erleichtern, sollte auf der App-Info-Scheibe ein entsprechendes Kommando bereitgestellt werden.
2018.11	PK	Fehler	2018-08-04	2018.12	Der Simulator kontriert grundlos den von einem Farben-Dreier angesagten Valat.
2018.11	MK	Fehler	2018-08-08	2018.12	Die Aktionsbox bietet das automatische Fertigspielen nach jeder automatisch durchgeführten Aktion erneut an, obwohl das Spielende noch nicht erreicht ist. Wird das automatische Fertigspielen nochmal ausgelöst, wird das Spiel inkonsistent und kann nicht mehr gespeichert werden.
2018.12	PK	Fehler	2018-09-01	2018.13	Verschiedene kleinere Fehler beeinträchtigen die Spielqualität des Simulators.
2018.12	PK	Anford.	2018-09-01	2018.13	Die Möglichkeit, KubiTarock autonom, ohne Benutzerbeteiligung spielen zu lassen, sollte auch für den normalen Nutzer ermöglicht werden.
2018.14	PK	Fehler	2018-10-30	2018.15	In der Talon-Ansicht werden auf dem Spieltisch das angesagte Spiel und weitere Ansagen nicht mehr angezeigt.
2018.15	IR	Fehler	2018-11-16	2018.16	Der Simulator als Deklarierer verwendet oft die höchste Tarockkarte, um eine Farbkarte in einem Tarockspiel zu übertrumpfen, auch wenn es unwahrscheinlich ist, dass ein nachfolgender Gegner den Stich machen könnte. Dies geschieht, weil die Bestimmung des dominanten Gegners fehlerhaft ist.
2018.15	PK	Fehler	2018-11-20	2018.16	In einem Trischaken-Spiel spielt der Simulator eine Tarockkarte anstelle einer Farbkarte aus, wenn er keine übertrumpfbare Tarockkarte mehr hat, obwohl ein anderer Spieler noch eine niedrigere Tarockkarte haben könnte.
2018.16	MK	Fehler	2019-01-11	2019.1	Beim Speichern eines Spiels wird fälschlicherweise die Quiz-Statistik-Datei zusammen mit vorhandenen Spieledateien in das Archiv verschoben. Beim Start einer neuen Sitzung wird die Statistik-Datei nicht gefunden und es wird eine neue Statistik erzeugt. Dadurch gehen die Ergebnisse aller vorhergehenden Quiz-Spiele verloren.
2019.1	IR	Fehler	2019-02-11	2019.2	Bei Ouvert-Spielen kann es vorkommen, dass der Simulator unter bestimmten Umständen nicht Farbe bedient.
2019.2	IR	Fehler	2019-02-11	2019.3	Bei einem Spiel mit Tarock als Trumpf kann es vorkommen, dass ein Spieler, der den Talon nicht

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					kennt, einen Tarock ultimo spielt, obwohl die anderen Spieler noch Tarock haben können.
2019.3	FS	Fehler	2019-02-22	2019.4	Wird bei einem Rufer-Spiel der gerufene König mit Undo zurückgenommen und anschließend ein anderer König ausgewählt, bleibt der zuvor gerufene Spieler bei seinem Status. Wenn dieser später versucht, den nicht vorhandenen gerufenen König zu spielen, kommt es zu einer Fehlermeldung.
2019.4	IR	Fehler	2019-04-09	2019.5	Bei einem Dreier oder Sechser-Dreier kann es vorkommen, dass ein Gegner des Dreiers seinen Sküs oder seinen Mond zugibt, wenn einer seiner Partner den Pagat eines weiteren Partners bereits mit Mond oder Sküs gestochen hat.
2019.5	PK	Fehler	2019-04-20	2019.6	Der direkte Zugriff auf OneDrive funktioniert nicht mehr, da das verwendete API von Microsoft nicht mehr unterstützt wird. Der direkte Zugriff wird auch in Zukunft unter Windows nicht mehr unterstützt, weil die neueren Versionen von Windows 10 OneDrive-Ordner synchronisieren.
2019.5	PK	Anford.	2019-05-01	2019.6	Beim Auswählen eines Bildausschnittes für ein Spielportrait oder für eine Kartenrückseite soll der Ausschnitt automatisch korrigiert werden, wenn er aus dem Bild herausragt.
2019.5	PK	Anford.	2019-05-01	2020.4	KubiTarock soll noch in diesem Jahr auch für Android-Geräte freigegeben werden. Die Android-Version soll optisch und funktional nahezu identisch zur Windows-Version sein.
2019.5	HL	Fehler	2019-07-08	2019.6	Wenn bei einem Ouvert-Spiel der Deklarierer noch einen Stich braucht und keinen sicheren Stecher mehr hat, kann es vorkommen, dass der Simulator das Spiel mit einer Fehlermeldung beendet oder schlecht spielt.
2019.6	PK	Fehler	2019-08-11	2019.7	Im Hochformat werden auf dem Spieltisch die beiden Kartenstapel links für den Talon und rechts für die noch nicht ausgeteilten Karten zu groß dargestellt.
2019.7	PK	Fehler	2019-08-30	2019.8	Der Simulator versäumt es u. U. einen gefährdeten Tarock-Ultimo rechzeitig loszuwerden.
2019.7	PK	Fehler	2019-09-16	2019.8	Der Simulator sticht eine Farbe mit seinem höchsten Tarock, obwohl es unwahrscheinlich ist, dass ein nachfolgender Gegener die Farbe ebenfalls mit Tarock sticht.
2019.7	PK	Fehler	2019-10-24	2019.8	Wird eine Karte gezogen aber nicht plaziert, wird sie automatisch per Animation zu ihrem Ausgangspunkt zurück befördert. Falls dabei aber

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					die Option zur Unterdückung von Animationen aktiv ist, stürzt das Programm ab.
2019.7	PK	Fehler	2019-10-24	2019.8	Wird eine Karte automatisch per Animation zu ihrem Ausgangspunkt zurück befördert, wird die ursprüngliche Kartenmarkierung nicht wieder hergestellt.
2019.7	PK	Anford.	2019-10-24	2019.8	Der bisher zur Fehlerberichterstattung und Benutzungsanalyse verwendete Dienst "HockeyApp" wird eingestellt. Der Nachfolgedienst "AppCenter" verwendet ein anderes API, das integriert werden muss.
2019.8	PK	Anford.	2019-11-01	2019.9	Für die Kommunikation beim Online-Spielen soll nur noch das HTTPS-Protokoll verwendet werden.
2019.8	IR	Fehler	2019-11-06	2019.9	Falls der Simulator bei einem Tarock-Spiel nur noch nicht angesagte Besserstücke hat, spielt er unter Umständen den aktuellen Ultimo, der gefangen werden kann, anstatt den nächst kleineren Ultimo zu verwenden.
2019.8	PK	Fehler	2019-11-27	2019.9	Nach dem Löschen eines Benutzerportraits wird das ursprüngliche Bild nicht sofort beim betroffenen Spieler angezeigt, sondern erst nach einem Neustart der App.
2019.8	PK	Fehler	2019-12-07	2019.9	Wird eine Spieldatei geladen, die wie das aktuelle Spiel die Abrechnung oder die Bilanz zeigen soll, wird die entsprechende Ansicht nicht aktualisiert.
2019.8	PK	Fehler	2019-12-10	2019.9	Die App kann abstürzen, wenn eine existierende Online-Gruppe gelöscht wird.
2019.9.296	PK	Fehler	2019-12-15	2019.9.298	Das Speichern eines Spiels wird mit einer Fehlermeldung abgebrochen. Das fehlerhaft gespeicherte Spiel kann dann auch nicht geladen werden.
2019.9	PK	Fehler	2020-01-09	2020.1	Unter bestimmten Umständen gibt der Simulator den aktuellen Tarock ultimo zu, obwohl bereits ein höherer Tarock auf dem Tisch liegt.
2020.1	PK	Fehler	2020-02-10	2020.2	Der Simulator empfielt u.U. einen Tarock auszuspielen, der überstochen werden kann, obwohl der Spieler einen Valat angesagt hat.
2020.1	PK	Anford.	2020-01-10	2020.2	Aufgrund der eingestellten Unterstützung von Windows Mobile durch Microsoft, werden zukünftige Versionen von KubiTarock auf dieser Plattform nicht mehr lauffähig sein. Die Version 2020.02 wird aber für Windows Mobile Nutzer weiterhin verfügbar sein. Eine Neuanmeldung zum Online-Spielen ist aber nur noch in den folgenden Versionen möglich.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

2020.3	CG	Fehler	2020-04-16	2020.4	Der Simulator als Gegner eines Dreier- oder Rufer-Spiels gibt nicht die höchste Farbkarte zu, wenn sein Mitspieler bereits gestochen hat und er selbst keine Tarock mehr hat, weil er die Chance, mit seiner höchsten Farbkarte noch zu stechen, falsch bewertet.
2020.3	MK	Fehler	2020-04-17	2020.4	Der Simulator berechnet beim Trischaken die Zahl der ausstehenden Karten falsch, weil er die bereits verteilten Talonkarten doppelt zählt. Dadurch können beim Quizspiel auch Fragen falsch bewertet werden.
2020.3	PK	Anford.	2020-04-18	2020.4	Die Bildauschnitte für die Nutzerfotos sollen von 99x99 Pixel auf 200x200 Pixel vergrößert werden. Damit sind sie auf verschiedenen Android-Geräten leichter zu erzeugen.
2020.3	PK	Anford.	2020-04-19	2020.4	Die Aktionszustände der Spielkarten sollen durch die Rahmenfarbe noch besser wiedergegeben werden.
2020.5	PK	Fehler	2020-04-23	2020.5	Bei der Neuinstallation auf einem Tablet werden fehlerhafterweise die Voreinstellungen für Smartphones verwendet.
2020.4	PK	Anford.	2020-04-23	2020.5	Bei der Erstintallation sollte die Anzeige der Neuigkeiten unterbleiben.
2020.4-7	PK	Fehler	2020-04-24	2020.8	KubiTarock stürzt auf vielen Android-Geräten nach kurzer Zeit wegen Speicherüberlauf ab. Nicht mehr benutzter Bitmap-Speicher muss explizit freigegeben werden, da die verwendete Laufzeitumgebung das nicht automatisch leistet.
2020.4	PK	Fehler	2020-04-28	2020.8	KubiTarock stürzt ab, wenn der Nutzer bei der Anmeldung ein Konto auswählt, das keine gültige E-Mail-Adresse definiert.
2020.8	PK	Fehler	2020-04-28	2020.9	Die Maßnahmen zur Verhinderung der Speicherüberläufe bei Android haben zu ruckartigen Animationen geführt.
2020.10	PK	Fehler	2020-05-03	2020.11	Das Caching von Kartenbildern berücksichtigt nicht die speziellen Anforderungen von Android. Dies kann zu Leistungsproblemen und Speicherüberläufen führen.
2020.11	PK	Fehler	2020-05-03	2020.12	Die vor dem Spieler auf dem Tisch liegende Karte wird beim Ausspielen unnötigerweise fokusiert. Außerdem wird die Markierung der Karte beim Fallenlassen auf dem Tisch nicht gelöscht.
2020.11	PK	Fehler	2020-05-03	2020.12	Unter Android werden Spiele- und Bilddateien auf OneDrive als leere Dateien gespeichert.
2020.11	PK	Fehler	2020-05-03	2020.12	Nur unter Android:

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					Das Portrait des aktiven Spielers atmet nicht mehr, wenn die Überlagerungsscheibe des Spielassistenten mit der Zurück-Taste verlassen wird. Der Kartenbetrachter zeigt erst nach mehrmaligen Drehen des Gerätes die Kartenbilder in der richtigen Größe an.
2020.12	PK	Fehler	2020-05-07	2020.13	Unter Android bewirkt ein Klick auf eine freie Fläche in einer Spieleransicht nicht, dass der unsichtbare App-Balken wieder sichtbar gemacht wird.
2020.12	PK	Fehler	2020-05-09	2020.13	Unter Android sind während des Kartenausteilens die Tasten des App-Balkens nicht gesperrt. Dadurch können unabsichtlich Funktionen ausgelöst werden, die die App zum Absturz bringen können. Während des Kartenausteilens darf nur die blinkende Stop-Taste benutzbar sein.
2020.13	PK	Fehler	2020-05-10	2020.15	Nur unter Android: Der Doppel-Klick auf eine Handkarte funktioniert nur, wenn die beiden ersten Klicks innerhalb einer halben Sekunde erfolgen. Weitere Klicks werden dann ignoriert und die Karte muss gezogen und fallen gelassen werden. Die Aktualisieren-Taste auf der Online-Info-Scheibe läd nicht die aktuelle Web-Seite neu sondern zeigt wieder die Seite an, auf die der ursprüngliche Link verwiesen hat.
2020.15	PK	Fehler	2020-05-11	2020.16	Im Offline-Modus ist beim Starten eines neuen Spiels, die Aktionsbox nicht sofort gesperrt. Dadurch kann die Kartenausgabe mehrfach ausgelöst und die App zum Absturz gebracht werden.
2020.15	PK	Anford.	2020-05-12	2020.17	Um die Bedienung auf Touch-Geräten zu erleichtern, sollen die Karten mit einer kurzen Wischbewegung zum Ziel befördert werden können, solange das Ziel eindeutig ist.
2020.15	PK	Fehler	2020-05-15	2020.17	Der Simulator als Deklarierer eines Rufer- oder Dreier-Spiels verzichtet oft auf einen Farbstich mit seiner höchsten Karte, wenn nach ihm noch ein Gegner mit Tarock stechen könnte. Er berücksichtigt dabei nicht, dass die Chance mit der Karte später zu stechen oder dass später ein Partner die sticht, noch viel geringer ist.
2020.17	PK	Fehler	2020-05-17	2020.18	Unter Android 7 funktioniert die Tonausgabe nicht. Unter Android ist die Funktion "Schreiben Sie eine Rezension" nicht implementiert.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

2020.17	PK	Fehler	2020-05-20	2020.21	Wird beim Laden einer externe Spieledatei (z.B aus dem Archiv) nach Abfrage noch die aktuelle Datei gesichert, wird die externe Datei beim Sichern gelöscht und eine Fehlermeldung wird ausgegeben. Außerdem wird beim Laden einer externen Spieledatei die sichtbare Ergebnis- bzw. Abrechnungsansicht nicht aktualisiert.
2020.17	PK	Anford.	2020-05-22	2020.21	Das Startup-Bild sollte animiert vergrößert werden. Beim Trischaken sollte die zusätzliche Talon-Karte erst nach einer kurzen Pause zu dem Stich hinzugegeben werden, damit man die aufgedrehte Talon-Karte etwas länger sehen kann.
2020.17	PK	Fehler	2020-05-22	2020.21	Der Simulator verzichtet in einem Rufer- oder Dreier-Spiel oft auf einen Farbstich mit seiner höchsten Karte, wenn nach ihm noch ein Gegner mit Tarock stechen könnte. Er berücksichtigt dabei nicht, dass die Chance mit der Karte später zu stechen oder dass später ein Partner die sticht, noch viel geringer ist.
2020.18	PK	Fehler	2020-05-22	2020.21	Unter Android wird der Hintergrund einer fokusierten Tischkarte unnötigerweise hervorgehoben.
2020.21	PK	Fehler	2020-05-22	2020.22	Unter Android bewirkt ein langer Klick auf eine Spieleransicht oder auf den Spieltisch kein Umschalten der Anzeigevergrößerung.
2020.21	PK	Fehler	2020-05-25	2020.22	Unter Android kann die App abstürzen, wenn ein Spiel während der Talon-Auswahl gespeichert und anschließend neu gestartet wird.
2020.21	WE	Anford.	2020-05-25	2020.22	Die Verteilung von Talonkarten in einem Trischaken-Spiel während der ersten 6 Stiche soll nicht mehr automatisch erfolgen. Sie soll durch eine Benutzerinteraktion erfolgen, damit die Mitspieler die verteilten Karten in einem Online-Spiel mitzählen können.
2020.21	WE	Anford.	2020-05-25	2020.22	Beim Ausspielen einer Karte soll die Karte zurück auf die Hand befördert werden, wenn sie nicht auf den Tisch fallen gelassen wird.
2020.22	PK	Fehler	2020-05-27	2020.23	Beim Trischaken wird die Anzahl der verbliebenen Talon-Karten nicht richtig angezeigt.
2020.22	PK	Fehler	2020-05-27	2020.23	Beim Trischaken kann die oberste Talon-Karte nur durch Anklicken, aber nicht durch Ziehen und Fallenlassen abgeholt werden.
2020.23	PK	Fehler	2020-05-31	2020.24	KubiTarock stürzt ab, wenn ein Spieler einen Sechser-Dreier ansagt und in den lokalen Einstellungen Animationen nicht unterdrückt werden.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

2020.24	PK	Fehler	2020-06-01	2020.25	KubiTarock stürzt unter Android 7 ab, weil eine Funktion verwendet wurde, die von Android 7 nicht unterstützt wird.
2020.27	PK	Fehler	2020-06-19	2020.28	KubiTarock kann bei der Ausführung von Undo unter Android abstürzen.
2020.28	PK	Fehler	2020-06-20	2020.29	Im Editiermodus können Karten nicht richtig getauscht werden. Es wird immer Spieler 1 als Tauschziel verwendet, wenn das Ziel ein Spieler ist.
2020.29	PK	Fehler	2020-06-23	2020.30	Unter Android sind die Dateien im Archiv aufsteigend statt absteigend sortiert. Dadurch werden bei überschreitung des Dateienlimits die neuesten anstatt der ältesten Dateien gelöscht.
2020.30	PK	Fehler	2020-07-03	2020.31	Wenn beim Start der App der Zugriff auf den KubiTarock-Server trotz Internetverfügbarkeit aus irgend welchen Gründen nicht funktioniert, wird keine Fehlermeldung ausgegeben.
2020.30	PK	Fehler	2020-07-03	2020.31	Wenn während der animierten Kartenausgabe eine Überlagerungsscheibe (z.B. App-Abrechnung) sichtbar gemacht wird, kann die App unter Android abstürzen.
2020.31	PK	Fehler	2020-07-06	2020.33	Bei einer Neuinstallation wird die Versionsnummer nicht gespeichert. Daraufhin werden bei folgenden Updates keine Neuigkeiten angezeigt.
2020.31	PK	Fehler	2020-07-06	2020.33	Unter Android können bei einer Neuinstallation Konzistenzfehler in den Spieldaten auftreten.
2020.33	PK	Fehler	2020-07-09	2020.34	Unter Android wird nach dem erstmaligen Einloggen die Startprozedur zweimal ausgeführt. Dadurch können Folgefehler auftreten und die App zum Absturz bringen.
2020.33	PK	Anford.	2020-09-02	2020.36	Die Quiz-Statistik soll in einem eigenen Statistikordner statt im Archiv gespeichert werden. Dadurch kann die letzte Statistik schneller gefunden und geladen werden. Außerdem sollen maximal zwei Generationen der Quiz-Statistik gespeichert werden. Zur Verwaltung des Statistikordners soll eine eigene Überlagerungsscheibe zur Verfügung gestellt werden.
2020.34	PK	Fehler	2020-09-03	2020.36	Unter Android läuft die Darstellung fokusierter Karten in einer Schleife. Dadurch wird das Gerät unnötig belastet und die App verlangsamt.
2020.35	PK	Fehler	2020-09-04	2020.36	Unter Android können primäre AppBar-Kommandos nicht mehr angeklickt werden, wenn Sie aus Platzgründen in die Erweiterungsliste verschoben wurden.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

2020.35	PK	Fehler	2020-09-11	2020.36	Unter Android kann kein Ausschnitt von einem Kamera-Schnappschuss erstellt werden, wenn das Gerät mit Hardware-Beschleunigung arbeitet. Das funktioniert jetzt, aber nur ab Android-Version 10.
2020.36	PK	Fehler	2020-09-30	2020.37	Unter Android stürzt KubiTarock ab, wenn keine Netzverbindung über LAN, WLAN oder Mobilfunk verfügbar ist.
2020.36	PK	Fehler	2020-09-30	2020.37	Unter Umständen gibt der gerufene Spieler den nicht angesagten König ultimo im vorletzten Stich zu, obwohl es sehr wahrscheinlich ist, dass der Rufer im letzten Stich noch den höchsten Tarock hat.
2020.36	LP	Fehler	2020-10-07	2020.37	Die Karte Karo-4 zeigt unten die Zahl 2 statt der Zahl 4.
2020.36	PK	Fehler	2020-10-07	2020.37	Die Undo-Taste wird nicht gesperrt, wenn unmittelbar nach dem Systemnutzer ein vom Simulator gesteuerter Spieler aktiviert wird. Dadurch kann der Systemnutzer versehentlich die Undo-Taste auslösen, währen der Simulator agiert. Dies kann die Spieldaten inkonsistent werden lassen.
2020.37	PK	Fehler	2020-10-10	2020.38	Unter Android werden beim Online-Spielen die AppBar-Tasten nicht gesperrt, wenn entfernte Nutzer agieren. Falls der Systemnutzer versehentlich eine dieser nicht-gesperrten Tasten betätigt, kann das die Spieldaten durcheinander bringen.
2020.37	PK	Fehler	2020-10-11	2020.38	Nach dem Austeilen der Karten bleibt die blinkende Stop-Taste sichtbar, wenn der Spieler vor dem Spieler des Systemnutzers die Karten ausgegeben hat.
2020.38	PK	Fehler	2020-10-15	2020.39	Unter Android werden die Kommandos der AppBar-Erweiterung erst wieder freigegeben, nachdem die App neu gestarted wurde.
2020.39	VS	Anford.	2020-11-02	2020.40	KubiTarock soll die Spielvarianten unterstützten die im Handbuch TAROCK von Martin Vácha beschrieben sind.
2020.39	PK	Fehler	2020-11-02	2020.40	Der Simulator gibt auf einen Tarock-Stich seiner Gegner mehrfach eine hohe Farbkarte zu, obwohl auf Grund des vorhergehenden Stichs klar ist, dass sein Partner den Tarock-Stich nicht übernehmen kann.
2020.39	PK	Fehler	2020-11-10	2020.40	Der Quapil kann nicht angesagt werden und wird auch beim Spiel teilweise nicht berücksichtigt, obwohl die entsprechende Spieloption ausgewählt ist.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

2020.39	PK	Fehler	2020-11-13	2020.40	Der Simulator gibt auf einen Tarock-Stich seines Rufers den Pagat (oder auch II, III) zu, obwohl absehbar ist, dass er nur mit seinem niedrigsten Tarock das angesagte Besserstück (II, III oder IV) seines Rufers nicht stechen muss.
2020.40	EG	Fehler	2020-12-08	2020.41	Fälschlicherweise wird bei einem nicht angesagten Valat, die Prämie für 4 Könige angerechnet.
2020.40	PK	Fehler	2020-12-10	2020.41	KubiTarock kann abstürzen, wenn von der Spielassistenten-Scheibe aus eine animierte Aktion angestoßen wird.
2020.40	MK	Fehler	2020-12-13	2020.41	Bei einem Negativ-Spiel kann mit Pagat eine Farbe gestochen werden, obwohl der Pagat nicht der letzte Tarock ist.
2020.40	PK	Fehler	2020-12-19	2020.41	KubiTarock kann unter Android abstürzen, wenn "Verwalte Spieledateien" im Querformat aufgerufen wird.
2020.41	PK	Fehler	2020-12-22	2021.01	Wird unter Android die Schriftgröße größer 1,0 eingestellt und anschließend die Sprache umgestellt, wird eine um mindestens Faktor 10 vergrößerte Schrift verwendet und die Spieloberfläche ist nicht mehr bedienbar.
2020.41	PK	Fehler	2020-12-27	2021.01	Werden Spielhinweise akustisch ausgeben und ein Spiel wird automatisch fertiggespielt, wird der letzte Stich nicht richtig gespeichert und das Spiel wird inkonsistent.
2021.01	PK	Fehler	2021-01-03	2021.02	Wird mit dem Spielassistenten ein neues Spiel gestartet, kann KubiTarock unter Android abstürzen.
2021.01	PK	Fehler	2021-01-04	2021.02	Der Spielassistent behauptet oft fälschlicherweise, dass es unwahrscheinlich sei, dass ein folgender Spieler Tarock übersticht.
2021.02	GPS	Fehler	2021-01-04	2021.03	Die Pagat-Darstellung im Tarock-Katzen-Design verletzt eine Richtinie des Google-Play-Stores (Unangebrachte Alkoholverwendung). Sie muss daher geändert werden.
2021.02	GE	Fehler	2021-01-04	2021.03	Wird beim Online-Spielen nach Übertragungsproblemen automatisch oder manuell die Erneuerung der Sitzungsdaten ausgelöst, werden auf dem entsprechenden Endgerät die Kontostände der letzten Sitzung (Vorträge) mit den aktuellen Kontoständen überschrieben. Auf dem jeweiligen Endgerät stimmen dann die Vorträge und die Differenzen bei der Spielabrechnung nicht mehr.
2021.02	PK	Anford.	2021-01-04	2021.04	Die Abrechung der Online-Spiele zeigt bisher nur die zum Zeitpunkt der Abrechnung aktiven

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					Mitglieder. Sie soll zukünftig alle Gruppenmitglieder und den Tarobot enthalten, damit die Abrechnung auch bei wechselnden Mitspielern und wechselnder Spielerzahl schlüssig bleibt.
2021.04	PK	Fehler	2021-01-15	2021.05	Die Abrechung der Online-Spiele zeigt manche Mitglieder zweimal an: einmal als aktives und einmal als inaktives Mitglied.
2021.05	PK	Fehler	2021-01-20	2021.06	Wenn mehrere Spieler einen Zwiccolo oder Piccolo ansagen, darf der letzte Ansager die erste Karte ausspielen. Das ist falsch, wenn der letzte Ansager nicht die Vorhand hat. Grundsätzlich hat die Vorhand den Vorrang beim Ausspielen der ersten Karte. Hat aber kein Ansager die Vorhand, hat der erste Ansager (nach der Vorhand) Vorrang.
2021.05	PK	Anford.	2021-01-21	2021.06	Die Spieleinstellungen für Online- und Offline-Spiele müssen im Titel unterscheitbar sein. Außerdem soll die Einstellung der verschiedenen Regelsätze durch spezielle Kommandos vereinfacht werden. Änderungen der Einstellungen sollen nur noch vor einem neuen Spiel möglich sein.
2021.06	PK	Fehler	2021-01-30	2021.07	Wird ein Besser-Rufer-Spiel nochmal mit einem Regelsatz gespielt, in dem der Besser-Rufer nicht vorkommt, stürzt KubiTarock bei der Spielauswertung ab.
2021.07	RR	Anford.	2021-01-23	2021.08	Es soll ein neuer Regelsatz "Melk" eingeführt werden, der die im Raum "Melk" üblichen Tarock-Regeln implementiert.
2021.07	EG	Fehler	2021-01-24	2021.08	Wenn mehrere Spieler einen Zwiccolo oder Piccolo ansagen, kann der erste Ansager kein Positiv-Spiel mehr bieten.
2021.07	RR	Anford.	2021-02-11	2021.08	Der Kartengeber sollte besonders gekennzeichnet sein, damit man immer erkennen kann wer das Spiel begonnen hat.
2021.07	PK	Fehler	2021-02-12	2021.08	Der Simulator bietet u. U. für einen Solo-Farben-Dreier, obwohl sein Karten dafür viel zu schlecht sind.
2021.08	PK	Anford.	2021-02-01	2021.09	Ähnlich der Quizstatistik soll eine Spielestatistik eingeführt werden, die kalenderbezogen anzeigt, wie viele Spiele von jedem Spieltyp gespielt wurden und mit welchem Erfolg der Systemnutzer, die Spiele absolviert hat, die er entweder selbst angesagt hat oder bei denen er als Partner gerufen wurde.
2021.08	PK	Anford.	2021-03-01	2021.09	Die Mindestpunktzahlen für die Prämien Medaille und Pokal in der Quizstatistik sollen reduziert

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					werden.
2021.08	PK	Fehler	2021-03-17	2021.09	Ruft der Spielmaster während einer Online-Sitzung die Spieleinstellungen von der Gehe-Online-Scheibe aus auf und ändert dort die Einstellungen, werden die Einstellungen für die folgenden Online-Spiele nicht verändert.
2021.08	EG	Fehler	2021-03-21	2021.09	Bei einem Zwiccolo ouvert kann unter bestimmten Umständen ein Fehler auftreten, der den Simulator veranlasst, das Spiel mit einer Fehlermeldung vorzeitig zu beenden.
2021.08	EG	Fehler	2021-03-21	2021.09	Bei der Melk-Spielewertung kann ein Spieler, der bereits einen Solo-Rufer geboten hat und durch einen Pi-Triccolo überboten wurde, kein höheres Gebot mehr abgeben.
2021.08	PK	Anford.	2021-03-22	2021.09	Für die Bewertung des Trischakens müssen noch Optionen eingeführt werden, damit die Regelsets "Cup" und "Luxus" den Angaben im Handbuch TAROCK von Martin Vácha vollständig entsprechen.
2021.08	RR	Anford.	2021-03-24	2021.09	Die Einschränkung "Pagat als letzter Tarock" soll optional außer Kraft gesetzt werden können und im Regelset "Melk" integriert werden.
2021.08	WE	Fehler	2021-03-26	2021.09	Wenn der Benutzer KubiTarock minimiert oder zu einem anderen Desktop wechselt, während KubiTarock noch läuft, kann KubiTarock nach der Reaktivierung nicht mehr bedienbar sein.
2021.08	WE	Fehler	2021-03-26	2021.09	Bei einem Ruferspiel, bei dem der Deklarierer mehrere Tarock-Ultimos angesagt hat, spielt der Simulator als Gerufener u. U. den sicheren, aber nicht angesagten König ultimo unnötigerweise vor dem letzten Stich aus.
2021.09	PK	Fehler	2021-04-02	2021.10	Sind mehr als 2 Dateien im Statistik-Ordner werden die älteren Dateien gelöscht unabhängig davon, ob es sich um Spiele-Statistiken oder um Quiz-Statistiken handelt. Dadurch kann auch die letzte Quiz- oder Spiele-Statistik gelöscht werden.
2021.09	PK	Fehler	2021-04-02	2021.10	KubiTarock stürzt bei dem Versuch ab, eine Statistik-Datei in einen beliebigen Ordner zu speichern.
2021.10	PK	Fehler	2021-04-06	2021.11	Bei einem Rufer-Spiel kann es vorkommen, dass der Rufer im vorletzten statt im letzten Stich die Farbe des gerufenen Königs spielt und dadurch den absolut sicheren König ultimo verhindert.
2021.10	PK	Fehler	2021-04-08	2021.11	KubiTarock kann unter Android abstürzen, wenn ein Fehler beim Setup festgestellt wird.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

2021.10	PK	Fehler	2021-04-08	2021.11	Nach einer Online-Sitzung wird das vorherige Offline-Spiel u. U. fehlerhaft wiederhergestellt.
2021.11	PK	Anford.	2021-04-09	2021.12	Neben den maximal 4 Spielern sollen noch maximal 3 Zuschauer an Online-Spielen teilnehmen können. Spieler und Zuschauer sollen ihre Rollen während der Sitzung tauschen können.
2021.11	PK	Fehler	2021-05-05	2021.12	Die Spielsynchronisierung des KubiTarock-Servers kann bei Übertragungsfehlern im Internet außer Takt geraten und zum Spielabbruch führen.
2021.11	PK	Fehler	2021-05-05	2021.12	Wenn im vorletzten Stich der Rufer keinen Tarock mehr hat und sicher ist, dass er nicht mehr stechen kann, wirft der Simulator als Gerufener den gerufenen König nicht ab, obwohl er das könnte.
2021.11	PK	Fehler	2021-05-10	2021.12	Bei den Regelsets "Luxus" und "Melk" waren Einstellungen falsch.
2021.11	PK	Fehler	2021-05-12	2021.12	Bei Besser-Rufer-Spielen wird die Ansage eines Besserstücks nicht überprüft.
2021.12	PK	Anford.	2021-05-14	2021.13	Beim Online-Spielen werden die übertragenen Portrait-Bilder immer wieder abgespeichert, obwohl sie schon vorhanden sind. Das kann zu Zugriffskonflikten und zum Programmabsturz führen. Sie sollen nur noch gespeichert werden, wenn noch keine Datei mit gleichem Namen und gleicher Dateigröße vorhanden ist.
2021.12	PK	Anford.	2021-05-15	2021.13	Werden mit der Spiele-Datei-Verwaltung Dateien kopiert sollen diese unter Windows auch in die Zwischenablage kopiert werden, damit sie mit dem Datei-Explorer weiter verarbeitet werden können. Unter Android ist das leider nicht möglich, weil keine App bekannt ist, die die Weiterverarbeitung ermöglichen würde.
2021.12	MF	Fehler	2021-05-21	2021.13	Das Programm erlaubt auch dann die Ansage eines Rufer-Spiels, wenn der Rufende selbst schon 4 Könige hat. In der Folge wird das Spiel mit einer Fehlermeldung abgebrochen.
2021.13	PK	Fehler	2021-05-23	2021.14	Die Aktionsbox ist u. U. nicht gesperrt, wenn der Benutzer mit der App-Bar-Taste ein neues Spiel startet. Falls er die Aktionsbox-Taste danach auch noch drückt, wird die Kartenausgabe zweimal ausgeführt und die App stürzt in der Folge ab.
2021.13	PK	Fehler	2021-05-27	2021.14	Sagt ein Spieler König-Rufer oder Solo-Rufer an, können die vorgeschlagenen Zusatzansagen nicht geändert werden.
2021.14	PK	Fehler	2021-05-28	2021.15	Sagt ein Spieler einen Bettler oder Ouvert-Spiel an, wird er nach der Lizitation zur Ansage von Zusatzpunkten aufgefordert, obwohl es bei diesen

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					Spielen keine Zusatzpunkte gibt.
2021.15	PK	Fehler	2021-05-30	2021.16	Wenn sich Spieler nahezu gleichzeitig zum Online-Spielen anmelden, kann es vorkommen, dass bei einem Endgerät eine Meldung vom Server eintrifft, bevor die App empfangsbereit ist. Der Server sendet dann keine Meldungen mehr zu dem Endgerät, bis der Benutzer die Sitzung erneuert.
2021.16	WE	Fehler	2021-06-06	2021.17	Bei einem Bettler oder einem Ouvert-Spiel kann kein Kontra angesagt werden.
2021.17	KG	Fehler	2021-06-19	2021.18	KubiTarock stürzt ab, wenn mehrere Spieler in der ersten Bieterrunde ein Negativ-Spiel bieten und keiner der Spieler in der zweiten Runde sein Gebot erhöht.
2021.18	KG	Fehler	2021-06-25	2021.19	Wenn bei der Anmeldung zum Online-Spielen der Log-Dateien-Ordner die maximale Anzahl von Dateien enthält, wird die Anmeldung mit einer Fehlermeldung abgebrochen.
2021.19	KG	Anford.	2021-06-28	2021.20	Die Melk-Regel für Farbspiele sollen um die Option ergänzt werden, dass Farbkarten nur abgelegt werden dürfen, wenn keine Tarock-Karten außer Trull-Karten mehr vorhanden sind.
2021.19	IR	Fehler	2021-06-29	2021.20	Während der Kartenausgabe beim Online-Spielen ist Aktionsbox kurzzeitig bedienbar. Falls der Kartengeber sie nochmal anklickt, wird die Kartenausgabe doppelt ausgeführt und die App stürzt ab.
2021.19	PK	Anford.	2021-07-01	2021.20	Ein Spieler soll sich zum Online-Spielen auch dann anmelden können, wenn er schon eingeloggt ist. Dadurch kann er sich schnell wieder einloggen, wenn ihm das Abmelden nicht möglich ist.
2021.20	PK	Fehler	2021-07-10	2021.21	Werden mehr als 7 Ordner für Archiv, Bilder, Statistiken, oder Log-Dateien definiert, wird u. U. der jeweilige Standardordner aus der Combo-Box gelöscht, der danach nicht mehr eingefügt werden kann.
2021.20	EG	Fehler	2021-07-14	2021.21	Unter Windows kann KubiTarock abstürzen, wenn eine Karte etwas gezogen und sofort doppelt-geklickt wird.
2021.21	PK	Fehler	2021-07-16	2021.22	Unter Android kann KubiTarock abstürzen, wenn beim Setup ein Fehlermeldung ausgegeben wird.
2021.21	PK	Fehler	2021-07-19	2021.22	Der Simulator sagt bei einem Besser-Rufer nachträglich noch höheres Besserstück an, obwohl ein Gegener bereits gegen das zuvor angesagte Besserstück ein Kontra ausgesprochen hat.
2021.22	HS	Fehler	2021-08-04	2021.23	Der Simulator ermöglicht das automatische

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					Fertigspielen, obwohl noch ein unangesagter König ultimo bei einem Spieler existiert, der ohne diesen Hinweis nicht unbedingt wissen kann, ob der König ultimo möglich ist.
2021.23	PK	Anford.	2021-08-15	2021.24	Weil Microsoft die automatische Synchronisierung von Profildaten zwischen Windows-Geräten nicht mehr unterstützt, müssen die globalen Einstellung in KubiTarock neu organisiert werden. Folgende Änderungen ergeben sich daraus: • Die lokale Einstellung "Synchronisiere Spielstatus", die nur für Windows verfügbar war, soll entfallen. • Die Einstellungen zur Spieldarstellung, für die Spieltöne und die Anmeldedaten für das Online-Spielen sollen nicht mehr als globale sondern als lokale Einstellungen behandelt werden. • Die verbleibenden globalen Einstellungen (globale Optionen, Tarif und Sprache) sollen in der KubiTarock-Datenbank gespeichert und über alle Windows-und Android-Geräte eines Nutzers hinweg synchronisiert werden.
2021.25	PK	Fehler	2021-09-27	2021.26	Der Simulator hat nur noch zwei Tarock und gibt anstelle seines Pagats den höheren Tarock zu, obwohl er im nächsten Stich mit dem höheren Tarock den angesagten Ultimo des Gegners fangen könnte.
2021.26	KG	Fehler	2021-09-23	2021.27	Wenn mehrere Spieler ein Negativ-Spiel durchführen, wird das Spiel u. U. nicht beendet, wenn der letzte Negativ-Spieler sein Spiel verloren hat. Danach tritt ein Folgefehler auf und das Spiel wird beendet.
2021.26	PK	Fehler	2021-09-30	2021.27	Wird unter Android ein Foto mit mehr als 2048 Pixel Seitenlänge geladen, um es für ein Nutzerbild oder für eine Kartenrückseite zuzuschneiden, stürzt KubiTarock ab.
2021.26	PK	Anford.	2021-10-02	2021.27	Nachdem unter Android die Ausrichtung von Fotos oft nicht automatisch ermittelt werden kann, sollen Kommandos zum Drehen und Spiegeln des Fotos in den betreffenden Überlagerungsscheiben bereitgestellt werden.
2021.27	PK	Anford.	2021-10-18	2021.28	Nachdem verschiedene Mail-Apps eine zu versendende Spieledatei nicht direkt in den Anhang übernehmen können, sollen die zu versendenden Dateien immer im Log-Dateien-Ordner bereitgestellt werden. Von dort aus können sie dann in einen anderen Ordner kopiert und

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					versandt werden. In der Online Hilfe soll das in einem eigenen Kapitel beschrieben werden.
2021.28	PK	Fehler	2021-11-09	2021.29	Ab der Android-Version 10 und abhängig vom verwendeten E-Mail-Programm funktioniert das Versenden von E-Mails in KubiTarock nicht mehr.
2021.29	PK	Anford.	2021-11-09	2021.30	Der Zugriff auf die Online-Infos soll mit HTTPS erfolgen.
2021.30	PK	Anford.	2021-11-20	2021.31	Der direkte Zugriff auf OneDrive ist unter Windows unnötig. Wenn die entsprechenden globalen Einstellungen unter Windows trotzdem verwendet werden sollen, muss die neue Option "Verwende OneDrive Windows" aktiviert sein.
2021.30	PK	Fehler	2021-11-27	2021.32	Der Simulator wirft ein Besserstück mit der Begründung ab, dass das Besserstück im nächsten oder übernächsten Stich gefangen werden könnte, obwohl der Spielstand noch nicht so weit fortgeschritten ist.
2021.31	PK	Fehler	2021-12-05	2021.32	Das Dateityp-Symbol der KubiTarock-Spiel-Datei ist undefiniert.
2021.31	PK	Fehler	2021-12-07	2021.32	KubiTarock kann unter Android nach der Installation abstürzen, wenn das Benutzerkonto noch nicht registriert ist.
2021.32	PK	Fehler	2021-12-23	2021.33	Der Simulator behält seinen unangesagten Pagat und gibt eine andere Tarock-Karte zu, obwohl er andernfalls den angesagten Ultimo seines Gegners fangen könnte.
2021.32	PK	Fehler	2021-12-23	2021.33	Der Simulator hält einen unangesagten Ultimo noch für möglich, obwohl der letzte Gegner mit Tarock ausreichend davon haben könnte, um den Ultimo zu verhindern.
2021.32	PK	Anford.	2021-12-23	2021.33	Der Rahmen einer Karte, die nicht manipuliert werden kann, soll unter Windows nicht hervorgehoben werden, wenn sich der Mauszeiger darüber befindet.
2021.33	PK	Fehler	2021-12-26	2021.34	Der Simulator spielt einen niedrigen Tarock aus, um ein mögliches Besserstück zu verhindern, obwohl er genügend hohe Tarock hat um alle gegnerischen Tarock abzuholen.
2021.34	PK	Anford.	2022-01-03	2022.01	Beim ersten Aufruf von KubiTarock nach der Installation muss sich der Nutzer mit seiner E-Mail-Adresse authentifizieren. Weil die bisher verwendete Methode unter Windows ist nicht mehr zuverlässig funktioniert, soll nach Möglichkeit die E-Mail-Adresse aus den Kontoinformationen des aktuellen Systemnutzers ermittelt werden. Dem muss der Nutzer ausdrücklich zustimmen.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

2022.01	PK	Fehler	2022-01-10	2022.02	Beim einem Farben-Dreier wird das automatische Fertig-Spielen u. U. nicht angeboten, obwohl der als erster auspielende Spieler nur noch solche Tarock hat, dass er damit alle noch vorhandenen Tarock der anderen Spieler abholen kann.
2021.34	PK	Anford.	2022-01-02	2022.03	Der KubiTarock-Server soll auf die neueste Server-Software von Microsoft umgestellt und die Synchronisierung beim Online-Spielen soll verbessert werden: Die neue Datenbank-Software wiederholt automatisch Transaktionen, die wegen eines Verbindungsfehlers abgebrochen wurden. Die neue Synchronisierung beim Online-Spielen gewährleistet, dass keine Überholungseffekte auftreten können.
2022.02	PK	Anford.	2022-02-01	2022.03	Die in den Einstellungen festgelegte Risikobereitschaft soll beim Ansagen eines Besserstücks durch einen Alleinspieler stärker berücksichtigt werden.
2022.02	PK	Fehler	2022-02-04	2022.03	Unter Android werden Nutzer- und Gruppenpassworte u. U. offen angezeigt.
2022.02	PK	Fehler	2022-02-05	2022.03	Auf der Spiel-Nutzer-Scheibe werden geänderte Passworte u. U. nicht abgespeichert.
2022.02	PK	Fehler	2022-02-15	2022.03	Die Risikobereitschaft und die Anzahl der Quizfragen können im Gegensatz zu den anderen Spieleinstellungen auch dann geändert werden, wenn ein Spiel bereits begonnen ist. Wegen eines Fehlers werden die Änderungen aber nicht gespeichert, wenn ein Spiel bereits begonnen ist.
2022.03	PK	Fehler	2022-02-26	2022.04	Eine Kartenrückseite mit eingefügtem Foto kann nicht mehr gelöscht werden.
2022.03	PK	Fehler	2022-02-27	2022.04	Obwohl der Simulator bei einem Tarockspiel versuchen könnte, alle ausstehenden Tarock seiner Gegener abzuziehen, macht er das u. U. nicht.
2022.04	PK	Fehler	2022-02-28	2022.05	Wird KubiTarock vom System suspendiert, weil die Oberfläche nicht mehr sichtbar ist, verläßt der Client auch eine laufende Online-Sitzung. Nach Wiederscheinen der Oberfläche wird die Online-Sitzung aber nicht automatisch wiederhergestellt.
2022.04	PK	Fehler	2022-03-04	2022.05	Wird die Log-Datei einer laufenden Online-Sitzung geöffnet, wird sie unter Windows fehlerhaft dargestellt und beschädigt. Unter Android stürzt das Programm ab.
2022.05	PK	Fehler	2022-03-09	2022.06	Der Simulator lizitiert einen Quapil-, Pelikan- oder Uhu-Rufer obwohl er auch ein noch niedrigeres Besserstück hat und damit auch einen Besser-Rufer mit niedrigerem Risiko lizitieren könnte.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

2022.06	PK	Fehler	2022-03-13	2022.07	Der Simulator in Vorhandpostion spielt Trischaken, obwohl die aktuelle Kartenbewertung auch einen Solo- oder Pagat/Besser-Rufer zuließe. Eigentlich sollte er nur anstelle des Solo- oder Pagat/Besser-Rufers einen König-Rufer ansagen.
2022.07	PK	Fehler	2022-03-17	2022.08	Korrektur der Fehlerkorrektur in Version 2022.07.
2022.09	PK	Fehler	2022-03-22	2022.09	Wegen einer fehlerhaften Abfrage ignoriert der Simulator beim Lizitieren die mögliche Spielstärke des bereits gebotenen Spiels und überbietet z. B. einen Besser-Rufer mit einem Dreier.
2022.09	PK	Fehler	2022-05-02	2022.10	Der Simulator ignoriert beim Lizitieren einen bereits von der Vorhand gebotenen Sechser-Dreier und überbietet ihn z. B. mit einem Dreier.
2022.09	PK	Anford.	2022-05-10	2022.10	Derzeit verendet KubiTarock zum Versenden von E-Mails den vom System als Standard bereitgestellten E-Mail-Client. In den meisten Fällen akzeptiert dieser keinen von der App bereitgestellten Anhang. Das erschwert den Versand von Spieledateien zu Analysezwecken sehr. Der Versand von E-Mails soll daher in Zunkunft von KubiTarock mit Hilfe der SW-Bibliotek MailKit und dem Mail-Server von KubiConsult durchgeführt werden.
2022.09	PK	Anford.	2022-05-15	2022.10	Wenn der Zugriff auf das System-Konto des Nutzers nicht möglich oder nicht erwünscht ist, soll der Nutzer bei der Erstinstallation auch eine E-Mail-Adresse als Kontoname angeben können. Wird die Adresse anschließend erfolgreich verfiziert, wird das Konto damit eingerichtet.
2022.10	IW	Fehler	2022-07-08	2022.11	Vor dem Kauf eines Add-Ons werden unnötigerweise nochmal Kontoinformationen vom System angefordert.
2022.10	MF	Fehler	2022-07-09	2022.11	Der Vorhandspieler kann ein Rufer-Spiel ansagen, obwohl er selbst alle Könige hat.
2022.11	PK	Fehler	2022-07-18	2022.12	Wenn bei einem Trischaken-Spiel ein Spieler Jungfrau wird und zwei Spieler die höchste Punktzahl erreicht haben, muss fälschlicherweise nur einer der beiden Spieler zahlen. Eigentlich müßten die beiden Spieler jeweils die Hälfte zahlen.
2022.11	PK	Fehler	2022-07-23	2022.12	Obwohl Pagat und Mond bereits auf dem Tisch liegen, gibt ein folgender Spieler noch den Sküs zu, obwohl die Märchenstich-Regel gilt.
2022.12	MG	Fehler	2023-05-02	2023.01	Wenn bei einem Zwiccolo oder Triccolo am Spielende nur noch erwünschte Stecher übrig sind, von denen einer zugegeben werden muss, findet

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					der Simulator keine Karte mehr zum ausspielen.
2022.12	WE	Fehler	2023-03-03	2023.01	Wenn man beim Trischaken automatisch fertig spielen läßt, kann es vorkommen, dass der Simulator einen vermeidbaren Stich macht.
2022.12	IR	Fehler	2023-05-05	2023.01	Wenn man bei einem Positiv-Spiel automatisch fertig spielen läßt, kann es vorkommen, dass es der Simulator versäumt im vorletzten Stich noch den Pagat zuzugeben, obwohl er im letzten Stich überstochen wird.
2022.12	PK	Fehler	2023-06-06	2023.01	Auf der Nutzerkonten-Scheibe werden die Online-Kontostände der Gruppenmitglieder nicht angezeigt, wenn anstelle des Gruppenpasswortes das Nutzerpasswort angegeben ist.
2022.12	PK	Anford.	2023-06-01	2023.01	Für KubiTarock sollen in Zukunft zwei Lizenzen angeboten werden: • Eine zeitlich unbefristete und kostenlose Lizenz ausschließlich für Offline-Spiele • Eine zeitlich befristete Lizenz mit kostenpflichtiger Verlängerung für Online- und Offline-Spiele
2023.01	MK	Anford.	2023-10-01	2023.02	Die Zeile mit den Namen der Nutzer soll am Ende der Abrechnungsansicht wiederholt werden, damit bei einer langen Tabelle die Beträge den Nutzern leichter zugeordnet werden können.
2023.01	PK	Anford.	2023-11-01	2023.02	Unter Android soll ein On-Screen-Systembalken im Querformat aus- und wieder eingeschaltet werden können, um die Spielansicht zu vergrößern.
2023.01	PK	Fehler	2023-10-09	2023.02	Beim Online-Spielen kann KubiTarock beim Ablegen überzähliger Talon-Karten abstürzen.
2023.01	PK	Fehler	2023-11-18	2023.02	Folgende Fehler sind in der Android-Version aufgetreten und behoben worden: • Das Einfügen eigener Bilder in Kartenrückseiten oder in Nutzerportraits funktioniert nicht mehr. • Die Umstellung der App-Sprache funktioniert nicht richtig.
2023.02	PK	Anford.	2024-01-22	2024.01	Das Layout des Spielfeldes soll im Querformat so angepasst werden, dass der vorhandene Platz auf Smart-Phones optimal genutzt wird.
2023.02	PK	Anford.	2024-02-02	2024.01	Die Spieloberfläche soll die optionale Schriftvergrößerung besser umsetzen und die automatische Ansichtsvergrößerung soll verbessert werden.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

2023.02	PK	Fehler	2024-02-02	2024.01	Der Simulator empfielt oder sticht Farbe mit dem Pagat, obwohl es sehr wahrscheindlich ist, das der folgende Spielgegner den Pagat übertrumpft.
2023.02	PK	Fehler	2024-03-01	2024.01	Wenn während einer Online-Sitzung Spieler die Sitzung verlassen, können Abrechnungsfehlern auftreten.
2023.02	PK	Fehler	2024-11-03	2024.05	Während einer Online-Sitzung kann es zu Synchronisationsfehlern kommen, wenn eine Spielaktion durchgeführt wird und gleichzeitig ein neuer Spieler oder ein Zuschauer beitritt.
2024.02	PK	Fehler	2024-08-30	2024.03	Das Nehmen eines Stichs mit einem einfachen Mausklick oder Touch funktioniert beim Online-Spielen nur noch beim Spielmaster. Die anderen Spieler müssen ihre Karte vom Tisch wegziehen.
2024.03	PK	Fehler	2024-09-03	2024.04	Beim Trischaken-Spiel kann der Spieler die zusätzliche Talon-Karte nicht nehmen. Der Fehler tritt nur unter Windows auf.
2024.03	PK	Fehler	2024-09-08	2024.04	Das Erstellen eines Schnappschusses mit der Kamera funktioniert nicht. Der Fehler tritt nur unter iOS auf.
2024.04	PK	Fehler	2024-11-03	2024.05	Der Simulator empfieht einen Sechser-Dreier in der Vorhand anzusagen, obwohl der Spieler einen sehr guten Solo-Dreier zum Schluss ansagen könnte.
2024.04	PK	Fehler	2024-11-03	2024.05	Auf manchen Android-Geräten (Pixel5/7) sind im Querformat verschiedene Aktionen nicht möglich oder werden fehlerhaft ausgeführt, wenn am linken Bildschirmrand ein Bereich nicht nutzbar ist.
2024.04	PK	Anford.	2024-11-03	2024.05	Die Ausfallsicherheit beim Online-Spielen soll durch Einführung der "Stateful-Reconnection" verbessert werden. Dabei werden kurzzeitige Verbindungsunterbrechungen automatisch überbrückt.
2024.04	PK	Anford.	2024-11-03	2024.05	Online-Spieler sollen darau hingewiesen werden, dass beim Online-Spielen andere aktive WLAN-Geräte nicht zu nahe beim Spielgerät liegen sollten, wenn das Spielgerät selbst über WLAN kommuniziert. Ansonsten können Verbindungs-abbrüche oder andere Übertragungsfehler auftreten.
2024.04	PK	Anford.	2024-11-30	2024.07	Nachdem Statistik-Dateien beim Übertragen vom Server verloren gehen können, sollen pro Typ mindestens 5 der zuletzt gesicherten Statistikdateien nicht gelöscht werden. Beim Verlust der aktuellen Datei kann die zuletzt gesicherte Datei in der Überlagerungsscheibe der Statistikdateien ausgewählt und dargestellt

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

					werden. Durch eine neue App-Balken-Taste in der Überlagerungsscheibe der Statistiken kann die Datei dann als aktuelle Statistik übernommen werden.
2024.05	PK	Anford.	2024-11-22	2024.07	Die KubiTarock-Client-App und der KubiTarock-Server müssen an eine andere Daten-Serialisierung bei der Kommunikation angepasst werden, damit die Ahead-of-Time-Compilierung möglich ist. Für die AOT-Compilierung ist es auch erforderlich, dass die MailKit-Bibliothek durch den Herausgeber angepasst wird. Erst dann ist es möglich eine neue iOS-Version von KubiTarock freizugeben.
2024.06	MK	Fehler	2024-12-06	2024.07	Unter Android kann es vorkommen, dass die Spiele- und Quizstatistik nicht richtig gespeichert wird.
2024.07	PK	Fehler	2024-12-08	2024.09	Wenn beim Online-Spielen am Client die gleichen Updates mehrfach empfangen werden, wird die Verbindung abgebrochen, obwohl die Duplikate ignoriert werden müssten.
2024.09	PK	Fehler	2024-12-20	2024.12	Wenn beim Online-Spielen ein Spieler die Sitzung verläßt, kann die Gruppe unsynchronisiert werden.
2024.10	PK	Fehler	2024-12-20	2024.12	Wenn beim Online-Spielen Verbindungen zum Server ausfallen, kann die restliche Gruppe unsynchronisiert werden.
2024.08	PK	Fehler	2024-12-27	2024.13	Beim Online-Spielen kann es vorkommen, dass das Spiel wegen eines Fehlers des Programmierers abgebrochen werden muss.
2024.13	PK	Anford.	2025-01-02	2025.02	Die Funktion "Sitzung bereinigen" auf der "Online-Spielen-Scheibe" soll immer nutzbar sein, auch wenn der Nutzer nicht eingeloggt ist.
2025.02	PK	Anford.	2025-01-11	2025.03	Die Funktion "Entferne Nutzer aus Sitzung" auf der "Online-Gruppen-Scheibe" soll für den Gruppen-Administrator immer nutzbar sein, auch wenn er selbst nicht eingeloggt ist.
2025.04	PK	Fehler	2025-02-01	2025.05	Bei einem Besserrufer-Spiel kann es vorkommen, dass der Partner des Besserrufers das Besserstück mit einem höheren Tarock fängt, obwohl er als erster Spieler auch eine Farbkarte ausspielen könnte.
2025.05	PK	Anford.	2025-03-01	2025.06	• Hat ein Spieler 4 Könige in der Hand soll er ersatzweise eine Dame rufen können. • Hat ein Spieler 3 Könige in der Hand soll er den sowohl den "4. König" als auch den König mit der Spielfarbe direkt rufen können.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

2025.06	MK	Fehler	2025-03-23	2025.07	Unter Android und iOS wird die Aktionstaste nach einer Betätigung nicht gesperrt. Dadurch kann ein Nutzer sie mehrmals betätigen und die App kann z.B. beim Kartenausteilen abstürzen.
2025.06	PK	Anford.	2025-03-29	2025.07	Die Xamarin-Schnittsstellen werden von Microsoft nicht länger unterstützt. Die Versionen für Android und iOS müssen deshalb auf die neuen Schnittstellen umgestellt werden. Außerdem sollen die Android- und die iOS-Version mit dem AOT-Compilier direkt in den Maschinencode des Zielsystems übersetzt werden und damit die Ablaufgeschwindigkeit erhöht werden.
2025.07	EG	Fehler	2025-04-02	2025.08	Wenn beim Online-Spielen ein Rollentausch zwischen Zuschauer und Spieler durchgeführt wird, kann es vorkommen, dass ein Spieler fälschlicherweise automatisch gesteuert wird.
2025.07	PK	Fehler	2025-04-02	2025.08	Die automatische Ansichtsvergrößerung kann bei Android dazu führen, dass die Aktionsbox zu groß dargestellt wird.
2025.08	PK	Fehler	2025-05-01	2025.09	Falls ein Gegner mit einem nicht angesagtes Besserstück stechen könnte, kann es vorkommen, dass der gerufene Spieler fälschlicherweise den angesagten König ultimo vorzeitig ausspielt.
2025.09	PK	Fehler	2025-05-12	2025.10	Die in Version 2025.09 durchgeführte Korrektur war leider fehlerhaft, so dass bei einem angesagten König ultimo andere Fehler auftreten konnten.
2025.10	PK	Fehler	2025-06-20	2025.11	Wenn ein Spieler eine lückenlose Folge der höchsten noch verfügbaren Tarock hat und diese von unten nach oben ausspielt, wirft der als Gegner spielende Simulator auch nach dem ersten Stich möglicherweise immer noch hohe Farbkarten ab, auch wenn es nach dem ersten Stich klar sein muss, dass kein Partner mehr überstechen kann.
2025.10	PK	Fehler	2025-06-20	2025.11	Wenn ein Spieler ein nicht angesagtes Besserstück ausspielt, wirft der als Gegner spielende Simulator möglicherweise eine hohe Farbkarten ab, auch wenn es sehr unwahrscheinlich ist, dass ein Partner überstechen kann.
2025.11	PK	Fehler	2025-06-25	2025.12	Wegen eines Programmierfehlers sticht der Simulator nicht mit Sküs obwohl ein Spieler den Pagat gespielt hat und kein nachfolgender Gegner mit dem Mond einen Märchenstich bewirken kann, bei dem der Pagat sticht.
2025.11	PK	Fehler	2025-08-26	2025.12	Unter Android kann es auf manchen Geräten vorkommen, dass der Status-Balken des Systems den App-Balken teilweise überdeckt.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

2025.12	PK	Fehler	2025-08-26	2025.13	Beim Online-Spielen werden am Server doppelte Meldungen nicht erkannt. Das kann verschiedenen Fehler auslösen.

Tabelle 2: Offene Fehler und Anforderungen

1.3 Datenschutz-Erklärung

- Personenbezogene Daten
  - Wenn Sie die Offline-Lizenz verwenden, werden keine personenbezogenen Daten erfasst.
  - Wenn Sie die Online-Lizenz verwenden, müssen Sie eine persönliche E-Mail-Adresse als Kontonamen eingeben. Das Konto muss dann noch mit einem automatisch zugesandten Code aktiviert werden.
  - Weitere personenbezogene Daten sind ausschließlich freiwillig bereitgestellte Fotos oder Bilder zur Personalisierung der eigenen Spiel-Umgebung.

- Verwendung dieser Daten
  - Die E-Mail-Adresse Ihres Kontos wird zur eindeutigen Nutzer-Identifikation in einer Microsoft-Azure-Datenbank gespeichert. Die E-Mail-Adresse ist aber für andere Nutzer nicht sichtbar und wird auch nicht zu Werbezwecken weitergegeben. Ihre Online-Lizenz wird mit dieser E-Mail-Adresse verknüpft. Die Lizenz ist dann auf allen Plattformen gültig, auf denen Sie sich mit dem gleichen Konto anmelden. Sie kann von KubiConsult verwendet werden, Sie zu informieren, falls Probleme bei der Nutzung auftreten. Sie können Ihr Online-Konto mit allen in der Datenbank gespeicherten Daten jederzeit löschen und damit zur Offline-Lizenz wechseln.
  - Die von Ihnen in Kartenrückseiten eingefügten Bilder werden von KubiTarock ausschließlich in der Spielumgebung verwendet und entweder im Status-Ordner der Applikation oder in einem von Ihnen ausgewählten Ordner gespeichert.
  - Das Foto, das Sie in Ihrem eigenen Benutzerprofil gespeichert haben, wird beim Online-Spielen an Ihre Mitspieler übertragen. Wenn Sie kein kein Profilfoto angeben, wird ein Standardbild verwendet.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.

2 Spielregeln

Vom österreichischen Tarockspiel existieren viele Varianten. In den Spieleinstellungen können Sie zwischen 4 der gebräuchlichsten Varianten auswählen. Sie können diese aber auch noch nach Ihren individuellen Anforderungen anpassen.

Die Grundregeln, die einzelnen Spiele und die implementierten Regelsets sind in folgenden Kapiteln beschrieben:

- Spielkarten und ihr Wert
- Kartenausgabe
- Lizitations- oder Auktionsprozess
- Handhabung des Talons
- Ansageprozess
- Ausspielen der ersten Karte
- Grundregeln und Spielarten
  - Trischaken
  - König-Rufer
  - Triccolo (3 Stiche)
  - Zwiccolo (2 Stiche)
  - Piccolo (1 Stich)
  - Solo-Rufer
  - Besser-Rufer
  - Pagat-Rufer
  - Bettler (0 Stiche)
  - Sechser-Dreier
  - Uhu-Rufer
  - Farben-Dreier
  - Dreier
  - Triccolo ouvert
  - Zwiccolo ouvert
  - Piccolo ouvert
  - Bettler ouvert
  - Quapil-Rufer
  - Solo-Farben-Dreier
  - Solo-Dreier
- Vordefinierte Regelsets
  - Regelset Min
  - Regelset Cup und Luxus
  - Regelset Melk

2.1 Spielkarten und ihr Wert

Das Spiel besteht aus 54 Karten. Sie sind in 4 Farben zu je 8 Karten und in 22 Tarock aufgeteilt. Die Farben sind gleichwertig. Die Tarock-Karten sind normalerweise Trumpf und stechen die Farben.

Die roten Farben Herz und Karo beinhalten die folgenden Karten vom höchsten zum niedrigsten Rang geordnet:

- König, Dame, Reiter, Bube, Eins, Zwei, Drei und Vier.

Die schwarzen Farben Kreuz und Pik beinhalten die folgenden Karten vom höchsten zum niedrigsten Rang geordnet:

- König, Dame, Reiter, Bube, Zehn, Neun, Acht und Sieben.

Die 22 Tarockkarten sind mit römischen Ziffer von XXII bis I gekennzeichnet. Die Ziffern definieren auch die Rangfolge.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Die drei höchstwertigen Tarockkarten XXII, XXI und I werden zusammen als Trull und eine einzelne Karte davon als Trull-Stück bezeichnet (Tabelle 27):

Karte	Name
XXII	Sküs
XXI	Mond
I	Pagat

Tabelle 27: Trull-Stücke

Die Tarockkarten I, II, III und IV werden als Besserstücke bezeichnet. Bei positiven Tarock-Spielen können sie mit der Verpflichtung angesagt werden, dass sie einen der letzten Stiche des Spiels machen (Tabelle 28):

Karte	Name	Ansage
I	Pagat	Pagat ultimo macht den letzten Stich.
II	Uhu	Uhu penultimo macht den vorletzten Stich.
III	Pelikan/Kakadu	Pelikan ante-penultimo macht den drittletzten Stich.
IV/IIII	Quapil	Quapil ante-ante-penultimo macht den viertletzten Stich. Quapil wird nur berücksichtigt, wenn die entsprechende Spieloption ausgewählt ist.

Tabelle 28: Besserstücke

Mit Ausnahme der Farbspiele sticht eine Tarock-Karte eine Farbkarte. Bei den Farbspielen zählt Tarock dagegen als 5. Farbe. Innerhalb einer Farbe bzw. innerhalb von Tarock sticht die Karte mit dem höheren Rang die Karte mit dem niedrigeren Rang. Eine besondere Ausnahme davon ist:

- Fallen Sküs (XXII), Mond (XXI) und Pagat (I) in einem Stich zusammen, sticht der Pagat (I). Dieser Stich wird Kaiser- oder Märchenstich genannt. Diese Regel kann in den Spieloptionen auch ausgeschaltet werden.

Die Wertung der Karten bei der Abrechnung und ihre Rangfolge beim Stechen sind unterschiedlich. Beispielsweise hat der niedrigste Trumpf - der Pagat - bei der Abrechnung mit die höchste Wertung. Es gibt auch noch zwei unterschiedliche Kartenbewertungen:

- **1/3** ist die gebräuchlichere, aber kompliziertere Kartenbewertung:
  Hier wird in Punkten und Blatt abgerechnet, wobei ein Punkt drei Blatt entspricht. Die Zählung der Stiche ist dabei etwas kompliziert. Beim Zählen der Stiche von Hand folgendes Verfahren angewendet: Man nimmt jeweils drei Karten und addiert nur deren nächst höheren Punktewert. Anschließend zieht man von der Summe zwei Punkte ab. Die zwei Punkte Abzug entsprechen den sechs Blatt, die von den nächst höheren Punktewerten der drei Karten abgezogen werden müssen. Programmtechnisch ist es natürlich einfacher, die Stiche in Blatt zu zählen und dann die Summe durch drei zu teilen.
- **1/1** ist zwar weniger verbreitet, aber wesentlich einfacher:
  Hier bekommen die niederwertigsten Karten 1 Punkt und die jeweils nächst höherwertigen Karten bekommen 1 Punkt mehr.

Die folgende Tabelle gibt die Kartenwerte für die zwei verschieden Bewertungen an:

Karten	1/3			1/1
	Punkte/ Blatt	Umrechnung	in Blatt	Punkte
Könige, Sküs (XXII), Mond (XXI) und Pagat (I)	5/-2	5 * 3 - 2	13	5

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Damen	4/-2	4 * 3 - 2	10	4
Reiter	3/-2	3 * 3 - 2	7	3
Buben	2/-2	2 * 3 - 2	4	2
alle anderen Karten	1/-2	1 * 3 - 2	1	1

Tabelle 3: Kartenwerte in Punkten und Blatt

2.2 Kartenausgabe

Der erste aktivierte Spieler in einem neuen Spiel ist der Kartengeber. Er muss die animierte Kartenausgabe vom gemischten Stapel anstoßen:

- Die Karten werden in Paketen zu je sechs (2 mal 3) Karten verteilt.
- Die ersten vier Kartenpakete werden den vier Spielern zugeteilt. Das erste Paket erhält der Spieler rechts neben dem Geber. Dann geht es weiter "gegen den Uhrzeigersinn" bis zum Geber selbst.
- Das nächste Kartenpaket mit sechs (2 mal 3) Karten wird auf dem Talon-Stapel abgelegt.
- Die letzten vier Kartenpakete werden dann wieder den vier Spielern zugeteilt.

Jeder Spieler erhält somit zwölf Karten und sechs Karten bleiben als Talon liegen. Danach startet der Lizitations-Prozess.

2.3 Lizitations- oder Auktionsprozess

Durch die Lizitation wird das ranghöchste Spiel gefunden. Der Spieler mit dem höchsten Gebot, bekommt den Zuschlag. Die Reihenfolge der Gebote erfolgt wieder gegen den Uhrzeigersinn. Die Lizitation läuft solange, bis kein höheres Gebot mehr erfolgt.

- Der erste Spieler nach dem Geber hat die eine bevorzugte Position. Er muss als erster noch kein Gebot abgeben. Er sagt nur "Vorhand" oder "Mein Spiel". Wenn die entsprechende Spieloption gewählt ist, kann er aber auch einen "Sechser-Dreier" ansagen.
- Ein folgender Spieler, der noch kein Gebot abgegeben hat, kann Folgendes machen:
  - Er gibt er ein Gebot ab, das höherwertiger ist als das seiner Vorgänger. Ist das bisherige Höchstgebot ein Negativ-Spiel, darf er auch zusätzlich ein gleichrangiges Negativ-Spiel anbieten.
  - Oder er gibt kein Gebot ab. Dazu sagt er "Gut".
- Ein Spieler, der bereits gepasst bzw. "Gut" gesagt hat, darf im aktuellen Spiel kein Gebot mehr abgeben.
- Ein Spieler, der bereits ein Gebot abgegeben hat und wieder an der Reihe ist, kann sein Gebot erhöhen, wenn er damit das Höchstgebot seiner Vorgänger übertreffen kann.
- Falls alle Spieler vor ihm gepasst bzw. "Gut" gesagt haben, kann der Vorhandspieler neben den normalen Spielen auch noch eines der besonderen Vorhandspiele auswählen.

Sind mehrere gleichrangige Negativ-Spiele geboten, werden diese parallel durchgeführt.

Falls der Sieger der Lizitation ein Rufer-Spiel geboten hat, muss er als Nächstes die Farbe des gerufenen Königs bekannt geben. Dabei muss aber noch folgende Regel beachtet werden:

- Hat der Rufer drei Könige in der Hand, muss er die Ansage "4. König" verwenden.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Falls der Sieger der Lizitation ein Positiv-Spiel mit Talon-Auswahl geboten hat, wird danach der Talon aufgeklappt und wie im folgenden Kapitel beschrieben behandelt.

2.4 Handhabung des Talons

Bei verschiedenen Positiv-Spielen darf der Spieldeklarierer eine Hälfte (3 Karten) oder auch den ganzen Talon (6 Karten) an sich nehmen. Die überzähligen Karten muss er bei seinen Stichen ablegen. Falls der Spieldeklarierer nur eine Hälfte des Talons bekommt, fällt die andere Hälfte seinen Gegnern zu. Je nach Spielart gelten folgende Regeln:

- Sechser-Dreier
  - Der Talon wird verdeckt in die Hand-Karten des Spieldeklarierers eingeordnet.
  - Anschließend muss er sechs überschüssige Karten bei seinen Stichen ablegen. Dabei dürfen keinesfalls Könige oder Trull-Stücke abgelegt werden. Falls der Spieler Tarock ablegt, muss er diese offen ablegen, damit den Mitspielern ein Mitzählen der Tarock ermöglicht wird. Bei KubiTarock wird die Zahl der abgelegten Tarock-Karten für alle sichtbar neben dem Stiche-Stapel angezeigt.

- Positive Tarock-Spiele mit Talon-Auswahl
  - Der Talon wird in zwei Teilen mit je drei Karten aufgedeckt.
  - Der Spieldeklarierer wählt einen Teil aus. Falls es sich um ein Rufer-Spiel handelt und sich der gerufene König im Talon befindet, muss er den Teil mit dem König nehmen und ohne Partner spielen. Alternativ kann er das Spiel vorzeitig verloren geben, damit sein Spiel oder bei einem BesserRufer das Besserstück nicht kontriert werden kann.
  - Der gewählte Teil wird in die Hand des Spieldeklarierers eingeordnet.
  - Anschließend muss er drei überschüssige Karten bei seinen Stichen ablegen. Dabei dürfen keinesfalls Könige oder Trull-Stücke abgelegt werden. Falls er Tarock ablegt, muss er diese offen ablegen, damit den Mitspielern ein Mitzählen der Tarock ermöglicht wird. Bei KubiTarock wird die Zahl der abgelegten Tarock-Karten für alle sichtbar neben dem Stiche-Stapel angezeigt. Angerechnet werden die abgelegten Karten nur, wenn der Spieler mindestens einen Stich macht.

- Positive Farbspiele mit Talon-Auswahl
  - Der Talon wird in zwei Teilen mit je drei Karten aufgedeckt.
  - Der Spieler wählt einen Teil aus.
  - Der gewählte Teil wird in die Hand-Karten des Spielers eingeordnet.
  - Anschließend muss er drei überschüssige Karten bei seinen Stichen ablegen. Dabei dürfen keinesfalls Könige oder Trull-Stücke abgelegt werden. Tarock-Karten müssen nicht offen abgelegt werden, da das Mitzählen der gespielten Tarock hier keine besondere Bedeutung für andere Spieler hat. Angerechnet werden die abgelegten Karten nur, wenn der Spieler mindestens einen Stich macht.

2.5 Ansageprozess

Im Rahmen des Ansageprozesses müssen die deklarierten Spiele und alle im Laufe des Prozesses gemachten zusätzlichen Ansagen bestätigt werden. Jeder Spieler außer dem Spieldeklarierer muss das Spiel bestätigen. Auch muss jeder Bonuspunkt von den Spielern bestätigt werden, die ihn nicht angesagt haben:

- Als Erstes muss der Gewinner des Lizitations-Prozesses seine Ansagen machen. Bei einem Besser-Rufer muss er dabei unbedingt mindestens ein Besserstück ansagen. Bei den Spielen Pagat-Rufer, Uhu-Rufer, Pelikan-Rufer und Quapil-Rufer ist die Ansage eines Besserstücks bereits fest vorgegeben. Bei den anderen Spielen kann er entweder keinen, einen oder mehrere Bonuspunkte ansagen:
  - "Liege" lautet die Ansage ohne Bonuspunkte.
  - "Liege mit ..." lautet die Ansage mit einem oder mehreren Bonuspunkten.

- Danach müssen der Reihe nach die restlichen Spieler ihre Ansagen machen. Diese kann neben der Reaktion auf

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

das angesagte Spiel auch eigene Bonuspunkte beinhalten:
  - Mit der Ansage "Gut" kann ein Spieler das angesagte Spiel akzeptieren, ohne eigene Bonuspunkte anzusagen.
  - Ein Spieler spricht ein Kontra gegen das angesagte Spiel oder den angesagten Bonuspunkt aus. Das wird durch ein Minuszeichen nach der Abkürzung für das Spiels (S-) oder für den Bonuspunkt (z. B. I-) angezeigt. Zusätzlich kann er noch eigene Bonuspunkte ansagen.
  - Ein Spieler sagt nur eigene Bonuspunkte an. Damit akzeptiert er stillschweigend das angesagte Spiel.

- In den weiteren Runden des Ansage-Prozesses müssen die Spieler dann noch die in der letzten Runde angesagten Bonuspunkte bestätigen. Außerdem müssen die Spieler, gegen deren Ansage ein Kontra ausgesprochen wurde, das Kontra bestätigen:
  - Mit der Ansage "Gut" kann ein Spieler einen von einem anderen Spieler angesagten Bonuspunkt akzeptieren, ohne eigene Bonuspunkte anzusagen.
  - Mit der Ansage "Gut" kann ein Spieler auch das gegen sein Spiel oder seine Ansage gerichtete Kontra akzeptieren.
  - Wenn ein Spieler sich stark genug fühlt, sein kontriertes Spiel oder seine kontrierte Ansage trotzdem zu gewinnen, kann er das Kontra wieder kontrieren. Jedes Kontra verdoppelt jeweils den Wert des betroffenen Spiels oder der betroffenen Ansage. Ein Kontra gegen ein Kontra oder Kontra-Retour kommt sehr selten vor. Bei KubiTarock muss ein Kontra-Retour nicht mehr bestätigt werden.

Der Ansageprozess ist zu Ende, wenn alle Ansagen bestätigt sind. Danach beginnt das Spiel mit dem Ausspielen der ersten Karte.

2.6 Ausspielen der ersten Karte

Wer die erste Karte im Spiel ausspielen darf, hängt vom angesagten Spiel ab:

- Farben-Dreier und Solo-Farben-Dreier
  Normalerweise darf Vorhand als erster ausspielen. Wenn aber der Spielansager die Vorhand hat, hängt es von einer Einstellung ab, ob er selbst oder der auf ihm folgende Spieler ausspielen darf. Diese optionale Einschränkung ist implementiert, weil es meist wesentlich einfacher ist, einen Farben-Dreier in der Vorhandposition zu gewinnen.

- Andere Positiv-Spiele
  Vorhand darf als erster ausspielen.

- Einzel-Negativ-Spiel
  Der Spielansager darf als erster ausspielen.

- Mehrfach-Negativ-Spiele
  Wenn ein Spielansager die Vorhand hat, muss er als erster ausspielen. Ansonsten muss der Spieler als Erster ausspielen, der als Erster das Negativ-Spiel angesagt hat.

2.7 Grundregeln und Spielarten

Für alle Tarock-Spiele gelten die folgenden Grundregeln:

- Spielreihenfolge
  Die Spielreihenfolge ist gegen den Uhrzeigersinn.
- Farbzwang
  Die Farbe der zuerst ausgespielten Karte, muss bedient werden. Das gilt natürlich genauso für Tarock. Hat der Spieler die Farbe nicht, muss er eine Tarock-Karte verwenden. Nur wenn er weder die ausgespielte Farbe noch

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Tarock hat, darf er eine beliebige Karte zugeben.

Bei allen Positiv-Spielen gelten noch folgende Regeln:

- Bonuspunkte
  Bonuspunkte können angesagt oder still (ohne Ansage) gemacht werden. Die Bonuspunkte werden jedoch in den implementierten Regelsets unterschiedlich gewertet.
  - Valat
    Der Valat ist ein Bonuspunkt, der bei allen Positiv-Spielen zählt. Er bedeutet, dass eine Partei alle Stiche macht.
  - Alle Könige oder Großhonneurs
    Ist ein Bonuspunkt, der in den meisten Regelsets bei allen Positiv-Spielen zählt. Er bedeutet, dass eine Partei alle 4 Könige in den Stichen hat.
- Gewinner
  Die Spieler eines Positiv-Spiels müssen zusammen mindestens die vorgegebene Punktzahl erreichen, um zu gewinnen. Haben sie gewonnen, erhält jeder Partner den Spielwert von je einem der Gegner. Ansonsten müssen sie den Spielwert an je einen Gegner zahlen. Einzelspieler bekommen bzw. zahlen natürlich von bzw. an drei Gegenspieler.
- Kontra
  Wird von einem Spieler ein Kontra gegen das Spiel oder gegen einen angesagten Bonuspunkt ausgesprochen, gilt das immer für die gesamte Partei dieses Spielers, also für alle Spiel-Partner oder für alle Spiel-Gegner.

Bei den Positiv-Spielen gibt es auch noch folgende Unterarten:

- Solo-Spiele
  Ein Solo-Spieler verzichtet auf die Talon-Aufnahme. Der gesamte Talon fällt am Spielende den Gegnern zu, falls diese mindestens einen Stich machen. Andererseits zählen dafür bei den meisten Regelsets alle Bonuspunkte mit Ausnahme des Valats doppelt.
- Spiele mit Auswahl einer Talon-Hälfte
  Bei diesen Spielen wird der Talon aufgedeckt und der Ansager darf die Hälfte des Talons (3 Karten) an sich nehmen. Danach muss er drei überzählige Karten bei seinen Stichen ablegen. Die andere Talon-Hälfte erhalten die Spielgegner am Spielende.
- Sechser-Dreier
  Bei diesem Spiel bekommt die Vorhand den gesamten Talon, ohne dass dieser vorher aufgedeckt wird. Danach muss er sechs überzählige Karten bei seinen Stichen ablegen.

Für Positiv-Spiele mit Tarock als Trumpf gelten noch die folgende Regeln:

- Bonuspunkte
  - Besserstücke zählen angesagt oder still als Bonuspunkte. Bei manchen Spielen ist die Ansage eines Besserstücks Pflicht.
  - Alle Trull-Stücke in den eigenen Stichen zählt angesagt oder still als Bonuspunkt.
  - Weiter Bonuspunkte entsprechend dem gewählten Regelset.
- Pagat sticht restliche Trull
  Falls Sküs (XXII), Mond (XXI) und Pagat (I) in einem Stich zusammen fallen, sticht der Pagat. Dieser Stich wird als "Märchen-Stich" oder als "Kaiser-Stich" bezeichnet. Diese Regel kann mit dieser Option ausgeschaltet werden.

Bei den Positiv-Spielen mit Tarock als Trumpf gibt es noch folgende weitere Unterarten:

- Rufer- oder Partner-Spiele
  - Gerufen wird ein König. Derjenige Spieler, der den König in der Hand hat, ist der Partner des Rufers. If the caller has 4 kings, he can alternatively call a queen that he does not have in his hand.
  - Der Partner darf sich aber nur durch das Spielen des Königs oder durch die Ansage "König ultimo (KU)" offenbaren. Das bedeutet, dass der gerufene König im letzten Stich gespielt werden muss und dass, er nicht von einem Gegner gestochen wird.
  - Hat der Rufer selbst drei Könige in der Hand, kann er die auch Ansage "mit dem 4. König" wählen, ohne

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

diesen König zu nennen.
    - Findet der Rufer die gerufenen Karte im Talon, muss er den Teil des Talons nehmen, in dem die gerufene Karte enthalten ist und das Spiel ohne Partner durchführen. Alternativ kann er das Spiel vorzeitig verloren geben. Er erspart sich dann unter Umständen, dass ein Kontra gegen ihn ausgesprochen wird. Ein Solo-Spieler hat diese Möglichkeit nicht, da der Talon bis zum Spieleende verdeckt bleibt.
- Einzelspiele
  Der Ansager des Spiels spielt gegen die drei anderen Spieler.

Positive Farbspiele sind Einzelspiele ohne Partner. Für sie gelten noch folgende Regeln:

- Bonuspunkte
  Als Bonuspunkte können nur der Valat und optional "Alle Könige" angesagt oder still (ohne Ansage) gemacht werden.
- Tarock als letzte Farbe
  Ein Spieler darf nur Tarock als Erster ausspielen, wenn er keine Farbkarten mehr in der Hand hat.
- Darf keine Farbkarten ablegen solange noch Tarock-Karten - außer Trull-Stücke - vorhanden sind
  Diese Einschränkung kann mit dieser Option eingeschaltet werden.

Negativ-Spiele sind Einzelspiele ohne Partner. Für sie gelten noch folgende Regeln:

- Fest vorgegebene Stichzahl
  Bei fast allen Negativ-Spielen, mit Ausnahme des Trischakens, geht es darum, eine vorgegeben Stichzahl exakt zu erreichen. Es gibt Negativ-Spiele mit den vorgegebenen Stichzahlen: 0 (Bettler), 1 (Piccolo), 2 (Zwiccolo) und 3 (Triccolo). Wird die Stichzahl überschritten, wird das Spiel vorzeitig beendet. Ein Gewinner erhält von allen anderen Spielern den Spielwert, ein Verlierer zahlt entsprechend.
- Stichzwang
  Unter Berücksichtigung des Farbzwangs muss ein Spieler immer überstechen, wenn das möglich ist.
- Mehrere Spieleansager
  Mehrere Spieler können ein gleichrangiges Negativ-Spiel ansagen und parallel durchführen. Gleichrangige Negativ-Spiels sind Piccolo, Zwiccolo und Triccolo. Ist das der Fall, darf der Spieler in Vorhand oder der erste Spielansager als Erster ausspielen.
- Ein Spielansager
  Der Ansager eines einzelnen Negativ-Spiels darf immer als Erster ausspielen.
- Pagat als Letzter
  Der Pagat darf nicht ausgespielt werden, solange noch andere Tarock in der Hand sind. Diese Einschränkung kann mit dieser Option außer Kraft gesetzt werden.
- Kontra
  Ein Kontra muss immer gegen einen bestimmten Spieler ausgesprochen werden. Die anderen beiden Spieler sind an dem Kontra nicht beteiligt.

Bei Negativ-Spielen gibt es auch noch folgende Unterarten:

- Normale Negativ-Spiele
  Negativ-Spiele werden wie alle anderen Tarock-Spiele, mit Ausnahme der Ouvert-Spiele, mit verdeckten Karten gespielt.
- Ouvert-Negativ-Spiele
  Bei Ouvert-Spielen werden nach dem ersten Stich und nach dem folgenden Ausspiel die Karten aller Spieler aufgedeckt. Die Spieler müssen aber nach wie vor unabhängig voneinander und ohne Absprache agieren. Das gilt natürlich auch für den Simulator "Tarobot".

Die folgenden Vorhandspiele können nur von der Vorhand gespielt werden:

- Trischaken
- König-Rufer
- Sechser-Dreier

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

2.7.1 Trischaken

Beim Trischaken spielt jeder Spieler für sich alleine. Ziel ist, sowenig Punkte wie möglich zu machen. Trischaken ist als eine Art Bestrafung für den Spieler mit den besten Karten, nichts angesagt zu haben. Das Wort "Trischaken" bedeutet im Wiener-Dialekt verprügeln oder zusammenschlagen.

Dieses Negativ-Spiel kann nur von der Vorhand angesagt werden. Gewinner und Verlierer werden abhängig von der folgenden Spieloption unterschiedlich ermittelt:

- Die Option "Spieler mit Maximalpunktzahl müssen beim Trischaken die anderen bezahlen" ist ausgewählt: Die Maximalpunktzahl bestimmt den alleinigen Verlierer. Nur wenn zwei Spieler die gleiche Punktzahl haben, teilen sich zwei Verlierer die Rechnung.
    - Die Gewinner erhalten jeweils einen Spielwert vom Verlierer, solange jeder Spieler einen Stich hat.
    - Jeder Spieler, der keinen Stich gemacht hat, bekommt den dreifachen Spielwert vom Verlierer.
    - Überschreitet die Punktzahl des Verlierers einen einstellbaren Wert, wird er "Bürgermeister" und er muss an jeden anderen Spieler den doppelten Spielwert zahlen, solange jeder Spieler einen Stich hat. Falls ein oder mehrere Spieler keinen Stich haben, muss er an diese insgesamt den sechsfachen Spielwert zahlen.
    - Hat der Verlierer die Vorhandpostion, muss er an die anderen den doppelten Spielwert zahlen. Ist der Verlierer auch noch "Bürgermeister" zahlt er den vierfachen Spielwert. Falls ein Spieler keinen Stich gemacht hat, wird diese Regelung nicht verwendet.
    - Hat der Verlierer alle Stiche gemacht, muss er an die anderen den doppelten Spielwert zahlen. Ist der Verlierer auch noch "Bürgermeister" zahlt er den vierfachen Spielwert, in der Vorhandposition sogar den achtfachen Spielwert. Falls ein Spieler keinen Stich gemacht hat, wird diese Regelung nicht verwendet.

- Die Option "Spieler mit Maximalpunktzahl müssen beim Trischaken die anderen bezahlen" ist nicht ausgewählt: Die beiden Spieler mit der höheren Punktzahl sind die Verlierer und müssen die anderen bezahlen, es sei denn ein oder mehrere Spieler haben keinen Stich gemacht.
    - Hat ein Spieler keinen Stich, müssen die anderen drei den Spielwert an ihn zahlen. Falls mehrere Spieler keinen Stich haben, bekommt jeder den dreifachen Spielwert.
    - Überschreitet die Punktzahl eines Spielers einen einstellbaren Wert, wird er "Bürgermeister" und muss er an jeden anderen Spieler den Spielwert zahlen, solange jeder Spieler einen Stich hat. Falls ein oder mehrere Spieler keinen Stich haben, muss er an diese jeweils den dreifachen Spielwert zahlen.
    - Ansonsten müssen die beiden Spieler mit den meisten Punkten jeweils einen Spielwert an einen der beiden anderen Spieler bezahlen.
    - Haben zwei Spieler die gleiche Punktzahl, die weder der höchsten noch niedrigsten Zahl entspricht, müssen sie sich gegenseitig nichts bezahlen.

Vom Talon-Stapel wird von oben beginnend jeweils eine Karte zu den Stichen 1 bis 6 zugeworfen.

> Als Vorhandspieler müssen Sie kein Risiko eingehen. Wenn Ihre Karten für einen König-Rufer nicht ausreichend gut sind, sollten Sie Trischaken wählen. Nur wenn Sie ein sehr gutes Negativ-Spiel haben, sollten Sie das dem Trischaken vorziehen.

2.7.2 König-Rufer

Dieses Positiv-Spiel kann nur von der Vorhand angesagt werden. Im Gegensatz zum Besser-Rufer muss kein Besserstück angesagt werden. Ansonsten gelten die Grundregeln für Rufer-Spiele.

> Als Vorhandspieler müssen Sie kein unnötiges Risiko eingehen. Sind Ihre Karten ausreichend gut für einen Solo-Rufer oder für einen Besser-Rufer, sollten Sie stattdessen den König-Rufer wählen. Wenn Sie nach der Talon-Aufnahme feststellen, dass Sie einen Partner haben und gute Chancen ein Besserstück zu machen, können Sie

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

> dieses immer noch ansagen.

2.7.3 Triccolo (3 Stiche)

Der Triccolo-Spieler verpflichtet sich, exakt drei Stiche zu machen. Ansonsten gelten die Regeln für Negativ-Spiele. Bei einem Triccolo-Spiel kann man seine Karten in folgende Kategorien einteilen:

- Sichere Stecher
- Unsichere Stecher
- Unerwünschte Stecher
- Unsichere Nicht-Stecher
- Sichere Nicht-Stecher

Der Triccolo-Spieler sollte folgendermaßen vorgehen:

- Wenn er ausspielen darf, was ja nur maximal viermal der Fall sein sollte, sollte er versuchen, die unerwünschten Stecher durch Ausspielen unschädlich zu machen. Durch den Stichzwang bei Negativ-Spielen müssen sie von den Gegnern gestochen werden, wenn das möglich ist.
- Falls er seine Stichzahl schon erreicht oder noch ausreichend sichere Stecher hat, sollte er beim erzwungenen Überstechen nach Möglichkeit versuchen, eine Karte zuzugeben, die von einem nachfolgenden Gegner gerade noch überstochen werden kann.
- Falls er seine Stichzahl noch nicht erreicht hat und keine sicheren Stecher mehr hat, sollte er nach Möglichkeit versuchen, seine unsicheren oder sogar unerwünschten Stecher vor dem Überstechen durch die Gegner zu bewahren.

Die Gegner des Triccolo-Spielers sollten folgendermaßen vorgehen:

- Solange dem Zwiccolo-Spieler noch ein Stich fehlt, sollten Sie von den noch nicht gespielten Farben und von Tarock eher hohe Karten spielen, bis er erkennbar wird, wo seine Stärken oder Schwächen liegen könnten.
- Hat der Triccolo-Spieler bereits seine drei Stiche, macht das Ausspielen einer kleinen Karte am meisten Sinn, wenn der Triccolo-Spieler in letzter Position ist und diese Farbe noch haben dürfte. Besonders aussichtsreich ist das Ausspiel einer kleinen Karte, wenn Sie in der gleichen Farbe auch noch den König haben und einige Karten zwischen König und der kleinen Karte ausständig sind. Außerdem sollten Ihre Mitspieler nicht gezwungen sein, die Farbe mit Tarock zu stechen.
- Falls Sie keine dieser Möglichkeiten erkennen können, sollten Sie versuchen, die Zahl der Tarockkarten bei sich und Ihren Mitspielern zu verringern.

> Für ein normales Triccolo-Spiel sollte die Summe aus sicheren, unsicheren und der Hälfte der unerwünschten Stecher sollte größer oder gleich 3 sein. Die Zahl der möglicherweise unerwünschten Stecher sollte nicht größer als 4 sein. Die restlichen Karten sollten nur sichere und unsichere Nicht-Stecher sein.

2.7.4 Zwiccolo (2 Stiche)

Der Zwiccolo-Spieler verpflichtet sich, exakt zwei Stiche zu machen. Ansonsten gelten die Regeln für Negativ-Spiele. Bei einem Zwiccolo-Spiel kann man seine Karten in folgende Kategorien einteilen:

- Sichere Stecher
- Unsichere Stecher
- Unerwünschte Stecher
- Unsichere Nicht-Stecher
- Sichere Nicht-Stecher

Der Zwiccolo-Spieler sollte folgendermaßen vorgehen:

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Wenn er ausspielen darf, was ja nur maximal dreimal der Fall sein sollte, sollte er versuchen, die unerwünschten Stecher durch Ausspielen unschädlich zu machen. Durch den Stichzwang bei Negativ-Spielen müssen sie von den Gegnern gestochen werden, wenn das möglich ist.
- Falls er seine Stichzahl schon erreicht oder noch ausreichend sichere Stecher hat, sollte er beim erzwungenen Überstechen nach Möglichkeit versuchen, eine Karte zuzugeben, die von einem nachfolgenden Gegner gerade noch überstochen werden kann.
- Falls er seine Stichzahl noch nicht erreicht hat und keine sicheren Stecher mehr hat, sollte er nach Möglichkeit versuchen, seine unsicheren oder sogar unerwünschten Stecher vor dem Überstechen durch die Gegner zu bewahren.

Die Gegner des Zwiccolo-Spielers sollten folgendermaßen vorgehen:

- Solange dem Zwiccolo-Spieler noch ein Stich fehlt, sollten Sie von den noch nicht gespielten Farben und von Tarock eher hohe Karten spielen, bis er erkennbar wird, wo seine Stärken oder Schwächen liegen könnten.
- Hat der Zwiccolo-Spieler bereits seine zwei Stiche, macht das Ausspielen einer kleinen Karte am meisten Sinn, wenn der Zwiccolo-Spieler in letzter Position ist und diese Farbe noch haben dürfte. Besonders aussichtsreich ist das Ausspiel einer kleinen Karte, wenn Sie in der gleichen Farbe auch noch den König haben und einige Karten zwischen König und der kleinen Karte ausständig sind. Außerdem sollten Ihre Mitspieler nicht gezwungen sein, die Farbe mit Tarock zu stechen.
- Falls Sie keine dieser Möglichkeiten erkennen können, sollten Sie versuchen, die Zahl der Tarockkarten bei sich und Ihren Mitspielern zu verringern.

> Für ein normales Zwiccolo-Spiel sollte die Summe aus sicheren, unsicheren und der Hälfte der unerwünschten Stecher sollte größer oder gleich 2 sein. Die Zahl der möglicherweise unerwünschten Stecher sollte nicht größer als 3 sein. Die restlichen Karten sollten nur sichere und unsichere Nicht-Stecher sein.

2.7.5 Piccolo (1 Stich)

Der Piccolo-Spieler verpflichtet sich, exakt einen Stich zu machen. Ansonsten gelten die Regeln für Negativ-Spiele. Bei einem Piccolo-Spiel kann man seine Karten in folgende Kategorien einteilen:

- Sichere Stecher
- Unsichere Stecher
- Unerwünschte Stecher
- Unsichere-Nicht-Stecher
- Sichere Nicht-Stecher

Der Piccolo-Spieler sollte folgendermaßen vorgehen:

- Wenn er ausspielen darf, was ja nur maximal zweimal der Fall sein sollte, sollte er versuchen, die unerwünschten Stecher durch Ausspielen unschädlich zu machen. Durch den Stichzwang bei Negativ-Spielen müssen sie von den Gegnern gestochen werden, wenn das möglich ist.
- Falls er seine Stichzahl schon erreicht oder noch ausreichend sichere Stecher hat, sollte beim erzwungenen Überstechen nach Möglichkeit versuchen, eine Karte zuzugeben, die von einem nachfolgenden Gegner gerade noch überstochen werden kann.
- Falls er seine Stichzahl noch nicht erreicht hat und keine sicheren Stecher mehr hat, sollte er nach Möglichkeit versuchen, seine unsicheren oder sogar unerwünschten Stecher vor dem Überstechen durch die Gegner zu bewahren.

Die Gegner des Piccolo-Spielers sollten folgendermaßen vorgehen:

- Solange dem Piccolo-Spieler sein Stich noch fehlt, sollten Sie von den noch nicht gespielten Farben und von Tarock eher hohe Karten spielen, bis erkennbar wird, wo seine Stärken oder Schwächen liegen könnten.
- Hat der Piccolo-Spieler bereits seinen Stich, macht das Ausspielen einer kleinen Karte am meisten Sinn, wenn der Piccolo-Spieler in letzter Position ist und diese Farbe noch haben dürfte. Besonders aussichtsreich ist das

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Ausspiel einer kleinen Karte, wenn Sie in der gleichen Farbe auch noch den König haben und zwischen König und der kleinen Karte einige hohe Karten fehlen. Außerdem sollten Ihre Mitspieler nicht gezwungen sein, die Farbe mit Tarock zu stechen.
- Falls Sie keine dieser Möglichkeiten erkennen können, sollten Sie versuchen, die Zahl der Tarockkarten bei sich und Ihren Mitspielern zu verringern.

> Für ein normales Piccolo-Spiel sollte die Summe aus sicheren, unsicheren und der Hälfte der unerwünschten Stechern sollte größer oder gleich 1 sein. Die Zahl der möglicherweise unerwünschten Stecher sollte nicht größer als 2 sein. Die restlichen Karten sollten nur sichere und unsichere Nicht-Stecher sein.

2.7.6 Solo-Rufer

Der Solo-Rufer muss wie bei allen Rufer-Spielen einen König ansagen. Er darf aber wie bei allen Solo-Spielen keinen Talon anschauen und aufnehmen. So kann es passieren, dass er erst am Spielende erkennt, dass er keinen Partner hat. Außerdem muss der Solo-Spieler berücksichtigen, dass in den meisten Regelsets alle Bonuspunkte mit Ausnahme des Valat verdoppelt werden. Wenn er z. B. kein Trull-Stück in der Hand hat, kann es passieren, dass die Gegner 2 Punkte für die Trull erhalten.

> Für einen Solo-Rufer sollten Sie mindestens 5 gute Tarock in der Hand haben. Außerdem sollte noch einer der beiden folgenden Punkte zutreffen:
>
> - Sie haben mindestens 8 Tarock ohne Trull-Stück.
> - Sie haben mindestens ein Trull-Stück und nicht mehr als drei Farben oder mindestens zwei Könige. Zusätzlich sollte noch einer der beiden folgenden Unterpunkte zutreffen:
> - Mindestens einen König in einer sehr kurzen Farbe.
> - Entweder der Sküs (XXII) oder der Mond (XXI) ist in Ihrer Hand.

2.7.7 Besser-Rufer

Der Besser-Rufer muss wie bei allen Rufer-Spielen einen König ansagen, der seinen Spielpartner bestimmt. Außerdem muss er mindestens ein Besserstück ansagen, mit dem er dem Rang des Besserstück entsprechend den letzten, vorletzten, usw. Stich zu machen muss. Er darf von dem aufgedeckten Talon eine Hälfte auswählen und sie in seine Karten einordnen. Die überzähligen drei Karten muss er auf seinen Stiche-Stapel ablegen. Die liegen gebliebene Talon-Hälfte fällt am Spielende den Gegnern zu.

Mit Hilfe der Spieleinstellungen kann eine von zwei Varianten für den Besser-Rufer ausgewählt werden:

- Der Besser-Rufer muss erst nach der Talon-Aufnahme ein Besserstück ansagen. Findet der ein niedrigeres Besserstück im Talon, kann er das ansagen und so das Verlustrisko reduzieren.

- Der Besser-Rufer muss vor der Talon-Aufnahme gleich zusammen mit dem Spiel das Besserstück ansagen. Dafür stehen folgende Ansagen zur Verfügung:
  - Pagat-Rufer - Besser-Rufer mit Tarock-I (Pagat) muss den letzten Stich machen
  - Uhu-Rufer - Besser-Rufer mit Uhu (Tarock-II) muss den vorletzten Stich machen
  - Pelikan-Rufer - Besser-Rufer mit Pelikan/Kakadu (Tarock-III) muss den 3.letzten Stich machen
  - Quapil-Rufer - Besser-Rufer mit Quapil (Tarock-IV/IIII) muss den 4.letzten Stich machen

Falls in einer Talon-Hälfte der gerufene König liegt, muss er diesen Teil des Talons nehmen und ohne Partner spielen. Alternativ kann er das Spiel vorzeitig verloren geben. Dann wird je nach Variante folgendermaßen abgerechnet:

- Hat er das Besserstück nicht gleich mit dem Spiel angesagt, muss er auch keines mehr ansagen. Das Spiel und ein formal angesagter Pagat werden als verloren gewertet.
- Hat er das Besserstück mit dem Spiel angesagt, werden Spiel und das angesagte Besserstück als verloren

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

gewertet.

Bei einem Besser-Rufer ist es wichtiger, die angesagten Besserstücke zu machen, als das Spiel zu gewinnen. Das bedeutet, dass zu dem Zeitpunkt zu dem das Besserstück gespielt werden muss, bei den Gegnern kein höherer Tarock mehr vorhanden sein sollte. Auch sollte der Partner des Ansagers zu dem Zeitpunkt entweder keinen Tarock mehr oder nur einen kleineren Tarock als das Besserstück haben. Bei einem höherem Besserstück als dem Pagat kann es vorkommen, dass trotz Vorhandenseins höherer Tarock, das Besserstück zum Stich kommt. Das passiert aber natürlich nur, wenn jemand anders eine passende Farbkarte zu diesem Zeitpunkt ausgespielt. Der Ansager und sein Partner sollten aber trotzdem stets bemüht sein, die Tarock-Karten der Gegner zu reduzieren. Das gelingt am besten auf diese Weise: Ein Partner spielt einen kleinen Tarock aus und der andere Partner übersticht hoch. Solange das Ziel erreichbar scheint, sollte der gerufene Partner bei jeder Gelegenheit Tarock ausspielen.

> Für einen Besser-Rufer benötigen Sie mindestens ein Besserstück. In Abhängigkeit vom anzusagenden Besserstück sollten Sie mindestens über die folgenden Tarock verfügen:
>
> - Pagat (I):
> Mindestens 6 gute Tarock.
> - Uhu (II):
> Mindestens 7 gute Tarock.
> - Pelikan (III):
> Mindestens 8 zeimlich gute Tarock.
> - Quapil (IIII/IV):
> Normalerweise wird der Quapil nicht angesagt. Sogar wenn Sie eine von oben herab weitgehend geschlossene Folge von Tarock haben, ist die Ansage ziemlich riskant. Überlegen Sie stattdessen, einen Dreier zu spielen, wenn Sie viele gute Tarock, aber kein kleineres Besserstück haben.
>
> Es kann nützlich sein, Könige in einer kurzen Farbe zu haben, damit man die jeweilige Farbe stechen kann, ohne einen Tarock zu verlieren.

2.7.8 Pagat-Rufer

Der Pagat-Rufer ist ein Besser-Rufer, der sich schon bei der Spielansage verpflichtet,

- mit dem Tarock-I (Pagat) den letzten Stich zu machen.
- Er muss wie bei allen Rufer-Spielen einen König ansagen, der seinen Spielpartner bestimmt.
- Er darf von dem aufgedeckten Talon eine Hälfte auswählen und sie in seine Karten einordnen. Die überzähligen drei Karten muss er auf seinen Stiche-Stapel ablegen. Die liegen gebliebene Talon-Hälfte fällt am Spielende den Gegnern zu.
- Falls in einer Talon-Hälfte der gerufene König liegt, muss er diesen Teil des Talons nehmen und ohne Partner spielen. Alternativ kann er das Spiel vorzeitig verloren geben. Das Spiel und der angesagte Pagat werden dann als verloren gewertet.

Bei einem Pagat-Rufer ist es wichtiger, mit dem Pagat den letzten Stich zu machen, als das Spiel zu gewinnen. Das bedeutet, dass zum letzten Stich kein anderer Spieler mehr Tarock haben sollte. Der Ansager und sein Partner sollten daher stets bemüht sein, die Tarock-Karten der Gegner zu reduzieren. Das gelingt am besten auf diese Weise: Ein Partner spielt einen kleinen Tarock aus und der andere Partner übersticht hoch. Solange das Ziel erreichbar scheint, sollte der gerufene Partner bei jeder Gelegenheit Tarock ausspielen.

> Für einen Pagat-Rufer müssen Sie die Tarock-I in den Karten haben. Außerdem sollten Sie über mindestens über 6 gute Tarock verfügen.
>
> Es kann nützlich sein, Könige in einer kurzen Farbe zu haben, damit man die jeweilige Farbe stechen kann, ohne

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

> einen Tarock zu verlieren.

2.7.9 Bettler (0 Stiche)

Der Bettler verpflichtet sich, keinen Stich zu machen. Ansonsten gelten die Regeln für Negativ-Spiele. Bei einem Bettler-Spiel kann man seine Karten in folgende Kategorien einteilen:

- Unerwünschte Stecher
- Unsichere-Nicht-Stecher
- Sichere Nicht-Stecher

Der Bettler-Spieler sollte folgendermaßen vorgehen:

- Wenn er ausspielen darf, was ja nur maximal einmal der Fall sein sollte, sollte er versuchen, den unerwünschten Stecher durch Ausspielen unschädlich zu machen. Durch den Stichzwang bei Negativ-Spielen muss er von den Gegnern gestochen werden, wenn das möglich ist.
- Beim erzwungenen Überstechen sollte er nach Möglichkeit versuchen, eine Karte zuzugeben, die von einem nachfolgenden Gegner gerade noch überstochen werden kann.

Die Gegner des Bettler-Spielers sollten folgendermaßen vorgehen:

- Eine kleine Karte auszuspielen macht am meisten Sinn, wenn der Bettler-Spieler in letzter Position ist und diese Farbe noch haben dürfte. Besonders aussichtsreich ist das Ausspiel einer kleinen Karte, wenn Sie in der gleichen Farbe auch noch den König haben und einige Karten zwischen König und der kleinen Karte ausständig sind. Außerdem sollten Ihre Mitspieler nicht gezwungen sein, die Farbe mit Tarock zu stechen.
- Falls Sie keine dieser Möglichkeiten erkennen können, sollten Sie versuchen, die Zahl der Tarockkarten bei sich und Ihren Mitspielern zu verringern.

> Für ein normales Bettler-Spiel dürfen Sie nicht mehr als 1 unerwünschten Stecher haben. Die restlichen Karten sollten unsichere und sichere Nicht-Stecher sein.

2.7.10 Sechser-Dreier

Dieses Positiv-Spiel kann nur von der Vorhand angesagt werden. Der Sechser-Dreier muss wie bei allen Einzelspielen gegen drei Gegner spielen. Er bekommt jedoch den gesamten verdeckten Talon zugesprochen. Darin liegt die besondere Chance, die Hand-Karten wesentlich zu verbessern. Außerdem können die 6 überschüssigen Karten zu den eigenen Stichen gelegt werden.

- Beim Sechser-Dreier kommt es vor allem darauf an, das Spiel zu gewinnen. Ein verlorenes Spiel wird nämlich doppelt gezählt.
- Nur wenn man ausreichend viele hohe Tarock besitzt, sollte man ein Besserstück ansagen.

Mit Hilfe der Spieleinstellungen kann eine von zwei Varianten des Sechser-Dreier ausgewählt werden:

- Der Sechser-Dreier kann von der Vorhand angesagt werden, wenn alle anderen Spieler gepasst haben.
- Der Sechser-Dreier muss von der Vorhand bei Beginn der Lizitation statt "Mein Spiel" angesagt werden. Er kann von einem höher bewerteten Spiel noch überboten werden.

> Für einen Sechser-Dreier benötigen Sie mindestens sieben gute Tarock. Zusätzlich sollte noch mindestens einer der folgenden Punkte zutreffen:
>
> - Sküs (XXII), Mond (XXI) oder Pagat (I) ist in Ihrer Hand.
> - Mindestens ein König in einer kurzen Farbe ist vorhanden.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

> Es kann nützlich sein, viele Karten von einer einzelnen Farbe zu haben, Sie können damit die gegnerischen Tarock ziehen.
>
> Ein Besserstück sollten Sie nur ansagen, wenn Sie mindestens 2 Tarock mehr haben, als beim Besser-Rufer zur Ansage nötig wären.

2.7.11 Uhu-Rufer

Der Uhu-Rufer ist ein Besser-Rufer, der sich schon bei der Spielansage verpflichtet,

- mit dem Tarock-II (Uhu) den vorletzten Stich zu machen.
- Er muss wie bei allen Rufer-Spielen einen König ansagen, der seinen Spielpartner bestimmt.
- Er darf von dem aufgedeckten Talon eine Hälfte auswählen und sie in seine Karten einordnen. Die überzähligen drei Karten muss er auf seinen Stiche-Stapel ablegen. Die liegen gebliebene Talon-Hälfte fällt am Spielende den Gegnern zu.
- Falls in einer Talon-Hälfte der gerufene König liegt, muss er diesen Teil des Talons nehmen und ohne Partner spielen. Alternativ kann er das Spiel vorzeitig verloren geben. Das Spiel und der angesagte Uhu werden dann als verloren gewertet.

Bei einem Uhu-Rufer ist es wichtiger, mit dem Uhu den vorletzten Stich zu machen, als das Spiel zu gewinnen. Das bedeutet, dass zum vorletzten Stich, bei den Gegnern kein höherer Tarock mehr vorhanden sein sollte. Auch sollte der Partner des Ansagers zu dem Zeitpunkt entweder keinen Tarock mehr oder nur den Tarock-I haben. Es kann vorkommen, dass trotz Vorhandenseins höherer Tarock, der Uhu zum Stich kommt. Das passiert aber natürlich nur, wenn jemand anders eine passende Farbkarte zu diesem Zeitpunkt ausgespielt. Der Ansager und sein Partner sollten daher stets bemüht sein, die Tarock-Karten der Gegner zu reduzieren. Das gelingt am besten auf diese Weise: Ein Partner spielt einen kleinen Tarock aus und der andere Partner übersticht hoch. Solange das Ziel erreichbar scheint, sollte der gerufene Partner bei jeder Gelegenheit Tarock ausspielen.

> Für einen Uhu-Rufer müssen Sie die Tarock-II in den Karten haben. Außerdem sollten Sie über mindestens über 7 gute Tarock verfügen.
>
> Es kann nützlich sein, Könige in einer kurzen Farbe zu haben, damit man die jeweilige Farbe stechen kann, ohne einen Tarock zu verlieren.

2.7.12 Farben-Dreier

Bei diesem positiven Farbspiel spielen die Tarock eine Randrolle. Sie werden quasi als 5. Farbe behandelt. Erst wenn ein Spieler keine Farbkarten mehr in der Hand hat, darf er Tarock ausspielen. Der Farben-Dreier muss als Einzelspieler gegen drei Gegner spielen. Er darf von dem aufgedeckten Talon eine Hälfte auswählen und sie in seine Karten einordnen. Die überzähligen drei Karten muss er auf seinen Stich-Stapel ablegen. Die liegen gebliebene Talon-Hälfte fällt am Spielende den Gegnern zu.

Eine besondere Situation entsteht, wenn der Spieler des Farben-Dreiers die Vorhand-Position hat. Durch eine änderbare Einstellung kann geregelt werden, welche der beiden folgenden Verfahren angewendet wird:

- Der Spieler des Farben-Dreiers darf, obwohl er in Vorhand-Position ist, nicht selbst ausspielen. Stattdessen muss der auf ihn folgende Spieler ausspielen. Dadurch werden die Farben-Dreier unabhängig von der Position des Ansagers gleichwertig.
- Der Spieler des Farben-Dreiers darf in Vorhand-Position selbst ausspielen. Dadurch erhöhen sich unter Umständen die Chancen, das Spiel zu gewinnen, erheblich. Er kann beispielsweise mit nur einer sehr langen Farbe und einigen hohen Tarock das Spiel unter Umständen sogar mit Valat gewinnen.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Für einen Farben-Dreier benötigen Sie hohe Farbkarten. Idealerweise können Sie eine lange Farbe von oben herab spielen und so die restlichen Karten der Farbe und dann Tarock von den Gegnern abholen.

Abgesehen von der beschriebenen Vorhand-Situation sollten Sie mindestens über zwei Könige und eine lange Farbe verfügen. Wenn Sie in einer Farbe keinen König haben, sollten Sie zumindest eine Dame zusammen mit mehreren anderen Karten in der gleichen Farbe haben. Wenn Sie eine Farbe nicht haben, sollten Sie keine Trull-Stücke zugeben müssen. Ganz schlecht ist es, wenn Sie den Pagat in der Hand haben. Sie dürfen ihn, wie alle Trull-Stücke, nicht drücken und Sie haben kaum eine Chance, mit ihm zu stechen.

2.7.13 Dreier

Der Dreier muss als Einzelspieler gegen drei Gegner spielen. Er darf von dem aufgedeckten Talon eine Hälfte auswählen und sie in seine Karten einordnen. Die überzähligen drei Karten muss er auf seinen Stich-Stapel ablegen. Die liegen gebliebene Talon-Hälfte fällt am Spielende den Gegnern zu.

- Beim Dreier kommt es vor allem darauf an, das Spiel zu gewinnen. Nur wenn man viele sehr hohe Tarock besitzt, sollte man ein Besserstück ansagen.

Für einen Dreier benötigen Sie mindestens 7 sehr gute Tarock. Zusätzlich sollte noch mindestens einer der folgenden Punkte zutreffen:

- Sküs (XXII) oder Mond (XXI) ist in Ihrer Hand.
- Mindestens ein König in einer sehr kurzen Farbe ist vorhanden.

Bei den Farbkarten kann es nützlich sein, viele von einer Farbe zu haben, damit die Gegner mit Tarock stechen müssen.

Ein Besserstück sollten Sie nur ansagen, wenn Sie mindestens 2 hohe Tarock mehr haben, als beim Besser-Rufer nötig sind.

2.7.14 Triccolo ouvert

Der Triccolo-Ouvert-Spieler verpflichtet sich, exakt drei Stiche zu machen. Wie bei allen Ouvert-Spielen wird nach dem ersten Stich und dem darauffolgenden Ausspiel mit offenen Karten gespielt. Ansonsten gelten die Regeln für Negativ-Spiele. Bei einem Triccolo-Spiel kann man seine Karten in folgende Kategorien einteilen:

- Sichere Stecher
- Unsichere Stecher
- Unerwünschte Stecher
- Unsichere Nicht-Stecher
- Sichere Nicht-Stecher

Der Triccolo-Ouvert-Spieler sollte folgendermaßen vorgehen:

- Wenn er ausspielen darf, was ja nur maximal viermal der Fall sein sollte, sollte er versuchen, die unerwünschten Stecher und die Zahl der unsicheren Nicht-Stecher durch Ausspielen unschädlich zu machen. Durch den Stichzwang bei Negativ-Spielen müssen sie von den Gegnern gestochen werden, wenn das möglich ist.
- Falls er seine Stichzahl schon erreicht oder noch ausreichend sichere Stecher hat, sollte beim erzwungenen Überstechen nach Möglichkeit versuchen, eine Karte zuzugeben, die von einem nachfolgenden Gegner gerade noch überstochen werden kann.
- Falls er seine Stichzahl noch nicht erreicht hat und keine sicheren Stecher mehr hat, sollte er nach Möglichkeit versuchen, seine unsicheren oder sogar unerwünschten Stecher vor dem Überstechen durch die Gegner zu bewahren.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Die Gegner des Triccolo-Ouvert-Spielers sollten folgendermaßen vorgehen:

- Falls dem Triccolo-Ouvert-Spieler noch ein Stich fehlt und sein bester Stecher von einem anderen Spieler überstochen werden kann, sollten Sie versuchen den Spieler zu zwingen, seinen besten Stecher vor dem Spieler mit dem Überstecher auszuspielen.
- Falls dem Triccolo-Ouvert-Spieler noch ein Stich fehlt und sein bester Stecher von keinem anderen Spieler überstochen werden kann, sollten Sie versuchen, diesen Stich solange zu vermeiden, bis der Ouvert-Spieler mehr als zwei Stiche machen muss. Das kann man oft dadurch erreichen, dass man die Farben spielt, von denen der Ouvert-Spieler kleine Karten - sogenannte Loskommer - besitzt.
- Falls der Triccolo-Ouvert-Spieler bereits drei Stiche hat, sollten Sie versuchen, den Spieler in Position zu bringen, der eine Karte ausspielen kann, die der Triccolo-Ouvert-Spieler so hoch überstechen muss, dass sie von keinem folgenden Spieler mehr überstochen werden kann.
- Ist keine der genannten Möglichkeiten erkennbar, sollten Sie versuchen die Zahl der Tarockkarten bei sich und Ihren Mitspielern zu verringern.

> Für ein offenes Triccolo-Spiel sollten Sie nicht mehr und nicht weniger als 3 sichere Stecher haben. Unsicheren Stecher sollten Sie keinen haben. Die Zahl der möglicherweise unerwünschten Stecher sollte nicht größer als 2 sein. Die restlichen Karten sollten sichere und wenige unsichere Nicht-Stecher sein.

2.7.15 Zwiccolo ouvert

Der Zwiccolo-Ouvert-Spieler verpflichtet sich, exakt zwei Stiche zu machen. Wie bei allen Ouvert-Spielen wird nach dem ersten Stich und dem darauffolgenden Ausspiel mit offenen Karten gespielt. Ansonsten gelten die Regeln für Negativ-Spiele. Bei einem Zwiccolo-Spiel kann man seine Karten in folgende Kategorien einteilen:

- Sichere Stecher
- Unsichere Stecher
- Unerwünschte Stecher
- Unsichere Nicht-Stecher
- Sichere Nicht-Stecher

Der Zwiccolo-Ouvert-Spieler sollte folgendermaßen vorgehen:

- Wenn er ausspielen darf, was ja nur maximal dreimal der Fall sein sollte, sollte er versuchen, die unerwünschten Stecher und die Zahl der unsicheren Nicht-Stecher durch Ausspielen unschädlich zu machen. Durch den Stichzwang bei Negativ-Spielen müssen sie von den Gegnern gestochen werden, wenn das möglich ist.
- Falls er seine Stichzahl schon erreicht oder noch ausreichend sichere Stecher hat, sollte beim erzwungenen Überstechen nach Möglichkeit versuchen, eine Karte zuzugeben, die von einem nachfolgenden Gegner gerade noch überstochen werden kann.
- Falls er seine Stichzahl noch nicht erreicht hat und keine sicheren Stecher mehr hat, sollte er nach Möglichkeit versuchen, seine unsicheren oder sogar unerwünschten Stecher vor dem Überstechen durch die Gegner zu bewahren.

Die Gegner des Zwiccolo-Ouvert-Spielers sollten folgendermaßen vorgehen:

- Falls dem Zwiccolo-Ouvert-Spieler noch ein Stich fehlt und sein bester Stecher von einem anderen Spieler überstochen werden kann, sollten Sie versuchen den Spieler zu zwingen, seinen besten Stecher vor dem Spieler mit dem Überstecher auszuspielen.
- Falls dem Zwiccolo-Ouvert-Spieler noch ein Stich fehlt und sein bester Stecher von keinem anderen Spieler überstochen werden kann, sollten Sie versuchen, diesen Stich solange zu vermeiden, bis der Ouvert-Spieler mehr als zwei Stiche machen muss. Das kann man oft dadurch erreichen, dass man die Farben spielt, von denen der Ouvert-Spieler kleine Karten - sogenannte Loskommer - besitzt.
- Falls der Zwiccolo-Ouvert-Spieler bereits zwei Stiche hat, sollten Sie versuchen, den Spieler in Position zu bringen, der eine Karte ausspielen kann, die der Zwiccolo-Ouvert-Spieler so hoch überstechen muss, dass sie

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

von keinem folgenden Spieler mehr überstochen werden kann.
- Ist keine der genannten Möglichkeiten erkennbar, sollten Sie versuchen die Zahl der Tarockkarten bei sich und Ihren Mitspielern zu verringern.

> Für ein offenes Zwiccolo-Spiel sollten Sie nicht mehr und nicht weniger als zwei 2 sichere Stecher haben. Unsicheren Stecher sollten Sie keinen haben. Die Zahl der möglicherweise unerwünschten Stecher sollte nicht größer als 1 sein. Die restlichen Karten sollten sichere und wenige unsichere Nicht-Stecher sein.

2.7.16 Piccolo ouvert

Der Piccolo-Ouvert-Spieler verpflichtet sich, exakt einen Stich zu machen. Wie bei allen Ouvert-Spielen wird nach dem ersten Stich und dem darauffolgenden Ausspiel mit offenen Karten gespielt. Ansonsten gelten die Regeln für Negativ-Spiele. Bei einem Piccolo-Spiel kann man seine Karten in folgende Kategorien einteilen:

- Sichere Stecher
- Unsichere Stecher
- Unerwünschte Stecher
- Unsichere-Nicht-Stecher
- Sichere Nicht-Stecher

Der Piccolo-Ouvert-Spieler sollte folgendermaßen vorgehen:

- Wenn er ausspielen darf, was ja nur maximal zweimal der Fall sein sollte, sollte er versuchen, die unerwünschten Stecher und die Zahl der unsicheren Nicht-Stecher durch Ausspielen unschädlich zu machen. Durch den Stichzwang bei Negativ-Spielen müssen sie von den Gegnern gestochen werden, wenn das möglich ist.
- Falls er seine Stichzahl schon erreicht oder noch ausreichend sichere Stecher hat, sollte beim erzwungenen Überstechen nach Möglichkeit versuchen, eine Karte zuzugeben, die von einem nachfolgenden Gegner gerade noch überstochen werden kann.
- Falls er seine Stichzahl noch nicht erreicht hat und keine sicheren Stecher mehr hat, sollte er nach Möglichkeit versuchen, seine unsicheren oder sogar unerwünschten Stecher vor dem Überstechen durch die Gegner zu bewahren.

Die Gegner des Piccolo-Ouvert-Spielers sollten folgendermaßen vorgehen:

- Falls der Piccolo-Ouvert-Spieler noch keinen Stich hat und sein bester Stecher von einem anderen Spieler überstochen werden kann, sollten Sie versuchen den Spieler zu zwingen, seinen besten Stecher vor dem Spieler mit dem Überstecher auszuspielen.
- Falls der Piccolo-Ouvert-Spieler noch keinen Stich hat und sein bester Stecher von keinem anderen Spieler überstochen werden kann, sollten Sie versuchen, den Stich mit dem besten Stecher solange hinaus zu zögern, bis der Ouvert-Spieler mehr als einen Stich machen muss. Das kann man oft dadurch erreichen, dass man die Farben spielt, von denen der Ouvert-Spieler kleine Karten - sogenannte Loskommer - besitzt.
- Falls der Piccolo-Ouvert-Spieler bereits seinen Stich hat, sollten Sie versuchen, den Spieler in Position zu bringen, der eine Karte ausspielen kann, die der Piccolo-Ouvert-Spieler so hoch überstechen muss, dass sie von keinem folgenden Spieler mehr überstochen werden kann.
- Ist keine der genannten Möglichkeiten erkennbar, sollten Sie versuchen die Zahl der Tarockkarten bei sich und Ihren Mitspielern zu verringern.

> Für ein offenes Piccolo-Spiel sollten Sie nicht mehr und nicht weniger als 1 sicheren Stecher haben. Unsicheren Stecher sollten Sie keinen haben. Die Zahl der möglicherweise unerwünschten Stecher sollte nicht größer als 1 sein. Die restlichen Karten sollten sichere und wenige unsichere Nicht-Stecher sein.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

2.7.17 Pelikan-Rufer

Der Pelikan-Rufer ist ein Besser-Rufer, der sich schon bei der Spielansage verpflichtet,

- mit dem Tarock-III (Pelikan/Kakadu) den vorvorletzten Stich zu machen.
- Er muss wie bei allen Rufer-Spielen einen König ansagen, der seinen Spielpartner bestimmt.
- Er darf von dem aufgedeckten Talon eine Hälfte auswählen und sie in seine Karten einordnen. Die überzähligen drei Karten muss er auf seinen Stiche-Stapel ablegen. Die liegen gebliebene Talon-Hälfte fällt am Spielende den Gegnern zu.
- Falls in einer Talon-Hälfte der gerufene König liegt, muss er diesen Teil des Talons nehmen und ohne Partner spielen. Alternativ kann er das Spiel vorzeitig verloren geben. Das Spiel und der angesagte Pelikan werden dann als verloren gewertet.

Bei einem Pelikan-Rufer ist es wichtiger, mit dem Pelikan den vorvorletzten Stich zu machen, als das Spiel zu gewinnen. Das bedeutet, dass zum vorvorletzten Stich, bei den Gegnern kein höherer Tarock mehr vorhanden sein sollte. Auch sollte der Partner des Ansagers zu dem Zeitpunkt entweder keinen Tarock mehr oder nur einen niedrigeren Tarock haben. Es kann vorkommen, dass trotz Vorhandenseins höherer Tarock, der Pelikan zum Stich kommt. Das passiert aber natürlich nur, wenn jemand anders eine passende Farbkarte zu diesem Zeitpunkt ausgespielt. Der Ansager und sein Partner sollten daher stets bemüht sein, die Tarock-Karten der Gegner zu reduzieren. Das gelingt am besten auf diese Weise: Ein Partner spielt einen kleinen Tarock aus und der andere Partner übersticht hoch. Solange das Ziel erreichbar scheint, sollte der gerufene Partner bei jeder Gelegenheit Tarock ausspielen.

> Für einen Pelikan-Rufer müssen Sie die Tarock-III in den Karten haben. Außerdem sollten Sie über mindestens über 8 ziemlich gute Tarock verfügen.
>
> Es kann nützlich sein, Könige in einer kurzen Farbe zu haben, damit man die jeweilige Farbe stechen kann, ohne einen Tarock zu verlieren.

2.7.18 Bettler ouvert

Der Bettler verpflichtet sich, keinen Stich zu machen. Ansonsten gelten die Regeln für Negativ-Spiele. Bei einem Bettler-Spiel kann man seine Karten in folgende Kategorien einteilen:

- Unerwünschte Stecher
- Unsichere-Nicht-Stecher
- Sichere Nicht-Stecher

Der Bettler-Ouvert-Spieler sollte folgendermaßen vorgehen:

- Wenn er ausspielen darf, was ja nur maximal einmal der Fall sein sollte, sollte er versuchen den unerwünschten Stecher durch Ausspielen unschädlich zu machen. Durch den Stichzwang bei Negativ-Spielen muss er von den Gegnern gestochen werden, wenn das möglich ist.
- Beim erzwungenen Überstechen sollte er nach Möglichkeit versuchen, eine Karte zuzugeben, die von einem nachfolgenden Gegner gerade noch überstochen werden kann.

Die Gegner des Bettler-Ouvert-Spielers sollten folgendermaßen vorgehen:

- Sie sollten versuchen, den Spieler in Position zu bringen, der eine Karte ausspielen kann, die der Bettler-Ouvert-Spieler so hoch überstechen muss, dass sie von keinem folgenden Spieler mehr überstochen werden kann.
- Ist keine solche Möglichkeiten erkennbar, sollten Sie versuchen die Zahl der Tarockkarten bei sich und Ihren Mitspielern zu verringern.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

> Für ein offenes Bettler-Spiel dürfen Sie nicht mehr als 1 unerwünschten Stecher haben. Die restlichen Karten sollten nur Nicht-Stecher sein, die meisten davon sollten sicher sein.

2.7.19 Quapil-Rufer

Der Quapil-Rufer ist ein Besser-Rufer, der sich schon bei der Spielansage verpflichtet,

- mit dem Tarock-IV/IIII (Quapil) den 4.letzten Stich zu machen.
- Er muss wie bei allen Rufer-Spielen einen König ansagen, der seinen Partner bestimmt.
- Er darf von dem aufgedeckten Talon eine Hälfte auswählen und sie in seine Karten einordnen. Die überzähligen drei Karten muss er auf seinen Stiche-Stapel ablegen. Die liegen gebliebene Talon-Hälfte fällt am Spielende den Gegnern zu.
- Falls in einer Talon-Hälfte der gerufene König liegt, muss er diesen Teil des Talons nehmen und ohne Partner spielen. Alternativ kann er das Spiel vorzeitig verloren geben. Das Spiel und der angesagte Quapil werden dann als verloren gewertet.

Bei einem Quapil-Rufer ist das wichtigste Ziel, den 4.letzten Stich zu machen. Das bedeutet, dass zum 4.letzten Stich, bei den Gegnern kein höherer Tarock mehr vorhanden sein sollte. Auch sollte der Partner des Ansagers zu dem Zeitpunkt entweder keinen Tarock mehr oder nur einen niedrigeren Tarock haben. Es kann vorkommen, dass trotz Vorhandenseins höherer Tarock, der Quapil zum Stich kommt. Das passiert aber natürlich nur, wenn jemand anders eine passende Farbkarte zu diesem Zeitpunkt ausgespielt. Der Ansager und sein Partner sollten daher stets bemüht sein, die Tarock-Karten der Gegner zu reduzieren. Das gelingt am besten auf diese Weise: Ein Partner spielt einen kleinen Tarock aus und der andere Partner übersticht hoch. Solange das Ziel erreichbar scheint, sollte der gerufene Partner bei jeder Gelegenheit Tarock ausspielen.

> Der Quapil-Rufer ist ein äußerst riskantes Spiel. Sogar wenn Sie eine von oben herab weitgehend geschlossene Folge von Tarock haben, kann es sein, dass ein anderer Spieler soviele Tarock hat, dass der Quapil den 4.letzten Stich gar nicht machen kann. Überlegen Sie stattdessen, einen Dreier zu spielen, wenn Sie viele gute Tarock, aber kein kleineres Besserstück haben.
>
> Für einen Quapil-Rufer müssen Sie die Tarock-IV/IIII in den Karten haben. Außerdem sollten Sie über mindestens über 10 sehr gute Tarock verfügen.
>
> Es kann nützlich sein, Könige in einer kurzen Farbe zu haben, damit man die jeweilige Farbe stechen kann, ohne einen Tarock zu verlieren.

2.7.20 Solo-Farben-Dreier

Bei diesem positiven Farbspiel spielen die Tarock eine Randrolle. Sie werden quasi als 5. Farbe behandelt. Erst wenn ein Spieler keine Farbkarten mehr in der Hand hat, darf er Tarock ausspielen. Der Farben-Dreier muss als Einzelspieler gegen drei Gegner spielen. Und als Solo-Spieler muss er auch noch auf den Talon verzichten. Die Punkte im Talon werden somit ganz den Gegnern gutgeschrieben.

Eine besondere Situation entsteht, wenn der Spieler des Farben-Dreiers die Vorhand-Position hat. Durch eine änderbare Einstellung kann geregelt werden, welche der beiden folgenden Verfahren angewendet wird:

- Der Spieler des Farben-Dreiers darf, obwohl er in Vorhand-Position ist, nicht selbst ausspielen. Stattdessen muss der auf ihn folgende Spieler ausspielen. Dadurch werden die Farben-Dreier unabhängig von der Position des Ansagers gleichwertig.
- Der Spieler des Farben-Dreiers darf in Vorhand-Position selbst ausspielen. Dadurch erhöhen sich unter

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Umständen die Chancen, das Spiel zu gewinnen, erheblich. Er kann beispielsweise mit nur einer sehr langen Farbe und einigen Top-Tarock das Spiel - unter Umständen sogar mit Valat. - gewinnen.

> Für einen Solo-Farben-Dreier benötigen Sie viele hohe Farbkarten. Idealerweise können Sie eine lange Farbe von oben herab spielen und so die restlichen Karten der Farbe und dann Tarock von den Gegnern abholen.
>
> Abgesehen von der beschriebenen Vorhand-Situation sollten Sie mindestens über drei Könige und eine lange Farbe verfügen. Wenn Sie in einer Farbe keinen König haben, sollten Sie zumindest eine Dame zusammen mit vielen anderen Karten in der gleichen Farbe haben. Wenn Sie eine Farbe nicht haben, sollten Sie keine hohen Karten, wie zum Beispiel ein Trull-Stück, zugeben müssen.

2.7.21 Solo-Dreier

Der Solo-Dreier muss als Einzelspieler gegen drei Gegner spielen. Als Solo-Spieler muss er auf den Talon verzichten. Die Punkte im Talon werden somit ganz den Gegnern gutgeschrieben.

- Beim Solo-Dreier kommt es vor allem darauf an, das Spiel zu gewinnen. Nur wenn man sehr viele und sehr hohe Tarock besitzt, sollte man ein Besserstück ansagen.

> Für einen Solo-Dreier benötigen Sie mindestens acht sehr gute Tarock und mindestens den Mond (XXI) oder den Sküs (XXII). Zusätzlich sollte noch mindestens einer der folgenden Punkte zutreffen:
>
> - Nicht mehr als eine Farbe in der Hand.
> - Mindestens zwei Könige in einer sehr kurzen Farbe sind vorhanden.
>
> Ein Besserstück sollten Sie nur ansagen, wenn Sie mindestens 2 hohe Tarock mehr haben, als beim Besser-Rufer nötig sind.

2.8 Vordefinierte Regelsets

Vom österreichischen Tarockspiel existieren viele Varianten. In den Spieleinstellungen können Sie eine der folgenden Regelsets auswählen. Sie können diese aber auch noch nach Ihren individuellen Anforderungen anpassen.

- **Min** definiert die Standardbewertung in KubiTarock.
- **Cup und Luxus** definiert die Bewertung der Cup-Regeln und der Luxus-Regel, die im Handbuch TAROCK von Martin Vácha beschrieben sind.
- **Melk** definiert die Bewertung der Melk-Regeln, die in der Region um die niederösterreiche Stadt Melk gebräuchlich sind.

2.8.1 Regelset Min

Die folgenden Tabellen zeigen alle möglichen Spiele nach aufsteigender Rangfolge geordnet. Die Spielart unterscheidet zwischen positiven Tarock-Spielen, positiven Farbspielen und Negativ-Spielen. Die Spalte **Wert** zeigt die Punktewertung. Falls bei Spielverlust eine andere Bewertung gilt, ist diese nach einem Schrägstrich angegeben. Die Spalte **Talon** gibt an, wie viele Talon-Karten der Spielansager bekommt. Abhängig vom einzelnen Spiel können noch zusätzliche Bonuspunkte gemacht und angesagt werden.

Klicken Sie auf den Spielnamen, wenn Sie genauere Informationen über das jeweilige Spiel haben wollen. Klicken Sie auf die jeweilige Spielart, wenn Sie die Grundregeln der betreffenden Spielart sehen wollen. Wenn Sie eine der Abkürzungen der Bonuspunkte anklicken, wird der Browser zum entsprechenden Eintrag in der Tabelle der Bonuspunkte positioniert.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Tabelle 4 zeigt die Vorhandspiele. Die Rangfolge dieser Spiele ist irrelevant, weil sie der Vorhandspieler nur ansagen kann, wenn alle anderen Spieler gepasst haben und keine weitere Lizitation stattfindet.

Spielname	Spielart	Rang	Wert	Talon	Bonuspunkte und Zusatzkonditionen
Trischaken	Negativ	1	1(3)		Jungfrauen (ohne Stich) bekommen 3 Punkte.
König-Rufer	Positiv-Tarock	1	1	3	Mögliche Bonuspunkte: I, II, III, KU, K4, TRL und VLT.
Sechser-Dreier	Positiv-Tarock	1	3/-6	6	Mögliche Bonuspunkte: I, II, III, K4, TRL und VLT. Gesamter Talon wird verdeckt genommen, verlorenes Spiel zählt doppelt.

Tabelle 4: Vorhandspiele

Tabelle 5 zeigt die allgemeinen Spiele nach aufsteigender Rangfolge geordnet.

Spielname	Spielart	Rang	Wert	Talon	Bonuspunkte und Zusatzkonditionen
Zwiccolo (2 Stiche)	Negativ	2	1		Keine Bonuspunkte.
Piccolo (1 Stich)	Negativ	2	2		Keine Bonuspunkte.
Solo-Rufer	Positiv-Tarock	3	2		Folgende Bonuspunkte zählen doppelt: I, II, III, KU, K4 und TRL. VLT wird nicht verdoppelt.
Besser-Rufer	Positiv-Tarock	4	1+2x	3	Mögliche Bonuspunkte: I, II, III, KU, K4, TRL und VLT. Ein Besserstück (I, II oder III) muss angesagt werden. x = 0.5 * (1, 2, 3, 4).
Bettler (0 Stiche)	Negativ	5	3		Keine Bonuspunkte.
Farben-Dreier	Positiv-Farbe	8	3	3	Möglicher Bonuspunkt: VLT.
Dreier	Positiv-Tarock	9	3	3	Mögliche Bonuspunkte: I, II, III, K4, TRL und VLT.
Zwiccolo ouvert	Negativ	10	4		Keine Bonuspunkte.
Piccolo ouvert	Negativ	10	4		Keine Bonuspunkte.
Bettler ouvert	Negativ	12	6		Keine Bonuspunkte.
Solo-Farben-Dreier	Positiv-Farbe	14	6		Möglicher Bonuspunkt: VLT wird nicht verdoppelt.
Solo-Dreier	Positiv-Tarock	15	6		Folgende Bonuspunkte zählen doppelt: I, II, III, K4 und TRL. VLT wird nicht verdoppelt.

Tabelle 5: Allgemeinspiele

Tabelle 6 zeigt die möglichen Bonuspunkte. Der im Klammern angegeben Wert gilt, wenn der Bonuspunkt angesagt wurde:

Abk.	Name	Spielart	Wert	Bedeutung
I	Pagat ultimo	Positiv-Tarock	1(2)	Pagat macht den letzten (12.) Stich.
II	Uhu penultimo	Positiv-Tarock	1.5(3)	Uhu macht den vorletzten (11.) Stich.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

III	Pelikan/Kakadu ante-penultimo	Positiv-Tarock	2(4)	Pelikan/Kakadu macht den drittletzten (10.) Stich.
KU	König ultimo	Positiv-Tarock	1(2)	Der gerufene König ist im letzten Stich enthalten. Der letzte Stich darf dabei nicht an die Spielgegner fallen.
K4	Alle Könige	Positiv-Tarock	1(2)	Die Spielpartner haben alle vier Könige in ihren eigenen Stichen.
TRL	Trull	Positiv-Tarock	1(2)	Die Spielpartner haben alle drei Trull-Karten (XXII, XXI, und I) in ihren eigenen Stichen.
	Mond-Fang	Positiv-Tarock	1	Ein Spieler fängt den Mond (XXI) eines Gegners. Dieser Bonuspunkt kann nicht angesagt werden.
VLT	Valat	Positiv	Spiel*4(8)	Die Spielpartner machen alle Stiche. Der Valat-Bonus wird im Gegensatz zu den anderen Bonuspunkten bei einem Solo-Spiel nicht verdoppelt. Ist der Valat angesagt, kann TRL nicht zusätzlich angesagt werden. Wird der Valat unangesagt gemacht, wird TRL gezählt, wenn sie angesagt wurde. K4 wird bei einem Valat grundsätzlich nicht gezählt.

Tabelle 6: Bonuspunkte

Tabelle 25 zeigt die Einstellungen zur Punktewertung für den Regelset Min:

Spieleinstellung: Punktewertung	**Min**
Bewertungstabelle für Karten	Min
Mindestpunktzahl zum Gewinnen eines Positivspiels	35/2
Mindestpunktzahl zum absoluten Spielgewinn	----
Mindestpunktzahl damit man beim Trischaken "Bürgermeister" wird	35/1
Valat-Bonuspunkte	*4(8)
Bewertungstabelle für Spiele und Prämien	Min

Tabelle 25: Punktwertung für Min

Tabelle 26 zeigt die Optionseinstellungen für den Regelset Min:

Spieleinstellung: Optionen	**Min**
Farbendreier von Vorhand darf nicht als Erster ausspielen	ja
Sechser-Dreier muss von der Vorhand am Beginn der Lizitation angesagt werden	nein
Besser-Rufer muss zusammen mit dem Spiel das Besserstück ansagen, z. B. Pagat-Rufer	nein
Quapil (IIII gewinnt den 4.-letzten Stich) als höchstes Besserstück	nein
Mondfang Prämie	ja
4 Honneurs (höchstwertige Karten) Prämie	nein

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

8/10 Tarock Ansage Prämie	nein
4 Könige Prämie in Farbspielen	nein
4 Könige (Großhonneurs) Prämie muss angesagt werden	nein
Angesagte Trull (und 4 Könige) Prämie bei nicht angesagtem Valat	ja
Farbkarten dürfen in Farbspielen nur abgelegt werden, wenn keine Tarock-Karten (außer Trull) vorhanden sind	nein
Die Kaiser-Stich-Regel wird nicht angewendet	nein
Triccolo als Negativ-Spiel muss exakt 3 Stiche machen	nein
Keine Einschränkung beim Pagat-Ausspielen in Negativ-Spielen	nein
Spieler mit Maximalpunktzahl müssen beim Trischaken die anderen bezahlen	nein
Vorhandspieler mit Maximalpunktzahl muss bei Trischaken doppelt zahlen	nein
Spieler mit allen Stichen muss beim Trischaken doppelt zahlen	nein

Tabelle 26: Optionen für Min

2.8.2 Regelsets Cup und Luxus

Die folgenden Tabellen zeigen alle möglichen Spiele nach aufsteigender Rangfolge geordnet. Die Spielart unterscheidet zwischen positiven Tarock-Spielen, positiven Farbspielen und Negativ-Spielen. Die Spalte **Wert** zeigt die Punktewertung. Falls bei Spielverlust eine andere Bewertung gilt, ist diese nach einem Schrägstrich angegeben. Die Spalte **Talon** gibt an, wie viele Talon-Karten der Spielansager bekommt. Abhängig vom einzelnen Spiel können noch zusätzliche Bonuspunkte gemacht und angesagt werden.

Die Regelsets **Cup** und **Luxus** unterscheiden sich nur in den Prämien. Deshalb sind bei den Bonuspunkten zwei entsprechende Spalten für den Wert vorhanden.

Klicken Sie auf den Spielnamen, wenn Sie genauere Informationen über das jeweilige Spiel haben wollen. Klicken Sie auf die jeweilige Spielart, wenn Sie die Grundregeln der betreffenden Spielart sehen wollen. Wenn Sie eine der Abkürzungen der Bonuspunkte anklicken, wird der Browser zum entsprechenden Eintrag in der Tabelle der Bonuspunkte positioniert.

Tabelle 33 zeigt die Vorhandspiele. Die Rangfolge dieser Spiele ist irrelevant, weil sie der Vorhandspieler nur ansagen kann, wenn alle anderen Spieler gepasst haben und keine weitere Lizitation stattfindet. Eine Ausnahme ist der Sechser-Dreier: Er muss von der Vorhand am Beginn der Lizitation angesagt werden.

Spielname	Spielart	Rang	Wert	Talon	Bonuspunkte und Zusatzkonditionen
Trischaken	Negativ	1	x		x = 1 (kein Bürgermeister), 2 (Bürgermeister), 4 (Vorhand ist Bürgermeister), 8 (Vorhand hat alle Stiche), 3 (Jungfrau ohne Stich).
König-Rufer	Positiv-Tarock	1	1	3	Mögliche Bonuspunkte: I, II, III, IIII, KU, K4, TRL und VLT.
Sechser-Dreier	Positiv-Tarock	6	4/-8	6	Mögliche Bonuspunkte: I, II, III, IIII, K4, TRL und VLT. Gesamter Talon wird verdeckt genommen, verlorenes Spiel zählt doppelt.

Tabelle 33: Vorhandspiele

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Tabelle 34 zeigt die allgemeinen Spiele nach aufsteigender Rangfolge geordnet.

Spielname	Spielart	Rang	Wert	Talon	Bonuspunkte und Zusatzkonditionen
Zwiccolo (2 Stiche)	Negativ	2	2		Keine Bonuspunkte.
Piccolo (1 Stich)	Negativ	2	2		Keine Bonuspunkte.
Solo-Rufer	Positiv-Tarock	3	2		Folgende Bonuspunkte zählen doppelt: I, II, III, IIII, KU, K4 und TRL. VLT wird nicht verdoppelt.
Pagat-Rufer	Positiv-Tarock	4	1+2	3	Mögliche Bonuspunkte: I, II, III, IIII, KU, K4, TRL und VLT. Das Besserstück I ist mit dem Spiel angesagt.
Bettler (0 Stiche)	Negativ	5	4		Keine Bonuspunkte.
Uhu-Rufer	Positiv-Tarock	7	1+4	3	Mögliche Bonuspunkte: I, II, III, IIII, KU, K4, TRL und VLT. Das Besserstück II ist mit dem Spiel angesagt.
Farben-Dreier	Positiv-Farbe	8	5	3	Möglicher Bonuspunkt: VLT.
Dreier	Positiv-Tarock	9	5	3	Mögliche Bonuspunkte: I, II, III, IIII, K4, TRL und VLT.
Zwiccolo ouvert	Negativ	10	6		Keine Bonuspunkte.
Piccolo ouvert	Negativ	10	6		Keine Bonuspunkte.
Pelikan/Kakadu-Rufer	Positiv-Tarock	11	1+6	3	Mögliche Bonuspunkte: I, II, III, IIII, KU, K4, TRL und VLT. Das Besserstück III ist mit dem Spiel angesagt.
Bettler ouvert	Negativ	12	8		Keine Bonuspunkte.
Quapil-Rufer	Positiv-Tarock	13	1+8	3	Mögliche Bonuspunkte: I, II, III, IIII, KU, K4, TRL und VLT. Das Besserstück IV/IIII wird mit dem Spiel angesagt.
Solo-Farben-Dreier	Positiv-Farbe	14	10		Möglicher Bonuspunkt: VLT wird nicht verdoppelt.
Solo-Dreier	Positiv-Tarock	15	10		Folgende Bonuspunkte zählen doppelt: I, II, III, IIII, K4 und TRL. VLT wird nicht verdoppelt.

Tabelle 34: Allgemeinspiele

Tabelle 35 zeigt die möglichen Bonuspunkte. Der im Klammern angegeben Wert gilt, wenn der Bonuspunkt angesagt wurde:

Abk.	Name	Spielart	Cup	Luxus	Bedeutung
I	Pagat ultimo	Positiv-Tarock	1(2)	1(2)	Pagat macht den letzten (12.) Stich.
II	Uhu penultimo	Positiv-Tarock	2(4)	2(4)	Uhu macht den vorletzten (11.) Stich.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

III	Pelikan/Kakadu ante-penultimo	Positiv-Tarock	3(6)	3(6)	Pelikan/Kakadu macht den drittletzten (10.) Stich.
IIII	Quapil ante-ante-penultimo	Positiv-Tarock	4(8)	4(8)	Quapil macht den viertletzten (9.) Stich.
KU	König ultimo	Positiv-Tarock	1(2)	1(2)	Der gerufene König ist im letzten Stich enthalten. Der letzte Stich darf dabei nicht an die Spielgegner fallen.
K4	Alle Könige	Positiv	1(2)	1(2)	Die Spielpartner haben alle vier Könige in ihren eigenen Stichen.
TRL	Trull	Positiv-Tarock	1(2)	1(2)	Die Spielpartner haben alle drei Trull-Karten (XXII, XXI, und I) in ihren eigenen Stichen.
ABS	Absolut	Positiv		1(2)	Die Gewinner erzielen mindestens 10 Punkte mehr als zum Gewinn notwendig.
	Mond-Fang	Positiv-Tarock		1	Ein Spieler fängt den Mond (XXI) eines Gegners. Dieser Bonuspunkt kann nicht angesagt werden.
VLT	Valat	Positiv	Spiel*4(8)	10(20)	Die Spielpartner machen alle Stiche. Der Valat-Bonus wird im Gegensatz zu den anderen Bonuspunkten bei einem Solo-Spiel nicht verdoppelt. Ist der Valat angesagt, können K4 und TRL nicht zusätzlich angesagt werden. Wird der Valat unangesagt gemacht, werden beim Regelset **Cup** TRL und K4 gezählt, wenn sie angesagt wurden. Bei Regelset **Luxus** zählen K4 und TRL im Valat grundsätzlich nicht.

Tabelle 35: Bonuspunkte

Tabelle 36 zeigt die Einstellungen zur Punktewertung für die Regelsets Cup und Luxus:

Spieleinstellung: Punktewertung	**Cup**	**Luxus**
Bewertungstabelle für Karten	Cup	Cup
Mindestpunktzahl zum Gewinnen eines Positivspiels	35/2	35/2
Mindestpunktzahl zum absoluten Spielgewinn	----	45/2
Mindestpunktzahl damit man beim Trischaken "Bürgermeister" wird	35/2	35/2
Valat-Bonuspunkte	*4(8)	10(20)
Bewertungstabelle für Spiele und Prämien	Cup	Cup

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Tabelle 36: Punktwertung für Cup und Luxus

Tabelle 26 zeigt die Optionseinstellungen für die Regelsets Cup und Luxus:

Spieleinstellung: Optionen	Cup	Luxus
Farbendreier von Vorhand darf nicht als Erster ausspielen	nein	nein
Sechser-Dreier muss von der Vorhand am Beginn der Lizitation angesagt werden	ja	ja
Besser-Rufer muss zusammen mit dem Spiel das Besserstück ansagen, z. B. Pagat-Rufer	ja	ja
Quapil (IIII gewinnt den 4.-letzten Stich) als höchstes Besserstück	ja	ja
Mondfang Prämie	nein	ja
4 Honneurs (höchstwertige Karten) Prämie	nein	nein
8/10 Tarock Ansage Prämie	nein	nein
4 Könige Prämie in Farbspielen	ja	ja
4 Könige (Großhonneurs) Prämie muss angesagt werden	nein	nein
Angesagte Trull (und 4 Könige) Prämie bei nicht angesagtem Valat	ja	nein
Farbkarten dürfen in Farbspielen nur abgelegt werden, wenn keine Tarock-Karten (außer Trull) vorhanden sind	nein	nein
Die Kaiser-Stich-Regel wird nicht angewendet	nein	nein
Triccolo als Negativ-Spiel muss exakt 3 Stiche machen	nein	nein
Keine Einschränkung beim Pagat-Ausspielen in Negativ-Spielen	nein	nein
Spieler mit Maximalpunktzahl müssen beim Trischaken die anderen bezahlen	ja	ja
Vorhandspieler mit Maximalpunktzahl muss bei Trischaken doppelt zahlen	ja	ja
Spieler mit allen Stichen muss beim Trischaken doppelt zahlen	ja	ja

Tabelle 37: Optionen für Cup und Luxus

2.8.3 Regelset Melk

Die folgenden Tabellen zeigen alle möglichen Spiele nach aufsteigender Rangfolge geordnet. Die Spielart unterscheidet zwischen positiven Tarock-Spielen, positiven Farbspielen und Negativ-Spielen. Die Spalte **Wert** zeigt die Punktewertung. Falls bei Spielverlust eine andere Bewertung gilt, ist diese nach einem Schrägstrich angegeben. Die Spalte **Talon** gibt an, wie viele Talon-Karten der Spielansager bekommt. Abhängig vom einzelnen Spiel können noch zusätzliche Bonuspunkte gemacht und angesagt werden.

Klicken Sie auf den Spielnamen, wenn Sie genauere Informationen über das jeweilige Spiel haben wollen. Klicken Sie auf die jeweilige Spielart, wenn Sie die Grundregeln der betreffenden Spielart sehen wollen. Wenn Sie eine der Abkürzungen der Bonuspunkte anklicken, wird der Browser zum entsprechenden Eintrag in der Tabelle der Bonuspunkte positioniert.

Tabelle 38 zeigt die Vorhandspiele. Die Rangfolge dieser Spiele ist irrelevant, weil sie der Vorhandspieler nur ansagen kann, wenn alle anderen Spieler gepasst haben und keine weitere Lizitation stattfindet.

Spielname	Spielart	Rang	Wert	Talon	Bonuspunkte und Zusatzkonditionen
Trischaken	Negativ	1	1(3)		Jungfrauen (ohne Stich) bekommen 3 Punkte.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

König-Rufer	Positiv-Tarock	1	1	3	Mögliche Bonuspunkte: I, II, III, KU, TRL, H4, K4, T8, T10 und VLT.
Sechser-Dreier	Positiv-Tarock	1	7/-10	6	Mögliche Bonuspunkte: I, II, III, TRL, H4, K4, T8, T10 und VLT. Gesamter Talon wird verdeckt genommen.

Tabelle 38: Vorhandspiele

Tabelle 39 zeigt die allgemeinen Spiele nach aufsteigender Rangfolge geordnet.

Spielname	Spielart	Rang	Wert	Talon	Bonuspunkte und Zusatzkonditionen
Solo-Rufer	Positiv-Tarock	2	1/-3		Mögliche Bonuspunkte: I, II, III, KU, TRL, H4, K4, T8, T10 und VLT.
Triccolo (3 Stiche)	Negativ	3	3		Keine Bonuspunkte.
Zwiccolo (2 Stiche)	Negativ	3	2		Keine Bonuspunkte.
Piccolo (1 Stich)	Negativ	3	2		Keine Bonuspunkte.
Pagat-Rufer	Positiv-Tarock	4	1+2	3	Mögliche Bonuspunkte: I, II, III, KU, TRL, H4, K4, T8, T10 und VLT. Das Besserstück I ist mit dem Spiel angesagt.
Uhu-Rufer	Positiv-Tarock	5	1+4	3	Mögliche Bonuspunkte: I, II, III, KU, TRL, H4, K4, T8, T10 und VLT. Das Besserstück II ist mit dem Spiel angesagt.
Bettler (0 Stiche)	Negativ	6	5		Keine Bonuspunkte.
Farben-Dreier	Positiv-Farbe	8	5	3	Mögliche Bonuspunkte: K4 und VLT.
Pelikan/Kakadu-Rufer	Positiv-Tarock	9	1+6	3	Mögliche Bonuspunkte: I, II, III, KU, TRL, H4, K4, T8, T10 und VLT. Das Besserstück III ist mit dem Spiel angesagt.
Dreier	Positiv-Tarock	10	7	3	Mögliche Bonuspunkte: I, II, III, TRL, H4, K4, T8, T10 und VLT.
Triccolo ouvert	Negativ	11	8		Keine Bonuspunkte.
Zwiccolo ouvert	Negativ	11	8		Keine Bonuspunkte.
Piccolo ouvert	Negativ	11	8		Keine Bonuspunkte.
Bettler ouvert	Negativ	12	8		Keine Bonuspunkte.
Solo-Farben-Dreier	Positiv-Farbe	14	9		Mögliche Bonuspunkte: K4 und VLT.
Solo-Dreier	Positiv-Tarock	15	10		Mögliche Bonuspunkte: I, II, III, TRL, H4, K4, T8, T10 und VLT.

Tabelle 39: Allgemeinspiele

Tabelle 40 zeigt die möglichen Bonuspunkte. Der im Klammern angegeben Wert gilt, wenn der Bonuspunkt angesagt wurde:

Abk.	Name	Spielart	Wert	Bedeutung
I	Pagat ultimo	Positiv-Tarock	1(2)	Pagat macht den letzten (12.) Stich.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

II	Uhu penultimo	Positiv-Tarock	2(4)	Uhu macht den vorletzten (11.) Stich.
III	Pelikan/Kakadu ante-penultimo	Positiv-Tarock	3(6)	Pelikan/Kakadu macht den drittletzten (10.) Stich.
KU	König ultimo	Positiv-Tarock	1(2)	Der gerufene König ist im letzten Stich enthalten. Der letzte Stich darf dabei nicht an die Spielgegner fallen.
TRL	Trull	Positiv-Tarock	1(2)	Die Spielpartner haben alle drei Trull-Karten (XXII, XXI, und I) in ihren eigenen Stichen.
	Mond-Fang	Positiv-Tarock	1	Ein Spieler fängt den Mond (XXI) eines Gegners. Dieser Bonuspunkt kann nicht angesagt werden.
H4	Honneurs	Positiv-Tarock	1	Die Spielpartner haben 4 höchstwertige Karten (Könige und Trullstücke) in den eigenen Stichen. Die Prämie muss aber angesagt werden, sonst zählt sie nicht. Die Prämien "Großhonneurs" und "Honneurs" schließen sich gegenseitig aus.
K4	Großhonneurs	Positiv-Tarock	2	Die Spielpartner haben 4 Könige in den eigenen Stichen. Die Prämie muss angesagt werden, sonst zählt sie nicht. Die Prämien "Großhonneurs" und "Honneurs" schließen sich gegenseitig aus.
T8	8 Tarock	Positiv-Tarock	1	Der Ansager hat 8 Tarock in seinen Karten. Die Prämie muss angesagt werden, sonst zählt sie nicht. Die Prämie wir positiv gewertet, wenn der Ansager das Spiel gewonnen hat, andernfalls negativ. Die Prämien "8 Tarock" und "10 Tarock" schließen sich gegenseitig aus.
T10	10 Tarock	Positiv-Tarock	1	Der Ansager hat 10 Tarock in seinen Karten. Die Prämie muss angesagt werden, sonst zählt sie nicht. Die Prämie wir positiv gewertet, wenn der Ansager das Spiel gewonnen hat, andernfalls negativ. Die Prämien "8 Tarock" und "10 Tarock" schließen sich gegenseitig aus.
VLT	Valat	Positiv	Spiel*5(10)	Die Spielpartner machen alle Stiche. Ist der VLT angesagt, können TRL, H4, K4, T8 und T10 nicht zusätzlich angesagt werden. TRL, H4, K4, T8 und T10 werden bei VLT grundsätzlich nicht gezählt.

Tabelle 40: Bonuspunkte

Tabelle 41 zeigt die Einstellungen zur Punktewertung für den Regelset Melk:

Spieleinstellung: Punktewertung	**Min**

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Bewertungstabelle für Karten	Melk
Mindestpunktzahl zum Gewinnen eines Positivspiels	54
Mindestpunktzahl zum absoluten Spielgewinn	----
Mindestpunktzahl damit man beim Trischaken "Bürgermeister" wird	----
Valat-Bonuspunkte	*5(10)
Bewertungstabelle für Spiele und Prämien	Melk

Tabelle 41: Punktwertung für Melk

Tabelle 42 zeigt die Optionseinstellungen für den Regelset Melk:

Spieleinstellung: Optionen	**Min**
Farbendreier von Vorhand darf nicht als Erster ausspielen	nein
Sechser-Dreier muss von der Vorhand am Beginn der Lizitation angesagt werden	nein
Besser-Rufer muss zusammen mit dem Spiel das Besserstück ansagen, z. B. Pagat-Rufer	ja
Quapil (IIII gewinnt den 4.-letzten Stich) als höchstes Besserstück	nein
Mondfang Prämie	ja
4 Honneurs (höchstwertige Karten) Prämie	ja
8/10 Tarock Ansage Prämie	ja
4 Könige Prämie in Farbspielen	ja
4 Könige (Großhonneurs) Prämie muss angesagt werden	ja
Angesagte Trull (und 4 Könige) Prämie bei nicht angesagtem Valat	nein
Farbkarten dürfen in Farbspielen nur abgelegt werden, wenn keine Tarock-Karten (außer Trull) vorhanden sind	ja
Die Kaiser-Stich-Regel wird nicht angewendet	ja
Triccolo als Negativ-Spiel muss exakt 3 Stiche machen	ja
Keine Einschränkung beim Pagat-Ausspielen in Negativ-Spielen	ja
Spieler mit Maximalpunktzahl müssen beim Trischaken die anderen bezahlen	ja
Vorhandspieler mit Maximalpunktzahl muss bei Trischaken doppelt zahlen	nein
Spieler mit allen Stichen muss beim Trischaken doppelt zahlen	nein

Tabelle 42: Optionen für Melk

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

3 Wie geht das

3.1 Spielen

KubiTarock ist ein Kartenspiel, das von vier Mitspielern gespielt wird. Es basiert auf den Regeln des österreichischen Tarocks - auch Königsrufen genannt. Näheres siehe Kapitel Spielregeln.

Die aktuelle Version unterstützt vier Spielmodi:

- Offline-Modus
  In diesem Modus kontrolliert der Benutzer mindestens[1)] einen Spieler. Alle anderen Mitspieler werden vom Simulator "Tarobot" gesteuert. Der Simulator kennt dabei natürlich nur die Karten, die der menschliche Mitspieler auch kennen würde. Aber auch Sie selbst, können sich beim Spielen vom "Tarobot" unterstützen lassen. Wenn Sie die entsprechende Einstellung wählen, markiert er auf der Bedienoberfläche die Aktion/Spielkarte, die er an Ihrer Stelle ausführen würde. Sie können auch alle Aktionen in einem Spiel rückgängig machen oder wiederholen.

- Lernmodus
  Im Lernmodus können Sie jede Aktion hinterfragen, die der Simulator "Tarobot" für Sie vorschlägt. Er nennt Ihnen dann die Gründe, warum er die Aktion für sinnvoll hält. Natürlich ist der "Tarobot" kein Mensch, der die Psychologie der anderen Spieler berücksichtigt. Er ist ein reiner Numeriker, der alles in Zahlen ausdrückt, um sie mit seinen Algorithmen zu bewerten. Aber er kennt alle Regeln und kann dem Anfänger wichtige Hinweise beim Üben des Tarockspiels geben.

- Quiz-Modus
  Dieser Modus ist eine Variante des Offline-Modus. Zusätzlich zum Spielvergnügen können Sie hierbei Ihr Gedächtnis trainieren und damit Ihre Spielfähigkeiten verbessern. Zufällig ausgewählte Fragen zum aktuellen Kartenstand werden Ihnen während des Spiels präsentiert. Nachdem Sie aus einer Liste von möglichen Antworten die vermeintlich richtige ausgewählt haben, wird Ihnen sofort die Lösung präsentiert. Ihre Antworten werden mit Punkten bewertet. In der Quizstatistik können Sie die Entwicklung Ihres Erfolgs kalenderbezogen ablesen. Je nach Erfolgsgrad erhalten Sie außerdem symbolische Prämien wie Blumentopf, Medaille und Pokal.

- Online-Modus
  In diesem Modus können maximal 4 Mitglieder einer Online-Gruppe online gegeneinander spielen. Außerdem können bis zu 3 Mitglieder einer Sitzung als Zuschauer bewohnen. Zuschauer und Spieler können ihre Rolle während des Spiels tauschen. Wenn weniger als 4 Mitglieder mitspielen, werden die restlichen Spieler simuliert. Parallel zur Online-Sitzung sollte eine Audio-Konferenz abgehalten werden, damit sich die Teilnehmer genauso unterhalten können, wie bei einer echten Kartenrunde. Dazu eignen sich Tools wie Microsoft Teams, Zoom und diverse andere. Vor der ersten Online-Sitzung muss ein Mitspieler als Administrator eine Online-Nutzergruppe[2)] einrichten. Dazu muss er ein entsprechendes Add-On kaufen, das 1 Jahr lang gültig ist. Dieser Mitspieler fungiert als Gruppen-Administrator und ist für die Verwaltung der Gruppe zuständig.
  Der zuerst angemeldete Online-Nutzer muss die Rolle des Spiel-Master übernehmen: Er muss am Spielende die Aktionen zur Buchung der Spielergebnisse, zur Spielspeicherung und zum Start eines neuen Spiels ausführen. Falls weniger als 4 Nutzer mitspielen, muss er in bestimmten Situationen den simulierten Spieler anstoßen, wenn dieser eine Aktion abschließen muss, die alle anderen Mitspieler mitbekommen sollten. Falls der Spiel-Master die Sitzung verlässt, wird automatisch der in der Spielfolge nächste Online-Nutzer zum Master.

Normalerweise führt der Simulator die Aktionen der von ihm gesteuerten Spieler ohne jeden Eingriff der Nutzer aus. Diese Autoplay-Funktion muss in bestimmten Situationen, z. B. bei Auswählen einer Talon-Hälfte, suspendiert werden, damit der oder die Nutzer mitbekommen, was der simulierte Spieler getan hat. In diesen Situationen muss der Spiel-Master den simulierten Spieler anstoßen, die nächste Aktion auszuführen. Falls die Autoplay-Funktion nicht verwendet wird, muss der Spiel-Master den Simulator immer anstoßen, wenn er für einen Spieler agieren soll.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, wird er aktiviert. Das erkennt man daran, dass der rechteckige Rahmen um die jeweilige Spieleransicht farblich hervorgehoben ist. Außerdem pulsiert das Bild des betreffenden Spielers. Auf dem Spieltisch wird ein Hinweis angezeigt, der dem Spieler sagt, was er tun soll und kann. Falls der aktivierte Spieler von einem System- oder Online-Nutzer gesteuert wird, hat dieser folgende Möglichkeiten tätig zu werden:

1. Er führt eine Aktion manuell aus. Er spielt beispielsweise eine Karte aus, in dem er diese entweder doppelt anklickt oder berührt und sie auf den Tisch zieht und dort loslässt. Oder er wählt aus der Aktionsbox eine Aktion aus und exekutiert diese durch Anklicken.

Die weiteren Möglichkeiten nutzen die optionale Assistenzfunktion. Bei Online-Spielen ist diese normalerweise gesperrt. Der Gruppen-Administrator kann sie aber auch während einer Sitzung freigeben und wieder sperren:

2. Die Assistenzfunktion markiert eine Aktion oder Karte und der Nutzer entscheidet dann, ob er die Vorauswahl verwendet oder eine andere Aktion auswählt. Zur Bestätigung der Vorauswahl genügt es, die Enter- oder die Zwischenraum-Taste zu betätigen.

3. Als Erweiterung der Assistenzfunktion kann auch noch der Lernmodus aktiviert werden:
   - Ist dieser aktiviert, kann der Nutzer eine Erklärung für die vorgeschlagene Aktion anfordern. Dazu muss er nur sein Spielerportrait anklicken. Daraufhin wird auf der Spielassistenten-Scheibe eine Erklärung für den Vorschlag angezeigt. Der Nutzer kann dann den Vorschlag akzeptieren oder die Scheibe verschwinden lassen und selbst eine Aktion ausführen.
   - Ist der Lernmodus nicht aktiviert, bewirkt das Anklicken des Spielerportraits, dass der Assistent die vorgeschlagene Aktion sofort ausführt.

Wird ein Spieler nicht von einem System- oder Online-Nutzer gesteuert wird, muss der Simulator die Spieleraktion auswählen und ausführen. Dabei können folgende Situationen auftreten:

1. Die Autoplay-Funktion führt die Funktion nach einer wählbaren Wartezeit automatisch aus.
2. Die Autoplay-Funktion ist ausgeschaltet oder ist bei bestimmten Aktionen suspendiert. In diesem Fall muss der Spiel-Master das pulsierende Spielerporträt anklicken, um den Simulator zur Ausführung der Aktion anzustoßen.

Für den Quiz-Modus und für das Online-Spielen gelten besondere Bedingungen, die in den folgenden Kapiteln beschrieben sind:

- Quiz-Spielen
- Voraussetzungen für das Online-Spielen
- Online-Spielen

Alle Aktionen des Spiels können vom Nutzer auch mit der Tastatur ausgewählt und ausgeführt werden. Dazu muss er sicherstellen, dass das gewünschte Element der Bedienoberfläche den Eingabefokus hat. Das erkennt man an der hervorgehobenen Umrandung des Elements. Eine fokussiertes Element wird aber nur markiert, wenn der Auslöser für die Fokusierung eine Tastatureingabe oder die App selbst ist.

Den Eingabefokus kann man mit der Taste Tab auf das nächste Element und mit der Tastenkombination Umschalt+Tab auf das vorhergehende Element versetzen. Hat das gewünschte Element den Eingabefokus, kann man abhängig vom Typ des Elements mit bestimmten Tasten noch eine weitere Auswahl treffen und dann mit der Enter- oder mit der Zwischenraum-Taste die Aktion ausführen. Details dazu finden Sie im Kapitel Tastaturschnittstelle.

In den folgenden Kapiteln werden Spielaktionen beschrieben, die der Nutzer ausführen kann:

- Vergrößern einer Teilansicht
- Auswählen einer Aktion aus der Aktionsbox
- Auswählen einer Talon-Hälfte
- Ablegen der überzähligen Karten nach Talon-Aufnahme
- Ausspielen oder Zugeben einer Karte
- Einnehmen eines Stichs

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

[1] Zu Analysezwecken kann der Nutzer auch mehrere Spieler übernehmen. Für den autonomen Modus sollte der Nutzer sogar alle Spieler übernehmen, damit er die Karten aller Spieler sieht.

[2] Die Gruppe sollte mindestens 2 und darf maximal 12 Mitglieder umfassen.

3.1.1 Vergrößern einer Teilansicht

Auf einen kleinen Bildschirm ist es schwierig, alle Einzelheiten der Spielansicht zu erkennen. Deshalb gibt es die Möglichkeit eine der folgenden Teilansicht bei Bedarf zu vergrößern:

- Spieltisch
- Spieleransicht

Um eine Teilansicht zu vergrößern, verwenden Sie die Zwei-Finger-Spreiz-Geste auf einem Touch-Screen oder ein entsprechendes Tastenkürzel. Ist die Ansicht bereits vergrößert, wird die Vergrößerung wieder aufgehoben.

Es kann immer nur eine Teilansicht vergrößert sein, weil die Vergrößerung zulasten der anderen Teilansichten geht.

Sie können auch den Sichtvergrößerer verwenden. Dieser vergrößert den Teilabschnitt der Spielansicht automatisch, mit dem der Nutzer gerade interagieren muss.

3.1.2 Auswählen einer Aktion aus der Aktionsbox

Auf dem Spieltisch wird ein Hinweis angezeigt, der dem Spieler sagt, was er tun soll und tun kann. Falls es sich dabei um eine Auswahl von vorgegebenen Aktionen handelt, werden die Aktionsbox angezeigt, in der die Auswahl aufgelistet ist. Wenn Sie den Spieler manuell steuern möchten, müssen Sie folgende Schritte ausführen:

- Klicken Sie auf die kleine Aufklapp-Taste an der rechten Seite der Aktionsbox, um die innere Auswahlliste anzuzeigen. Sehen Sie sich dann die aufgelisteten Möglichkeiten genau an. Bei manchen Spielsituationen können Sie nur einen Listeneintrag auswählen. Bei anderen Situationen können Sie mehrere Einträge (z. B. Ansagen) kombinieren:
    - Schließen sich die Einträge gegenseitig aus, kann nur einer davon ausgewählt werden. Die Auswahlliste wird automatisch zugeklappt, wenn Sie einen Eintrag anklicken. Der ausgewählte Eintrag wird auf der Aktionstaste dargestellt.
    - Können mehrere Einträge kombiniert werden, müssen Sie erst alle gewünschten Elemente mit einem Hacken markieren. Durch erneutes Anklicken können Sie den Hacken auch wieder entfernen. Die markierten Einträge werden in einer Zeile zusammengefasst und auf der Aktionstaste dargestellt. Wenn Sie mit der Auswahl fertig sind, können Sie die Auswahlliste manuell durch erneutes Anklicken der kleinen Taste zuklappen.
- Klicken Sie auf die Aktionstaste der Aktionsbox, um die angezeigte Aktion auszuführen. Nach dem Ausführen der Aktion wird der nächste Spieler aktiviert.

Alternativ können Sie auch auf das Nutzerbild des aktivierten Spieler klicken, dann führt der Spielassistent die Aktion für Sie aus. Falls Sie den Lernmodus eingeschaltet haben, wird dazu vorher noch eine Erklärung des Spielassistenten angezeigt, die Sie bestätigen müssen.

3.1.3 Auswählen einer Talon-Hälfte

Auf dem Spieltisch wird ein Hinweis angezeigt, der dem Spieler sagt, was er tun soll und tun kann. Falls er ein Positiv-Spiel mit Talon-Auswahl angesagt hat, wird die Talon-Ansicht des Spieltisches angezeigt und der Hinweis sagt

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

normalerweise, dass der Spieler eine Hälfte des Talons auswählen kann. Wenn das der Fall ist und Sie den Spieler manuell steuern möchten, können Sie folgendermaßen vorgehen:

- Klicken Sie auf eine Karte von der Talon-Hälfte, die Sie nehmen wollen, oder wischen Sie sie weg.
- Die drei Karten der ausgewählten Talon-Hälfte werden automatisch in die Hand-Karten Ihres Spielers einsortiert. Die nächste Aktion des gleichen Spielers wird "Ablegen der überzähligen Karten nach Talon-Aufnahme" sein.

Falls Ihr Spieler jedoch einen König gerufen hat, der sich in einer Talon-Hälfte befindet, hat er keine Wahl zwischen den Talon-Hälften. Er muss entweder die Hälfte nehmen, in der sich der gerufene König befindet, oder er muss das Spiel verloren geben. Dabei können Sie folgendermaßen vorgehen:

- Sie akzeptieren die Talon-Hälfte mit dem gerufenen König und Sie akzeptieren auch, ohne Partner zu spielen:
  - Klicken Sie auf irgendeine der Talon-Karten oder wischen Sie sie weg.
  - Die drei Karten der Talon-Hälfte mit dem gerufenen König werden in Ihre Hand-Karten einsortiert. Die nächste Aktion des gleichen Spielers wird "Ablegen der überzähligen Karten nach Talon-Aufnahme" sein.
- Sie geben das Spiel verloren:
  - Klicken Sie auf die angezeigte Aktion "Spiel verloren geben" in der Aktionsbox.
  - Die Ergebnis-Ansicht des Spieltisches wird angezeigt und das Spiel wird anschließend abgeschlossen.

Alternativ können Sie auch auf das Nutzerbild des aktivierten Spieler klicken, dann führt der Spielassistent die Aktion für Sie aus. Falls Sie den Lernmodus eingeschaltet haben, wird dazu vorher noch eine Erklärung des Spielassistenten angezeigt, die Sie bestätigen müssen.

3.1.4 Ablegen der überzähligen Karten nach Talon-Aufnahme

Auf dem Spieltisch wird ein Hinweis angezeigt, der dem Spieler sagt, was er tun soll und tun kann. Falls er nach der Aufnahme des halben Talons, die überschüssigen drei Karten zu seinen Stichen ablegen muss und Sie den Spieler manuell steuern möchten, können Sie wie folgt vorgehen:

- Ziehen und fallen lassen
  1. Drücken Sie mit der linken Maustaste oder mit dem Finger auf die Karte, die Sie ablegen wollen, und halten Sie sie fest. Falls Sie eine Karte auswählen, die nicht abgelegt werden darf (König oder ein Trull-Stück), erhält sie eine rote Umrandung. Falls die Karte zulässig ist, erhält sie eine grüne Umrandung.
  2. Ziehen Sie die Karte auf den Stiche-Stapel innerhalb der aktivierten Spieleransicht. Eine Karte mit roter Umrandung lässt sich nicht bewegen. Der Stiche-Stapel, an dem Sie die Karte ablegen dürfen, bekommt ebenfalls eine grüne Umrandung, wenn sich die gezogene Karte darüber befindet.
  3. Lassen Sie die Karte los, sie wird automatisch auf den Stichestapel platziert.
- Doppelklicken
  1. Klicken Sie doppelt auf die Karte, die Sie ablegen wollen. Falls die Karte nicht abgelegt werden darf (König oder ein Trull-Stück), erhält sie eine rote Umrandung. Falls die Karte zulässig ist, erhält sie eine grüne Umrandung.
  2. Die Karte wird dann automatisch auf den Stiche-Stapel platziert. Eine Karte mit roter Umrandung wird nicht platziert.

Wenn Sie versehentlich eine falsche Karte abgelegt haben, können Sie natürlich die allgemeine Funktion zum Zurücknehmen der letzten Aktion verwenden, falls diese erlaubt ist. Sie können die zuletzt abgelegte Karte aber

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

auch wie folgt zurücknehmen, solange Sie den Ablegevorgang noch nicht durch eine Ansage abgeschlossen haben:

- Doppelklicken
    1. Klicken Sie doppelt auf den Stiche-Stapel.
    2. Die zuletzt abgelegte Karte wird automatisch in Ihre Kartenhand zurückbefördert.

Alternativ können Sie auch auf das Nutzerbild des aktivierten Spieler klicken, dann führt der Spielassistent die Aktion für Sie aus. Falls Sie den Lernmodus eingeschaltet haben, wird dazu vorher noch eine Erklärung des Spielassistenten angezeigt, die Sie bestätigen müssen.

Neben den Stiche-Stapel werden die Anzahl der gemachten Stiche und die Anzahl abgelegter Karten nach der Talon-Aufnahme angezeigt. Falls sich unter den abgelegten Karten Tarock-Karten befinden, wird deren Anzahl zusätzlich daneben in Klammern angezeigt. Bei einem von Ihnen gesteuerten Spieler wird außerdem noch der Gesamtwert des Stiche-Stapels in Punkten/Blatt angezeigt.

3.1.5 Ausspielen oder Zugeben einer Karte

Auf dem Spieltisch wird ein Hinweis angezeigt, der dem Spieler sagt, was er tun soll und tun kann. Falls er eine Karte ausspielen oder zugeben soll und Sie den Spieler manuell steuern möchten, können Sie wie folgt vorgehen:

- Ziehen und fallen lassen
    1. Drücken Sie mit der linken Maustaste oder mit dem Finger auf die Karte, die Sie ausspielen wollen, und halten Sie sie fest. Falls die Karte in der momentanen Spielsituation nicht gespielt werden darf, erhält sie eine rote Umrandung. Falls die Karte zulässig ist, erhält sie eine grüne Umrandung.
    2. Ziehen Sie die Karte auf den Spieltisch. Eine Karte mit roter Umrandung lässt sich nicht bewegen. Der Platzhalter, an dem Sie die Karte ablegen dürfen, bekommt ebenfalls eine grüne Umrandung, wenn sich die gezogene Karte darüber befindet.
    3. Lassen Sie die Karte los, wenn sie sich auf dem Spieltisch befindet. Sie ersetzt dann den Platzhalter.

- Doppelklicken
    1. Klicken Sie doppelt auf die Karte, die Sie ausspielen wollen. Falls die Karte in der momentanen Spielsituation nicht gespielt werden darf, erhält sie eine rote Umrandung. Falls die Karte zulässig ist, erhält sie eine grüne Umrandung.
    2. Die Karte wird dann automatisch den Platzhalter vor der aktivierten Spieleransicht ersetzen. Eine Karte mit roter Umrandung wird nicht platziert.

Alternativ können Sie auch auf das Nutzerbild des aktivierten Spieler klicken, dann führt der Spielassistent die Aktion für Sie aus. Falls Sie den Lernmodus eingeschaltet haben, wird dazu vorher noch eine Erklärung des Spielassistenten angezeigt, die Sie bestätigen müssen.

Falls das Spiel definitiv entschieden ist, wird in der Aktionsbox auch noch die Aktion "Automatisch fertig spielen" angezeigt. Wenn Sie das Kommando antippen, wird das Spiel automatisch fertig gespielt.

3.1.6 Einnehmen eines Stichs

Auf dem Spieltisch wird ein Hinweis angezeigt, der dem Spieler sagt, was er tun soll und tun kann. Falls er einen gemachten Stich zu sich nehmen soll und Sie den Spieler manuell steuern möchten, können Sie wie folgt vorgehen:

- Klicken Sie auf die Karte, die vor Ihrem Spieler auf dem Spieltisch liegt oder wischen Sie sie weg.

- Alle vier Karten des Stichs werden automatisch zu dem Stiche-Stapel des aktivierten Spielers befördert und dort abgelegt.

- Neben dem Stiche-Stapel wird die neue Anzahl gemachter Stiche angezeigt. Bei einem von Ihnen gesteuerten Spieler wird auch der neue Gesamtwert des Stiche-Stapels in Punkten/Blatt angezeigt.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Alternativ können Sie auch auf das Nutzerbild des aktivierten Spieler klicken, dann führt der Spielassistent die Aktion für Sie aus. Falls Sie den Lernmodus eingeschaltet haben, wird dazu vorher noch eine Erklärung des Spielassistenten angezeigt, die Sie bestätigen müssen.

Beim Trischaken werden die 6 Talonkarten auf die ersten 6 Stiche verteilt. Der Stichnehmer muss also bei den ersten 6 Stichen noch zusätzlich eine Talon-Karte nehmen. Dazu können Sie wie hier beschrieben vorgehen.

3.1.7 Hinzunehmen einer Talon-Karte

Auf dem Spieltisch wird ein Hinweis angezeigt, der dem Spieler sagt, was er tun soll und tun kann. Falls er beim Trischaken einen der ersten 6 Stiche gemacht hat, muss er noch eine Talonkarte dazu nehmen. Wenn Sie den Spieler manuell steuern möchten, können Sie das wie folgt machen:

- Klicken Sie auf die aufgedeckte Karte auf dem Talon-Stapel oder wischen Sie sie weg.
- Die Talon-Karte wird automatisch zu dem Stiche-Stapel des aktivierten Spielers befördert und dort abgelegt.
- Bei einem von Ihnen gesteuerten Spieler wird der neue Gesamtwert des Stiche-Stapels in Punkten/Blatt angezeigt.

Alternativ können Sie auch auf das Nutzerbild des aktivierten Spieler klicken, dann führt der Spielassistent die Aktion für Sie aus. Falls Sie den Lernmodus eingeschaltet haben, wird dazu vorher noch eine Erklärung des Spielassistenten angezeigt, die Sie bestätigen müssen.

3.1.8 Starten eines neuen Spiels

Nach Abschluss eines Spiels werden Ihnen in der Aktionsbox die folgenden Kommandos angeboten:

- Neues Spiel starten
- Speichern und neues Spiel starten
- Spiel speichern (nur Offline)

Nach dem Spielende können also sofort ein neues Spiel starten, ohne dass das aktuelle Spiel gespeichert wird. Sie können aber auch das aktuelle Spiel speichern und direkt anschließend das neue Spiel starten. Im Online-Modus wird das Spiel dabei bei allen Teilnehmern lokal gespeichert. Im Offline-Modus können Sie auch nur das Spiel speichern und anschließend z. B. die App beenden.

Mit dieser Taste auf der Spielansicht können Sie in einer Offline-Sitzung zu jeder Zeit ein neues Spiel starten. Falls das aktuelle Spiel noch nicht vollständig gesichert wurde, wird eine entsprechende Meldung ausgegeben. Abhängig von Ihrer Antwort wird dann der aktuelle Spielstand noch gesichert oder verworfen, bevor das neue Spiel startet. Alternativ können Sie auch das Tastenkürzels Strg+N verwenden.

3.2 Quiz-Spielen

Der Quiz-Modus ist eine Variante des Offline-Modus. Während des Spielablaufs[1)] werden Ihnen zufällig ausgewählte Fragen zum Kartenstand präsentiert, die Sie beantworten müssen. Ihre Antworten werden mit Punkten bewertet und tagesweise bilanziert. Falls Sie eine bestimmte Punktezahl und Erfolgsrate erreichen, erhalten Sie zusätzlich symbolische Preise. Ihre Erfolgsbilanz können Sie kalenderbezogen in der Quiz-Statistik ablesen. Ein Quiz-Spiel unterscheidet sich von einem normalen Offline-Spiel hauptsächlich dadurch, dass es als Quiz nicht wiederholt werden kann. Sie können zwar das Spiel mehrfach spielen, die Quizfragen können Sie aber nicht mehr beantworten. Ausserdem ist der Lernmodus während eines Quiz-Spiels deaktiviert.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

1. Anzeige des Spiel-Modus
   Sie erkennen den aktuellen Spielmodus an der Taste auf dem App-Balken, mit der Sie ein neues Spiel starten können:

   - Die Taste wird angezeigt, wenn Sie offline sind und nicht im Quiz-Modus spielen. Wenn Sie die Taste drücken, wird ein neues Offline-Spiel gestartet. Falls der aktuelle Spielstand noch nicht gesichert ist, wird eine entsprechende Meldung ausgegeben. Abhängig von Ihrer Antwort wird dann der aktuelle Spielstand noch gesichert oder verworfen, bevor das neue Spiel startet. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Strg+N betätigen.

   - Diese Taste wird angezeigt, wenn das aktuelle Offline-Spiel im Quiz-Modus läuft. Wenn Sie die Taste drücken, wird ein neues Quiz-Spiel gestartet. Falls der aktuelle Spielstand noch nicht gesichert ist, wird eine entsprechende Meldung ausgegeben. Abhängig von Ihrer Antwort wird dann der aktuelle Spielstand noch gesichert oder verworfen, bevor das neue Spiel startet. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Strg+N betätigen.

2. Starten eines neuen Quiz-Spiels
   Je nachdem, ob das aktuelle Spiel bereits ein Quiz-Spiel ist oder nicht, können Sie ein neues Quiz auf folgende Weise starten:

   - Wenn das aktuelle Spiel kein Quiz-Spiel ist, finden Sie sowohl im Menü des Titelbalkens als auch im App-Balken der Spielansicht das Kommando "Neues Quiz Spiel". Das Kommando ist aber geperrt, wenn Sie online spielen oder wenn Sie mehr als einen Spieler kontrollieren. Wenn Sie das Kommando anklicken, wird entweder das aktuelle Spiel als Quiz ausgeführt oder es wird ein neues Spiel als Quiz gestartet. Das aktuelle Spiel wird nur dann verwendet, wenn es noch nie weiter als bis zur Lizitation gespielt wurde.

   - Wenn das aktuelle Spiel ein Quiz-Spiel ist, müssen Sie nur auf die obige Taste auf dem App-Balken drücken.

3. Beantworten der Quizfrage
   Die Quizfrage wird ausgegeben, bevor Sie eine Karte zugeben oder ausspielen. Sie wird auf der Quizfrage-Scheibe zuerst so dargestellt, dass Sie eine mögliche Antwort auswählen können. Dabei sollten Sie folgendermaßen vorgehen:

   - Lesen Sie die Frage sorgfältig. Das Ziel der Frage kann auch negiert sein, Beispiel: "Wie viele Tarock wurden noch nicht gespielt?". In Tabelle 19 sind alle derzeit möglichen Fragen dargestellt.

     Wenn Sie die Frage nicht beantworten wollen, haben Sie folgende Möglichkeiten:

     - Drücken Sie diese Taste, wenn Sie eine andere Frage haben möchten und das Limit für Neuanforderungen noch nicht erreicht haben. Abgelehnte Fragen werden auch später im Spiel nicht mehr gestellt. Innerhalb eines Spiels können Sie maximal n-mal eine Frage ablehnen: n = (maximale Anzahl der Fragen pro Spiel) / 2 + 0,5. Auf der Überlagerungsscheibe für die Spieleinstellungen können Sie die maximale Anzahl der Quizfragen nach Ihrem Bedarf regeln. Die Standardeinstellung ist 3 Quizfragen pro Spiel.

     - Drücken Sie diese Taste, wenn Sie den Quiz-Modus beenden und das Spiel normal weiter spielen wollen. Punkte, die Sie bereits erzielt haben, bleiben Ihnen erhalten.

   - Markieren Sie die Antwort, die Ihnen richtig erscheint.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Drücken Sie diese Taste, um die Frage bewerten zu lassen. Danach wird, die Bewertung auf der Quizfrage-Scheibe dargestellt. Die Anwort kann jetzt nicht mehr geändert werden.

- Drücken Sie diese Taste, um die Quizfrage-Scheibe zu schließen und das Spiel fortzusetzen. Diese Taste ist erst sichtbar, wenn die Frage beantwortet und bewertet wurde.

4. Rückgängigmachen beendet den Quiz-Modus
   Wenn Sie während eines Quiz-Spiels eine der folgenden Tasten drücken, wird der Quiz-Modus automatisch beendet:

   - Drücken Sie diese Taste, wenn Sie die letzte Aktion rückgängig machen wollen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Strg+Z betätigen. Die Taste ist nicht verwendbar, wenn der Aktions-Speicher leer ist oder während eine Animation läuft.

   - Drücken Sie diese Taste, wenn Sie das aktuelle Spiel noch mal neu starten wollen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Strg+R betätigen. Die Taste ist nicht verwendbar, wenn der Aktions-Speicher leer ist.

   - Drücken Sie diese Taste, um das Spiel animiert rückwärts ablaufen zu lassen. Die Taste ist nicht verwendbar, wenn der Aktions-Speicher leer ist.

5. Quiz-Fragen anschauen nach Beenden des Quiz-Modus
   Sie können den Quiz-Modus durch die vorstehenden Tasten oder mit dem Kommando "Beende Quiz-Modus" beenden. Das Kommando finden Sie sowohl im Menü des Titelbalkens als auch auf dem App-Balken der Spielansicht. Nachdem der Quiz-Modus beendet ist, können das Spiel rücksetzen und dann schrittweise mit der Wiederholen-Taste nochmal durchgehen. Dabei können Sie alle Fragen mit Ihren Antworten und der Bewertung nochmal anschauen. Sie können aber die Antworten nicht mehr ändern.

6. Sichern der Quiz-Ergebnisse
   Wenn Sie mit mehreren Geräten KubiTarock spielen, sollten Sie die geräteübergreifende Speicherung des Spielstatus auf der Lokalen-Einstellungs-Scheibe einstellen. Dann werden auch die Quiz-Ergebnisse geräteübergreifend gespeichert. Die Quiz-Ergebnisse werden unabhängig von der Spiele-Datei bei folgenden Ereignissen automatisch in eine Datei gesichert:

   - Wenn der Spiel-Modus geändert wird.
   - Wenn das Quiz-Spiel beendet ist.

7. Ansehen der Quiz-Statistik
   Hier ist beschrieben, wie Sie sich Ihre Erfolgsbilanz ansehen können.

> [1] Ausgenommen sind Ouvert-Spiele: Bei Zwiccolo ouvert, Piccolo ouvert und Bettler ouvert werden keine Fragen gestellt.

3.3 Online-Spielen

Eine Online-Sitzung beginnt mit der Anmeldung an eine Online-Sitzung und endet mit der Abmeldung. Während der Sitzung sind die Aktionen bei Online- und Offline-Sitzungen weitgehend gleich. Die im Kapitel Voraussetzungen für das Online-Spielen aufgeführten Besonderheiten müssen aber beachtet werden. Insbesondere muss die Spielweise an die üblichen Verhaltensregeln einer Tarockrunde angepasst werden. Der Gruppen-Administrator kann daher verschiedene Manipulationsmöglichkeiten sperren oder freigeben.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Um sich bei einer Online-Sitzung an- oder abzumelden, machen Sie Folgendes:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Spiele online.
- Die Online-Spielen-Scheibe wird sichtbar. Tragen Sie hier den Namen Ihrer Online-Gruppe, Ihren Online-Namen und Ihr Online-Passwort ein. Diese Daten erhalten Sie von Ihrem Gruppen-Administrator.
- Wenn Sie sich als Erster bei der Nutzergruppe anmelden, haben Sie vor der Anmeldung die Möglichkeit, die Checkbox "Starte mit aktuellen Spiel" anzukreuzen. Diese Möglichkeit ist für den Fall gedacht, dass Sie mit Ihren Mitspielern ein besonderes Spiel durchspielen wollen. Dieses Spiel müssen Sie vor der Anmeldung offline bereitstellen. Nach der Anmeldung wird es dann bei allen Mitspielern bereitgestellt. Das gilt auch für die in diesem Spiel verwendeten Einstellungen.
- Wenn Sie diese Taste drücken, wird die Spiel-Einstellungs-Scheibe angezeigt. Falls Sie sich als Erster bei der Nutzergruppe anmeldet haben bzw. Spiel-Master sind, können Sie auf dieser Scheibe die Spiel-einstellungen überprüfen und ändern, die für das nächste Online-Spiel gelten sollen. Die Einstellungen für die Offline-Spiele bleiben unverändert.
- Drücken Sie diese Taste mit der Unterschrift "Sitzung beitreten", um der Online-Sitzung als Mitspieler beizutreten.
- Nach der Anmeldung verschwindet die Online-Spielen-Scheibe und Sie sehen normalerweise ein gemischtes, aber noch nicht verteiltes Kartendeck auf der Spielansicht. Außerdem sehen Sie in den Spieleransichten, welche anderen Online-Nutzer sich schon angemeldet haben. Die Online-Nutzer werden in der Anmeldungsreihen-folge den Spieler zugeordnet. Der Nutzer, der sich als Erster angemeldet hat, ist normalerweise der Kartengeber und sein Portrait pulsiert. Spieler, denen noch kein Online-Nutzer zugeordnet wurde, sind noch dem Simulator "Tarobot" zugeordnet. Wenn Sie kein unverteiltes Kartendeck sehen, ist das Spiel entweder schon ohne Sie fortgeschritten oder der erste angemeldete Nutzer hat ein besonderes Spiel bereitgestellt.
- Der Nutzer mit dem pulsierenden Portrait muss die erste Aktion ausführen, also normalerweise die Karten austeilen. Er sollte jedoch auf jeden Fall noch warten, bis er sieht, dass alle Online-Nutzer angemeldet sind. Zur Kartenausgabe kann er dann entweder die entsprechend Aktion in der Aktionsbox oder das unverteilte Kartendeck selbst anklicken. Falls sich weniger als 4 Nutzer an der Sitzung beteiligen, übernimmt der Simulator "Tarobot" die restlichen Spieler.
- Falls sich mehr als 4 Nutzer anmelden, werden die überzähligen zu Zuschauern. Die Portraits der Zuschauer werden bei allen Sitzungsteilnehmern im App-Balken angezeigt. Ein aktiver Mitspieler kann mit einem Zuschauer jederzeit die Rolle tauschen oder auscheiden und sich durch einen Zuschauer ersetzen lassen. Außerdem kann sich ein Zuschauer selbst zum Spieler machen, wenn ein Spielerplatz frei ist.
- Das Spiel nimmt dann seinen Lauf und jeder Online-Nutzer kann eine zulässige Aktion ausführen, wenn sein Spieler an der Reihe und aktiviert ist:
    - Vergrößern einer Teilansicht
    - Auswählen einer Aktion aus der Aktionsbox
    - Auswählen einer Talon-Hälfte
    - Ablegen der überzähligen Karten nach Talon-Aufnahme
    - Ausspielen oder Zugeben einer Karte

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Einnehmen eines Stichs

- Der zuerst angemeldete Online-Nutzer muss die Rolle des Spiel-Master übernehmen: Er muss am Spielende die Aktionen zur Buchung der Spielergebnisse, zur Spielspeicherung und zum Start eines neuen Spiels ausführen. Falls weniger als 4 Nutzer mitspielen, muss er in bestimmten Situationen den simulierten Spieler anstoßen, wenn dieser eine Aktion abschließen muss, die alle anderen Mitspieler mitbekommen sollten. Falls der Spiel-Master die Sitzung verlässt, wird automatisch der in der Spielfolge nächste Online-Nutzer zum Master.

- Während des Spiels sollten Sie mit Ihren Mitspielern über eine Audio-Konferenz verbunden sein und miteinander reden. Nur so können Sie bei einer Sitzungstörung feststellen, wo der Spielablauf hakt.

- Wenn Sie die letzte Karte in einem Stich zugeben und damit den Stich gewonnen haben, sollten Sie eine kleine Pause machen, bevor Sie den Stich nehmen. Ansonsten kann es passieren, dass Ihre Mitspieler nicht mitbekommen, mit welcher Karte Sie gestochen haben.

- Falls der Tarobot am Spiel beteiligt ist, muss er in manchen Situation vom Spiel-Master zur Ausführung der nächsten Aktion angestoßen werden. Damit gewährleistet ist, dass die anderen Mitspieler seine Aktionen mitbekommen haben, bevor er die nächste ausführt, sollte auch das nicht zu schnell erfolgen.

- Wenn der Server feststellt, dass der Spielstand der Sitzungsteilnehmer nicht mehr synchron wird, erscheint bei dem gerade aktiven Teilnehmer eine entsprechende Fehlermeldung. Dieser kann dann mit dieser Taste den Server auffordern, die nicht synchronisierten Teilnehmer aus der Sitzung zu entfernen. Der Server antwortet mit der Anzahl der entfernten Teilnehmer. Anschließend können die betroffenen Teilnehmer versuchen, sich wieder anzumelden.

- Am Ende eines Spiels muss der Spiel-Master die Spielergebnisse verbuchen, im Gegensatz zum Offline-Spielen kann dieser Schritt nicht unterdrückt oder übersprungen werden. Bei bestimmten Spielen besteht auch noch die Möglichkeit, zur Talonansicht zu wechseln, um den verbleibenden Talon anzuschauen.

- Nach dem Buchen der Ergebnisse kann der Spiel-Master entweder nur ein neues Spiel starten oder das aktuelle Spiele speichern und gleich anschließend ein neues Spiel starten. Wenn Sie die Variante mit dem Speichern verwenden, wird das Spiel nur auf dem Gerät gespeicher, wo das Kommando ausgelöst wurde.

- Mit dieser Taste können Sie zu jeder Zeit eine Online-Sitzung verlassen. Falls andere Online-Nutzer noch weiterspielen, übernimmt der Simulator "Tarobot" Ihren Spieler. Diese Taste ist nicht sichtbar, wenn Sie nicht angemeldet sind. Eine Online-Sitzung können Sie auch verlassen, wenn Sie die entsprechende Taste auf dem App-Balken drücken.

3.3.1 Voraussetzungen für das Online-Spielen

Für das Online-Spielen müssen die im Folgenden beschriebenen Voraussetzungen gegeben sein:

- E-Mail-Adresse
  Teilnehmer werden durch die E-Mail-Adresse ihres Kontos identifziert.

- Familienangehörige
  Familienangehörige, die als Sekundärnutzer eines Gerätes zugelassen sind, könne sich leider nicht anmelden, weil ihre E-Mail-Adresse von KubiTarock nicht ermittelt werden kann. Es ist aber möglich, dass sich mehrere Nutzer an verschiedenen Geräten mit der gleichen Primärnutzerkonto anmelden. Sie müssen dabei nur verschiedene Namen für den Systemnutzer "Me" auf den verschiedenen Geräten verwenden.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Online-Nutzergruppe
  Ein Mitspieler muss die Rolle des Gruppenadministrators übernehmen. Dazu muss er zuerst ein Online-Gruppen-Add-On mit einem Jahr Gültigkeit erwerben. Dann kann er eine Online-Nutzergruppe einrichten. Bevor er die maximal 12 Mitglieder zu seiner Gruppe hinzufügen kann, muss er noch Profile für sie einrichten. Jedes Profil muss einen eindeutigen Spielernamen und ein Password enthalten. Die Laufzeit der Gruppe kann durch Erwerb des Add-Ons jeweils um ein weiteres Jahr verlängert werden.

- Parallele Audio-Konferenz
  Zur Kommunikation mit den anderen Online-Nutzern ist es unerlässlich, dass parallel zur KubiTarock-Sitzung eine Audio-Konferenz mit den anderen Online-Nutzern geführt wird. Dazu eignen sich Tools wie Microsoft Teams, Zoom und diverse andere.

- ⚠ Beim Online-Spielen sollten andere aktive Funkgeräte nicht zu nahe beim Spielgerät liegen, wenn das Spielgerät selbst über WLAN kommuniziert. Ansonsten können Verbindungsabbrüche oder andere Übertragungsfehler auftreten.

Beim Online-Spielen bestehen folgende Einschränkungen in der Darstellung und in den Aktionsmöglichkeiten gegenüber dem Offline-Spielen:

- Neues Spiel
  Der Start eines neuen Spiels muss vom Spiel-Master ausgelöst werden. Das ist nur am Beginn einer Online-Sitzung und nach dem Ende eines Spiels möglich. Innerhalb einer Sitzung müssen alle Spiele mit Ausnahme des letzten bis zum Ende gespielt werden. Bei einer eindeutigen Spiellage wird aber die Aktion "Automatisch fertig spielen" angeboten.

- Kartenausteilen
  Das Kartenausteilen wird nicht automatisch beim Spielstart ausgelöst. Es muss vielmehr reihum von den beteiligten Spieler angestoßen werden. Es wird auf allen angeschlossenen Geräten animiert ausgeführt. Wird die Stopptaste gedrückt, werden die Karten trotzdem vollständig ausgeteilt, lediglich die Animation wird unterdrückt.

- Buchen
  Das Buchen der Spielergebnisse kann in einer Online-Sitzung nicht unterdrückt oder übersprungen werden.

- Undo/Redo
  Das Rückgängigmachen und Wiederholen von Aktionen ist bei Online-Sitzungen normalerweise gesperrt. Der Gruppen-Administrator hat aber die Möglichkeit, diese Funktionen auch während einer Sitzung freizugeben und wieder zu sperren. Sind sie freigegeben, kann der jeweils aktive Nutzer diese Funktionen auslösen. Das gilt auch für das Rücksetzen eines Spiels oder für den automatischen Rück- und Vorlauf.

- Automatischer Vor- und Rücklauf
  Diese Aktionen werden nur bei dem Nutzer animiert ausgeführt, der sie auslöst. Die anderen Online-Nutzer sehen nur das Ergebnis der Animation. Das ist der Spielstand am Ende des Durchlaufs oder der Spielstand zu dem Zeitpunkt, als die Stopptaste gedrückt wurde.

- Automatisch fertig spielen
  Diese Aktion wird beim aktiven Spieler in der Aktionsbox angezeigt, wenn das Spiel definitiv entschieden ist. Sie wird auf allen angeschlossenen Geräten animiert ausgeführt. Wird die Stopptaste gedrückt, wird im Gegensatz zum Offline-Spielen das Spiel trotzdem bis zum Ende automatisch durchgeführt.

- Spielassistent
  Die Verwendung des Spielassistenten ist bei Online-Spielen normallerweise gesperrt. Der Gruppen-Administrator hat aber die Möglichkeit, diese Funktionen auch während einer Sitzung freizugeben und wieder

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

zu sperren.

- Spieltöne
  Die Ausgabe der Spieltöne ist zur Zeit während des Online-Spielens nicht möglich.

3.3.2 Ändern der Einstellungen für Online-Spiele

Wenn Sie die Einstellungen für Online-Spiele ändern wollen, müssen Sie Spiel-Master sein. Die Einstellungen gelten dann für das nächste Spiel innerhalb der Online-Sitzung. Spiel-Master werden sie automatisch, wenn Sie sich als erster bei der Online-Gruppe anmelden. Wenn Sie vorher auch noch die Einstellungen ändern, gelten diese schon für das erste Spiel. Ansonsten werden die Spiel-Einstellungen verwendet, die der zuerst angemeldete Nutzer zuletzt verwendet hat. Zur Änderung der Einstellungen für Online-Spiele, können folgendermaßen vorgehen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Spiele online.
- Die Online-Spielen-Scheibe wird sichtbar. Tragen Sie hier den Namen Ihrer Online-Gruppe, Ihren Online-Namen und Ihr Online-Passwort ein. Diese Daten erhalten Sie von Ihrem Gruppen-Administrator.
- Wenn Sie sich als Erster bei der Nutzergruppe anmelden, haben Sie vor der Anmeldung die Möglichkeit, die Checkbox "Starte mit aktuellen Spiel" anzukreuzen. Diese Möglichkeit ist für den Fall gedacht, dass Sie mit Ihren Mitspielern ein besonderes Spiel durchspielen wollen. Dieses Spiel müssen Sie vor der Anmeldung offline bereitstellen. Nach der Anmeldung wird es dann bei allen Mitspielern bereitgestellt. Das gilt auch für die in diesem Spiel verwendeten Einstellungen.
- Drücken Sie diese Taste, um die Spiel-Einstellungs-Scheibe anzuzeigen.
- Die Spiel-Einstellungs-Scheibe wird sichtbar. Auf dieser Scheibe können sie die Spieleinstellungen überprüfen und ändern, die für das erste oder nächste Online-Spiel gelten sollen. Die Einstellungen für die Offline-Spiele bleiben unverändert.
- Wenn Sie sich bereits in einer Online-Sitzung befinden, können Sie als Spiel-Master die Spielregeln nur unmittelbar vor dem Start eines neuen Spiels ändern. Dazu können Sie die die Spiel-Einstellungs-Scheibe auch direkt aufrufen. Sie müssen nicht über die Spiele-Online-Scheibe gehen.

3.3.3 Einem Spiel als Zuschauer beiwohnen

Wenn sich mehr als 4 Gruppenmitglieder zu einer Online-Sitzung anmelden, werden die überzähligen Mitglieder automatisch zu Zuschauern. Es ist aber auch möglich, dass sich ein Mitglied gleich als Zuschauer anmeldet, wenn durch ein anderes Mitglied bereits eine Sitzung eröffnet wurde. Außerdem kann ein aktiver Mitspieler sich selbst ihn einen Zuschauer umwandeln. Um als Zuschauer einem Spiel beizuwohnen, können Sie folgendes machen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Spiele online.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Die Online-Spielen-Scheibe wird sichtbar. Tragen Sie hier den Namen Ihrer Online-Gruppe, Ihren Online-Namen und Ihr Online-Passwort ein. Diese Daten erhalten Sie von Ihrem Gruppen-Administrator.

- Drücken Sie die Taste mit der Unterschrift "Sitzung zuschauen", um der Online-Sitzung beizutreten. Ein anderes Mitglied muss aber bereits eine Sitzung als Spiel-Master eröffnet haben. Wenn Sie bereits aktiver Mitspieler sind, können Sie mit dieser Taste auf die Zuschauerbank wechseln.

- Nach der Anmeldung verschwindet die Online-Spielen-Scheibe und Sie sehen, wie die aktiven Mitspieler das Spiel durchführen. Ob Sie die Karten der Mitspieler offen sehen können, hängt von einer Einstellung ab, die nur der Gruppen-Administrator ändern kann.

- Falls ein Spielerplatz frei ist, können Sie sich auch selbst zum Spieler machen. Dazu klicken Sie auf Ihr Zuschauer-Portrait im App-Balken. Sie werden dann gefragt, ob Sie sich als Spieler beteiligen oder aus der Sitzung ausscheiden wollen.

- Ansonsten kann ein aktiver Mitspieler nach Absprache mit Ihnen, wie hier beschrieben, den Platz tauschen.

- Mit dieser Taste können Sie zu jeder Zeit die Online-Sitzung verlassen. Sie können die Sitzung auch verlassen, wenn Sie die entsprechende Taste auf dem App-Balken drücken.

> ⚠ Wegen eines offenen Fehlers sollten Sie einer Sitzung nur beitreten, wenn kein Spieler eine Aktion ausführt. Sie sollten also vorher mit Ihren Mitspielern eine Aktionspause vereinbaren.

3.3.4 Rollentausch zwischen Spieler und Zuschauer

Wenn Sie aktiver Mitspieler sind und mindestens ein Zuschauer vorhanden ist, können Sie mit einem Zuschauer die Rolle tauschen oder ausscheiden und sich durch einen Zuschauer ersetzen lassen.

- Klicken Sie dazu auf das Portrait eines Zuschauers im App-Balken.
- Es wird eine Meldungbox ausgegeben, in der Sie gefragt werden, ob Sie mit dem betreffenden Zuschauer den Platz tauschen oder sich durch ihn ersetzen lassen wollen. Außerdem können Sie den Vorgang auch abbrechen.
- Je nach Ihrer Antwort übernimmt dann der Zuschauer Ihren Platz im Spiel und Sie schauen zu oder scheiden aus der Sitzung aus.

> ⚠ Wegen eines offenen Fehlers sollten Sie den Rollentausch nur vornehmen, wenn kein Spieler eine Aktion ausführt. Sie sollten also vorher mit Ihren Mitspielern eine Aktionspause vereinbaren.

3.3.5 Synchronisierung beim Online-Spielen

Beim Online-Spielen gelten die folgenden Regeln für die Kommunikation zwischen dem KubiTarock-Client und dem KubiTarock-Server:

- Ein Client kann nur dann eine Veränderung des Spielstandes zum Server schicken, wenn alle aktiven Clients synchron sind. Nur falls ein Client der Sitzung beitreten oder sie verlassen will, darf er selbst nicht synchron sein. Wenn diese Bedingungen nicht zutreffen, wiederholt der Client die Anforderung im Abstand von 0,5 Sekunden automatisch. Erst wenn nach mehr als 20 Versuchen keiner erfolgreich ist, wird der Client aus der Sitzung entfernt.

- Alle vom Server zu einem Client geschickten Veränderungen des Spielstandes müssen vom Client automatisch bestätigt werden, damit der Server den Zustand der Synchronisierung feststellen kann.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Wird vom Server ein Synchronisierungsfehler festgestellt, kann ein Client-Nutzer den Server auffordern, alle nicht synchronen Clients aus der Sitzung zu entfernen.

- Wird die Verbindung zwischen einem Client und dem Server für längere Zeit (ca. 60 sec) unterbrochen, wird der Client aus der Sitzung entfernt.

- Wurde ein Client vom Server aus einer Sitzung entfernt. Kann der betroffene Client-Nutzer versuchen, sich wieder anzumelden.

3.3.6 Lösen von Synchronisierungsproblemen

Beim Online-Spielen kann es leider vorkommen, dass Synchronisierungsfehler zwischen den Geräten auftreten und das Spiel nicht weiterläuft. Um solche Situation zu klären, ist es unbedingt notwendig, dass Sie neben dem Spiel noch eine Audio-Konferenz mit den anderen entfernten[1)] Online-Nutzern betreiben. Wenn der Server feststellt, dass der Spielstand der Sitzungsteilnehmer nicht mehr synchron wird, erscheint bei dem gerade aktiven Teilnehmer eine entsprechende Fehlermeldung. Wenn Sie das sind, können Sie Folgendes machen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.

- Wählen Sie das Kommando: Spiele online.

- Die Online-Spielen-Scheibe wird sichtbar.

- Drücken Sie diese Taste um den Server aufzufordern, die nicht synchronisierten Teilnehmer aus der Sitzung zu entfernen. Der Server antwortet mit der Anzahl der entfernten Teilnehmer. Anschließend können die betroffenen Teilnehmer versuchen, sich wieder anzumelden.

> [1)] Wenn mehrere Nutzer mit ihren Geräten am gleichen Tisch online spielen wollen, ist empfehlenswert, die Geräte mit LAN-Kabeln über einen Switch zu verbinden. Bei WLAN-Verbindungen können sich die Geräte an einem Tisch beim Senden und Empfangen behindern, so dass verstärkt Verbindungsfehler auftreten können.

3.4 Statistiken und Spielerwertung

Es werden zwei Typen von Statistiken unterschieden:

- Quiz-Statistik
  Die Quiz-Statistik wird aufgrund der durchgeführten Quiz-Spiele erzeugt. Die Bewertung ergibt sich aus den Antworten auf die gestellten Quizfragen.

- Spiele-Statistik
  Mit Version 2021.09 von KubiTarock wurde die Spiele-Statistik eingeführt. Die Statistik umfasst alle Spiele, die bis zum Spielende durchgeführt wurden. Bei der Feststellung der Spielergebnisse wird auch ein Datensatz für die Statistik erzeugt. Dieser Datensatz enthält den Spieltyp und eine Spielerwertung, falls das Spiel vom Systemnutzer angesagt wurde oder falls der Systemnutzer in dem Spiel gerufen wurde. Hat der Systemnutzer in einem Spiel mehrere Spieler gesteuert, wird nur der erste Spieler gewertet.

    - Für jedes Spiel, das der Spieler des Systemnutzers angesagt hat oder in dem er gerufen wurde, wird eine Sollpunktzahl festgestellt, die er erreichen muss, um die 100 Prozent Erfolgsrate zu bekommen. Die Sollpunktzahl wird aufgrund des aktuellen Regelsets bestimmt und entspricht der Spielwertung ohne

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Zusatzprämien.

- Die Statistikdaten werden zusammen mit den Spielergebnissen erstellt. Wenn Sie nach Darstellung der Spielergebnisse mit Undo einen Schritt zurückgehen, werden auch die Statistikdaten wieder aus der Statistik entfernt. Sie können damit z. B. verhindern, dass schlechte Spiele in die Bewertung kommen.

- Falls Sie noch Spiele archiviert haben, die vor der Einführung der Statistik erzeugt wurden, können Sie diese auch noch mit einbeziehen. Dazu können Sie wie hier beschrieben vorgehen.

Die Spiele-Statistik mit der Spielerwertung können Sie auf der Statistiken-Scheibe ansehen. Diese können Sie wie hier beschrieben anzeigen.

3.5 Ändern der Einstellungen

KubiTarock bietet viele Einstellungsmöglichkeiten, die auf mehrere Einstellungsscheiben verteilt sind. Wenn Sie mit der ersten Einstellungs-Scheibe beginnen, können Sie alle der Reihe nach durchgehen und alle vorhandenen Möglichkeiten inspizieren:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.

- Wählen Sie das Kommando: Ändere Einstellungen.

- Die Spiel-Einstellungs-Scheibe wird sichtbar. Die Optionen auf dieser Scheibe sind spezifisch für das aktuelle Spiel. Einstellungen, die die Spielregeln betreffen können Sie nur vor Beginn eines neuen Spiels ändern. In einem Online-Spiel kann das auch nur der Spiel-Master machen. Bei einem Offline-Spiel können Sie das Spiel mit der Restart-Taste rücksetzen und dann das Spiel mit geänderten Einstellungen nochmal beginnen.

- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.

- Die Globale-Einstellungs-Scheibe wird sichtbar. Die Optionen auf dieser Scheibe gelten für alle Spiele. Außerdem werden diese Eigenschaften über alle Geräte synchronisiert, auf denen Sie sich mit dem gleichen Konto anmelden.

- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.

- Die Lokale-Einstellungs-Scheibe wird sichtbar. Die Optionen auf dieser Scheibe gelten nur für das aktuelle Endgerät. Falls Sie Tonausgaben ermöglichen, können Sie noch die Lautstärke für jeden Ton auf der folgenden Spieltöne-Scheibe einstellen.

- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.

- Die Spieldarstellungs-Scheibe wird sichtbar. Suchen Sie aus der aufklappbaren Farbthemen-Liste und aus den Karten-Vorder- und Karten-Rückseiten-Listboxen diejenigen Motive aus, die ihnen gefallen und klicken Sie sie an. Änderungen wirken sich dann unmittelbar auf die Spielansicht aus. Die Darstellungseigenschaften zählen zu den lokalen Einstellungen und müssen daher auf jeden Gerät individuell eingestellt werden.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Falls Sie sich eine Kartenrückseite mit einem Fotorahmen ausgesucht haben und das angezeigte Foto ändern wollen, klicken Sie das Foto an. Sie können dann die Änderung des Fotos wie hier beschrieben ausführen.

- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.

- Die Spieltöne-Scheibe wird sichtbar. Sie können hier die Lautstärke für die Sprachausgabe und für jeden der sonstigen Spieltöne individuell einstellen. Die Töne werden aber am aktuellen Gerät nur dann ausgegeben, wenn Sie die lokale Einstellung "Ermögliche Tonausgaben" gewählt haben. Die Spiel-Töne zählen zu den lokalen Einstellungen und müssen daher auf jeden Gerät individuell eingestellt werden.

3.6 Ändern der Darstellung

Wenn Sie die Schriftgröße, das Farbthema oder die Kartendarstellung ändern wollen, können Sie die folgenden Schritte ausführen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.

- Wählen Sie das Kommando: Ändere Einstellungen.

- Die Spiel-Einstellungs-Scheibe wird sichtbar.

- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.

- Die Globale-Einstellungs-Scheibe wird sichtbar. Die Optionen auf dieser Scheibe gelten für alle Spiele. Außerdem werden diese Eigenschaften über alle Geräte synchronisiert, auf denen Sie sich mit dem gleichen Konto anmelden.

- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.

- Die Lokale-Einstellungs-Scheibe wird sichtbar. Die Optionen auf dieser Scheibe gelten nur für das aktuelle Endgerät. Hier können Sie unter anderem auch die Schriftgröße variieren. Die Änderung der Schriftgröße wirkt sich unmittelbar auf die Darstellung aus.

- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.

- Die Darstellungs-Scheibe wird sichtbar. Suchen Sie aus der aufklappbaren Farbthemen-Liste und aus den Karten-Vorder- und Karten-Rückseiten-Listboxen diejenigen Motive aus, die ihnen gefallen und klicken Sie sie an. Die Änderungen wirken sich dann unmittelbar auf die Spielansicht aus. Die Spieldarstellung zählt zu den lokalen Einstellungen und muss daher auf jeden Gerät individuell eingestellt werden.

- Falls Sie sich eine Kartenrückseite mit einem Fotorahmen ausgesucht haben und das angezeigte Foto ändern wollen, klicken Sie das Foto an. Sie können dann die Änderung des Fotos wie hier beschrieben ausführen.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

3.6.1 Foto-Einfügen in Kartenrückseite

Wenn Sie ein Foto Ihrer Wahl in eine Kartenrückseite einfügen wollen, können Sie die folgenden Schritte ausführen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Ändere Einstellungen.
- Die Spiel-Einstellungs-Scheibe wird sichtbar.
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die Globale-Einstellungs-Scheibe wird sichtbar. Die Optionen auf dieser Scheibe gelten für alle Spiele. Außerdem werden diese Eigenschaften über alle Geräte synchronisiert, auf denen Sie sich mit dem gleichen Konto anmelden.
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die Lokale-Einstellungs-Scheibe wird sichtbar.
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die Darstellungs-Scheibe wird sichtbar. Verschieben Sie den Inhalt der Karten-Rückseiten-Listbox bis zu der Rückseite mit dem Foto und klicken Sie darauf.
- Die Foto-Einfügungs-Scheibe wird sichtbar.
- Ist eine Kamera angeschlossen, können Sie durch Drücken dieser Taste einen Schnappschuss anfertigen. Die Kamera-Applikation ermöglicht es ihnen. Das fertige Bild wird auf der Foto-Tafel angezeigt.
- Drücken Sie diese Taste, wenn Sie ein Bild aus einer Datei laden wollen. Ein Eingabe-Datei-Auswahldialog ermöglicht es ihnen, schrittweise zum Zielordner zu gehen und dort die Datei auszuwählen. Es werden nur Dateien mit den Namenserweiterungen ".png", ".jpe", ".jpeg", ".jpg" und ".gif" angezeigt. Das geladene Foto wird auf der Foto-Tafel angezeigt.
- Das auf der Foto-Tafel angezeigte Foto kann nach Bedarf skaliert werden. Sie können den Zoom-Schieber zwischen den Werten 0,05 und 2,0 verschieben. Sie können aber auch vor oder hinter dem Schiebeknopf auf den Balken klicken, um einen diskreten Skalierungswert einzustellen.
- Verschieben Sie den Ausschnitts-Rahmen zu dem gewünschten Bildbereich.
- Drücken Sie diese Taste, um den gewählten Ausschnitt in die ausgewählte Kartenrückseite einzufügen und zur vorhergehenden Scheibe zurückzukehren.
- Die Kartenrückseite mit der neuen Einfügung wird auf der Spiel-Darstellungs-Scheibe angezeigt und alle

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

sichtbaren Kartenrückseiten auf dem Spielfeld werden ebenso geändert.

3.6.2 Foto-Entfernen von Kartenrückseite

Wenn Sie ein eingefügtes Foto wieder aus einer Kartenrückseite löschen wollen, können Sie die folgenden Schritte ausführen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Ändere Einstellungen.
- Die Spiel-Einstellungs-Scheibe wird sichtbar.
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die Globale-Einstellungs-Scheibe wird sichtbar. Die Optionen auf dieser Scheibe gelten für alle Spiele. Außerdem werden diese Eigenschaften über alle Geräte synchronisiert, auf denen Sie sich mit dem gleichen Konto anmelden.
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die Lokale-Einstellungs-Scheibe wird sichtbar.
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die Darstellungs-Scheibe wird sichtbar. Verschieben Sie den Inhalt der Karten-Rückseiten-Listbox bis zu der Rückseite mit dem Foto und klicken Sie darauf.
- Die Foto-Einfügungs-Scheibe wird sichtbar.
- Drücken Sie auf die Lösche-Bild-Taste, um die aktuelle Einfügung von der Kartenrückseite zu löschen.
- Die Kartenrückseite mit dem Standard-Bild wird auf der Foto-Tafel angezeigt und alle sichtbaren Kartenrückseiten auf dem Spielfeld werden ebenso geändert.

3.7 Ändern der Sprachausgabe und Spieltöne

Wenn Sie die Sprachausgabe oder die Spieltöne einstellen wollen, können Sie die folgenden Schritte ausführen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Wählen Sie das Kommando: Ändere Einstellungen.
- Die Spiel-Einstellungs-Scheibe wird sichtbar.
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die Globale-Einstellungs-Scheibe wird sichtbar. Die Optionen auf dieser Scheibe gelten für alle Spiele. Außerdem werden diese Eigenschaften über alle Geräte synchronisiert, auf denen Sie sich mit dem gleichen Konto anmelden.
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die Lokale-Einstellungs-Scheibe wird sichtbar. Hier müssen Sie die Einstellung "Ermögliche Tonausgaben" auswählen, damit die Tonausgaben auf dem aktuellen Gerät aktiviert werden.
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die Darstellungs-Scheibe wird sichtbar.
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die Spieltöne-Scheibe wird sichtbar. Auf dieser Scheibe können Sie die Sprachausgabe für die Aktionshinweise, für die Quizfragen und für die simulierten Spieler einstellen. Außerdem können Sie für jeden der sonstigen Spieltöne die Lautstärke individuell einstellen.
- Während des Online-Spielens wird die Tonausgabe unterdrückt.
- Die Spiel-Töne zählen zu den lokalen Einstellungen und müssen daher auf jeden Gerät individuell eingestellt werden.
- Sprachausgabe
  Zunächst müssen Sie die Anwendung für die Sprachausgabe auswählen:
  - Hinweise
    Die Aktionshinweise werden nur für den Systemnutzer ausgegeben. Sie können die Lautstärke, die Stimme und die Abspielgeschwindigkeit einstellen. Mit der Abspielgeschwindigkeit können Sie verschiedene Stimmlagen für die gewählte Stimmen erreichen. Außerdem können Sie die Zeit in Sekunden einstellen, nach der der Hinweis automatisch wiederholt werden soll. Wenn die Zeit weniger als 6 Sekunden beträgt, wird keine Wiederholung ausgeführt. Wenn Sie die Hinweise nicht hören wollen, können Sie als Stimme "stumm" auswählen.
  - Quizfragen
    Die Quizfragen werden nur für den Systemnutzer ausgegeben. Sie können die Lautstärke, die Stimme und die Abspielgeschwindigkeit einstellen. Mit der Abspielgeschwindigkeit können Sie verschiedene Stimmlagen für die gewählte Stimmen erreichen. Außerdem können Sie die Zeit in Sekunden einstellen, nach der die Frage automatisch wiederholt werden soll. Wenn die Zeit weniger als 6 Sekunden beträgt, wird keine Wiederholung ausgeführt. Wenn Sie die Quizfragen nicht hören wollen, können Sie als Stimme "stumm" auswählen.
  - Spieler 1 bis 4
    Die Spieleransagen werden nur ausgegeben, wenn der entsprechende Spieler simuliert wird. Sie können

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

die Lautstärke, die Stimme und die Abspielgeschwindigkeit einstellen. Mit der Abspielgeschwindigkeit können Sie verschiedene Stimmlagen für die gewählte Stimmen erreichen.

- Sonstige Spieltöne
  Für die anderen Spieltöne können Sie nur die Lautstärke einstellen.

3.8 Ändern von Assistenz, Sprache und Tarif

Wenn Sie die Spielassistenz, die Lernfunktion, die Sprache oder den Spieltarif einstellen wollen, können Sie die folgenden Schritte ausführen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Ändere Einstellungen.
- Die Spiel-Einstellungs-Scheibe wird sichtbar.
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die Globale-Einstellungs-Scheibe wird sichtbar. Hier können Sie Spielassistenz und andere Optionen aktivieren. Außerdem können Sie zwischen den Sprachen "Deutsch", "Englisch" und "Voreinstellung" wählen.

  > ⚠ Bei neueren Android-Versionen können Sie die App-Sprache in den Systemeinstellungen auswählen. Wenn Sie das machen, sollte als Sprache der Wert "Voreinstellung" eingestellt sein.

- Diese globalen Einstellungen werden über alle Geräte synchronisiert, auf denen Sie sich mit dem gleichen Konto anmelden.

3.9 Sichern des aktuellen Spielstandes

KubiTarock speichert den aktuellen Spielstand automatisch, wenn die Applikation suspendiert wird. Wenn sie dann später vom System ganz beendet wird, ist der Zustand bereits gesichert. Infolgedessen erhalten Sie bei jeder Reaktivierung und bei jedem Neustart der App den Zustand, bei dem Sie die App zuletzt verlassen haben.

Zur Sicherung des Ausgangszustandes eines Spiels, können Sie außerdem die Option "Speichere neuen Stapel" in den globalen Einstellungen wählen. Das ist vor allem hilfreich im Falle von Programmabstürzen. Sicherlich sollte die App gar keine Fehler enthalten. Falls aber dennoch einer auftreten sollte, kann man mit der gespeicherten Ausgangslage versuchen, das Spiel bis zum Auftreten des Fehlers nachzuspielen. Das könnte die Fehlersuche wesentlich erleichtern.

Nach Spielende können Sie den Zustand des abgeschlossenen Spiels speichern oder auch verwerfen, bevor Sie ein neues Spiel starten.

Wenn Sie den aktuellen Spielstand zu einem anderen Zeitpunkt speichern wollen, ohne die Applikation zu beenden, können Sie das wie folgt machen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Verwalte Spieledateien.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Die Spiele-Dateien-Scheibe wird sichtbar. Sie zeigt den Namen, den Kommentar und den Sicherstellungszustand des aktuellen Spiels.:
  - × - das Spiel ist noch gar nicht gesichert. Wenn Sie auf das Symbol klicken, wird die Sicherung durchgeführt.
  - ● - ein früherer Zustand des Spiels ist gesichert. Wenn Sie auf das Symbol klicken, wird die Sicherung durchgeführt.
  - √ - der aktuelle Zustand des Spiels ist gesichert.

Das Speichern des aktuellen Spielstandes können Sie auch ganz schnell mit dem Tastenkürzel Strg+S erreichen.

Wenn Sie stattdessen das aktuelle Spiel in einem Ordner Ihrer Wahl speichern möchten, können Sie das nach dieser Anleitung durchführen.

3.10 Speichern eines Spiels in einen beliebigen Ordner

Wenn Sie ein Spiel in einem Ordner Ihrer Wahl speichern wollen, können Sie das wie folgt machen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Verwalte Spieledateien.
- Die Spiele-Dateien-Scheibe wird sichtbar. Sie zeigt den Namen, den Kommentar und den Sicherstellungszustand des aktuellen Spiels.
- Drücken Sie diese Taste, wenn Sie das aktuelle Spiel in einem Ordner Ihrer Wahl speichern wollen.

3.11 Teilen des aktuellen Spielstandes

Um den aktuellen Spielstand mit jemanden zu teilen, müssen Sie folgende Schritte ausführen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Verwalte Spieledateien.
- Die Spiele-Dateien-Scheibe wird sichtbar. Sie zeigt den Namen, den Kommentar und den Sicherstellungszustand des aktuellen Spiels.:
  - × - das Spiel ist noch gar nicht gesichert. Wenn Sie auf das Symbol klicken, wird die Sicherung durchgeführt.
  - ● - ein früherer Zustand des Spiels ist gesichert. Wenn Sie auf das Symbol klicken, wird die Sicherung durchgeführt.
  - √ - der aktuelle Zustand des Spiels ist gesichert.
- Drücken Sie diese Taste, um das Teilen mit der Sende-E-Mail-Scheibe durchzuführen. Falls diese Taste nicht sichtbar ist, können Sie mit der Taste die Liste der Sekundärkommandos aufklappen und dort das entsprechende Kommando auswählen. Haben Sie nur eine einzelne Datei auswählt, wird diese geteilt, wie sie ist. Wenn Sie mehrere Dateien ausgewählt haben, werden diese erst in ein ZIP-Archiv eingepackt, bevor die ZIP-Datei dann geteilt wird. In jedem Fall wird die zu teilende Datei noch in den Ordner der Log-Dateien kopiert, bevor die Sende-Email-Scheibe dargestellt wird, um sie zu versenden. Falls der aktuelle Spielstand

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

noch nicht gesichert war, wurde das vorher automatisch durchgeführt.

3.12 Teilen von archivierten Spielen

KubiTarock speichert das aktuelle Spiel immer im lokalen Applikations-Speicher. Alle vorher gespeicherten Spiele werden automatisch in das Spielearchiv verschoben, wenn ein neues Spiel gespeichert wird.

Der Archivordner kann entweder ein vom Benutzer ausgewählter Ordner oder der vorgegebene Ordner "Archive" im lokalen Applikations-Speicher sein.

Die archivierten Spiele können Sie jederzeit wieder öffnen, teilen oder auch löschen. Um vorhandene Spiele mit anderen zu teilen, können Sie folgende Schritte ausführen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Verwalte Spieledateien.
- Die Spiele-Dateien-Scheibe wird sichtbar. Sie zeigt den Namen, den Kommentar und den Sicherstellungszustand des aktuellen Spiels.
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die Spielearchiv-Scheibe wird sichtbar. Sie zeigt die Spieledateien im Archiv nach absteigenden Dateinamen sortiert an. Klicken Sie hier nacheinander auf die Dateien, die Sie teilen wollen. Die Dateien werden markiert und ihre Anzahl wird über der List-Box angezeigt. Klicken Sie nochmal auf eine markierte Datei, falls Sie die Markierung wieder aufheben wollen.
- Drücken Sie diese Taste, um das Teilen mit der Sende-E-Mail-Scheibe durchzuführen. Falls diese Taste nicht sichtbar ist, können Sie mit der Taste die Liste der Sekundärkommandos aufklappen und dort das entsprechende Kommando auswählen. Haben Sie nur eine einzelne Datei auswählt, wird diese geteilt, wie sie ist. Wenn Sie mehrere Dateien ausgewählt haben, werden diese erst in ein ZIP-Archiv eingepackt, bevor die ZIP-Datei dann geteilt wird. In jedem Fall wird die zu teilende Datei noch in den Ordner der Log-Dateien kopiert, bevor die Sende-Email-Scheibe dargestellt wird, um sie zu versenden.
- Alternativ können Sie auch das Kontextmenü der List-Box verwenden: Klicken Sie hierzu mit der rechten Maustaste auf die List-Box oder drücken Sie eine Sekunde lang mit dem Finger darauf. Wenn das Kontext-Menü erscheint, klicken Sie auf das Kommando "Teile Dateien".

3.13 Aktualisieren der Statistik vom Archiv

Die Spielestatistik wurde erst mit der KubiTarock-Version 2021.09 eingeführt. Falls Sie noch Spiele archiviert haben, die vor der Einführung der Statistik erzeugt wurden, können Sie diese vom Archiv aus wie folgt eingeziehen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Verwalte Spieledateien.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Die Spiele-Dateien-Scheibe wird sichtbar. Sie zeigt den Namen, den Kommentar und den Sicherstellungszustand des aktuellen Spiels.
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die Spielearchiv-Scheibe wird sichtbar. Sie zeigt die Spieledateien im Archiv nach absteigenden Dateinamen sortiert an.
- Klicken Sie auf diese Taste, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen.
- Wählen Sie das Kommando "Aktualisiere Statistik" aus.
- Die Statistik-Scheibe wird angezeigt und der Aktualisierungsprosess wird gestartet. Der Prozess überprüft alle archivierten Dateien, ob sie Statistikdaten enthalten. Falls nicht, werden diese erzeugt, die jeweilige Spieledatei wird aktualisiert und die erzeugten Statistik-Daten werden in die aktuelle Spiele-Statistik einbezogen.
- Nachdem der Prozess abgeschlossen ist, wird die aktualisierte Statistik angezeigt.

3.14 Ersetzen einer defekten Statistik

Wenn Statistiken platformübergreifend auf dem KubiTarock-Server gespeichert werden, kann es vorkommen, dass eine Statistik nicht geladen werden kann. In diesem Fall können Sie eine der zuletzt gesicherten Dateien als aktuelle Statistik verwenden. Hierzu müssen Sie folgende Schritte ausführen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Verwalte Spieledateien.
- Die Spiele-Dateien-Scheibe wird sichtbar. Sie zeigt den Namen, den Kommentar und den Sicherstellungszustand des aktuellen Spiels.
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die Spielearchiv-Scheibe wird sichtbar. Sie zeigt die Spieledateien im Archiv nach absteigenden Dateinamen sortiert an.
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die Statistikdateien-Scheibe wird sichtbar. Wenn Sie eine der Dateien doppelt anklicken, wird sie in der Statistiken-Scheibe angezeigt. Dort können Sie entscheiden, ob Sie die angezeigte Statistik als aktuelle Statistik übernehmen wollen.
- Mit dieser Taste auf der Statistiken-Scheibe können Sie die angezeigte Statistik als aktuelle Statistik übernehmen. Die Taste ist nur benutzbar, wenn die angezeigte Statistik nicht aktuell ist. Falls Sie die angezeigte

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Statistik nicht übernehmen wollen, können Sie mit der folgenden Taste wieder zur Statistikdateien-Scheibe zurückkehren und eine andere Datei auswählen.

- Wenn Sie diese Taste drücken, wird die vorhergehende Scheibe wieder sichtbar, wenn vorher eine andere Scheibe sichtbar war, oder die aktuelle Scheibe verschwindet einfach. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Links betätigen.

3.15 Öffnen eines archivierten Spiels

KubiTarock speichert das aktuelle Spiel immer im lokalen Applikations-Speicher. Alle vorher gespeicherten Spiele werden automatisch in das Spielearchiv verschoben, wenn ein neues Spiel gespeichert wird.

Der Archivordner kann entweder ein vom Benutzer ausgewählter Ordner oder der vorgegebene Ordner "Archive" im lokalen Applikations-Speicher sein.

Die archivierten Spiele können Sie jederzeit wieder öffnen, teilen oder auch löschen. Um ein vorhandenes Spiel wieder zu eröffnen, können Sie folgende Schritte ausführen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Verwalte Spieledateien.
- Die Spiele-Dateien-Scheibe wird sichtbar. Sie zeigt den Namen, den Kommentar und den Sicherstellungszustand des aktuellen Spiels.
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die Spielearchiv-Scheibe wird sichtbar. Sie zeigt die Spieledateien im Archiv nach absteigenden Dateinamen sortiert an.
- Klicken Sie doppelt auf die Datei, die Sie eröffnen wollen. Alternativ können Sie auch die Enter- oder die Zwischenraum-Taste betätigen, wenn der Eintrag fokussiert ist.
- Das eröffnete Spiel wird in der Spielansicht angezeigt.
- Sie können jetzt das Spiel nach Belieben schrittweise oder animiert zurück- oder vorlaufen lassen und so zu einer Spielsituation kommen, die Sie interessiert und ab der Sie eventuell das Spiel verändert fortführen wollen.

3.16 Öffnen eines Spiels aus einem beliebigen Ordner

Wenn Sie ein Spiel eröffnen möchten, das in einem anderen Ordner als in Ihrem Archivordner gespeichert ist, können Sie Folgendes machen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Wählen Sie das Kommando: Verwalte Spieledateien.
- Die Spiele-Dateien-Scheibe wird sichtbar. Sie zeigt den Namen, den Kommentar und den Sicherstellungszustand des aktuellen Spiels.
- Drücken Sie diese Taste, um die gewünschte Datei zu lokaliseren und zu öffnen. Falls das aktuelle Spiel noch nicht gesichert ist, werden Sie noch gefragt, ob Sie es vorher sichern lassen wollen.
- Das eröffnete Spiel wird in der Spielansicht angezeigt.

Alternativ können Sie auch diese Schritte ausführen:

- Lokalisieren Sie die Spieledatei im Windows File Explorer oder in einer ähnlichen Applikation.
- Klicken Sie doppelt auf den Dateinamen mit dem Dateityp ".ktaro". Sie können auch mehrere Spieledateien auf einmal auswählen.
- Die gewünschte Spieledatei wird in den Applikationsordner kopiert. Falls mehrere Dateien ausgewählt wurden, werden alle in den Applikationsordner kopiert und die mit dem höchsten Namen (höchstes Erzeugungsdatum) wird für das Öffnen ausgewählt.
- Falls KubiTarock noch nicht läuft, wird es automatisch gestartet und die erste der kopierten Dateien wird eröffnet. Die kopierten Dateien werden nach absteigender Namensfolge geordnet.
- Falls KubiTarock bereits läuft, werden Sie durch eine Meldungsbox noch gefragt, ob Sie noch das aktuelle Spiel vorher sichern lassen wollen.

3.17 Teilen von Bilddateien

KubiTarock speichert die vom Benutzer erzeugten Bilddateien in einem eigenen Ordner. Der Bilderordner kann entweder ein vom Benutzer ausgewählter Ordner oder der vorgegebene Ordner "Images" im lokalen Applikations-Speicher sein. Vorbesetzung ist der lokale Archivordner.

Die Bilddateien können Sie teilen oder auch löschen. Um vorhandene Bilddateien mit anderen zu teilen, können Sie folgende Schritte ausführen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Verwalte Spieledateien.
- Die Spiele-Dateien-Scheibe wird sichtbar. Sie zeigt den Namen, den Kommentar und den Sicherstellungszustand des aktuellen Spiels..
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die Spielearchiv-Scheibe wird sichtbar. Sie zeigt die Spieledateien im Archiv nach absteigenden Dateinamen sortiert an.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die Statistikdateien-Scheibe wird sichtbar.
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die Bilddateien-Scheibe wird sichtbar. Sie zeigt die vorhandenen Bilddateien an. Klicken Sie hier nacheinander auf die Dateien, die Sie teilen wollen. Die Dateien werden markiert und ihre Anzahl wird über der List-Box angezeigt. Klicken Sie nochmal auf eine markierte Datei, falls Sie die Markierung wieder aufheben wollen.
- Drücken Sie diese Taste, um das Teilen mit der Sende-E-Mail-Scheibe durchzuführen. Falls diese Taste nicht sichtbar ist, können Sie mit der Taste die Liste der Sekundärkommandos aufklappen und dort das entsprechende Kommando auswählen. Haben Sie nur eine einzelne Datei auswählt, wird diese geteilt, wie sie ist. Wenn Sie mehrere Dateien ausgewählt haben, werden diese erst in ein ZIP-Archiv eingepackt, bevor die ZIP-Datei dann geteilt wird. In jedem Fall wird die zu teilende Datei noch in den Ordner der Log-Dateien kopiert, bevor die Sende-Email-Scheibe dargestellt wird, um sie zu versenden.
- Alternativ können Sie auch das Kontextmenü der List-Box verwenden: Klicken Sie hierzu mit der rechten Maustaste auf die List-Box oder drücken Sie eine Sekunde lang mit dem Finger darauf. Wenn das Kontext-Menü erscheint, klicken Sie auf das Kommando "Teile Dateien".

3.18 Kopieren oder Umspeichern von Dateien

Wenn Sie Dateien aus dem Archiv, dem Statistikordner, dem Bilderordner oder dem Log-Dateien-Ordner in einen anderen Ordner kopieren oder umspeichern wollen, können Sie folgendermaßen vorgehen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Verwalte Spieledateien.
- Die Spiele-Dateien-Scheibe wird sichtbar. Sie zeigt den Namen, den Kommentar und den Sicherstellungszustand des aktuellen Spiels.
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die Spielearchiv-Scheibe wird sichtbar. Sie zeigt die Spieledateien im Archiv nach absteigenden Dateinamen sortiert an.
- Falls Sie Dateien aus einem anderen Ordner als dem Archiv kopieren oder verschieben wollen, können Sie mit dieser Taste solange die nächste Scheibe aufrufen, bis Sie den gewünschten Ordner erreicht haben.
- Im Quellordner angekommen klicken Sie nacheinander auf die Dateien, die Sie kopieren oder verschieben wollen. Die Dateien werden markiert und ihre Anzahl wird über der List-Box angezeigt. Klicken Sie nochmal auf eine markierte Datei, falls Sie die Markierung wieder aufheben wollen.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Klicken Sie die List-Box mit der rechten Maustaste an oder drücken eine Sekunde lang mit dem Finger darauf.
- Ein Kontext-Menü mit mehren Kommandos erscheint. Klicken Sie auf das Kommando "Kopiere/verschiebe Dateien".
- Die markierten Dateien werden für das Kopieren oder Verschieben vorgemerkt. Unter Windows werden Sie auch in der Zwischenablage eingetragen, so dass Sie die Dateien auch mit dem Dateiexplorer in einen anderen Ordner kopieren können.
- Jetzt müssen Sie noch den Zielordner auswählen. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten:
  - Falls Sie für den aktuellen Ordner bereits früher Alternativ-Order ausgewählt haben, können Sie mit der Taste neben dem Ordnerpfad die Ordnerliste aufklappen und den Zielordner anklicken.
  - Andernfalls können Sie mit der Taste neben dem Ordnerpfad eine Ordnerauswahl-Dialog aufrufen und den Zielordner auswählen.
- Bevor der Inhalt des Zielordners angezeigt wird, werden Sie gefragt, ob Sie die Dateien kopieren oder verschieben wollen. Sie können den Vorgang aber auch abbrechen.
- Falls Sie anstelle des den Zielordner wieder den Quellordner als aktuellen Ordner verwenden wollen, können Sie mit der Taste neben den Ordnerpfad die Ordnerliste aufklappen und den Quellordner anklicken.

3.19 Teilen eines Online-Info-Links

Wenn Sie jemanden einen Link zu einer Seite der Online-Info schicken wollen, müssen Sie zuerst die entsprechende Information abrufen:

- Mit dieser Taste können Sie die kontext-sensitive Hife zum aktuellen Inhalt der Spielansicht abrufen.
- Mit dem Kommando "Zeige Neuigkeiten" können Sie die Neuigkeiten für die aktuelle Version abrufen. Das Kommando steht sowohl im Menü des Titelbalkens als auch in der Erweiterung des App-Balkens zur Verfügung.
- Mit dem Kommando "Zeige Lernprogramme" können Sie die Lernprogramme von KubiTarock abrufen. Das Kommando steht sowohl im Menü des Titelbalkens als auch in der Erweiterung des App-Balkens zur Verfügung.
- Die Online-Info-Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht.
- Drücken Sie diese Taste, um das Teilen mit der Sende-E-Mail-Scheibe durchzuführen. Falls diese Taste nicht sichtbar ist, können Sie mit der Taste die Liste der Sekundärkommandos aufklappen und dort das entsprechende Kommando auswählen. Der Link zu der aktuellen Web-Seite ist bereits in die Mail eingefügt.

3.20 Zurücknehmen und Wiederholen der letzten Aktion

- Drücken Sie diese Taste, wenn Sie die letzte Aktion rückgängig machen wollen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Strg+Z betätigen. Die Taste ist nicht verwendbar, wenn der Aktions-Speicher leer ist oder während eine Animation läuft.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Drücken Sie diese Taste, wenn Sie die zuletzt zurückgenommene Aktion wiederholen wollen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Strg+Y betätigen. Die Taste ist nicht verwendbar, wenn der Wiederhol-Speicher leer ist.

Außerdem sollten Sie noch Folgendes beachten:

- Wird zum Schluss der Ausführung ein simulierter Spieler aktiviert, müssen Sie den Simulator explizit anstoßen, um die nächste Aktion auszuführen, weil die Autoplay-Funktion vorübergehend suspendiert wurde. Tippen Sie auf das pulsierende Spielerportrait, um den Simulator anzustoßen. Nach dem Anstoß wird die Autoplay-Funktion wieder fortgesetzt, wenn sie nicht deaktiviert ist.

3.21 Animierter Vor- und Rücklauf

Mit dieser Funktion können Sie das Spiel nach Belieben animiert zurück- oder vorlaufen lassen und so zu einer Spielsituation kommen, die Sie interessiert und ab der Sie eventuell das Spiel verändert fortführen wollen.

- Drücken Sie diese Taste, um das Spiel animiert rückwärts ablaufen zu lassen. Die Taste ist nicht verwendbar, wenn der Aktions-Speicher leer ist.

- Drücken Sie diese Taste, um das Spiel animiert vorwärts ablaufen zu lassen. Die Taste ist nicht verwendbar, wenn der Wiederhol-Speicher leer ist.

Außerdem sollten Sie noch Folgendes beachten:

- Diese Taste wird blinkend angezeigt, wenn gerade eine extensive Animation abläuft. Wenn Sie sie drücken, wird die laufende Animation gestoppt. Die Verarbeitung der aktuellen Aufgabe wird beendet, sobald ein konsistenter Spielstand erreicht ist. Alternativ können Sie auch die Taste Esc auf der Tastatur betätigen.

- Wird zum Schluss der Ausführung ein simulierter Spieler aktiviert, müssen Sie den Simulator explizit anstoßen, um die nächste Aktion auszuführen, weil die Autoplay-Funktion vorübergehend suspendiert wurde. Tippen Sie auf das pulsierende Spielerportrait, um den Simulator anzustoßen. Nach dem Anstoß wird die Autoplay-Funktion wieder fortgesetzt, wenn sie nicht deaktiviert ist.

3.22 Rücksetzen auf Anfang

- Drücken Sie diese Taste, wenn Sie das aktuelle Spiel noch mal neu starten wollen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Strg+R betätigen. Die Taste ist nicht verwendbar, wenn der Aktions-Speicher leer ist.

Außerdem sollten Sie noch Folgendes beachten:

- Wird zum Schluss der Ausführung ein simulierter Spieler aktiviert, müssen Sie den Simulator explizit anstoßen, um die nächste Aktion auszuführen, weil die Autoplay-Funktion vorübergehend suspendiert wurde. Tippen Sie auf das pulsierende Spielerportrait, um den Simulator anzustoßen. Nach dem Anstoß wird die Autoplay-Funktion wieder fortgesetzt, wenn sie nicht deaktiviert ist.
- Nach dem Rücksetzen steht der gemischte Kartenstapel wieder auf dem Spieltisch zum Austeilen bereit.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Alle durchgeführten Aktionen des Spiels stehen im Wiederhol-Speicher zur Verfügung. Sie können das Spiel also nach Belieben schrittweise oder animiert vorlaufen lassen und so zu einer Spielsituation kommen, die Sie interessiert und ab der Sie eventuell das Spiel verändert fortführen wollen.

3.23 Spielen ohne Benutzer

Man kann KubiTarock auch ohne Benutzerbeteiligung spielen lassen. Das ist natürlich in erster Line zum Testen der Applikation vorgesehen. Es kann aber auch Spaß machen, beim autonomen Spielen zuzusehen.

Zu diesen Zweck sollte der Benutzer vorher alle Spieler übernehmen, damit er die Karten aller Spieler sieht. Wie das geht, ist hier beschrieben.

Danach können Sie den autonomen Spielmodus, wie folgt einschalten:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Ändere Einstellungen.
- Die Spiel-Einstellungs-Scheibe wird sichtbar.
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die Lokale-Einstellungs-Scheibe wird sichtbar. Die Optionen auf dieser Scheibe gelten nur für das aktuelle Endgerät. Hier können Sie den autonomen Spielmodus mit der Option "Autonom spielen" ein- oder ausschalten.

Mit den folgenden Aktionen können Sie das autonome Spielen starten oder stoppen oder den autonomen Spielemodus automatisch ausschalten:

1. Führen Sie zum Start die aktuelle Aktion des Spiels manuell aus. Danach werden alle weiteren Aktionen von der Applikation ohne Benutzerbeteiligung ausgeführt. Das der autonome Spielmodus aktiv ist, wird durch die blinkende Stop-Taste angezeigt.
2. Wenn Sie die Stop-Taste drücken, wird das autonome Ablauf angehalten und Sie werden gefragt, ob Sie den autonomen Spielmodus ausschalten wollen.
3. Wenn Sie das KubiTarock-Fenster deaktivieren oder minimieren, z. B. weil Sie eine andere Applikation bedienen wollen, wird der autonome Ablauf ebenfalls angehalten.
4. Wenn Sie eine der folgenden Funktionen ausführen, wird der autonome Spielmodus automatisch ausgeschaltet:
    - Letzte Aktion rückgängig machen
    - Spiel rückwärts ablaufen lassen
    - Ein neues Spiel starten

3.24 Verwalten von Nutzerprofilen

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

KubiTarock hat vier Spieler. Jedem Spieler muss ein Nutzer zugeordnet werden. Nachdem ein Spiel abgeschlossen ist, werden Gewinn und Verlust auf die Spielkonten der zugeordneten Nutzer verbucht. Folgende Nutzertypen sind definiert:

- System-Nutzer
  Der System-Nutzer auf dem aktuellen Gerät sind Sie selbst. Jeder System-Nutzer muss mindestens einen Spieler steuern, alle anderen Spieler werden in einer Offline-Sitzung simuliert. In einer Online-Sitzung werden dagegen nur die Spieler simuliert, die nicht durch Online-Nutzer gesteuert werden. Im Gegensatz zu Online-Spielen kann in einem Offline-Spiel der System-Nutzer zu Analysezwecken auch mehrere Spieler steuern. In einem Offline-Spiel hat der System-Nutzer auch immer die Rolle des Spiel-Masters.

- Online-Nutzer
  In einer Online-Sitzung sind alle System-Nutzer auf den beteiligten Geräten Online-Nutzer. Nach der Anmeldung zu einer Online-Sitzung werden ihre Profile auf allen beteiligten Geräten synchronisiert. Dem zuerst angemeldete Online-Nutzer wird die Rolle des Spiel-Masters zugewiesen.

- Simulator "Tarobot"
  Dieser Nutzer wird allen Spielern zugeordnet, denen kein simulierter Nutzer und kein Online-Nutzer zugewiesen wurde.

- Simulierter Nutzer
  Diese Nutzer werden nur in Offline-Spielen verwendet. In Online-Spielen werden alle simulierten Spieler direkt dem Simulator "Tarobot" zugeordnet, um sie von den Online-Spielern zu unterscheiden.

In der Nutzerliste sind die Profile aller definierten Nutzer aufgeführt. Die Listeneinträge sind nach einem Zugriffsschlüssel geordnet:

- System-Nutzer
  Der System-Nutzer auf dem aktuellen Gerät wird in der der Nutzerliste unter dem Zugriffsschlüssel ".Me" aufgeführt. Das Profil mit diesem Zugriffsschlüssel kann nicht gelöscht werden. "Ich" ist als Nutzername vorgegeben. Wenn Sie Online-Spiele durchführen, müssen Sie stattdessen den Namen eintragen, der Ihnen vom Gruppen-Administrator zugewiesen wurde.

- Online-Nutzer
  Auf anderen Geräten als dem Eigenen wird der Online-Nutzer unter einem Zugriffsschlüssel gespeichert, der seinem Namen entspricht. Das Profil eines Online-Nutzers wird nach seinem Beitreten in eine Online-Sitzung auf die beteiligten Geräte übertragen. Dabei kann es vorkommen, dass lokale Profile simulierter Nutzer überschrieben werden.

- Simulator "Tarobot"
  In der Nutzerliste wird er unter dem Zugriffsschlüssel "..Tarobot" aufgeführt. Das Profil mit diesem Zugriffsschlüssel kann weder gelöscht noch geändert werden. Als Nutzername wird "Tarobot" und als Nutzerporträt wird ein vorgegebenes Bild verwendet.

- Simulierter Nutzer
  Sie können Nutzerprofile mit beliebigen Namen und mit von Ihnen ausgesuchten Porträts definieren. Name und Zugriffschlüssel sind gleich.

Wenn Sie ein neues Nutzerprofil erstellen wollen, können Sie folgendermaßen vorgehen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Wählen Sie das Kommando: Verwalte Spielnutzer.
- Die Spielnutzer-Scheibe wird sichtbar.
- Drücken Sie diese Taste, um ein neues Nutzerprofil einzurichten.
- Danach können Sie die Daten des noch unbenannten Nutzers, wie hier beschrieben, eingeben.

Wenn Sie ein vorhandenes Nutzerprofil löschen wollen, können Sie folgendermaßen vorgehen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Verwalte Spielnutzer.
- Die Spielnutzer-Scheibe wird sichtbar.
- Selektieren Sie das Nutzerprofil in der Nutzerliste, das Sie löschen wollen. Einträge, die mit einem Punkt beginnen, können Sie nicht löschen.
- Drücken Sie diese Taste, um das ausgewählte Nutzerprofil zu löschen.

3.24.1 Bearbeiten eines Nutzerprofils

Wenn Sie die Daten eines Nutzerprofils bearbeiten wollen, können Sie wie im Folgenden beschrieben vorgehen:

Falls die Spielnutzer-Scheibe noch nicht sichtbar ist, können Sie sie mit folgenden Schritten sichtbar machen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Verwalte Spielnutzer.
- Die Spielnutzer-Scheibe wird sichtbar.

Achten Sie darauf, dass das Nutzerprofil in der Nutzerliste selektiert ist, das Sie bearbeiten wollen. Der Eintrag '.Me' kann nicht gelöscht werden. Der Eintrag '..Tarobot' kann weder gelöscht noch geändert werden.

- In das Eingabefeld Nutzername können Sie den Namen des Nutzers eingeben. Er darf nur Buchstaben, Ziffern und Bindestriche enthalten und muss mit einem Großbuchstaben beginnen. Die Länge ist auf 32 Zeichen begrenzt. Wenn Sie auch Online-Spielen, müssen Sie beim Listeintrag '.Me' den Namen eintragen, der Ihnen vom Gruppen-Administrator zugewiesen wurde. Außerdem darf der Name noch nicht definiert sein. Vorhandene Namen dürfen sich auch nicht nur durch Groß- oder Kleinschreibung unterscheiden. Falls Sie bei einem Namen nur die Groß- oder Kleinschreibung ändern wollen, müssen Sie das alte Profil erst löschen und dann neu einrichten.
- Als Nutzerporträt wird zunächst ein vorgegebenes Bild verwendet. Wenn Sie das Bild ändern wollen, müssen Sie es anklicken. Es erscheint dann die Nutzerfoto-Scheibe. Hier ist beschrieben, wie Sie das Foto ändern können. Für das Online-Spielen ist es empfehlenswert, dass Sie für den Listeneintrag '.Me' ein geeignetes Bild

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

auswählen, damit Sie Ihre Mitspieler leichter identifizieren können. Wenn Sie Gruppenadministrator sind, müssen Sie für die Mitglieder Ihrer Gruppe keine Portrait-Bilder bereitstellen. Die Profile der Mitglieder werden beim Anmelden an eine Sitzung automatisch synchronisiert. Dabei wird auch das Portrait jedes Mitspielers zu allen beteiligten Geräten übertragen.

- Falls Sie Gruppen-Administrator sind, können sie in das Eingabefeld Online-Passwort das Passwort eintragen, mit dem sich der jeweilige Nutzer bei Ihrer Online-Nutzergruppe anmelden kann. Als Mitglied eine Nutzergruppe müssen Sie nur beim Listeneintrag '.Me' das Passwort eintragen, das Ihnen der Gruppen-Administrator zugeteilt hat. Das Passwort muss mindestens 4 und darf maximal 32 Zeichen enthalten. Strichpunkte ';' dürfen nicht als Inhalt verwendet werden.

- In der Spielerpositions-Combo-Box können Sie dem ersten Spieler des aktuellen Nutzers eine andere Position zuweisen. Das ändert jedoch nicht die Reihenfolge der Spieler. Ihre Positionen verschieben sich automatisch entsprechend.

- Für Offline-Sitzungen können Sie mit der Spielerzuordnung einem Nutzer einen oder mehreren Spielern zuordnen. Sie müssen einfach die entsprechende Check-Box markieren. Der Nutzer ist dann dem jeweiligen Spieler zugeordnet und verdrängt gegebenenfalls einen anderen Nutzer. Eine vorhandene Markierung können Sie aber nicht wegnehmen. Wenn Sie einen Spieler einen anderen Nutzer zuordnen wollen, müssen Sie vorher das Nutzerprofil wechseln und dann den gewünschten Nutzer den Spieler zuordnen. Er verdrängt dann den bisherigen Nutzer.

3.24.2 Ändern des Nutzerfotos

Wenn Sie das Bild eines Spielnutzers ändern wollen, können Sie wie im Folgenden beschrieben vorgehen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.

- Wählen Sie das Kommando: Verwalte Spielnutzer.

- Die Spielnutzer-Scheibe wird sichtbar.

- Selektieren Sie in der Nutzerliste das Profil des Nutzers, dessen Porträt Sie ändern wollen.

- Das selektierte Nutzerprofil wird dargestellt. Klicken Sie auf das Nutzerporträt.

- Die Nutzerfoto-Scheibe wird sichtbar.

- Ist eine Kamera angeschlossen, können Sie durch Drücken dieser Taste einen Schnappschuss anfertigen. Die Kamera-Applikation ermöglicht es ihnen. Das fertige Bild wird auf der Foto-Tafel angezeigt.

- Drücken Sie diese Taste, wenn Sie ein Bild aus einer Datei laden wollen. Ein Eingabe-Datei-Auswahldialog ermöglicht es ihnen, schrittweise zum Zielordner zu gehen und dort die Datei auszuwählen. Es werden nur Dateien mit den Namenserweiterungen ".png", ".jpe", ".jpeg", ".jpg" und ".gif" angezeigt. Das geladene Foto wird auf der Foto-Tafel angezeigt.

- Das auf der Foto-Tafel angezeigte Foto kann nach Bedarf skaliert werden. Sie können den Zoom-Schieber zwischen den Werten 0,05 und 2,0 verschieben. Sie können aber auch vor oder hinter dem Schiebeknopf auf den Balken klicken, um einen diskreten Skalierungswert einzustellen.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Verschieben Sie den Ausschnitts-Rahmen zu dem gewünschten Bildbereich.
- Drücken Sie diese Taste, um den gewählten Ausschnitt als Nutzerporträt zu verwenden und zur vorhergehenden Scheibe zurückzukehren.
- Das geänderte Foto wird auf der Spiel-Nutzer-Scheibe angezeigt und die Porträts in den betroffenen Spieleransichten werden ebenso geändert.

3.25 Übernahme und Rückgabe von Spielern

In Online-Sitzungen wird die Zuordnung der Online-Nutzer zu den Spielern automatisch vorgenommen. Alle Spieler, die nicht einem Online-Nutzer zugeordnet sind, werden dem Simulator "Tarobot" zugeordnet. In Offline-Sitzungen kann dagegen der System-Nutzer oder auch ein simulierter Nutzer mehrere Spieler steuern. Nur bei den vom aktuellen System-Nutzer gesteuerten Spielern werden die Hand-Karten mit ihrer Vorderseite dargestellt. Alle anderen Spieler werden vom Simulator gesteuert und von ihren Hand-Karten ist nur die Rückseite sichtbar.

Normalerweise steuert der aktuelle System-Nutzer nur einen Spieler, zum Beispiel Spieler 1. Wenn Sie jetzt aber noch andere Spieler steuern und die Vorderseiten ihrer Karten sehen wollen, können Sie jederzeit Spieler übernehmen. Und Sie können diese Spieler auch wieder an den Simulator zurückgeben, wenn Ihr Anliegen befriedigt ist. Folgen Sie den folgenden Anleitungen, um diese Aufgaben durchzuführen.

Falls die Spielnutzer-Scheibe noch nicht sichtbar ist, können Sie sie mit folgenden Schritten sichtbar machen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Verwalte Spielnutzer.
- Die Spielnutzer-Scheibe wird sichtbar.

Wenn Sie als aktueller System-Nutzer einen zusätzlichen Spieler steuern wollen, können Sie das mit folgenden Schritten tun:

- Selektieren Sie in der Nutzerliste das Nutzerprofil ".Me".
- Ihr Nutzerprofil wird dargestellt.
- In der Spielerzuordnung markieren Sie den Spieler, den Sie zusätzlich steuern wollen. Sie verdrängen damit den bisherigen Nutzer.
- Die Hand-Karten des übernommenen Spielers werden mit ihren Vorderseiten dargestellt. Die Autoplay-Funktion schließt den Spieler nicht mehr ein. Sie müssen alle Aktionen des Spielers selbst ausführen oder anstoßen.

Wenn Sie als aktueller System-Nutzer mehrere Spieler steuern und einen Spieler davon an einen anderen Nutzer zurückgeben wollen, können Sie das mit folgenden Schritten tun:

- Selektieren Sie in der Nutzerliste das Profil des Nutzers, der den Spieler übernehmen soll. Wenn Sie keine anderen Profile definiert haben, wählen Sie das Profil "..Tarobot".

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Das Profil des Nutzers wird dargestellt.
- In der Spielerzuordnung markieren Sie den Spieler, den der Nutzer übernehmen soll. Er verdrängt damit Sie als den bisherigen Nutzer.
- Die Hand-Karten des zurückgegebenen Spielers werden wieder mit ihren Rückseiten dargestellt. Die Autoplay-Funktion schließt den Spieler wieder ein, wenn sie nicht deaktiviert ist.

3.26 Verändern der Spielerposition

Normalerweise wird Spieler 1 unten, Spieler 2 rechts, Spieler 3 oben und Spieler 4 links auf der Spielansicht dargestellt. Wenn Sie die Positionen verändern wollen, können Sie das über die Nutzerprofile machen. Dabei bleibt aber die Reihenfolge der Spieler von 1 bis 4 immer erhalten.

Falls die Spielnutzer-Scheibe noch nicht sichtbar ist, können Sie Sie mit folgenden Schritten sichtbar machen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Verwalte Spielnutzer.
- Die Spielnutzer-Scheibe wird sichtbar.

Wenn Sie die Position eines Spielers ändern wollen, können Sie das mit folgenden Schritten tun:

- Selektieren Sie in der Nutzerliste das Profil des Nutzers, der den Spieler steuert.
- Das ausgewählte Nutzerprofil wird dargestellt.
- In der Spieler-Positions-Combo-Box können Sie nur dem ersten Spieler des aktuellen Nutzers eine andere Position zuweisen. Während dieser Prozedur sollte daher der Nutzer nur einen Spieler steuern. Die Positionen aller anderen Spieler werden entsprechend verschoben, damit ihre Reihenfolge unverändert bleibt.

3.27 Anzeigen der Nutzerkonten

Punkte, die die Spieler beim Spielen gewinnen oder verlieren, werden getrennt für Offline- und für Online-Spiele auf Spielkonten der Nutzer verbucht. Die Offline-Kontostände werden lokal gespeichert und bleiben solange erhalten, bis sie der System-Nutzer löscht, Die Online-Kontostände werden in einer Microsoft-Azure-Datenbank gespeichert und bleiben solange erhalten, bis sie vom Gruppen-Administrator gelöscht werden. Was mit den Kontoständen weiterhin geschieht, liegt in der ausschließlichen Verantwortung der beteiligten Nutzer. Das gilt auch für den Kontostand des Simulators "Tarobot".

Wenn Sie sehen wollen, was die verschiedenen Nutzer gewonnen oder verloren haben und wieviele Online-Spiele sie jeweils durchgeführt und bezahlt haben, können Sie wie folgt vorgehen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Verwalte Spielnutzer.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Die Spielnutzer-Scheibe wird sichtbar.
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die Nutzerkonten-Scheibe wird sichtbar. Sie zeigt in einer Tabelle die Kontostände aller lokalen Nutzer. Solange der Zugriff auf eine Online-Nutzergruppe nicht verifiziert ist, werden nur die Kontostände angezeigt, die beim Offline-Spielen erzielt wurden.
- Wenn Sie auch die Online-Kontostände sehen wollen, müssen Sie die Eingabefelder Gruppenname und Passwort ausfüllen. Als Passwort können Sie entweder Ihr Online-Passwort oder das Passwort des Gruppenadministrators eintragen.
- Drücken Sie diese Taste, um den Zugriff auf die Gruppe zu verifizieren. Diese Taste ist gesperrt, wenn der Zugriff bereits erfolgt ist und die Felder Gruppenname und Passwort in der Zwischenzeit nicht geändert wurden.
- Nach erfolgreichen Zugriff sind auch die Online-Spalten der Tabelle gefüllt.
- Mit Hilfe der Taste Lösche Offline-Beträge können Sie alle Offline-Beträge auf 0 setzen.
- Mit Hilfe der Taste Lösche Online-Beträge können Sie alle Online-Beträge auf 0 setzen. Das Löschen der Online-Beträge ist nur möglich, wenn Sie zum Zugriff das Gruppen-Passwort verwendet haben.

3.28 Verwalten von Online-Nutzergruppen

Um eine Online-Nutzergruppe einrichten zu können, müssen Sie Inhaber eines aktiven Online-Gruppen-Add-Ons sein. Das Add-On hat eine Laufzeit von einem Jahr. Durch den erneuten Kauf des Add-Ons, können Sie die Laufzeit um jeweils ein Jahr verlängern. Auf der App-Abrechnungs-Scheibe können Sie ein solches Add-On erwerben. Wenn Sie eine Nutzergruppe einrichten und verwalten wollen, können Sie folgendermaßen vorgehen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Verwalte Spielnutzer.
- Die Spielnutzer-Scheibe wird sichtbar.
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die Nutzerkonten-Scheibe wird sichtbar.
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die Online-Gruppen-Scheibe wird sichtbar. Hier können Sie in das Feld Gruppenname den Namen Ihrer Gruppe und in das Feld Gruppenpasswort ein Passwort eintragen, das zum Zugriff auf die Gruppenverwaltungs-

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

funktionen erforderlich ist:
  - Der Name darf nur Buchstaben, Ziffern und Bindestriche enthalten und muss mit einem Großbuchstaben beginnen. Die Länge ist auf 32 Zeichen begrenzt.
  - Das Passwort muss mindestens 5 und darf maximal 32 Zeichen enthalten. Strichpunkte ';' dürfen nicht als Inhalt verwendet werden.

- Drücken Sie diese Taste, um den Zugriff auf die Gruppe zu verifizieren. Diese Taste ist gesperrt, wenn der Zugriff bereits erfolgt ist und die Felder Gruppenname und Passwort in der Zwischenzeit nicht geändert wurden.

- Drücken Sie diese Taste, wenn Ihre Gruppe noch nicht existiert und Sie sie erzeugen wollen. Die Taste ist gesperrt, wenn der Zugriff auf die aktuelle Gruppe verifiziert ist.

- Wenn die Gruppe neu erzeugt wurde oder wenn auf eine vorhandene Gruppe erfolgreich zugegriffen wurde, wird anstelle des Hinweises "Bitte drücken Sie die Prüfe-Zugriff-Taste" das Ende der Lebensdauer der Gruppe angezeigt.

- Nachdem eine neue Gruppe erzeugt wurde, müssen Sie noch die Mitglieder zu der Gruppe hinzufügen. Dazu müssen Sie einen Nutzer in der Nutzerliste markieren und diese Taste betätigen. Der Eintrag dieses Nutzers wird dann in die Mitgliederliste eingefügt und aus der Nutzerliste entfernt. Sie können aber nur solche Nutzer aus dieser Liste hinzufügen, denen bereits ein Online-Passwort zugewiesen wurde. Alle Nutzer, bei denen das nicht der Fall ist, sind gesperrt und farblich hervorgehoben. Wie Sie neue Nutzer einrichten und bearbeiten können, ist hier beschrieben.

- Sie können auch Nutzer aus der Mitgliederliste wieder entfernen. Dazu müssen Sie einen Nutzer in der Mitgliederliste markieren und diese Taste betätigen. Der Eintrag dieses Nutzers wird dann wieder in die Nutzerliste eingefügt und aus der Mitgliederliste entfernt.

- Drücken Sie diese Taste, wenn Sie Ihre Gruppe wieder löschen wollen. Das Löschen ist nicht möglich, solange noch eine Online-Sitzung mit der Gruppe aktiv ist. Auch nach dem Löschen einer Gruppe bleibt deren Restlaufzeit erhalten. Wenn Sie später eine neue Gruppe erzeugen, erhält diese die verbliebene Laufzeit der gelöschten Gruppe. Wenden Sie sich an den Support, wenn eine Gruppe nicht gelöscht werden kann oder ihre Laufzeit nicht auf eine neue Gruppe übernommen wird.

- Drücken Sie diese Taste, wenn Sie die Sitzungs-Einstellungs-Scheibe anzeigen wollen. Hier ist beschrieben, wie Sie die verschiedenen Einstellungen bearbeiten können, die in Online-Sitzungen Ihrer Gruppe gelten sollen.

3.28.1 Ändern der Sitzungseinstellungen

Wenn Sie eine Gruppe eingerichtet haben können Sie noch verschiedene Aktionsmöglichkeiten innerhalb der Online-Sitzungen sperren oder freigeben. Die Einstellungen wirken sich auf die nächste Sitzung Ihrer Gruppe aus. Sie können aber die Einstellungen auch während einer Sitzung ändern. Wie Sie dazu vorgehen können, ist im Folgenden beschrieben:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.

- Wählen Sie das Kommando: Verwalte Spielnutzer.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Die Spielnutzer-Scheibe wird sichtbar.
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die Nutzerkonten-Scheibe wird sichtbar.
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die Online-Gruppen-Scheibe wird sichtbar. Hier muss im Feld Gruppenname der Name Ihrer Gruppe und im Feld Gruppenpasswort Ihr Gruppenpasswort eintragen sein.
- Drücken Sie diese Taste, um den Zugriff auf die Gruppe zu verifizieren. Diese Taste ist gesperrt, wenn der Zugriff bereits erfolgt ist und die Felder Gruppenname und Passwort in der Zwischenzeit nicht geändert wurden.
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
  Die Taste ist solange gesperrt, solange der Zugriff auf die Gruppe nicht verifiziert ist.
- Die Sitzungs-Einstellungs-Scheibe wird sichtbar. Hier können Sie folgende Einstellungen vornehmen:
  - Erlaube Spielassistenten
    Normalerweise wird der Spielassistent in Online-Sitzungen nicht verwendet. Wenn Sie dies Option auswählen, markiert der Simulator "Tarobot" bei jedem Online-Nutzer die Aktion oder die Karte, die er selbst ausführen oder spielen würde. Um die markierte Aktion auszuführen, genügt es dann das Nutzerportrait anzuklicken oder die Zwischenraumtaste zu betätigen. Die Risikobereitschaft des Simulators können Sie auf der Spieleinstellungs-Scheibe einstellen.
  - Erlaube Undo/Redo
    Normalerweise sind die Tasten für das Rückgängigmachen und für das Wiederholen von Aktionen während einer Online-Sitzung gesperrt. Wenn Sie diese Option auswählen, kann der jeweils aktive Spieler eine Aktion rückgängig machen oder eine rückgängig gemachte Aktion wiederholen. Es ist dann auch möglich, das Spiel zurück zu setzen oder automatisch zurück- oder vorlaufen zu lassen.
  - Autoplay-Intervall
    Diese Einstellung gilt nur für Online-Sitzungen in Ihrer Gruppe und wird auch nur angewendet, wenn weniger als 4 Online-Spieler an einer Sitzung beteiligt sind.
    Die Autoplay-Funktion ermöglicht es, dass der Simulator einen Spieler nach den anderen simuliert, ohne dass der Spiel-Master eingreifen müsste. Die Autoplay-Funktion stoppt, wenn der nächste Spieler von einem Online-Nutzer gesteuert wird. Das Zeitintervall zwischen zwei Spieler-Simulationen können Sie mit diesem Schieber einstellen. Sie können den Schiebeknopf zwischen den Werten 0 und 20 Sekunden verschieben. Der voreingestellte Wert ist 2 Sekunden.
    Die Autoplay-Funktion wird in bestimmten Spielsituationen suspendiert, damit alle Online-Spieler Gelegenheit haben, sich auf die Situation einzustellen. Ist die Autoplay-Funktion deaktiviert oder suspendiert, muss der Spiel-Master den Simulator durch Anklicken des pulsierenden Spielerporträts zur Ausführung anstoßen.
  - Betätigen Sie diese Taste, wenn Sie die geänderten Einstellungen unmittelbar auf die laufende

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Online-Sitzung anwenden wollen. Ansonsten werden Änderungen der Einstellungen erst beim Start der nächsten Online-Sitzung wirksam. Die Taste ist gesperrt, wenn keine Online-Sitzung Ihrer Gruppe aktiv ist oder die Einstellungen unverändert sind.

3.28.2 Entferne Nutzer aus Online-Sitzung

Unter bestimmten Umständen kann es notwendig sein, einen Nutzer aus einer aktiven Online-Sitzung zu entfernen. Zum Beispiel wenn ein Nutzer vergessen hat, sich abzumelden und die anderen Spieler die Sitzung fortsetzen wollen.

Wenn Sie der Gruppen-Administrator sind und außerdem an der Online-Sitzung selbst teilnehmen, können Sie folgendes machen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Select the command: Manage game users.
- Die Spielnutzer-Scheibe wird sichtbar.
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die Nutzerkonten-Scheibe wird sichtbar.
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die Online-Gruppen-Scheibe wird sichtbar. Hier muss im Feld Gruppenname der Name Ihrer Gruppe und im Feld Gruppenpasswort Ihr Gruppenpasswort eintragen sein.
- Drücken Sie diese Taste, um den Zugriff auf die Gruppe zu verifizieren. Diese Taste ist gesperrt, wenn der Zugriff bereits erfolgt ist und die Felder Gruppenname und Passwort in der Zwischenzeit nicht geändert wurden.
- Nachdem der Zugriff auf die Gruppe verifiziert ist, werden in der Mitgliederliste alle Gruppenmitglieder angezeigt. Die Mitglieder, die in der aktuellen Sitzung aktiv sind, werden hervorgehoben. Wenn Sie den Eintrag mit dem zu entfernenden Nutzer mit der rechten Maus-Taste anklicken oder den Finger eine Sekunde lang darauf gedrückt halten, erscheint ein Kontextmenü.
- Wenn Sie das Kommando "Entferne Nutzer aus der Sitzung" im Kontextmenü ankicken, wird der Nutzer entfernt und die anderen Spieler können die Sitzung fortsetzen.

3.28.3 Erwerben eines Online-Gruppen-Add-Ons

Um eine Online-Nutzergruppe einrichten zu können, müssen Sie Inhaber eines aktiven Online-Gruppen-Add-Ons sein. Das Add-On hat eine Laufzeit von einem Jahr. Durch den erneuten Kauf des Add-Ons, können Sie die Laufzeit um jeweils ein Jahr verlängern. Wenn Sie ein Add-On erwerben wollen, können Sie folgendermaßen vorgehen:

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Zeige App-Info.
- Die App-Info-Scheibe wird sichtbar.
- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.
- Die App-Abrechnungs-Scheibe wird sichtbar.
- Drücken Sie diese Taste, wenn Sie ein Online-Gruppen-Add-On kaufen wollen. Nach erfolgreicher Kaufdurchführung und Buchung in der Online-Datenbank von KubiTarock wird Ihnen das neue Ablaufdatum der Gruppe angezeigt.

3.29 Anzeige der Spielestatistiken

Wenn Sie Ihre Erfolgsbilanz beim Spielen sehen wollen, können Sie wie folgt vorgehen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Zeige Statistiken.
- Die Statistiken-Scheibe wird sichtbar. Wählen Sie den Statistiktyp in der "Titel-Combo-Box aus.
- Die gewünschte Statistik wird dargestellt. Sie zeigt Ihre Erfolgsbilanz in Kalenderform.

3.30 Synchronisieren der Nutzerdaten

KubiTarock synchronisiert die globalen Einstellungen, die Abrechnungsdaten und kumulierte Ergebnisse über mehrere Geräte hinweg, auf denen Sie sich mit dem gleichen Konto anmelden. Dabei geht das Programm wie folgt vor:

- Die Daten eines sich anmeldenden Nutzers werden mit den im zentralen KubiTarock-Server gespeicherten Daten verglichen. Je nach Datentyp und Vergleichsergebnis wird entweder der am Server gespeicherte Wert oder der Wert des sich anmeldenden Nutzers weiter verwendet:
    - Bei einem Kalenderdatum, wie zum Beispiel das Installationsdatum wird der kleinere Werte - das älteste Datum- weiter verwendet.
    - Bei einem numerischen Wert, wie zum Beispiel die Anzahl der Spiele oder die Anzahl der bezahlen Spieltage, wird der größere Wert weiter verwendet.
- Die Ergebnisse der Synchronisierung bei der Anmeldung werden sowohl am KubiTarock-Server als auch am Gerät des angemeldeten Nutzers gespeichert.
- Die Spieleinstellungen und die Sprache werden bei einer Änderung sofort auch am Server gespeichert, wenn dieser verfügbar ist. Wenn sich der Benutzer an einem anderen Gerät anmeldet, werden dies Einstellungen übernommen.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Grundsätzlich wird vorausgesetzt, dass ein Nutzer immer nur an einem Gerät KubiTarock verwendet. Falls mehrere Nutzer mit dem gleichen Konto gleichzeitig aktiv sind, ist das Synchronisierungsergebnis fehlerhaft.

3.31 Verändern eines Spiels

Im Editier-Modus kann der Nutzer auf der Basis eines vorhandenen Spiels ein neues Spiel nach seinem Wünschen erzeugen. In diesem Modus zeigen alle Handkarten und alle Talon-Karten ihre Vorderseiten und der Nutzer darf die Karten nach Belieben zwischen den Spielern und zwischen den Spielern und dem Talon vertauschen.

Sie können den Editier-Modus mit folgenden Schritten einschalten:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Verwalte Spieledateien.
- Die Spiele-Dateien-Scheibe wird sichtbar. Sie zeigt den Namen, den Kommentar und den Sicherstellungszustand des aktuellen Spiels.
- Drücken Sie diese Taste, um den Editier-Modus einzuschalten.

Alternativ können Sie den Editier-Modus auch schnell mit dem Tastenkürzel Strg+E einschalten.

In jedem Fall wird dann das aktuelle Spiel wird in ein neues Spiel kopiert, das als Name das aktuelle Datum und die aktuelle Uhrzeit erhält. Dieses neue Spiel wird dann nach erfolgter Kartenausgabe angezeigt. Alle Hände zeigen 12 Karten mit ihren Vorderseiten. Der Spieltisch in der Talon-Ansicht zeigt die 6 Talon-Karten ebenfalls mit ihren Vorderseiten.

- Sie können nun eine Karte mit Ihrem Finger oder mit der Maus von einer Spielerhand zu einer anderen Spielerhand oder zum Talon ziehen. Wenn sich Ihr Finger oder der Mauszeiger über der Karte befindet, die Sie ersetzen wollen, muss diese einen grünen Rahmen bekommen. Wenn Sie dann die gezogene Karte über der Zielkarte loslassen, ersetzt sie die Zielkarte. Die Zielkarte wird automatisch zum ursprünglichen Platz der Ausgangskarte verschoben. Auf die gleiche Weise können Sie auch Talon-Karten mit Handkarten oder Karten innerhalb des Talons vertauschen.
- Alternativ können Sie auch die zwei zu vertauschenden Karten nacheinander doppelt anklicken oder die Enter- oder die Zwischenraum-Taste drücken, wenn die jeweilige Karte den Eingabefokus hat. Die erste Karte bekommt dann einen blauen, blinkenden Rahmen. Nachdem Sie auch die zweite Karte doppelt angeklickt haben, wird der Austausch der Karten animiert durchgeführt.
- Wenn Sie mit dem Editieren fertig sind, können Sie das neue Spiel vom Beginn starten, indem Sie die Aktionsbox mit dem Kommando "Starte editiertes Spiel anklicken. Alternativ können Sie das auch durch erneutes Drücken des Tasten-Kürzels Strg+E erreichen.

3.32 Filtern der archivierten Spiele

Die Spieledateien im Archiv können sie nach bestimmten Namensteilen filtern und nach weiteren Spielattributen durchsuchen. Wenn Sie die archivierten Spieledateien nach Begriffen filtern wollen, die im Dateinamen enthalten sind, können Sie folgendermaßen vorgehen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.

- Wählen Sie das Kommando: Verwalte Spieledateien.

- Die Spiele-Dateien-Scheibe wird sichtbar. Sie zeigt den Namen, den Kommentar und den Sicherstellungszustand des aktuellen Spiels.

- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.

- Die Spielearchiv-Scheibe wird sichtbar. Sie zeigt die Spieledateien im Archiv nach absteigenden Dateinamen sortiert an. Hier können Sie die archivierten Dateien nach bestimmten Kriterien filtern, die im Dateinamen enthalten sind:

  - Von-Datum-Filter/Bis-Datum-Filter
    Hier können Sie einen Zeitraum definieren, der den Erzeugungszeitpunkt der Spiele einschränkt. Durch jeweils drei Combo-Boxen können Sie Jahr, Monat und Tag des Beginn- und Endzeitpunkts definieren.
  - Deklarierer-Filter
    Hier können Sie den Namen eines Nutzers auswählen, dessen Spieler das Spiel deklariert haben muss. Mit dem Eintrag "alle", können Sie diesen Filter ausschalten.
  - Spiel-Filter
    Hier können Sie den Namen eines bestimmten Spiels auswählen. Mit dem Eintrag "alle", können Sie diesen Filter ausschalten.

- Die gefilterten Dateien können Sie mit Kommandos des Kontextmenüs direkt verarbeiten oder Sie können sie auswählen und die Auswahl mit anderen Filtern oder mit der Such-Taste verfeinern. Um das Kontextmenü anzuzeigen, müssen Sie die Liste mit der rechten Maus-Taste anklicken oder den Finger eine Sekunde lang darauf gedrückt halten. Ist keine Datei ausgewählt, enthält das Menü nur ein Kommando:
  - Alles auswählen
    Alle Dateien werden markiert.

  Ist nur eine Datei markiert, werden die folgenden Kommandos angeboten:
  - Öffne selektierte Datei
    Die Datei wird geöffnet, wenn der Dateityp unterstützt wird.
  - Lösche selektierte Datei
    Die markierte Datei wird nach Rückfrage gelöscht.
  - Teile selektierte Datei
    Die markierte Datei wird mit Hilfe der Sende-E-Mail-Scheibe versandt.
  - Kopiere/verschiebe selektierte Datei
    Der Zugriffspfad der markierten Datei wird zwischengespeichert. Beim nächsten Ordnerwechsel werden Sie gefragt, ob Sie die Datei in den neuen Ordner kopieren oder verschieben wollen. Der Pfad wird allerdings nur solange gespeichert, solange Sie keine Datei löschen oder die Überlagerungsscheibe schließen, die den Ordner definiert. Unter Windows werden die Zugriffspfade auch in die Zwischenablage kopiert. Sie können dann z.B. auch mit dem Datei-Explorer weiterverabeitet werden.
  - Auswahl umkehren
    Die momentan nicht-markierten Dateien werden anstelle der momentan markierten Dateien markiert.
  - Auswahl aufheben
    Alle Markierungen verschwinden.

  Sind mehr als eine Datei markiert, werden die folgenden Kommandos angeboten:
  - Lösche selektierte Dateien
    Alle markierten Dateien werden nach Rückfrage gelöscht.
  - Teile selektierte Datei(en)
    Alle markierten Dateien werden mit Hilfe der Sende-E-Mail-Scheibe versandt.
  - Kopiere/verschiebe Dateien
    Die Zugriffspfade der markierten Dateien werden zwischengespeichert. Beim nächsten Ordnerwechsel

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

werden Sie gefragt, ob Sie die Dateien in den neuen Ordner kopieren oder verschieben wollen. Die Pfade werden allerdings nur solange gespeichert, solange Sie keine Datei löschen oder die Überlagerungsscheibe schließen, die den Ordner definiert. Unter Windows werden die Zugriffspfade auch in die Zwischenablage kopiert. Sie können dann z.B. auch mit dem Datei-Explorer weiterverabeitet werden.
  - Auswahl umkehren
    Die momentan nicht-markierten Dateien werden anstelle der momentan markierten Dateien markiert.
  - Auswahl aufheben
    Alle Markierungen verschwinden.
  - Alles auswählen
    Alle Dateien werden markiert.

  Die ausgewählten Dateien bleiben solange ausgewählt, solange Sie keine Dateien im Ordner löschen oder die Applikation beenden.

- Drücken Sie diese Taste, wenn Sie die gefilterten und/oder ausgewählten Dateien weiter nach Attributen durchsuchen wollen, die in der Spieledatei selbst gespeichert sind. Hier ist beschrieben, wie Sie das machen können.

3.33 Durchsuchen der archivierten Spiele

Die Spieledateien im Archiv können sie nach bestimmten Namensteilen filtern und nach weiteren Spielattributen durchsuchen.

Von den bei einer Suche angegebenen Suchkriterien muss nur eines gefunden werden, damit die Datei ausgewählt wird. Sollen zwei Suchkriterien bei den gefundenen Dateien zutreffen, müssen Sie erst nach dem ersten Kriterium suchen und dann in den Ergebnisdateien nach den zweiten Kriterium suchen. Außerdem können Sie die Suche auf die ausgewählten Dateien einschränken: Wenn Dateien selektiert sind, werden nur diese durchsucht. Sie können auch schon vor Aufruf der Suche Dateien auswählen, dann werden auch nur diese durchsucht. Wenn Sie wieder zur Archiv-Scheibe zurückkehren, bleibt die Dateiauswahl erhalten.

Wenn Sie die archivierten Spieledateien nach Attributen, wie z. B. nach gewonnen oder verlorenen Bonuspunkten, durchsuchen wollen, können Sie folgendermaßen vorgehen:

- Zuerst sollten Sie nach Möglichkeit die Dateien filtern, um die Suche zu beschleunigen. Hier ist beschrieben, wie das geht. Nach der eventuellen Filterung können Sie folgendermaßen fortfahren:

- Drücken Sie diese Taste Sie auf der Spielearchiv-Scheibe, um die Spiel-Suche-Scheibe anzuzeigen.

- Als Erstes müssen Sie die Suchattribute definieren. Für jedes Suchattribut müssen Sie folgende Schritte ausführen:

  - Auswählen des Spieldetails und der Zusatzattribute

    - Spieldetail
      Mit dieser Combo-Box können Sie das zu suchende Spieldetail auswählen: das Spiel selbst oder einen Bonuspunkt. Das Spieldetail stellt das primäre Suchattribut dar. Mit den Combo-Boxen rechts daneben können Sie sekundäre Attribute auswählen, um das Spieldetail genauer zu definieren.

    - Angesagt
      Mit dieser Combo-Box können Sie auswählen, ob der als Spieldetail definierte Bonuspunkt angesagt sein muss oder nicht ("ja" oder "nein"). Mit dem Eintrag "alle" können Sie bewirken,

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

dass das Attribut nicht ausgewertet wird. Die Combo-Box ist nicht verwendbar, wenn das Spiel selbst als Spieldetail definiert ist.

- Kontra
  Mit dieser Combo-Box können Sie auswählen, ob gegen das definierte Spieldetail kein Kontra angesagt sein darf ("nein"), ob ein Kontra angesagt sein muss ("ja") oder ob ein Kontra gegen ein Kontra angesagt sein muss ("re"). Mit dem Eintrag "alle" können Sie bewirken, dass das Attribut nicht ausgewertet wird.

- Gewonnen
  Mit dieser Combo-Box können Sie auswählen, ob das definierte Spieldetail gewonnen oder verloren sein muss ("ja" oder "nein"). Mit dem Eintrag "alle" können Sie bewirken, dass das Attribut nicht ausgewertet wird.

- Mit dieser Taste müssen Sie das definierte Attribut zu den Suchattributen hinzuzufügen.

- Bei Bedarf können Sie mit dieser Taste ein definiertes Attribut wieder aus der Liste löschen. Dafür wird nur das ausgewählte Spieldetail ausgewertet, die Zusatzattribute spielen keine Rolle.

- Drücken Sie diese Taste, wenn Sie alle gewünschten Suchattribute definiert und zu den Suchattributen hinzugefügt haben. Nachdem Sie die Taste gedrückt haben, ändert sich das Bild der Taste und Sie können durch erneutes Drücken die Suche vorzeitig stoppen, falls Sie das möchten.

- Nach Abschluss der Suche werden die Anzahl und die Namen der gefundenen Dateien angezeigt. Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, können Sie die Dateien mit Kommandos des Kontextmenüs direkt verarbeiten oder auswählen und die Auswahl durch weitere Such- oder Filtervorgänge weiter verfeinern. Um das Kontextmenü anzuzeigen, müssen Sie die Liste mit der rechten Maus-Taste anklicken oder den Finger eine Sekunde lang darauf gedrückt halten. Ist keine Datei ausgewählt, enthält das Menü nur ein Kommando:
  - Alles auswählen
    Alle Dateien werden markiert.

  Ist nur eine Datei markiert, werden die folgenden Kommandos angeboten:
  - Öffne selektierte Datei
    Die Datei wird geöffnet, wenn der Dateityp unterstützt wird.
  - Lösche selektierte Datei
    Die markierte Datei wird nach Rückfrage gelöscht.
  - Teile selektierte Datei
    Die markierte Datei wird mit Hilfe der Sende-E-Mail-Scheibe versandt.
  - Kopiere/verschiebe selektierte Datei
    Der Zugriffspfad der markierten Datei wird zwischengespeichert. Beim nächsten Ordnerwechsel werden Sie gefragt, ob Sie die Datei in den neuen Ordner kopieren oder verschieben wollen. Der Pfad wird allerdings nur solange gespeichert, solange Sie keine Datei löschen oder die Überlagerungsscheibe schließen, die den Ordner definiert. Unter Windows werden die Zugriffspfade auch in die Zwischenablage kopiert. Sie können dann z.B. auch mit dem Datei-Explorer weiterverabeitet werden.
  - Auswahl umkehren
    Die momentan nicht-markierten Dateien werden anstelle der momentan markierten Dateien markiert.
  - Auswahl aufheben
    Alle Markierungen verschwinden.

  Sind mehr als eine Datei markiert, werden die folgenden Kommandos angeboten:
  - Lösche selektierte Dateien
    Alle markierten Dateien werden nach Rückfrage gelöscht.
  - Teile selektierte Datei(en)
    Alle markierten Dateien werden mit Hilfe der Sende-E-Mail-Scheibe versandt.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Kopiere/verschiebe Dateien
  Die Zugriffspfade der markierten Dateien werden zwischengespeichert. Beim nächsten Ordnerwechsel werden Sie gefragt, ob Sie die Dateien in den neuen Ordner kopieren oder verschieben wollen. Die Pfade werden allerdings nur solange gespeichert, solange Sie keine Datei löschen oder die Überlagerungsscheibe schließen, die den Ordner definiert. Unter Windows werden die Zugriffspfade auch in die Zwischenablage kopiert. Sie können dann z.B. auch mit dem Datei-Explorer weiterverabeitet werden.
- Auswahl umkehren
  Die momentan nicht-markierten Dateien werden anstelle der momentan markierten Dateien markiert.
- Auswahl aufheben
  Alle Markierungen verschwinden.
- Alles auswählen
  Alle Dateien werden markiert.

Die ausgewählten Dateien bleiben solange ausgewählt, solange Sie keine Dateien im Ordner löschen oder die Applikation beenden.

3.34 Synchronisieren der Nutzerdaten

KubiTarock synchronisiert die globalen Einstellungen, die Abrechnungsdaten und kumulierte Ergebnisse über mehrere Geräte hinweg, auf denen Sie sich mit dem gleichen Konto anmelden. Dabei geht das Programm wie folgt vor:

- Die Daten eines sich anmeldenden Nutzers werden mit den im zentralen KubiTarock-Server gespeicherten Daten verglichen. Je nach Datentyp und Vergleichsergebnis wird entweder der am Server gespeicherte Wert oder der Wert des sich anmeldenden Nutzers weiter verwendet:
  - Bei einem Kalenderdatum, wie zum Beispiel das Installationsdatum wird der kleinere Werte - das älteste Datum- weiter verwendet.
  - Bei einem numerischen Wert, wie zum Beispiel die Anzahl der Spiele oder die Anzahl der bezahlen Spieltage, wird der größere Wert weiter verwendet.
- Die Ergebnisse der Synchronisierung bei der Anmeldung werden sowohl am KubiTarock-Server als auch am Gerät des angemeldeten Nutzers gespeichert.
- Die Spieleinstellungen und die Sprache werden bei einer Änderung sofort auch am Server gespeichert, wenn dieser verfügbar ist. Wenn sich der Benutzer an einem anderen Gerät anmeldet, werden dies Einstellungen übernommen.

Grundsätzlich wird vorausgesetzt, dass ein Nutzer immer nur an einem Gerät KubiTarock verwendet. Falls mehrere Nutzer mit dem gleichen Konto gleichzeitig aktiv sind, ist das Synchronisierungsergebnis fehlerhaft.

3.35 Abrechung und Lizenzverlängerung

Wenn Sie sehen wollen, wie lange Ihre Lizenz noch gültig ist oder wenn Sie ein Add-On zur Lizenzverlängerung kaufen wollen, können Sie folgendermaßen vorgehen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.

- Wählen Sie das Kommando: Zeige App-Info.

- Die App-Info-Scheibe wird sichtbar.

- Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Scheibe zu gelangen. Alternativ können Sie auch die

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.

- Die App-Abrechnungs-Scheibe wird sichtbar. Hier sehen Sie Ihr KubiTarock-Konto und die daran gebundenen Lizenzen. Sie sehen auch, wie lange eine Lizenz noch gültig ist.
- Falls Sie eine Lizenz verlängern wollen, müssen Sie im unteren Teil der Scheibe ein passendes Add-On auswählen und auf das entspechende Bild klicken.
- Daraufhin wird die entspechende Store-App aufgerufen und das Add-On wird Ihnen dort zum Kauf angeboten.
- Wenn der Kauf erfolgreich durchgeführt wurde, sehen Sie auf der App-Abrechnungs-Scheibe die geänderten Lizensdaten.

3.36 Einrichten eines Online-Kontos

Wenn Sie ein Online-Konto einrichten und zur Online-Lizenz wechseln wollen, können Sie folgendermaßen vorgehen:

- ••• Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Zeige App-Info.
- Die App-Info-Scheibe wird sichtbar.
- ••• Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken dieser Scheibe, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen.
- Wählen Sie das Kommando: Erzeuge Konto.
- Die Kontoeinrichtungs-Scheibe wird sichtbar. Auf dieser können Sie in zwei Schritten ein Konto einrichten:
    1. Sie müssen eine persönliche E-mail-Addresse als Kontonamen eintragen und einen Verifikationscode anfordern. Sie bekommen dann automatisch eine Anwort-E-Mail mit einem Verifikationscode.
    2. Nachdem Sie die Antwort-E-Mail mit dem Verfikationscode bekommen haben, tragen Sie ihn in das entsprechende Feld ein und lassen den Code überprüfen. Wenn die Überprüfung und die Kontoeinrichtung erfolgreich waren, werden die geänderten Daten auf der App-Abrechnungs-Scheibe angezeigt.

3.37 Löschen des Online-Kontos

Wenn Sie Ihr Online-Konto löschen und stattdessen die Offline-Lizenz verwenden wollen, können Sie folgendermaßen vorgehen:

- ••• Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Zeige App-Info.
- Die App-Info-Scheibe wird sichtbar.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken dieser Scheibe, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen.
- Wählen Sie das Kommando: Lösche Konto.
- Sie werden nochmal abgefragt, ob Sie das wirklich wollen. Mit der Kontolöschung wechseln Sie automatisch zur Offline-Lizenz. Sie können aber jederzeit wieder zur Online-Lizenz wechseln, wenn Sie sich ein neues Konto einrichten.

3.38 Schreiben einer Rezension

Wenn Sie eine Rezension über KubiTarock schreiben wollen, die andere Interessenten der App lesen können, können Sie folgendermaßen vorgehen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Zeige App-Info.
- Die App-Info-Scheibe wird sichtbar. Drücken Sie auf die Taste "Schreiben Sie eine Rezension".
- Es wird Ihnen dann die Seite von KubiTarock im jeweiligen App-Store angezeigt, auf der Sie die Rezension schreiben können.

3.39 Schicken Sie uns eine Support-E-Mail

Wenn Sie ein Problem beim Spielen mit der App feststellen, einen Verbesserungsvorschlag machen oder uns einfach Ihre Meinung mitteilen wollen, können Sie eine E-Mail an den Support von KubiTarock schicken. Dabei können Sie folgendermaßen vorgehen:

- Drücken Sie diese Taste auf dem App-Balken der Spielansicht, um die Liste der Sekundärkommandos anzuzeigen. Am PC können Sie alternativ auch das Menü des Titelbalkens verwenden. Dieses Menü ist detaillierter als das des App-Balkens und Sie können damit fast alle Überlagerungsscheiben direkt erreichen.
- Wählen Sie das Kommando: Zeige App-Info.
- Die App-Info-Scheibe wird sichtbar. Drücken Sie auf die Taste Schicken Sie uns ein Support-E-Mail.
- Es wird dann die Sende-E-Mail-Scheibe dargestellt und Sie können Ihr Anliegen direkt an den Support von KubiTarock schicken. Die E-Mail enthält im Anhang bereits das aktuelle Spiel.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

4 Benutzerschnittstelle

Die Benutzerschnittstelle von KubiTarock ist in die Spielansicht, in einige darin enthaltene Teilbereichsansichten und in verschiedene Überlagerungsscheiben gegliedert:

- Spielansicht
  - Spieleransicht
  - Spieltisch
    - Talon-Ansicht
    - Ergebnis-Ansicht
    - Abrechnungs-Ansicht
- Überlagerungsscheiben
  - Online Spielen
  - Spielassistent
  - Spieleinstellungen
  - Globale Einstellungen
  - Lokale Einstellungen
  - Spieldarstellung
    - Kartenbetrachter
    - Fotoeinfügung
  - Spieltöne
  - Spieledateien
  - Spielearchiv
    - Spielsuche
  - Statistikdateien
  - Bilddateien
  - Log-Dateien
  - Spielnutzer
    - Nutzerfoto
  - Nutzerkonten
  - Online-Gruppe
    - Sitzungs-Einstellungen
  - Quiz-Frage
  - Quiz-Statistik
  - App-Info
    - Sende E-Mail
  - App-Abrechnung
  - Kontoeinrichtung
  - Online Info

Die Spielansicht ist das Fundament der Benutzerschnittstelle. Sie bietet die Oberfläche für die meisten Spiel-Aktionen. Die Spieleransicht und der Spieltisch sind Teilbereiche daraus. Die zusätzlichen Überlagerungsscheiben können ausgewählt werden, um Spieleigenschaften zu verändern oder um Hilfe-Informationen zu bekommen. Wird eine solche Scheibe ausgewählt, wird sie über die Spielansicht geschoben. Sie ist durchscheinend und verdunkelt die Spielansicht teilweise. Die Scheibe wird wieder weggezogen, wenn die Zurück-Taste gedrückt wird oder wenn ein unbedeckter Teil der Spielansicht berührt wird.

Auf den Bereichen der Spielansicht und den Überlagerungsscheiben sind verschiedene passive und aktive Bedienelemente angeordnet. Wärend die passiven Bedienelemente nur zur Anzeige von Text oder Bildern dienen, kann mit den aktiven Elementen interagiert werden, wenn Sie nicht gesperrt sind. Neben den allgemein üblichen aktiven Elementen wie Schalfläche/Taste, Eingabefeld, Listbox, Checkbox, Combobox oder Schieberegler gibt es bei KubiTarock folgende spezifische Elemente:

- Spielkarte
- Aktionsbox

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Nutzerbild

KubiTarock kann sowohl mit Maus, Stift oder Finger als auch mit der Tastatur bedient werden. Für die Bedienung mit der Tastatur sind die folgenden Bedienelemente wesentlich und gesondert beschrieben:

- Spielkarten
- Aktionsbox
- Tastenkürzel

4.1 Spielansicht

Bild 1 zeigt den wichtigsten Teil der Benutzerschnittstelle von KubiTarock - die Spielansicht. Die Spielansicht ist auf allen Geräten gleich. Je nach Gerät und Bedienmodus gibt es aber noch folgende Zusätze, die auch zur Bedienung verwendet werden können:

- Titelbalken auf Personal Computern
- Systembalken auf Mobilgeräten

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

Bild 1: Spielansicht

1. Spieler 1
   Die durch einen rechteckigen Rahmen abgegrenzte Ansicht von Spieler 1 wird in der Regel an der Unterseite der Spielansicht dargestellt und dem aktuellen System-Nutzer zugeordnet. Das lässt sich ändern, nicht aber die

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

generelle Reihenfolge der Spieler 1 bis 4 gegen den Uhrzeigersinn.

2. Spieler 2
   Die Ansicht von Spieler 2 wird in der Regel an der rechten Seite der Spielansicht dargestellt.

3. Spieler 3
   Die Ansicht von Spieler 3 wird in der Regel an der oberen Seite der Spielansicht dargestellt. Der Rahmen dieser Ansicht ist hervorgehoben und das Portrait pulsiert, weil der Spieler 3 gerade aktiviert ist.

4. Spieler 4
   Die Ansicht von Spieler 4 wird in der Regel an der linken Seite der Spielansicht dargestellt. Wenn mehrere Spieler durch den gleichen Nutzer, z. B. den Simulator "Tarobot", gesteuert werden, kann man sie durch ihre hochgestellte Spielernummer unterscheiden.

5. Spieltisch
   Auf dem Spieltisch in der Mitte der Spielansicht werden die gespielten Karten, der Talon und die wichtigsten Daten des aktuellen Spiels angezeigt. Am unteren linken Rand des Spieltisches wird der Aktionshinweis für den aktuellen Spieler angezeigt. Falls der aktuelle System-Nutzer den Spieler steuert, wird gegebenenfalls darunter noch eine Aktionsbox angezeigt. Mit dieser kann er Ansagen oder Aktionen auswählen.

6. App-Balken
   Der App-Balken ermöglicht es, allgemeine Aufgaben auszuführen, wie z.B. das Rückgängigmachen einer unerwünschten Aktion oder die Anzeige von Hilfsinformationen. Er kann entweder einen festen Platz oberhalb des Spieltisches einnehmen oder den oberen Rand des Spieltisches überlappen. Im letzteren Fall ist der Hintergrund durchscheinend, so dass man den überlappten Teil des Spieltisches noch erkennen kann. Außerdem kann er in diesem Fall jederzeit aus- und wieder eingeblendet werden, indem man auf eine freie Fläche der Spielansicht klickt. Ist die lokale Option "Automatische App-Balken-Unterdrückung" ausgewählt. wird der nicht fixierte App-Balken automatisch unterdrückt, wenn der Spieler des Systemnutzers deaktiviert wird.

7. Zuschauer-Portraits
   Falls beim Online-Spielen Zuschauer dabei sind, werden ihre Portraits von links nach rechts im App-Balken dargestellt. Ein Zuschauer-Portrait kann von einem aktivierten Spieler angeklickt werden, um mit dem Zuschauer den Platz zu wechseln oder sich von dem Zuschauer als Spieler und Sitzungsteilnehmer ersetzen zu lassen. Aber auch der Zuschauer selbst kann sein Portrait anklicken, um sich als Spieler einzuwechseln, wenn ein Platz frei ist.

8. Diese Taste ist nur sichtbar, wenn die Spielansicht im Vollbild-Modus dargestellt ist. Drücken Sie diese Taste, um den Vollbild-Modus auszuschalten. Die Spielansicht wird dann wieder in einem Desktop-Fenster dargestellt.

9. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie die letzte Aktion rückgängig machen wollen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Strg+Z betätigen. Die Taste ist nicht verwendbar, wenn der Aktions-Speicher leer ist oder während eine Animation läuft.

10. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie die zuletzt zurückgenommene Aktion wiederholen wollen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Strg+Y betätigen. Die Taste ist nicht verwendbar, wenn der Wiederhol-Speicher leer ist.

11. Dies Taste wechselt ihre Darstellung und Funktion:

    - Die Taste wird angezeigt, wenn Sie offline sind und nicht im Quiz-Modus spielen. Wenn Sie die

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Taste drücken, wird ein neues Offline-Spiel gestartet. Falls der aktuelle Spielstand noch nicht gesichert ist, wird eine entsprechende Meldung ausgegeben. Abhängig von Ihrer Antwort wird dann der aktuelle Spielstand noch gesichert oder verworfen, bevor das neue Spiel startet. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Strg+N betätigen.

- Diese Taste wird angezeigt, wenn das aktuelle Offline-Spiel im Quiz-Modus läuft. Wenn Sie die Taste drücken, wird ein neues Quiz-Spiel gestartet. Falls der aktuelle Spielstand noch nicht gesichert ist, wird eine entsprechende Meldung ausgegeben. Abhängig von Ihrer Antwort wird dann der aktuelle Spielstand noch gesichert oder verworfen, bevor das neue Spiel startet. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Strg+N betätigen.

- Diese Taste wird nur angezeigt, wenn Sie online sind. Wenn Sie die Taste drücken, wird eine Meldungsbox mit der Frage ausgegeben, ob Sie wirklich aus der Online-Sitzung ausscheiden wollen. Ist das der Fall, wird der Online-Modus beendet und das Offline-Spiel wird wieder geladen, das vor der Online-Sitzung angezeigt wurde.

- Diese Taste wird blinkend angezeigt, wenn gerade eine extensive Animation abläuft. Wenn Sie sie drücken, wird die laufende Animation gestoppt. Die Verarbeitung der aktuellen Aufgabe wird beendet, sobald ein konsistenter Spielstand erreicht ist. Alternativ können Sie auch die Taste Esc auf der Tastatur betätigen.

12. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie das aktuelle Spiel noch mal neu starten wollen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Strg+R betätigen. Die Taste ist nicht verwendbar, wenn der Aktions-Speicher leer ist.

13. Drücken Sie diese Taste, um das Spiel animiert rückwärts ablaufen zu lassen. Die Taste ist nicht verwendbar, wenn der Aktions-Speicher leer ist.

14. Drücken Sie diese Taste, um das Spiel animiert vorwärts ablaufen zu lassen. Die Taste ist nicht verwendbar, wenn der Wiederhol-Speicher leer ist.

15. Drücken Sie diese Taste, um Hilfs-Informationen zum aktuellen Inhalt der Spielansicht auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen. Diese Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht. Alternativ können Sie auch die Taste F1 auf der Tastatur betätigen. Die Funktion ist nur verfügbar, wenn eine Internetverbindung besteht.

16. Wenn bei der aktuellen Breite der Spielansicht nicht alle Primärkommandos des App-Balkens als Tasten angezeigt werden können, werden die überzähligen Primärkommandos in die Liste der Sekundärkommandos verschoben, die mit dieser Taste aufgeklappt werden kann. Außerdem bewirkt das Drücken der Taste, dass der App-Balken in seiner maximalen Größe angezeigt wird. In seiner maximalen Größe zeigt der App-Balken noch eine Beschriftung unter jeder Kommandotaste. Die folgenden Sekundärkommandos am Ende der Liste werden auch bei ausreichend großer Breite der Spielansicht nicht als Tasten dargestellt:

    - Spiele online
      Wählen Sie dieses Kommando, um die Online-Spielen-Scheibe anzuzeigen. Sie können hier einer Online-Sitzung beitreten oder eine aktive Online-Sitzung wieder verlassen. Außerdem können Sie versuchen, eine gestörte Sitzung zu erneuern.

    - Neues Quiz-Spiel / Beende Quiz-Modus
      Dieses Kommando wechselt seine Funktion in Abhängigkeit vom Spiel-Modus:

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Im Offline-Modus können Sie ein neues Quiz-Spiel beginnen. Falls das aktuelle Spiel noch nie über die Lizitation hinaus gespielt wurde, wird es als Quiz-Spiel durchgeführt. Andernfalls wird ein neues Quiz-Spiel ausgegeben.
- Im Quiz-Modus können Sie den Quiz-Modus beenden und das aktuelle Spiel ohne weitere Quizfragen weiter spielen. Die im Quiz-Spiel erworbenen Punkte bleiben Ihnen erhalten.
- Im Online-Modus ist das Kommando gesperrt.

- Ändere Einstellungen
  Wählen Sie dieses Kommando, um die Spiel-Einstellungs-Scheibe anzuzeigen. Sie können auf dieser Scheibe Eigenschaften einstellen, die nur für die aktuelle Spieledatei gelten. Darüber hinaus können Sie von dieser Scheibe aus auch noch andere Einstellungsscheiben erreichen:
  - Lokale-Einstellungs-Scheibe
    Auf dieser Scheibe können Sie Eigenschaften einstellen, die nur für das aktuelle Endgerät gelten.
  - Spiel-Darstellungs-Scheibe
    Auf dieser Scheibe können Sie ein Farbthema für die Spielansicht, die Kartenvorderseite und die Kartenrückseite ändern. Auch diese Einstellungen gelten nur für das aktuelle Endgerät.
  - Spieltöne-Scheibe
    Auf dieser Scheibe können Sie die Lautstärken für die Sprachausgabe und für sonstige Spieltöne individuell einstellen. Auch diese Einstellungen gelten nur für das aktuelle Endgerät.
  - Globale-Einstellungs-Scheibe
    Auf dieser Scheibe können Sie Eigenschaften einstellen, die für jedes Spiel gelten. Außerdem werden diese Eigenschaften über alle Endgeräte synchronisiert, auf denen Sie sich mit dem gleichen Konto anmelden.

- Verwalte Spieledateien
  Wählen Sie dieses Kommando, um die Spieledateien-Scheibe anzuzeigen. Sie können auf dieser Scheibe das aktuelle Spiel kommentieren, es sichern, es mit anderen teilen, in den Editier-Modus wechseln, in einen Ordner Ihrer Wahl speichern oder eine in einem beliebigen Ordner gespeicherte Spieledatei laden. Außerdem können Sie von dieser Scheibe aus auch noch andere Dateiverwaltungs-Scheiben erreichen:
  - Spielearchiv-Scheibe
    Sie können auf dieser Scheibe einen Archivordner Ihrer Wahl auswählen und ein archiviertes Spiel wieder öffnen. Außerdem können Sie die archivierten Dateien filtern, durchsuchen, kopieren, löschen oder mit anderen teilen.
  - Statistikdateien-Scheibe
    Sie können auf dieser Scheibe einen Ordner Ihrer Wahl auswählen, in dem die Statistikdateien von KubiTarock gespeichert werden. Außerdem können Sie Statistikdateien öffnen, kopieren, löschen oder mit anderen teilen.
  - Bilddateien-Scheibe
    Sie können auf dieser Scheibe einen Ordner Ihrer Wahl auswählen, in dem die von Ihnen erzeugten Kartenrückseiten und Nutzerportraits gespeichert werden. Außerdem können Sie die Dateien kopieren, löschen oder mit anderen teilen.
  - Log-Dateien-Scheibe
    Sie können auf dieser Scheibe einen Ordner Ihrer Wahl auswählen, in dem die Log-Dateien von KubiTarock gespeichert werden. Außerdem werden dort auch Dateien gespeichert, die einem von Ihnen erzeugten E-Mail angehängt wurden. Sie können die Dateien anschauen, kopieren, löschen oder mit anderen teilen.

- Verwalte Spielnutzer
  Klicken Sie auf das Kommando, um die Spielnutzer-Scheibe anzuzeigen. Sie können auf dieser Scheibe neue Nutzer einrichten oder vorhandene Nutzer löschen. Außerdem können Sie einem Nutzer einen oder mehrere Spieler zuordnen und die Positionen der Spieler verändern. Darüber hinaus können Sie von dieser Scheibe aus auch noch andere auf Nutzer bezogene Scheiben erreichen:
  - Nutzerkonten-Scheibe

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Sie zeigt in einer Tabelle die Kontostände aller lokalen Nutzer. Wenn der Zugriff auf eine Online-Gruppe verifiziert ist, werden auch die Online-Kontostände angezeigt. Sie können hier die Kontostände auch auf 0 zurücksetzen.
    - Online-Gruppen-Scheibe
      Hier können Sie eine Nutzergruppe für Online-Spiele einrichten und verwalten, wenn Sie Inhaber eines aktiven Online-Gruppen-Add-Ons sind. Sie können den Add-On-Kauf mit der App-Abrechungs-Scheibe durchführen. Eine Online-Gruppe wird in einer Microsoft-Azure-Datenbank gespeichert und kann bis zu 12 Mitglieder umfassen.

- Zeige Statistiken
  Wählen Sie dieses Kommando, um die Statistiken-Scheibe anzuzeigen. Sie können auf dieser Scheibe die Entwicklung Ihres Erfolgs beim Spielen kalenderbezogen ablesen.

- Zeige App-Info
  Wählen Sie dieses Kommando, um die App-Info-Scheibe anzuzeigen. Sie können auf dieser Scheibe Informationen über die Applikation finden und in den Store zu wechseln, um dort eine Rezension über die Applikation zu schreiben. Außerdem können Sie sich bei einem Problem mit KubiTarock eine E-Mail direkt an den Support von KubiTarock schicken. Darüber hinaus können Sie von dieser Scheibe aus auch noch die nächste Applikations Scheibe erreichen:
    - App-Abrechnungs-Scheibe
      Diese Scheibe wird nur angezeigt, wenn Sie die Onlinelizenz verwenden. Sie können auf dieser Scheibe die Abrechnung für Ihre Nutzungslizenzen ansehen. Außerdem können Sie im Store der jeweiligen Plattform ein Add-On zur Verlängerung Ihrer Spiellizenz oder Ihrer Online-Gruppe erwerben.
    - Kontoeinrichtung
      Auf dieser Scheibe können Sie ein neues Online-Konto einrichten oder zu einem anderen Konto wechseln, dass Sie schon eingerichtet haben.

- Zeige Neuigkeiten
  Wählen Sie dieses Kommando, um die neuesten Online-Informationen von KubiTarock auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen.

- Zeige Lernprogramme
  Wählen Sie dieses Kommando, um die Lernprogramme von KubiTarock in der Online-Info-Scheibe anzuzeigen.

- Schließe App
  Wählen Sie dieses Kommando, um die KubiTarock zu beenden. Vorher werden Sie noch gefragt, ob Sie das wirklich wollen. Fall Sie sich noch in einer Online-Sitzung befinden, werden Sie darauf hingewiesen. Sie sollten die Online-Sitzung vor dem Schließen der App verlassen, sonst kann es passieren, dass die Sitzung nicht mehr synchron ist und beendet werden muss, obwohl andere Spieler noch weiterspielen wollen.

Die Spielansicht kann auch in verschiedenen Ausrichtungen und Größen angezeigt werden.

4.1.1 Titelbalken

Bild 2 zeigt den Titelbalken, der nur auf PCs im Desktop-Modus verwendet wird.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

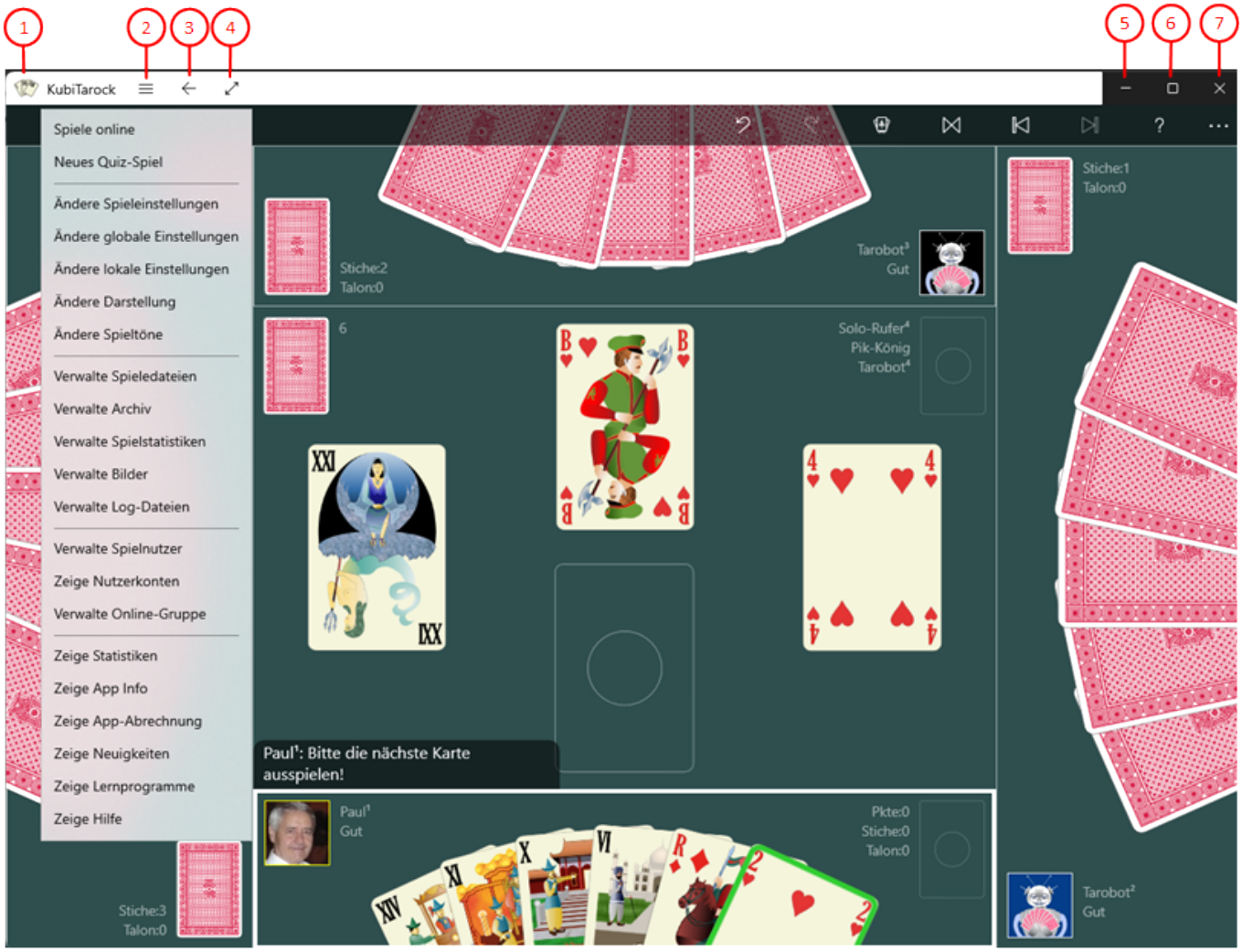


Bild 2: Titelbalken

1. Wenn Sie das App-Symbol anklicken, wird normalerweise ein Systemmenü aufgeklappt in dem Sie Befehle zum Verschieben des App-Fensters, zum Ändern der Fenstergröße usw. finden. In der aktuellen UWP-Version funktioniert das leider nicht.

2. Drücken Sie diese Taste, wenn, wie in Bild 2 dargestellt, die Liste der Sekundärkommandos aufgeklappt werden soll. Im Gegensatz zu der Liste, die Sie mit der Mehr-Taste auf dem App-Balken erhalten können, ist diese Liste detaillierter und enthält keine verschobenen Primärkommandos:

   - Spiele online
     Wählen Sie dieses Kommando, um die Online-Spielen-Scheibe anzuzeigen. Sie können hier einer Online-Sitzung beitreten oder eine aktive Online-Sitzung wieder verlassen. Außerdem können Sie versuchen, eine gestörte Sitzung zu erneuern.

   - Neues Quiz-Spiel / Beende Quiz-Modus
     Dieses Kommando wechselt seine Funktion in Abhängigkeit vom Spiel-Modus:
     - Im Offline-Modus können Sie ein neues Quiz-Spiel beginnen. Falls das aktuelle Spiel noch nie über die Lizitation hinaus gespielt wurde, wird es als Quiz-Spiel durchgeführt. Andernfalls wird ein neues Quiz-Spiel ausgegeben.
     - Im Quiz-Modus können Sie den Quiz-Modus beenden und das aktuelle Spiel ohne weitere Quizfragen weiter spielen. Die im Quiz-Spiel erworbenen Punkte bleiben Ihnen erhalten.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

    - Im Online-Modus ist das Kommando gesperrt.

- Ändere Spieleinstellungen
  Wählen Sie dieses Kommando, um die Spiel-Einstellungen anzuzeigen. Sie können auf dieser Überlagerungsscheibe Eigenschaften einstellen, die nur für die aktuelle Spieledatei gelten.

- Ändere globale Einstellungen
  Wählen Sie dieses Kommando, um die Globale-Einstellungen anzuzeigen. Auf dieser Überlagerungsscheibe können Sie Eigenschaften einstellen, die für jedes Spiel gelten. Außerdem werden diese Eigenschaften über alle Endgeräte synchronisiert, auf denen Sie sich mit dem gleichen Konto anmelden.

- Ändere lokale Einstellungen
  Wählen Sie dieses Kommando, um die Lokale-Einstellungen anzuzeigen. Auf dieser Überlagerungsscheibe können Sie Eigenschaften einstellen, die nur für das aktuelle Endgerät gelten.

- Ändere Darstellung
  Wählen Sie dieses Kommando, um die Spiel-Darstellung anzuzeigen. Sie können damit ein Farbthema für die Spielansicht, die Kartenvorderseite und die Kartenrückseite ändern. Auch diese Einstellungen gelten nur für das aktuelle Endgerät.

- Ändere Spieltöne
  Wählen Sie dieses Kommando, um die Spieltöne anzuzeigen. Damit können Sie die Lautstärken für die Sprachausgabe und für sonstige Spieltöne individuell einstellen. Auch diese Einstellungen gelten nur für das aktuelle Endgerät.

- Verwalte Spieledateien
  Wählen Sie dieses Kommando, um die Spieledateien-Scheibe anzuzeigen. Sie können auf dieser Scheibe das aktuelle Spiel kommentieren, es sichern, es mit anderen teilen, in den Editier-Modus wechseln, in einen Ordner Ihrer Wahl speichern oder eine in einem beliebigen Ordner gespeicherte Spieledatei laden.

- Verwalte Archiv
  Wählen Sie dieses Kommando, um die Spielearchiv-Scheibe anzuzeigen. Sie können auf dieser Scheibe einen Archivordner Ihrer Wahl auswählen und ein archiviertes Spiel wieder öffnen. Außerdem können Sie die archivierten Dateien filtern, durchsuchen, kopieren, löschen oder mit anderen teilen.

- Verwalte Spielstatistiken
  Wählen Sie dieses Kommando, um die Statistikdateien-Scheibe anzuzeigen. Sie können auf dieser Scheibe einen Ordner Ihrer Wahl auswählen, in dem die Statistikdateien von KubiTarock gespeichert werden. Außerdem können Sie Statistikdateien öffnen, kopieren, löschen oder mit anderen teilen.

- Verwalte Bilder
  Wählen Sie dieses Kommando, um die Bilddateien-Scheibe anzuzeigen. Sie können auf dieser Scheibe einen Ordner Ihrer Wahl auswählen, in dem die von Ihnen erzeugten Kartenrückseiten und Nutzerportraits gespeichert werden. Außerdem können Sie die Dateien kopieren, löschen oder mit anderen teilen.

- Verwalte Log-Dateien
  Wählen Sie dieses Kommando, um die Log-Dateien-Scheibe anzuzeigen. Sie können auf dieser Scheibe einen Ordner Ihrer Wahl auswählen, in dem die Log-Dateien von KubiTarock gespeichert werden. Außerdem werden dort auch Dateien gespeichert, die einem von Ihnen erzeugten E-Mail angehängt wurden. Sie können die Dateien anschauen, kopieren, löschen oder mit anderen teilen.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Verwalte Spielnutzer
  Klicken Sie auf das Kommando, um die Spielnutzer-Scheibe anzuzeigen. Sie können auf dieser Scheibe neue Nutzer einrichten oder vorhandene Nutzer löschen. Außerdem können Sie einem Nutzer einen oder mehrere Spieler zuordnen und die Positionen der Spieler verändern.

- Zeige Nutzerkonten
  Klicken Sie auf das Kommando, um die Nutzerkonten-Scheibe anzuzeigen. Sie zeigt in einer Tabelle die Kontostände aller lokalen Nutzer. Wenn der Zugriff auf eine Online-Gruppe verifiziert ist, werden auch die Online-Kontostände angezeigt. Sie können hier die Kontostände auch auf 0 zurücksetzen.

- Verwalte Online-Gruppe
  Klicken Sie auf das Kommando, um die Online-Gruppen-Scheibe anzuzeigen. Hier können Sie eine Nutzergruppe für Online-Spiele einrichten und verwalten, wenn Sie Inhaber eines aktiven Online-Gruppen-Add-Ons sind. Sie können den Add-On-Kauf mit der App-Abrechungs-Scheibe durchführen. Eine Online-Gruppe wird in einer Microsoft-Azure-Datenbank gespeichert und kann bis zu 12 Mitglieder umfassen.

- Zeige Statistiken
  Wählen Sie dieses Kommando, um die Statistiken-Scheibe anzuzeigen. Sie können auf dieser Scheibe die Entwicklung Ihres Erfolgs beim Spielen kalenderbezogen ablesen.

- Zeige App-Info
  Wählen Sie dieses Kommando, um die App-Info-Scheibe anzuzeigen. Sie können auf dieser Scheibe Informationen über die Applikation finden und in den Store zu wechseln, um dort eine Rezension über die Applikation zu schreiben. Außerdem können Sie sich bei einem Problem mit KubiTarock eine E-Mail direkt an den Support von KubiTarock schicken.

- Zeige App-Abrechnung
  Wählen Sie dieses Kommando, um die App-Abrechnungs-Scheibe anzuzeigen. Diese Scheibe wird nur angezeigt, wenn Sie die Onlinelizenz verwenden. Sie können auf dieser Scheibe die Abrechnung für Ihre Nutzungslizenzen ansehen. Außerdem können Sie im Store der jeweiligen Plattform ein Add-On zur Verlängerung Ihrer Spiellizenz oder Ihrer Online-Gruppe erwerben.

- Zeige Neuigkeiten
  Wählen Sie dieses Kommando, um die neuesten Online-Informationen von KubiTarock auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen.

- Zeige Lernprogramme
  Wählen Sie dieses Kommando, um die Lernprogramme von KubiTarock in der Online-Info-Scheibe anzuzeigen.

- Zeige Hilfe
  Wählen Sie dieses Kommando, um kontext-sensitive Hilfe auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen. Alternativ können Sie auch die Taste F1 auf der Tastatur betätigen.

3. Die Funktion der Zurück-Taste hängt vom aktuellen Zustand der Spielansicht ab:
   - Falls eine Animation läuft, können Sie damit die Animation zu stoppen.
   - Falls die Hilfescheibe sichtbar ist, können Sie sie damit verschwinden lassen.
   - Falls eine Überlagerungsscheibe sichtbar ist, können Sie sie damit verschwinden lassen.
   - Falls eine Karte als Quelle für eine Austauschaktion im Editiermodus markiert ist, können Sie die Markierung damit löschen.

4. Diese Taste wechselt ihre Darstellung und Funktion: Das Erweitern-Bild wird angezeigt, wenn sich die Spielansicht nicht im Vollbild-Modus befindet, und das Reduzieren-Bild wird gezeigt, wenn sich die Spielansicht

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

im Vollbild-Modus befindet:

- Drücken Sie diese Taste, um die Spielansicht im Vollbild-Modus darzustellen. In diesem Modus belegt die Spielansicht den gesamten Bildschirm und der Titelbalken wird ausgeblendet. Um den Titelbalken wieder einzublenden, müssen Sie entweder die Maus am oberen Bildschirmrand bewegen oder mit dem Finger eine Wischbewegung vom oberen Bildschirmrand nach innen durchführen.

- Drücken Sie diese Taste, um den Vollbild-Modus wieder auszuschalten. Die Spielansicht wird dann wieder in einem Desktop-Fenster dargestellt. Die Taste wird im Vollbild-Modus auch auf dem App-Balken angezeigt.

5. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie die Applikation minimieren wollen. Um sie wieder normal darzustellen, können Sie das Applikations-Symbol im Task-Balken anklicken.

6. Diese Taste wechselt ihre Darstellung und Funktion: Die Maximierungs-Taste wird angezeigt, wenn sich die Spielansicht nicht maximiert ist. Andernfalls wird die Reduktionstaste angezeigt:
   - Drücken Sie diese Taste, um die Spielansicht zu maximieren. Wie bei der Vollbild-Taste belegt die Spielansicht dann den gesamten Bildschirm. Nur der Titelbalken wird hierbei nicht ausgeblendet.
   - Drücken Sie diese Taste, um die Maximierung wieder auszuschalten. Die Spielansicht wird dann wieder in einem Desktop-Fenster dargestellt.

7. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie die Applikation beenden wollen. Vor Beendigung wird im Offline-Modus der aktuelle Spielstand automatisch gespeichert. Im Online-Modus werden Sie automatisch abgemeldet.

4.1.2 Systembalken

Bild 3 zeigt einen Off-Screen-Systembalken, wie er auf manchen Android-Geräten verwendet wird.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

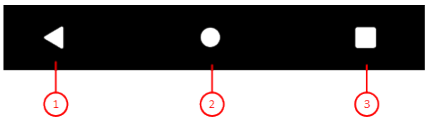


Bild 3: Off-Screen-Systembalken

1. Zurück-Taste
   Die Funktion der Zurück-Taste in KubiTarock hängt vom aktuellen Zustand der Spielansicht ab:
   - Falls eine Animation läuft, können Sie damit die Animation zu stoppen.
   - Falls die Hilfescheibe sichtbar ist, können Sie sie damit verschwinden lassen.
   - Falls eine Überlagerungsscheibe sichtbar ist, können Sie sie damit verschwinden lassen.
   - Falls eine Karte als Quelle für eine Austauschaktion im Editiermodus markiert ist, können Sie die Markierung damit löschen.
   - Falls keine der vorher beschriebenen Fälle zutrifft, wird die Applikation suspendiert. Dabei wird im Offline-Modus der aktuelle Spielstand automatisch gespeichert. Im Online-Modus werden Sie automatisch abgemeldet.
2. System-Taste
   Drücken Sie diese Taste, wenn Sie KubiTarock vorübergehend verlassen wollen. Vom Start-Bildschirm aus können Sie eine andere Applikation aufrufen und später mit 3) wieder zu KubiTarock zurückkehren.

3. Gestartete-Apps-Taste
   Drücken Sie diese Taste, wenn Sie die gestarteten Apps unter Android sehen wollen. Durch Anklicken können Sie eine davon wieder aktivieren.

Bild 65 und Bild 66 zeigen einen On-Screen-Systembalken, wie er auf manchen Android-Geräten verwendet wird. Im Querformat können Sie diesen ausschalten und die Spielansicht vergrößern.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

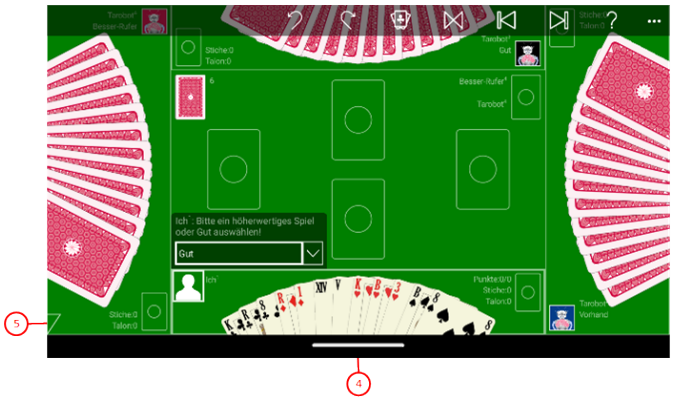


Bild 65: On-Screen-Systembalken eingeschaltet

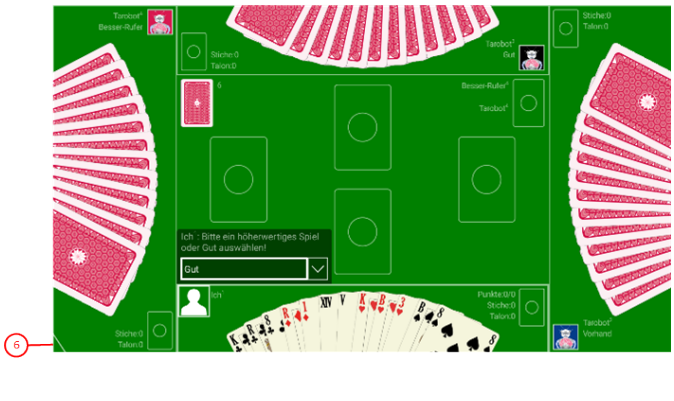


Bild 66: On-Screen-Systembalken ausgeschaltet

4. On-Screen-Systembalken eingeschaltet

5. Erweitern-Spitze
   Klicken Sie auf diese Spitze, wenn Sie den On-Screen-Systembalken ausschalten und die Spielansicht erweitern wollen.

6. Reduzieren-Spitze
   Klicken Sie auf diese Spitze, wenn Sie die ursprüngliche Größe der Spielansicht wieder herstellen und den On-Screen-Systembalken wieder einschalten wollen.

4.1.3 Ansichtsgröße und Ausrichtung

Wie in den Bildern der Tabelle 7 dargestellt, kann die Spielansicht in verschiedenen Größen und Ausrichtungen angezeigt werden.

Im Desktop-Modus kann die Größe des Applikationsfensters beliebig verändert werden. Im Tablet-Modus und auf Mobil-Geräten wird normalerweise der gesamte Bildschirm für die Spielansicht verwendet. Im Tablet-Modus kann der Bildschirm aber im Querformat auch zwischen zwei Anwendungen geteilt werden. Die horizontale Größe der Spielansicht lässt sich dabei ab einer bestimmten Mindestbreite stufenlos bis zur maximalen Bildschirmbreite verstellen.

Bild 4: Spielansicht auf dem Desktop

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Bild 5: Spielansicht im Voll-Bildschirm-Querformat

Bild 6: Spielansicht im Voll-Bildschirm-Hochformat

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Bild 7: Spielansicht im Halb-Bildschirm-Querformat mit zwei Anwendungen

Tabelle 7: Ansichtsgröße und Ausrichtung

Die Ausrichtung des Bildschirms und damit der Spielansicht kann durch Drehen verändert werden, wenn das Gerät das unterstützt. Falls nicht, können Sie die Ausrichtung bei den Systemeinstellungen für die Bildschirmdarstellung verändern.

4.1.4 Spieleransicht

Bild 8 zeigt eine einzelne Spieleransicht aus der gesamten Spielansicht.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

Bild 8: Spieleransicht

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

1. Spielerprofil
   Das Spielerprofil kombiniert einen der vier Spieler mit einem Nutzer. Mindestens ein Spieler muss durch den aktuellen System-Nutzer kontrolliert werden, was hier der Fall ist:
   - Das Nutzerbild zeigt den aktuellen Nutzer oder ein vorgegebenes Bild. Als Nutzername ist "Ich" vorgegeben. Es kann aber ein beliebiger Name verwendet werden. Die Kombination aus Nutzername und hochgestellter Spielernummer stellt den Spielernamen dar. So können auch solche Spieler unterschieden werden, die vom gleichen Nutzer gesteuert werden. Es ist beispielsweise möglich, dass der aktuelle System-Nutzer zu Analysezwecken mehrere oder alle Spieler steuert. Falls der Spieler aktiviert ist, kann das Nutzerbild auch angeklickt werden, um den Spielassistenten zu aktivieren.
   - Spieler, die nicht vom aktuellen System-Nutzer gesteuert werden, werden vom eingebauten Simulator gesteuert. Auch ihnen kann auch ein beliebiger Nutzer mit Namen und Porträt zugeordnet werden. Ist das nicht der Fall, werden der vorgegebene Name des Simulators "Tarobot" und das vorgegebene Simulator-Porträt verwendet.
   - Wenn der Spieler Kartengeber ist, wird der Rahmen um das Nutzerfoto farblich hervorgehoben. Beim Online-Spielen wird auch für den Spiel-Master eine spezielle Rahmenfarbe verwendet.
   - Unter dem Spielernamen werden noch die aktuellen Gebote und Ansagen des Spielers angezeigt.

2. Ansichtsrahmen
   Die Spieleransicht wird durch einen rechteckigen Rahmen von den anderen Teilen der Spielansicht abgegrenzt. Der Rahmen fasst das Spielerprofil, die Handkarten und den Stiche-Stapel zusammen. Beim jeweils aktiven Spieler wird der Rahmen farblich hervorgehoben. Außerdem pulsiert das Porträt des aktiven Spielers: Es ändert seine Größe zyklisch im Rahmen bestimmter Grenzen. Wenn der aktuelle System-Nutzer es anklickt, führt der Simulator die nächste Aktion des aktivierten Spielers aus. Das ist bei einem vom Simulator gesteuerten Spieler nur dann notwendig, wenn die Autoplay-Funktion deaktiviert oder suspendiert ist.

3. Stiche und Punkte
   Auf diesem Stapel werden die vom Spieler gemachten Stiche und die nach der Talon Aufnahme überzähligen Karten abgelegt. Neben dem Stapel werden die Anzahl gemachter Stiche und die Anzahl der nach der Talon-Aufnahme abgelegten Karten angezeigt. Sollten sich bei den nach Talon-Aufnahme abgelegten Karten auch Tarock-Karten befinden, wird deren Anzahl zusätzlich angegeben. Außerdem werden nach Spielende die erzielten Punkte angezeigt. Bei den vom aktuellen System-Nutzer gesteuerten Spielern werden die erzielten Punkte schon während des Spiels angegeben.

4. Handkarten
   Hier werden die Karten angezeigt, die der Spieler noch in der Hand hält. Bei den vom aktuellen System-Nutzer gesteuerten Spielern werden die Kartenvorderseiten, bei allen anderen Spielern die Kartenrückseiten dargestellt.

4.1.5 Spieltisch

Der Spieltisch in der Mitte der Spielansicht kann unterschiedliche Inhalte darstellen:

- Normal-Ansicht (Bild 9)
  Diese Ansicht wird zu Spielbeginn, während des Lizitationsprozesses und während der Spielausführung angezeigt.
- Talon-Ansicht (Bild 10)
  Diese Ansicht wird automatisch angezeigt, wenn ein Spieler den Lizitationsprozess mit einem positiven Spiel gewonnen hat, bei dem der Spieler eine Hälfte des Talons aneignen kann. Sie bleibt sichtbar, bis die erste Karte gespielt wird. Diese Ansicht kann auch noch nach Spielende von der Ergebnis-Ansicht des Spieltisches aus angefordert werden. Sie zeigt dann die liegengebliebenen Talon-Karten mit ihrem Punktewert.
- Ergebnis-Ansicht (Bild 11)
  Diese Ansicht wird angezeigt, wenn das Spiel abgeschlossen ist. Das ist der Fall, nachdem entweder der letzte Stich eingezogen wurde oder das Spiel vorzeitig verloren wurde. Bei den meisten Spielen kann auch noch

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

zwischen dieser und der Talon-Ansicht gewechselt werden, um die liegengebliebenen Talon-Karten und ihren Punktewert zu betrachten.

- Abrechnungs-Ansicht (Bild 12)
  Diese Ansicht wird nach der Ergebnisansicht angezeigt, wenn das Spielergebnis auf die beteiligten Nutzerkonten gebucht wurde.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

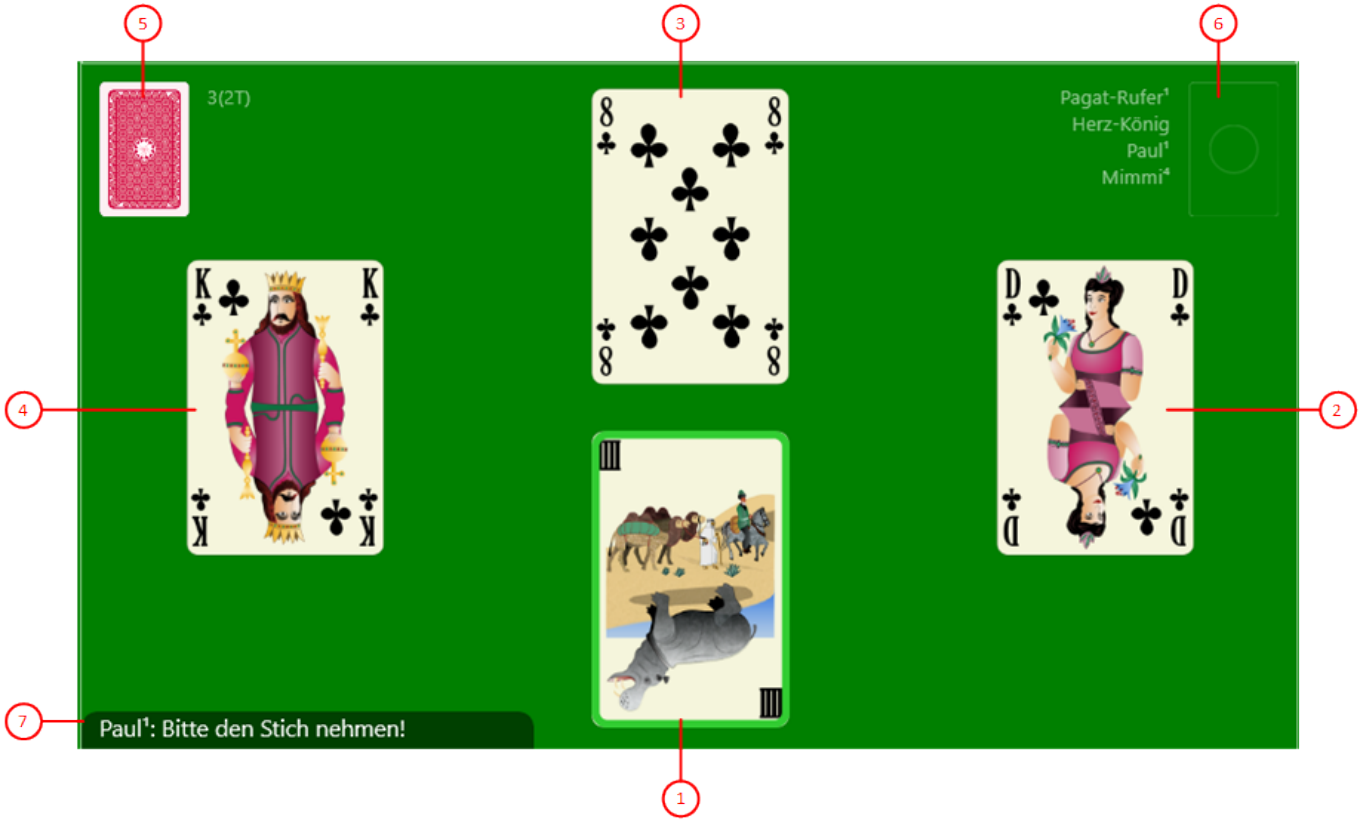


Bild 9: Spieltisch in der Normalansicht

1. Karte vom unteren Spieler
   Hier wird die Karte dargestellt, die der untere Spieler gespielt hat.

2. Karte vom rechten Spieler
   Hier wird die Karte dargestellt, die der rechte Spieler gespielt hat.

3. Karte vom oberen Spieler
   Hier wird die Karte dargestellt, die der obere Spieler gespielt hat.

4. Karte vom linken Spieler
   Hier wird die Karte dargestellt, die der linke Spieler gespielt hat.

5. Talon
   Hier wird der Talon-Stapel dargestellt. Die Anzahl der im Talon vorhandenen Karten wird rechts daneben angezeigt. Falls der Talon zur Hälfte aufgenommen wurde, wird zusätzlich noch in Klammer die Anzahl der liegengelassenen Tarock-Karten angezeigt.

6. Aktuelles Spiel
   Hier wird der gemischte Kartenstapel vor der Kartenausgabe dargestellt. Links daneben wird der Name des

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

aktuellen Spiels angezeigt. In einen Rufer-Spiel wird der Name der gerufenen Karte oder "4. König/Dame" angezeigt. Letzteres ist der Fall, wenn der Rufer selbst drei Könige/Damen in der Hand hat. Darunter wird noch der Name des gerufenen Spielers angezeigt, sobald dieser sich offenbart hat. Der gerufene Spieler darf sich aber nur dadurch offenbaren, dass er entweder die gerufenen Karte ausspielt oder dass er "König ultimo" ansagt, wenn ein König gerufen wurde.

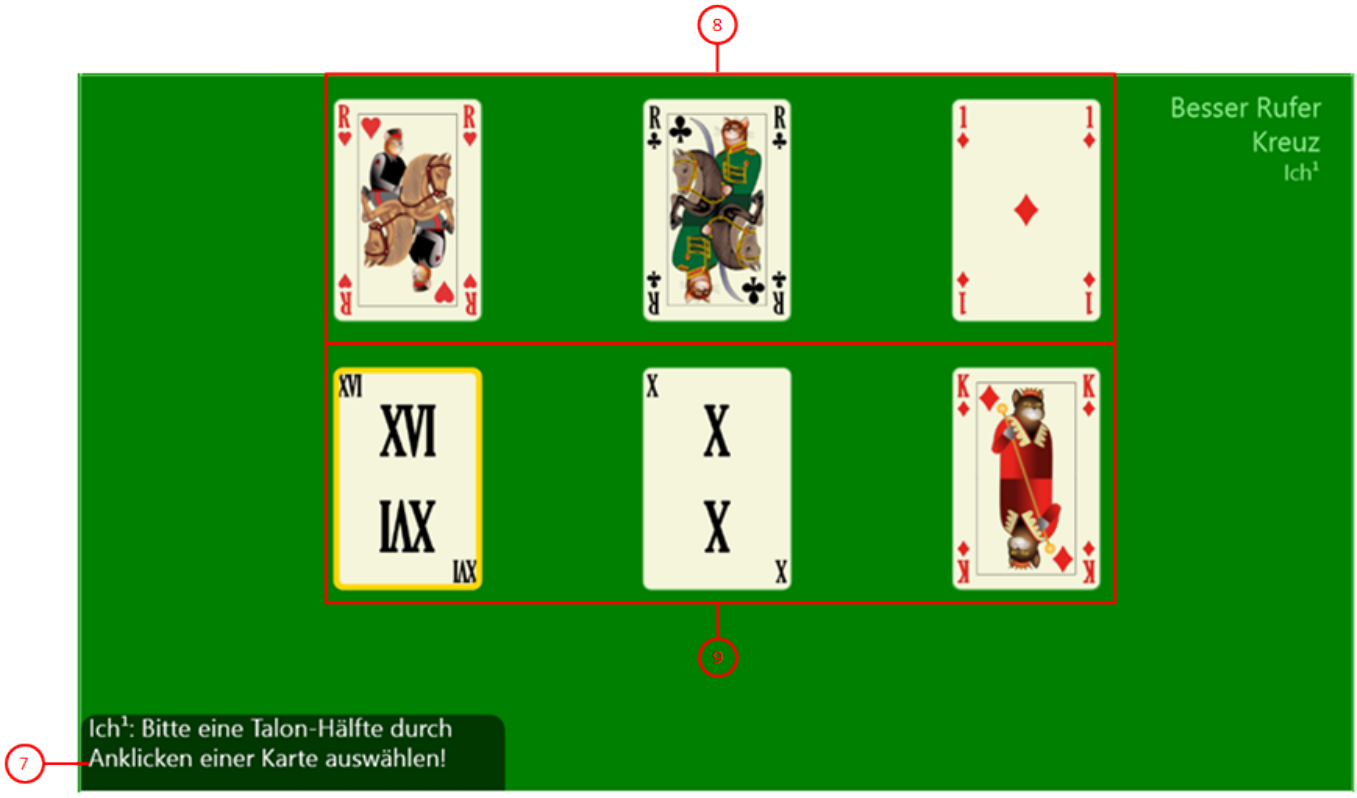
7. Aktionshinweis
   Hier wird für den aktiven Spieler ein Aktionshinweis angezeigt, wie z. B. "Bitte den Stich nehmen". Wird der aktive Spieler durch den aktuellen System-Nutzer gesteuert, kann dieser die Aktion manuell mit dem Finger oder mit der Maus durchführen. Andernfalls führt der Simulator die Aktion aus. Falls die Autoplay-Funktion suspendiert oder ausgeschaltet ist, muss der aktuelle System-Nutzer den Simulator dazu anstoßen, in dem er das pulsierende Porträt anklickt.
   Wenn ein vom aktuellen System-Nutzer gesteuerter Spieler aktiv ist, wird bei Bedarf unterhalb des Aktionshinweises noch die Aktionsbox angezeigt. Aus dieser kann der Nutzer eine der angebotenen Aktionen oder eine oder mehrere der angebotenen Ansagen auswählen.

4.1.5.1 Spieltisch - Talon-Ansicht

Bild 10 zeigt den Spieltisch in der Talon-Ansicht. Diese Ansicht wird automatisch angezeigt, wenn ein Spieler den Lizitationsprozess mit einem positiven Spiel gewonnen hat, bei dem der Spieler eine Hälfte des Talons aneignen kann. Sie bleibt sichtbar, bis die erste Karte gespielt wird. Diese Ansicht kann auch noch nach Spielende von der Ergebnis-Ansicht des Spieltisches aus angefordert werden. Sie zeigt dann die liegengebliebenen Talon-Karten mit ihrem Punktewert.

Die Talon-Ansicht wird auch verwendet, wenn der Spieltisch im Editier-Modus ist. Dieser Modus erlaubt es dem Nutzer, Karten nach Belieben zwischen den Spielern und zwischen den Spielern und dem Talon zu vertauschen.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.



© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Bild 10: Spieltisch in der Talon-Ansicht

8. Erste Talon-Hälfte
   In der oberen Kartenreihe werden die ersten drei Talon-Karten dargestellt. Wenn der aktuelle System-Nutzer den aktiven Spieler steuert, kann er durch Anklicken einer dieser drei Karten diesen Talon-Teil auswählen.

9. Zweite Talon-Hälfte
   In der unteren Kartenreihe werden die letzten drei Talon-Karten dargestellt. Wenn der aktuelle System-Nutzer den aktiven Spieler steuert, kann er durch Anklicken einer dieser drei Karten diesen Talon-Teil auswählen.

4.1.5.2 Spieltisch - Ergebnis-Ansicht

Bild 11 zeigt den Spieltisch in der Ergebnis-Ansicht. Diese Ansicht wird angezeigt, wenn das Spiel abgeschlossen ist. Das ist der Fall, nachdem entweder der letzte Stich eingezogen wurde oder das Spiel vorzeitig verloren wurde. Bei den meisten Spielen kann auch noch zwischen dieser und der Talon-Ansicht gewechselt werden, um die liegengebliebenen Talon-Karten und ihren Punktewert zu betrachten.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

Bild 11: Spieltisch in der Ergebnis-Ansicht

10. Titelspalte
    In dieser Spalte werden die Zeilentitel dargestellt. In der Kopfzeile wird der Name der Spieldatei angegeben. In den darunterliegenden Zeilen werden die Einzelheiten des Spiels benannt. Daran anschließend werden diese in einer Summenzeile zusammengefasst. Am Ende der Tabelle folgen noch zwei Kommentarzeilen, in denen angegeben ist, ob das Spiel bereits gespeichert ist und ob die Spielergebnisse bereist verbucht sind.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

11. Markierungsspalten
    Die folgenden Markierungsspalten enthalten jeweils "ja" oder "nein" und zeigen damit an, ob der Markierungsaspekt auf die jeweilige Einzelheit zutrifft oder nicht:
    1. Ang(esagt)
       Diese Spalte zeigt an, ob die Einzelheit angesagt wurde oder nicht.
    2. Con(tra)
       Diese Spalte zeigt an, ob gegen die Einzelheit ein Contra ausgesprochen wurde oder nicht.
    3. Gew(onnen)
       Diese Spalte zeigt an, ob die Einzelheit vom Spielansager gewonnen wurde oder nicht.

12. Punktespalte
    Diese Spalte zeigt den Punktewert für jede Einzelheit an. Eine von Spielansager gewonnene Einzelheit erhält eine positive Zahl, eine verlorene eine negative Zahl.

13. Spieler-Punkte-Spalten
    Diese Spalten zeigen pro Spieler eine positive oder negative Punktezahl. Positive Zahlen werden auf das Punkte-Konto des dem Spieler zugeordneten Nutzers addiert, negative Zahlen werden entsprechend abgezogen. Die eingeklammerte Zahl hinter der Spielernummer zeigt die Anzahl der Nutzer pro Spieler an. Diese Zahl ist zurzeit immer 1.

14. Einzelheit-Zeilen
    Diese Zeilen definieren jeweils eine Einzelheit, die zum Spielergebnis beiträgt. Das sind natürlich immer das Spiel selbst sowie Bonuspunkte, die angekündigt oder nicht im Spiel aufgetreten sind oder trotz Ankündigung nicht aufgetreten sind.

15. Summenzeile
    Diese Zeile fasst die Spielwerte der Einzelheiten zu einer Summe zusammen.

16. Statuszeilen
    In diesen Zeilen wird angegeben, ob das Spiel bereits ganz oder teilweise gespeichert wurde und ob das Spielergebnis bereits bei den zugeordneten Nutzern verbucht wurde.

17. Aktionsbox
    Hier wird die Aktionsbox angezeigt, weil Sie eine Aktion auswählen können. Wenn Sie die Aktionstaste anklicken wird die angezeigte Aktion "Ergebnis buchen" sofort ausgeführt. Mit der kleinen Taste am Ende der Box können Sie die Liste aber auch aufklappen und eine andere Aktion auswählen.

4.1.5.3 Spieltisch - Abrechnungs-Ansicht

Bild 12 zeigt den Spieltisch in der Abrechnungs-Ansicht. Diese Ansicht wird nach der Ergebnisansicht angezeigt, wenn das Spielergebnis auf die beteiligten Nutzerkonten gebucht wurde.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Bild 12: Spieltisch in der Abrechnungs-Ansicht

18. Titelspalte
    In dieser Spalte werden die Zeilentitel dargestellt. In der Kopfzeile werden Tabelle und Spalte benannt. In den darunterliegenden Zeilen werden pro Nutzer der Vortrag, die Beträge pro Spiel und der aktuelle Endbetrag angezeigt. Am Ende der Tabelle folgen noch zwei Kommentarzeilen, in denen angegeben ist, ob das Spiel bereits gespeichert ist und ob die Spielergebnisse bereist verbucht sind.

19. Nutzerspalten
    In diesen Spalten werden die Ergebnisbeträge pro Nutzer und pro Spiel angezeigt. Wenn ein Nutzer mehrere Spieler gesteuert hat, werden die Gewinne und Verluste aller seiner Spieler zu einem Betrag addiert. Die Nutzerspalten, die die Spielpartner des letzten Spiels beinhalten, sind hervorgehoben. Bei einem Online-Spiel werden nach den aktiven Nutzern auch die inaktiven Nutzer angezeigt, damit die Abrechnung schlüssig bleibt, wenn während der Sitzung welche hinzukommen oder vorzeitig ausscheiden. Die Namen der aktiven Nutzer werden gegenüber den inaktiven Nutzern hervorgehoben.

20. Vortragszeile
    Hier werden die Kontostände der Nutzer zum Sitzungsbeginn angegeben.

21. Spielezeilen
    Hier werden die Beträge pro Spiel angezeigt. Es werden nur Spiele berücksichtigt, die in der aktuellen Sitzung durchgeführt wurden. Die Zeile mit dem zuletzt durchgeführten Spiel ist hervorgehoben.

22. Endsummenszeile
    Hier werden der Vortrag und die Beträge pro Spiel aufsummiert. Der Endbetrag gibt den aktuellen Kontostand

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

des jeweiligen Nutzers an.

23. Differenzzeile
    Hier werden die Differenzen zwischen den Beträgen in der Endsummenzeile und der Vortragszeile angezeigt.

4.1.5.4 Spieltisch - Aktionsbox

Das Auswählen und Ausführen einer Aktion aus der Aktionsbox erfolgt in zwei Schritten:

1. Wählen Sie die gewünschte Aktion oder die gewünschten Ansagen in der aufgeklappten Liste aus. Diese werden dann in einer Zeile zusammengefasst auf der Aktionstaste dargestellt.
2. Klicken Sie auf die Aktionstaste, um die angezeigte Aktion auszuführen.

Die Aktionsbox ist eine Kombination aus zwei Tasten (Schaltflächen) und einer Listbox, die bei Bedarf neben oder über den Tasten dargestellt wird (Tabelle 8):

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

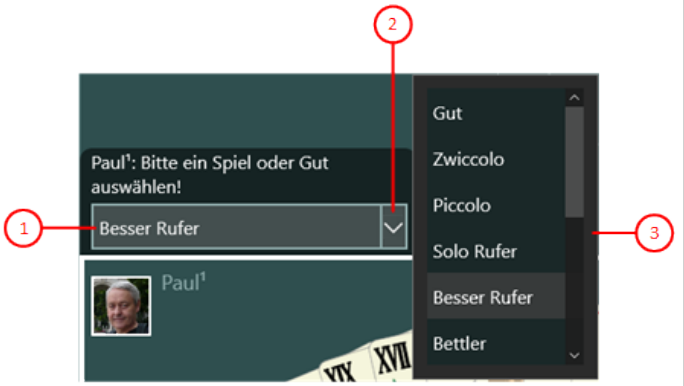
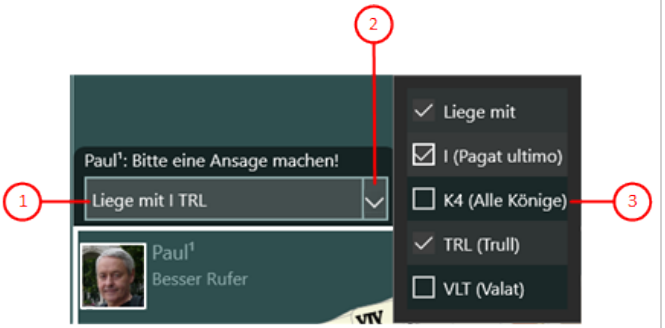
	

Bild 13: Aktionsbox im Einzelauswahlmodus	Bild 14: Aktionsbox im Mehrfachauswahlmodus

Tabelle 8: Auswahlmodi der Aktionsbox

1. Aktionstaste
   Hier wird die ausgewählte Aktion angezeigt. Beim Anklicken wird die Aktion sofort ausgeführt.

2. Aufklapp-Taste
   Mit dieser Taste können Sie die Listbox mit den zur Auswahl stehenden Aktionen auf- oder zuklappen.

3. Listbox im Einzelauswahlmodus
   - Es kann nur ein Eintrag ausgewählt werden. Dieser wird hervorgehoben dargestellt.
   - Wird ein anderer Eintrag ausgewählt, wird der zuvor gewählte Eintrag automatisch wieder normal dargestellt.

4. Listbox im Mehrfachauswahlmodus
   - Alle Einträge haben eine Checkbox, die durch Anklicken mit einem Hacken markiert werden kann. Durch erneutes Anklicken kann der Hacken auch wieder entfernt werden.
   - Alle mit einem Hacken markierten Einträge werden in einer Zeile zusammengefasst und auf der Aktionstaste dargestellt.

4.2 Überlagerungsscheiben

Überlagerungsscheiben können ausgewählt werden, um Spieleigenschaften zu verändern, oder um Hilfe-Informationen zu bekommen. Wird eine solche Scheibe ausgewählt, wird sie über die Spielansicht geschoben. Sie ist durchscheinend und verdunkelt die Spielansicht teilweise. Die Scheibe wird wieder weggezogen, wenn die Zurück-Taste gedrückt wird oder wenn ein unbedeckter Teil der Spielansicht berührt wird.

- Online Spielen
- Spielassistent
- Spieleinstellungen
- Globale Einstellungen

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Lokale Einstellungen
- Spieldarstellung
  - Kartenbetrachter
  - Fotoeinfügung
- Spieltöne
- Spieledateien
- Spielearchiv
  - Spielsuche
- Statistikdateien
- Bilddateien
- Log-Dateien
- Spielnutzer
  - Nutzerfoto
- Nutzerkonten
- Online-Gruppe
  - Sitzungs-Einstellungen
- Quiz-Frage
- Statistiken
- App-Info
  - Sende E-Mail
- App-Abrechnung
- Kontoeinrichtung
- Online Info

4.2.1 Online Spielen

Bild 15 zeigt die Online-Spielen-Scheibe.

Sie können hier einer Online-Sitzung beitreten oder eine aktive Online-Sitzung wieder verlassen. Außerdem können Sie versuchen, eine gestörte Sitzung zu erneuern.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

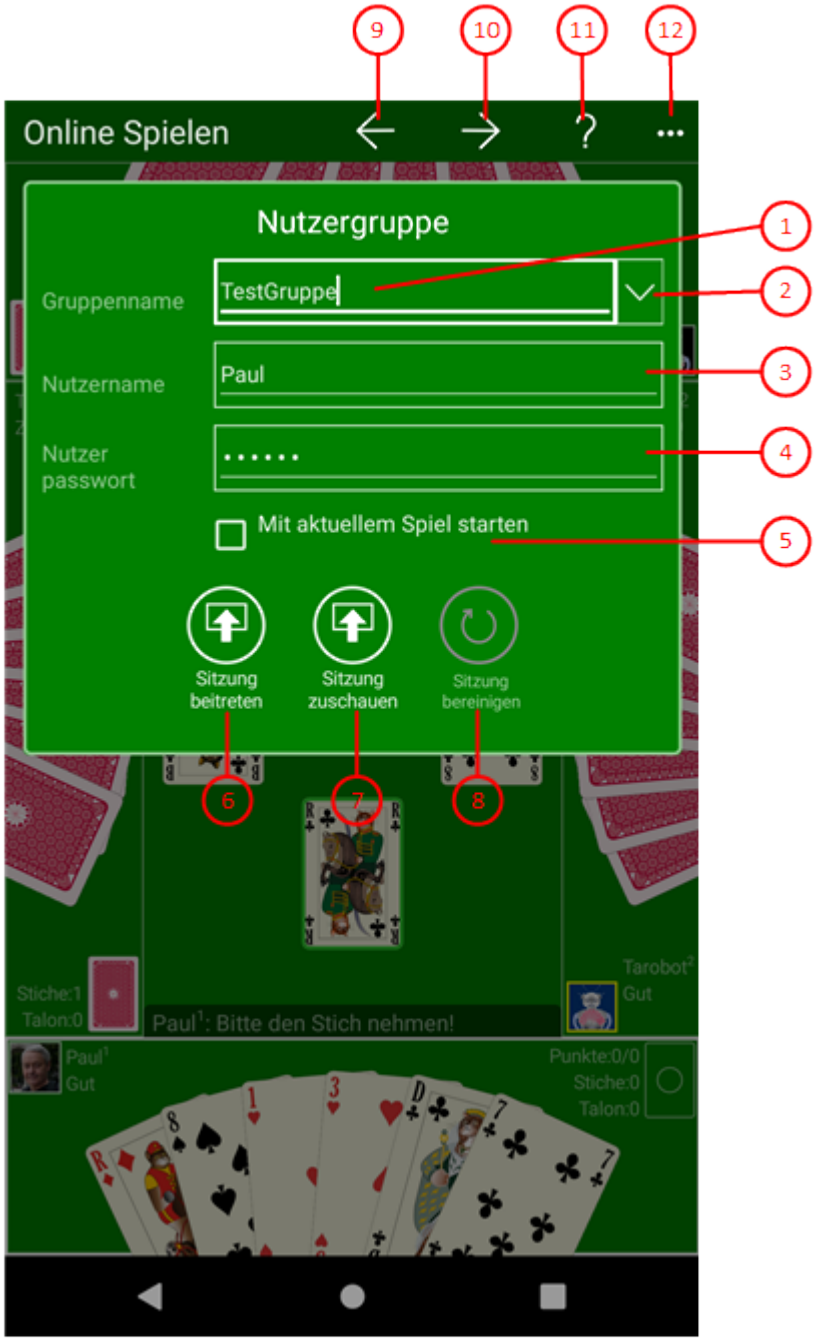


Bild 15: Online-Spielen-Scheibe

1. Gruppenname
   Hier können Sie den Namen Ihrer Online-Nutzer-Gruppe eintragen. Diese Gruppe muss vorher durch den Gruppen-Administrator mit Hilfe der Online-Gruppen-Scheibe eingerichtet worden sein.

2. Aufklapp-Taste
   Mit dieser Taste können Sie die Listbox mit den zuletzt verwendeten Anmeldeinformationen aufklappen. Sie enthält maximal fünf Einträge mit dem Namen der jeweiligen Gruppe und dem Nutzernamen als Schlüsselmerkmal. Neben dem Schlüsselmerkmal werden auch noch das Nutzerpasswort und bei Bedarf auch noch das Gruppenpasswort des Gruppenadministrators gespeichert. Wenn Sie einen dieser Einträge anklicken, werden die Anmeldeinformationen in die entsprechenden Felder eingetragen. Neue Anmeldeinformationen werden nur gespeichert, wenn eine Anmeldung erfolgreich war. Wenn Sie einen Eintrag mit der rechten Maustaste anklicken bzw. den Finger ca. 1 Sekunde darauf gedückt halten, werden Ihnen in einem Kontextmenü auch Befehle zum Löschen von Einträgen angeboten.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

3. Nutzername
   Hier muss Ihr Nutzername eingetragen sein. Er muss dem Namen entsprechen, den Ihnen der Gruppen-Administrator zugewiesen hat. Falls beim Ändern Ihres Namens ein Konflikt mit dem Namen eines anderen lokalen Nutzers auftritt, können Sie den Konflikt auf der Spielnutzer-Scheibe beheben. Dort können lokalen Nutzer löschen, der ursächlich für den Namenskonflikt ist.

4. Nutzerpasswort
   Hier müssen Sie Ihr Online-Passwort eintragen, mit dem Sie sich bei der Online-Gruppe anmelden. Das Passwort muss Ihnen der Gruppen-Administrator mitgeteilt haben.

5. Mit aktuellem Spiel starten
   Ist diese Option ausgewählt, wird eine neue Online-Sitzung nicht mit einem neuen Spiel, sondern mit dem lokalen Spiel begonnen, dass bei Ihnen gerade angezeigt wird. Dass kann sinnvoll sein, wenn Sie mit anderen Nutzern ein bestimmtes Spiel spielen wollen. Diese Option wird ignoriert, wenn Sie nicht der erste Nutzer sind, der sich bei der Online-Sitzung anmeldet. Wenn Sie bereits angemeldet sind, wird anstelle dieser Checkbox die Anzahl der Tage bis zum Ende der Gruppenlaufzeit angezeigt.

6. Abhängig vom Online-Zustand ist eine der beiden folgenden Tasten sichtbar:
   - Drücken Sie diese Taste mit der Unterschrift "Sitzung beitreten", wenn Sie einer Online-Sitzung beitreten wollen. Diese Taste ist nicht sichtbar, wenn Sie bereit angemeldet sind.
   - Drücken Sie diese Taste, wenn Sie eine Online-Sitzung wieder verlassen wollen. Diese Taste ist nicht sichtbar, wenn Sie nicht angemeldet sind. Sie könne die Sitzung aber auch durch Drücken einer ähnlichen Taste auf dem App-Balken der Spielansicht verlassen.

7. Drücken Sie diese Taste mit der Unterschrift "Sitzung zuschauen", wenn Sie einer Online-Sitzung als Zuschauer beiwohnen wollen. Ein anderes Mitglied muss aber bereits eine Sitzung als Spiel-Master eröffnet haben. Wenn Sie bereits aktiver Mitspieler sind, können Sie mit dieser Taste auf die Zuschauerbank wechseln.

8. Wenn der Server feststellt, dass der Spielstand der Sitzungsteilnehmer nicht mehr synchron wird, erscheint bei dem gerade aktiven Teilnehmer eine entsprechende Fehlermeldung. Dieser kann dann mit dieser Taste den Server auffordern, die nicht synchronisierten Teilnehmer aus der Sitzung zu entfernen. Der Server antwortet mit der Anzahl der entfernten Teilnehmer. Anschließend können die betroffenen Teilnehmer versuchen, sich wieder anzumelden.

9. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die vorhergehende Scheibe wieder sichtbar, wenn vorher eine andere Scheibe sichtbar war, oder die aktuelle Scheibe verschwindet einfach. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Links betätigen.

10. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die Spiel-Einstellungs-Scheibe sichtbar gemacht. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen. Wenn Sie die Spiel-Einstellungs-Scheibe von dieser Scheibe aus aufrufen und Sie Spiel-Master sind, können Sie die Einstellungen für die nächste Online-Sitzung prüfen und verändern. Die Einstellungen für die Offline-Spiele bleiben unverändert.

11. Drücken Sie diese Taste, um Hilfs-Informationen zum aktuellen Inhalt der Spielansicht auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen. Diese Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht. Alternativ können Sie auch die Taste F1 auf der Tastatur betätigen. Die Funktion ist nur verfügbar, wenn eine Internetverbindung besteht.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

12. Wenn bei der aktuellen Breite der Spielansicht nicht alle Primärkommandos des App-Balkens als Tasten angezeigt werden können, werden die überzähligen Primärkommandos in die Liste der Sekundärkommandos verschoben, die mit dieser Taste aufgeklappt werden kann. Außerdem bewirkt das Drücken der Taste, dass der App-Balken in seiner maximalen Größe angezeigt wird. In seiner maximalen Größe zeigt der App-Balken noch eine Beschriftung unter jeder Kommandotaste. Die Liste der Sekundärkommandos wird in folgende Abschnitte unterteilt:
    - Falls wegen zu geringer Breite Primärkommandos verschoben werden mussten, werden diese als erstes dargestellt. Danach folgt eine waagrechte Trennlinie.
    - Danach folgen für alle nachfolgenden Überlagerungsscheiben Kommandos, mit denen diese direkt aufgerufen werden können.
    - Falls eine Überlagerungsscheibe spezielle Kommandos bereitstellt, werden diese nach einer weiteren Trennline aufgeführt.
    - Zum Schluss folgt noch ein Kommando "<--", mit dem Sie die aktuelle und alle vorher dargestellten Überlagerungsscheiben schließen können.

4.2.2 Spielassistent

Bild 45 zeigt die Spielassistenten-Scheibe. Hier erklärt der "Tarobot" die von ihm vorgeschlagenen Spielaktion.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Bild 45: Spielassistenten-Scheibe

1. Vorschlag
   Hier wird die vorgeschlagene Aktion verbal angezeigt.

2. Erklärung
   Hier wird die Erklärung zur vorgeschlagenen Aktion angezeigt.

3. Risiko-Bereitschaft
   Hier wird die aktuelle Risiko-Bereitschaft angezeigt. Sie können diese auf der Spieleinstellungs-Scheibe verändern.

4. Hinweis
   Hier werden Sie noch darauf hingewiesen, wie Sie entweder die vorgeschlagene Aktion direkt ausführen

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

können. Oder wie Sie eine alternative Aktion ausführen können, nachdem Sie die Scheibe verlassen haben.

5. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die vorhergehende Scheibe wieder sichtbar, wenn vorher eine andere Scheibe sichtbar war, oder die aktuelle Scheibe verschwindet einfach. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Links betätigen.

6. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie die das Spiel mit der vorgeschlagene Aktion fortsetzen wollen.

7. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie einen Verbesserungsvorschlag für den Spielassistenten an die Supportadresse von KubiTarock senden wollen. Es wird dann ein E-Mail erzeugt, das den gesamten Text der Scheibe und im Anhang das Spiel enthält. Sie müssen nur noch Ihren Kommentar hinzufügen und das E-Mail abschicken.

8. Drücken Sie diese Taste, um Hilfs-Informationen zum aktuellen Inhalt der Spielansicht auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen. Diese Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht. Alternativ können Sie auch die Taste F1 auf der Tastatur betätigen. Die Funktion ist nur verfügbar, wenn eine Internetverbindung besteht.

9. Wenn bei der aktuellen Breite der Spielansicht nicht alle Primärkommandos des App-Balkens als Tasten angezeigt werden können, werden die überzähligen Primärkommandos in die Liste der Sekundärkommandos verschoben, die mit dieser Taste aufgeklappt werden kann. Außerdem bewirkt das Drücken der Taste, dass der App-Balken in seiner maximalen Größe angezeigt wird. In seiner maximalen Größe zeigt der App-Balken noch eine Beschriftung unter jeder Kommandotaste. Die Liste der Sekundärkommandos wird in folgende Abschnitte unterteilt:
   - Falls wegen zu geringer Breite Primärkommandos verschoben werden mussten, werden diese als erstes dargestellt. Danach folgt eine waagrechte Trennlinie.
   - Danach folgen für alle nachfolgenden Überlagerungsscheiben Kommandos, mit denen diese direkt aufgerufen werden können.
   - Falls eine Überlagerungsscheibe spezielle Kommandos bereitstellt, werden diese nach einer weiteren Trennline aufgeführt.
   - Zum Schluss folgt noch ein Kommando "<--", mit dem Sie die aktuelle und alle vorher dargestellten Überlagerungsscheiben schließen können.

4.2.3 Spieleinstellungen

Tabelle 31 zeigt die vier Tab-Seiten der Spiel-Einstellungs-Scheibe. Wenn Sie diese Scheibe von der Spiele-Online-Scheibe aus aufrufen oder wenn Sie sich bereits in einer Online-Sitzung befinden, werden die Einstellungen für Online-Spiele angezeigt. Der Titel lautet dann auch "Online-Einstellungen". In allen anderen Fällen werden die Einstellungen des aktuellen Offline-Spiels angezeigt.

Die Einstellungen auf den Tab-Seiten **Wertung** und **Optionen** können während des Spiels nicht geändert werden. Für die Änderung dieser Einstellungen gilt folgendes:

- **Offline-Einstellungen**
  Die Einstellungen der Regelsets können nur vor dem Start eines neuen Spiels bzw. vor dem Austeilen der Karten geändert werden. In allen anderen Fällen sind die Regelset-Einstellungen gesperrt. Ein bereits begonnenes Spiel können Sie mit der Restart-Taste zurücksetzen und dann mit geänderten Einstellungen nochmal beginnen.
- **Online-Einstellungen**
  Die Einstellungen der Regelsets können nur vor dem Start der Sitzung oder vor dem Start eines neuen Online-Spiels vom Spiel-Master geändert werden. Die geänderten Einstellungen werden danach zu allen Mitspielern in der Sitzung übertragen.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

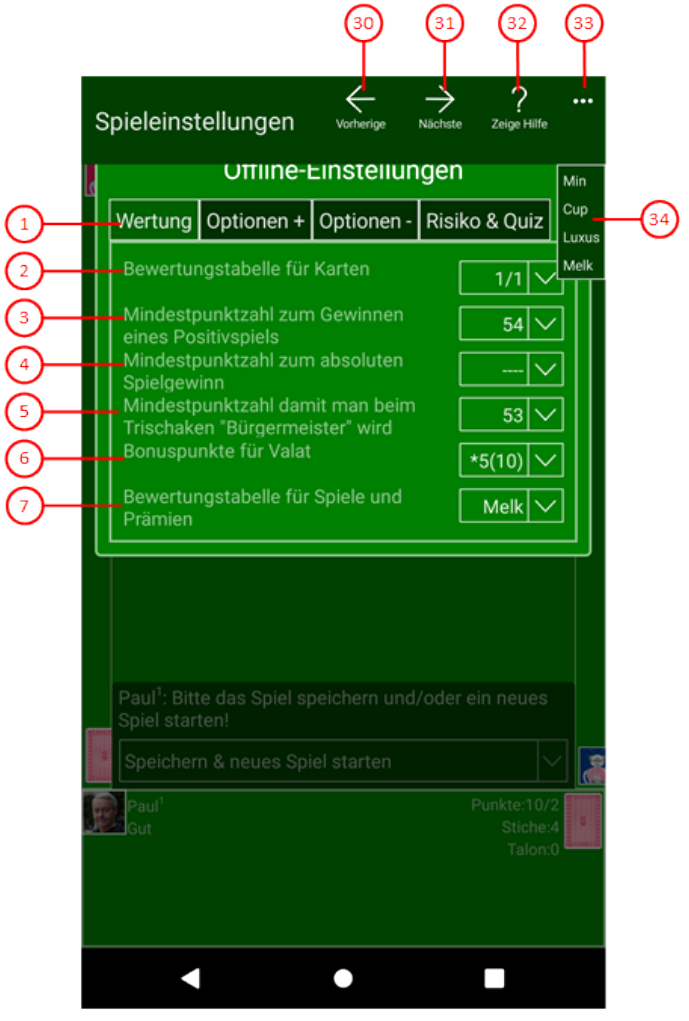


Bild 16: Spieleinstellungen - Wertung

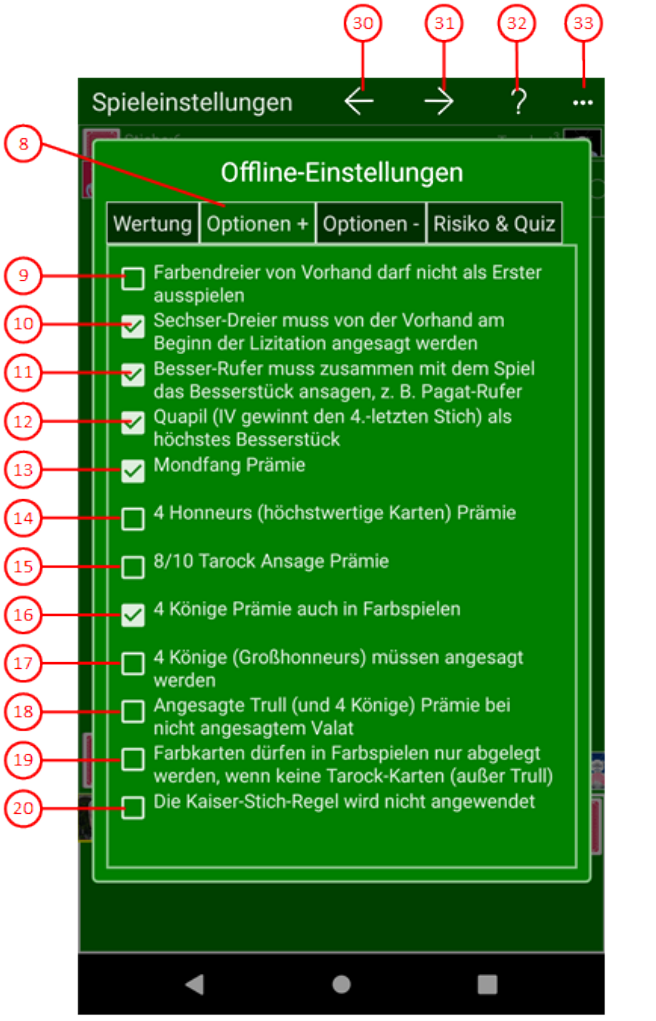


Bild 53: Spieleinstellungen - Optionen für Positiv-Spiele

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

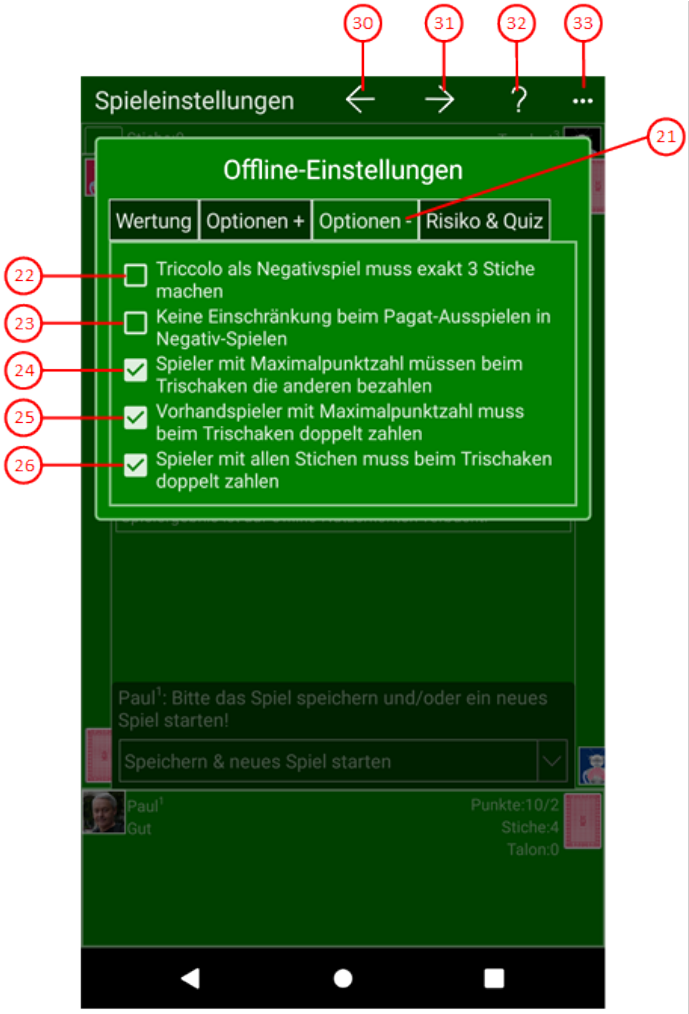


Bild 57: Spieleinstellungen - Optionen für Negativ-Spiele

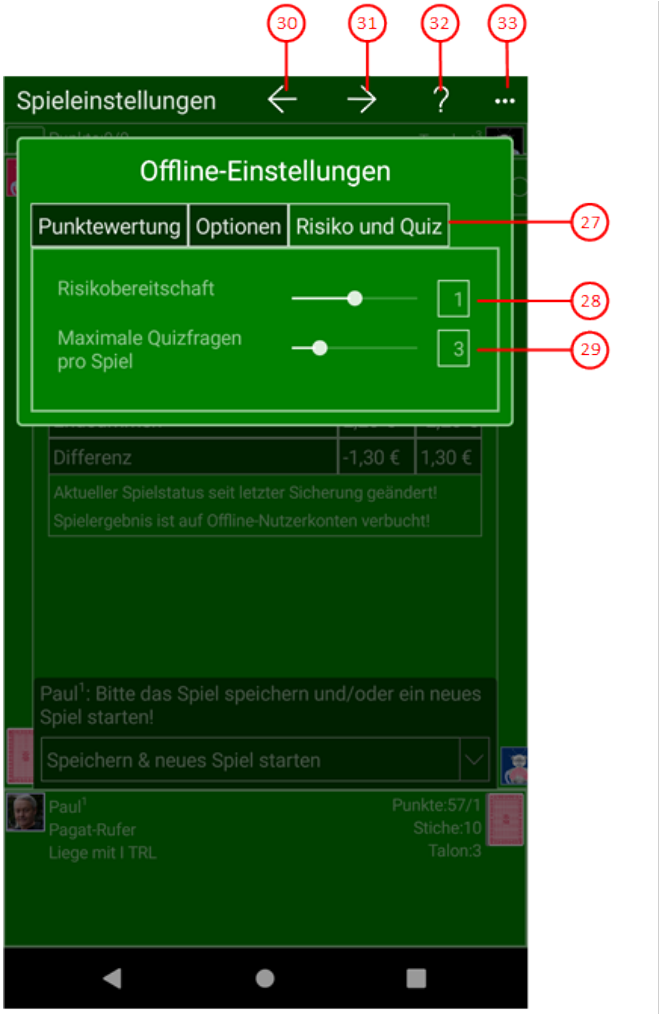


Bild 54: Spieleinstellungen - Risiko und Quiz

Tabelle 31: Spiel-Einstellungen

1. **Wertung**
   auf dieser Tab-Seite können Sie die Punktewertung von Karten und Spielen anpassen.

2. Bewertungstabelle für Karten
   Hier können Sie eine der folgenden Tabellen auswählen:
   - **1/3** diese Kartenbewertung wird in den Regelsets **Min**, **Cup**, und **Luxus** verwendet:
     Hier wird in Punkten und Blatt abgerechnet, wobei ein Punkt drei Blatt entspricht.
   - **1/1** diese Kartenbewertung wird im den Regelsets **Melk** verwendet:
     Hier bekommen die niederwertigsten Karten 1 Punkt und die jeweils nächst höherwertigen Karten bekommen 1 Punkt mehr.

Karten	**Tabelle 1/3**			**1/1**
	Punkte/ Blatt	**Umrechnung**	**in Blatt**	**Punkte**
Könige, Sküs (XXII), Mond (XXI) und Pagat (I)	5/-2	5 * 3 - 2	13	5
Damen	4/-2	4 * 3 - 2	10	4
Reiter	3/-2	3 * 3 - 2	7	3
Buben	2/-2	2 * 3 - 2	4	2
alle anderen Karten	1/-2	1 * 3 - 2	1	1

Tabelle 32: Kartenbewertung

3. Mindestpunktzahl zum Gewinnen eines Positivspiels
   Hier können Sie die Mindestpunktzahl einstellen, die der Spieler eines Positivspiels erreichen muss. Die Zahl ist abhängig von der Kartenbewertungstabelle:
   - **1/3**: Die maximale Punktzahl beträgt 210 Blatt = 70 Punkte. Sie können hier entweder 35/1 oder 35/2 als Mindestpunktzahl einstellen. 35/2 ist

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

die Voreinstellung.
- **1/1**: Die maximale Punktzahl beträgt 106. Sie können nur die Zahl 54 einstellen.

4. Mindestpunktzahl zum absoluten Spielgewinn
   Hier können Sie die Mindestpunktzahl einstellen, die der Spieler eines Positivspiels erreichen muss, damit er zusätzlich 1 (angesagt 2) Bonuspunkte erhält. Die Zahl ist abhängig von der Kartenbewertungstabelle:
   - **1/3**: Sie können hier entweder 45/1 oder 45/2 als Mindestpunktzahl für die Prämie einstellen. "----" bedeutet keine Prämie und ist die Voreinstellung.
   - **1/1**: Sie können hier nur zwischen der Mindestpunktzahl 70 oder "----" für keine Prämie wählen.

5. Mindestpunktzahl damit man beim Trischaken "Bürgermeister" wird
   Hier können Sie die Mindestpunktzahl einstellen, ab der ein Spieler beim Trischaken den Titel "Bürgermeister" erhält. Als alleiniger Verlierer muss er alle anderen Mitspieler bezahlen. Wieviel er bezahlen muss, hängt von verwendeten Regelset ab. Die Mindestpunktzahl ist abhängig von der Kartenbewertungstabelle:
   - **1/3**: Sie können hier entweder 35/1 oder 35/2 als Mindestpunktzahl einstellen. 35/1 ist die Voreinstellung.
   - **1/1**: Sie können hier entweder 53 oder 54 als Mindestpunktzahl einstellen. 53 ist die Voreinstellung.

6. Valat-Bonuspunkte
   Hier können Sie einstellen, ob ein Valat mit einer fixen Punktzahl oder durch eine Vervielfachung des Spielwerts bewertet wird:
   - ***4(8)** bedeutet, dass der Spielwert mit 4, angesagt mit 8 multipliziert wird.
   - ***5(10)** bedeutet, dass der Spielwert mit 5, angesagt mit 10 multipliziert wird.
   - **10(20)** bedeutet, dass der Valat fix mit 10 Punkten, angesagt mit 20 Punkten bewertet wird.

7. Bewertungstabelle für Spiele und Prämien
   Hier Sie eine von den folgenden Bewertungstabellen auswählen, die für Spiele und Prämien gültige Punktezahlen definieren:
   - **Min** definiert die Standardbewertung in KubiTarock.
   - **Cup** definiert die Bewertung der Cup-Regeln und der Luxus-Regel, die im Handbuch TAROCK von Martin Vácha beschrieben sind.
   - **Melk** definiert die Bewertung der Melk-Regeln, die in der Region um die niederösterreiche Stadt Melk gebräuchlich sind.

8. **Optionen +**
   auf dieser Tab-Seite können Sie verschiedene Optionen für Positiv-Spiele auswählen.

9. Farben-Dreier von Vorhand darf nicht als Erster ausspielen
   Ist diese Option ausgewählt, muss der auf die Vorhand folgende Spieler als Erster ausspielen, wenn Vorhand einen Farben-Dreier angesagt hat. Andernfalls kann ein Vorhandspieler mit wenigen langen Farben selbst ausspielen und das Spiel leichter gewinnen.

10. Sechser-Dreier muss von der Vorhand am Beginn der Lizitation angesagt werden
    Ist diese Option ausgewählt, muss die Vorhand sofort bei Beginn der Lizitation den Sechser-Dreier statt "Mein Spiel" ansagen. Andernfalls kann die Vorhand den Sechser-Dreier ansagen, wenn alle anderen Spieler gepasst haben.

11. Besser-Rufer muss zusammen mit dem Spiel ein Besserstück ansagen, z.B. Pagat-Rufer
    Ist diese Option ausgewählt, muss eine der folgenden Ansagen gewählt werden: Pagat-Rufer, Uhu-Rufer, Pelikan-Rufer oder Quapil-Rufer. Andernfalls kann nach der Ansage Besser-Rufer und nach der Talon-Aufnahme ein beliebiges Besserstück angesagt werden.

12. Quapil (IV gewinnt den 4.-letzten Stich) als höchstes Besserstück
    Ist diese Option ausgewählt, wird Tarock IV/IIII - genannt Quapil - als höchstes Besserstück verwendet. Die Prämie bekommt ein Spieler, wenn er im 4.-letzten Stich mit dieser Karte den Stich macht. Ist diese Option nicht ausgewählt, wird der Quapil nicht bewertet und es kann auch kein Quapil-Rufer angesagt werden.

13. Mondfang Prämie
    Ist diese Option ausgewählt, wird der Mondfang als Prämie gewertet. Der Mondfang bedeutet, dass eine Partei den Mond der anderen Partei mit dem Sküs sticht. Der Mondfang kann nicht angesagt werden.

14. 4 **Honneurs** (höchstwertige Karten) Prämie
    Ist diese Option ausgewählt, werden 4 höchstwertige Karten (Könige und Trullstücke) in den eigenen Stichen als Prämie gewertet. Die Prämie muss aber angesagt werden, sonst zählt sie nicht. Die Prämien **Großhonneurs** und **Honneurs** schließen sich gegenseitig aus.

15. 8/10 Tarock Ansage Prämie
    Ist diese Option ausgewählt, können bei einem Spiel mit Tarock als Trumpf vom Spieler 8 oder 10 Tarock angesagt werden, wenn er diese in den Karten hat. Die Prämie wird dann positiv gewertet, wenn der Ansager das Spiel gewonnen hat. Andernfalls wird die Prämie negativ gewertet.

16. 4 Könige Prämie auch in Farbspielen
    Ist diese Option ausgewählt, werden 4 Könige in den eigenen Stichen auch in Farbspielen als Prämie gewertet. Andernfalls werden 4 Könige in Farbspielen nicht gezählt.

17. 4 Könige (**Großhonneurs**) Prämie muss angesagt werden
    Ist diese Option ausgewählt, werden müssen 4 Könige angesagt werden, sonst zählen sie nicht als Prämie. Die Prämien **Großhonneurs** und **Honneurs** schließen sich gegenseitig aus.

18. Angesagte Trull (und 4 Könige) Prämie bei nicht angesagtem Valat
    Ist diese Option ausgewählt, wird die angesagte Trull auch bei einem nicht angesagten Valat gezählt. Andernfalls wird bei jeder Art von Valat die Trull nicht gezählt. Was für die Trull gilt, gilt auch für "4 Könige", wenn "4 Könige auch in Farbspielen" gewählt ist.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

19. Farbkarten dürfen in Farbspielen nur abgelegt werden, wenn keine Tarock-Karten (außer Trull) vorhanden sind
    Ist diese Option ausgewählt, dürfen bei einem Farben-Dreier nur dann Farbkarten abgelegt werden, wenn keine Tarock-Karten außer Trull-Karten mehr vorhanden sind. Könige und Trull-Karten dürfen bei keinem Spiel abgelegt werden.

20. Die Kaiser-Stich-Regel wird nicht angewendet
    Ist diese Option ausgewählt, wird die Kaiser-Stich-Regel nicht angewendet. Das bedeutet, der Pagat sticht nicht, wenn Pagat, Mond und Sküs in einem Stich zusammenfallen.

21. **Optionen -**
    auf dieser Tab-Seite können Sie verschiedene Optionen für Negativ-Spiele auswählen.

22. Triccolo als Negativ-Spiel muss exakt 3 Stiche machen
    Ist diese Option ausgewählt, kann der Triccolo als Negativ-Spiel gespielt werden.

23. Keine Einschränkung beim Pagat-Ausspielen in Negativ-Spielen
    Ist diese Option ausgewählt, muss der Pagat nicht als letzter Tarock gespielt werden.

24. Spieler mit Maximalpunktzahl müssen beim Trischaken die anderen bezahlen
    Ist diese Option ausgewählt, muss der Spieler, bei gleicher Punktzahl die Spieler mit der höchsten Punktzahl die anderen Spieler bezahlen. Anderfalls müssen die beiden Spieler mit der höheren Punktzahl die beiden anderen bezahlen, solange kein Spieler "Bürgermeister" wird.

25. Vorhandspieler mit Maximalpunktzahl muss beim Trischaken doppelt zahlen
    Ist diese Option ausgewählt, muss der Vorhandspieler beim Trischaken doppelt zahlen, wenn er die höchste Punktzahl erreicht hat. Der Vorhandspieler ist auch dann alleiniger Verlierer, wenn ein anderer Spieler die gleiche Punktzahl hat. Falls ein oder mehrere Spieler keinen Stich gemacht haben, gilt diese Regelung nicht. Ist diese Option nicht ausgewählt, wird die Vorhandposition des Verlierers nicht bewertet.

26. Spieler mit allen Stichen muss bei Trischaken doppelt zahlen
    Ist diese Option ausgewählt, muss ein Spieler, der alle Stiche gemacht hat, beim Trischaken doppelt zahlen. Ist diese Option nicht ausgewählt, wird ein Valat beim Trischaken nicht bewertet.

27. **Risiko und Quiz**
    auf dieser Tab-Seite können die Risikobereitschaft des Simulators bzw. Assistenten und die Zahl der Fragen in Quizspielen einstellen.

28. Risikobereitschaft
    An diesem Verschiebebalken können Sie die Risiko-Bereitschaft des Simulators zwischen 0,5 (minimales Risiko) und 1,5 (maximales Risiko) einstellen. Die Vorbesetzung und empfohlene Einstellung ist 1.

29. Maximale Quizfragen pro Spiel
    An diesem Verschiebebalken können Sie die maximale Anzahl von Quizfragen pro Spiel zwischen 1 und 10 einstellen. Die Vorbesetzung und empfohlene Einstellung ist 3. Diese Einstellung wird natürlich nur verwendet, wenn Sie ein Spiel im Quiz-Modus durchführen.

30. ← Wenn Sie diese Taste drücken, wird die vorhergehende Scheibe wieder sichtbar, wenn vorher eine andere Scheibe sichtbar war, oder die aktuelle Scheibe verschwindet einfach. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Links betätigen.

31. → Wenn Sie diese Taste drücken, wird die Globale-Einstellungs-Scheibe sichtbar gemacht. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.

32. ? Drücken Sie diese Taste, um Hilfs-Informationen zum aktuellen Inhalt der Spielansicht auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen. Diese Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht. Alternativ können Sie auch die Taste F1 auf der Tastatur betätigen. Die Funktion ist nur verfügbar, wenn eine Internetverbindung besteht.

33. ··· Wenn bei der aktuellen Breite der Spielansicht nicht alle Primärkommandos des App-Balkens als Tasten angezeigt werden können, werden die überzähligen Primärkommandos in die Liste der Sekundärkommandos verschoben, die mit dieser Taste aufgeklappt werden kann. Außerdem bewirkt das Drücken der Taste, dass der App-Balken in seiner maximalen Größe angezeigt wird. In seiner maximalen Größe zeigt der App-Balken noch eine Beschriftung unter jeder Kommandotaste. Die Liste der Sekundärkommandos wird in folgende Abschnitte unterteilt:
    - Falls wegen zu geringer Breite Primärkommandos verschoben werden mussten, werden diese als erstes dargestellt. Danach folgt eine waagrechte Trennlinie.
    - Danach folgen für alle nachfolgenden Überlagerungsscheiben Kommandos, mit denen diese direkt aufgerufen werden können.
    - Falls eine Überlagerungsscheibe spezielle Kommandos bereitstellt, werden diese nach einer weiteren Trennline aufgeführt.
    - Zum Schluss folgt noch ein Kommando "<--", mit dem Sie die aktuelle und alle vorher dargestellten Überlagerungsscheiben schließen können.

34. Regelsets
    Mit diesen Sekundärkommandos können Sie schnell die Einstellungen entsprechend den folgenden Regelsets setzen:
    - **Min**
      setzt die Voreinstellungen von KubiTarock.
    - **Cup**
      setzt die Einstellungen entsprechend den Regeln des Wiener Zeitungs Cups.
    - **Luxus**
      setzt die Einstellungen entsprechend den Luxus-Regeln.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- **Melk**
  setzt die Einstellungen entsprechend den Melk-Regeln.

4.2.4 Globale Einstellungen

Bild 18 zeigt die Globale-Einstellungs-Scheibe. Sie können auf dieser Scheibe Eigenschaften einstellen, die für alle Spiele gelten. Die globalen Einstellungen werden über alle Geräte synchronisiert, auf denen Sie sich mit dem gleichen Konto anmelden. Im Online-Modus sind die meisten globalen Einstellungen gesperrt.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

Bild 18: Globale-Einstellungs-Scheibe

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

1. Verwende Spielassistenten
   Ist diese Option ausgewählt, markiert der Simulator das Eingabeelement oder die Spielkarte, mit der die nächste Aktion ausgeführt werden kann. Sie können die vorgegebene Auswahl verwenden oder was Anderes auswählen. Zur Bestätigung der Auswahl genügt es, die Enter-oder die Zwischenraum-Taste zu betätigen. Die Verwendung des Tastenkürzels Strg+T zur einmaligen Markierung der vom Spielassistenten empfohlenen nächsten Aktion ist in Offline-Spielen auch dann möglich, wenn der Spielassistent nicht aktiviert ist.

2. Verwende Lernmodus
   Ist diese Option ausgewählt kann der Nutzer eine Erklärung zur vorgeschlagenen Aktion anfordern. Dazu muss er nur sein Spielerportrait anklicken oder das Tastenkürzel Strg+T verwenden.

3. Unterdrücke Buchung
   Ist diese Option ausgewählt, wird am Spielende die Buchung des Ergebnisses auf die Spielnutzer nicht angeboten. Das kann insbesondere dann sinnvoll sein, wenn bereits gespielte und abgerechnete Spiele nachgespielt werden.

4. Speichere neuen Stapel
   Ist diese Option ausgewählt, wird der Kartenstapel jedes neuen Spiels sofort gespeichert. Falls die Applikation während eines Spiels abstürzt, kann das Spiel mithilfe des Ausgangsstapels vom Spielbeginn aus nachgespielt und der Absturzgrund leichter gefunden werden als ohne den Ausgangsstapel.

5. Kosten pro Punkt
   Hier kann der Wert eines Punktes in der lokalen Währung angegeben werden. Die pro Spieler erzielten Punkte werden damit multipliziert und in der Nutzerbilanz angezeigt. Wird der Wert 0,0 eingetragen, werden in der Nutzerbilanz Punkte statt Geldbeträge angezeigt. Der voreingestellte Wert beträgt 0,10.

6. Applikationssprache
   Hier können Sie die Applikationssprache unabhängig von der Systemeinstellung wählen. Sie können zwischen "Voreinstellung", "Englisch" und "Deutsch" wählen. Um eine Änderung wirksam werden zu lassen, müssen Sie die folgende Taste drücken.

   > ⚠ Bei neueren Android-Versionen können Sie die App-Sprache in den Systemeinstellungen auswählen. Wenn Sie das machen, sollte als Sprache der Wert "Voreinstellung" eingestellt sein.

7. Ändern, Speichern & Exit
   Diese Taste ist nur benutzbar, wenn Sie eine andere Applikationssprache als die aktuelle Sprache ausgewählt haben. Wenn Sie die Taste drücken, wird die Applikationssprache geändert, das Spiel gespeichert und die Applikation beendet. Nach dem Neustart verwendet die Applikation die geänderte Sprache.

8. ← Wenn Sie diese Taste drücken, wird die vorhergehende Scheibe wieder sichtbar, wenn vorher eine andere Scheibe sichtbar war, oder die aktuelle Scheibe verschwindet einfach. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Links betätigen.

9. → Wenn Sie diese Taste drücken, wird die Lokale-Einstellungs-Scheibe sichtbar gemacht. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.

10. ? Drücken Sie diese Taste, um Hilfs-Informationen zum aktuellen Inhalt der Spielansicht auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen. Diese Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht. Alternativ können Sie auch die Taste F1 auf der Tastatur betätigen. Die Funktion ist nur verfügbar, wenn eine Internetverbindung besteht.

11. ··· Wenn bei der aktuellen Breite der Spielansicht nicht alle Primärkommandos des App-Balkens als Tasten angezeigt werden können, werden die überzähligen Primärkommandos in die Liste der Sekundärkommandos verschoben, die mit dieser Taste aufgeklappt werden kann. Außerdem bewirkt das Drücken der Taste, dass der

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

App-Balken in seiner maximalen Größe angezeigt wird. In seiner maximalen Größe zeigt der App-Balken noch eine Beschriftung unter jeder Kommandotaste. Die Liste der Sekundärkommandos wird in folgende Abschnitte unterteilt:

- Falls wegen zu geringer Breite Primärkommandos verschoben werden mussten, werden diese als erstes dargestellt. Danach folgt eine waagrechte Trennlinie.
- Danach folgen für alle nachfolgenden Überlagerungsscheiben Kommandos, mit denen diese direkt aufgerufen werden können.
- Falls eine Überlagerungsscheibe spezielle Kommandos bereitstellt, werden diese nach einer weiteren Trennline aufgeführt.
- Zum Schluss folgt noch ein Kommando "<--", mit dem Sie die aktuelle und alle vorher dargestellten Überlagerungsscheiben schließen können.

4.2.5 Lokale Einstellungen

Bild 17 zeigt die Lokale-Einstellungs-Scheibe. Die auf dieser Scheibe angezeigten Eigenschaften gelten nur für das aktuelle Endgerät.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Bild 17: Lokale-Einstellungs-Scheibe

1. Ermögliche Tonausgaben
   Ist diese Option ausgewählt, werden bei bestimmten Spielereignissen Töne ausgegeben. Sie können die Lautstärke dieser Töne auf der Spiel-Töne-Scheibe individuell regeln. Die Tonausgabe verzögert den Spielfortschritt. Sie sollten daher diese Option immer ausschalten, wenn Sie keine Töne hören wollen.

2. Unterdrücke Animationen
   Normalerweise werden automatische Kartenbewegungen animiert ausgeführt. Wenn Sie mit hoher Geschwindigkeit spielen wollen, können Sie entweder die Animationsgeschwindigkeit mit dem weiter unten beschriebenen Schieber erhöhen oder Sie können mit dieser Option ganz auf Animationen verzichten. Nur die Animation, die nach einem nicht abgeschlossenen Verschieben, die Karten wieder zurückbefördert, kann nicht unterdrückt werden.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

3. Fixiere App-Bar Hochformat
   Ist diese Option ausgewählt, belegt der App-Balken im Hochformat Platz oberhalb des Spieltisches. Er kann dann im Hochformat nicht mehr ausgeblendet werden.

4. Hilfeseiten zum Antasten
   Normalerweise sollte das Layout der Hilfe-Seiten für Maus- oder Tast-Bedienung automatisch entsprechend dem jeweiligen Endgerät ausgewählt werden. Falls Sie die Verwendung des Layouts für die Tast-Bedienung erzwingen wollen, können Sie diese Option markieren.

5. Fixiere App-Bar Querformat
   Ist diese Option ausgewählt, belegt der App-Balken im Querformat Platz oberhalb des Spieltisches. Er kann dann im Querformat nicht mehr ausgeblendet werden.

6. Auto App-Bar Unterdrückung
   Ist diese Option ausgewählt und ist der App-Balken nicht fixiert, wird der App-Balken automatisch ausgeblendet, wenn der Spieler des Systemnutzer deaktiviert wird.

7. Verwende Sichtvergrößerer
   Ist diese Option ausgewählt, wird der Teilbereich der Spielansicht (Spieleransicht, Spieltisch) automatisch vergrößert, mit dem der Nutzer gerade interagieren muss. Das ist speziell bei kleinen Bildschirmen nützlich. Es ist aber auch möglich, die Sichtvergrößerung wie hier beschrieben manuell anzufordern.

8. Autonom spielen
   Ist diese Option ausgewählt, spielt KubiTarock nach der nächsten vom Benutzer ausgeführten Aktion ohne Benutzerbeteiligung weiter. Zu welchem Zweck das gut ist und was dabei zu beachten ist, können Sie hier erfahren.

9. Schriftvergrößerung
   Sie können den Schiebeknopf zwischen den Werten 1 und 1,5 verschieben. Entsprechen wird die Schrift in der Spielansicht und in den Überlagerungsscheiben vergrößert. Sie können aber auch einen diskreten Wert einstellen, wenn Sie vor oder nach dem Schiebeknopf auf den Balken klicken. Der voreingestellte Wert ist 1.

10. Animationsgeschwindigkeit
    Sie können den Schiebeknopf zwischen den Werten 1 und 10 verschieben (1 sehr langsam und 10 sehr schnell). Sie können aber auch einen diskreten Wert einstellen, wenn Sie vor oder nach dem Schiebeknopf auf den Balken klicken. Der voreingestellte Wert ist 5.

11. Autoplay-Intervall
    Die Autoplay-Funktion ermöglicht es, dass der Simulator einen Spieler nach den anderen simuliert, ohne dass der aktuelle System-Nutzer eingreifen müsste. Die Autoplay-Funktion stoppt, wenn der nächste Spieler vom aktuellen System-Nutzer gesteuert wird. Das Zeitintervall zwischen zwei Spieler-Simulationen können Sie mit diesem Schieber einstellen. Sie können den Schiebeknopf zwischen den Werten 0 und 20 Sekunden verschieben. Sie können aber auch einen diskreten Wert einstellen, wenn Sie vor oder nach dem Schiebeknopf auf den Balken klicken. Ist der Wert 0 eingestellt, ist die Autoplay-Funktion deaktiviert. Der voreingestellte Wert ist 1 Sekunde.
    Die Autoplay-Funktion wird in bestimmten Spielsituationen suspendiert, damit der aktuelle System-Nutzer die Situation genau erkennen kann. Ist die Autoplay-Funktion deaktiviert oder suspendiert, muss der aktuelle System-Nutzer den Simulator durch Anklicken des pulsierenden Spielerporträts zur Ausführung anstoßen.
    Für Online-Spiele gibt es auf der Sitzungs-Einstellungs-Scheibe eine gesonderte Einstellungsmöglichkeit, die nur für Online-Sitzungen einer bestimmten Gruppe verwendet wird.
    Ist der autonome Spielmodus aktiv, wird das hier eingestellte Intervall nur verwendet, wenn es größer oder gleich 1 ist. Ist 0 eingestellt, wird im autonomen Spielmodus 1 verwendet.

12. Nutzerfoto Atmungstempo

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Wenn ein Spieler aktiviert ist, pulsiert sein Foto. Es wird zyklisch größer und wieder kleiner. Das Tempo dieser Animation kann hier zwischen 0,5 (langsam) und 2,0 (schnell) eingestellt werden. Standardwert ist 1,0.

13. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die vorhergehende Scheibe wieder sichtbar, wenn vorher eine andere Scheibe sichtbar war, oder die aktuelle Scheibe verschwindet einfach. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Links betätigen.

14. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die Spiel-Darstellungs-Scheibe sichtbar gemacht. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.

15. Drücken Sie diese Taste, um Hilfs-Informationen zum aktuellen Inhalt der Spielansicht auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen. Diese Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht. Alternativ können Sie auch die Taste F1 auf der Tastatur betätigen. Die Funktion ist nur verfügbar, wenn eine Internetverbindung besteht.

16. Wenn bei der aktuellen Breite der Spielansicht nicht alle Primärkommandos des App-Balkens als Tasten angezeigt werden können, werden die überzähligen Primärkommandos in die Liste der Sekundärkommandos verschoben, die mit dieser Taste aufgeklappt werden kann. Außerdem bewirkt das Drücken der Taste, dass der App-Balken in seiner maximalen Größe angezeigt wird. In seiner maximalen Größe zeigt der App-Balken noch eine Beschriftung unter jeder Kommandotaste. Die Liste der Sekundärkommandos wird in folgende Abschnitte unterteilt:
    - Falls wegen zu geringer Breite Primärkommandos verschoben werden mussten, werden diese als erstes dargestellt. Danach folgt eine waagrechte Trennlinie.
    - Danach folgen für alle nachfolgenden Überlagerungsscheiben Kommandos, mit denen diese direkt aufgerufen werden können.
    - Falls eine Überlagerungsscheibe spezielle Kommandos bereitstellt, werden diese nach einer weiteren Trennline aufgeführt.
    - Zum Schluss folgt noch ein Kommando "<--", mit dem Sie die aktuelle und alle vorher dargestellten Überlagerungsscheiben schließen können.

4.2.6 Spieldarstellung

Bild 19 zeigt die Spiel-Darstellungs-Scheibe. Sie können hier ein Farbthema für die Spielansicht, die Kartenvorderseite und die Kartenrückseite ändern. Die Darstellungseigenschaften zählen zu den lokalen Einstellungen und müssen daher auf jeden Gerät individuell eingestellt werden.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

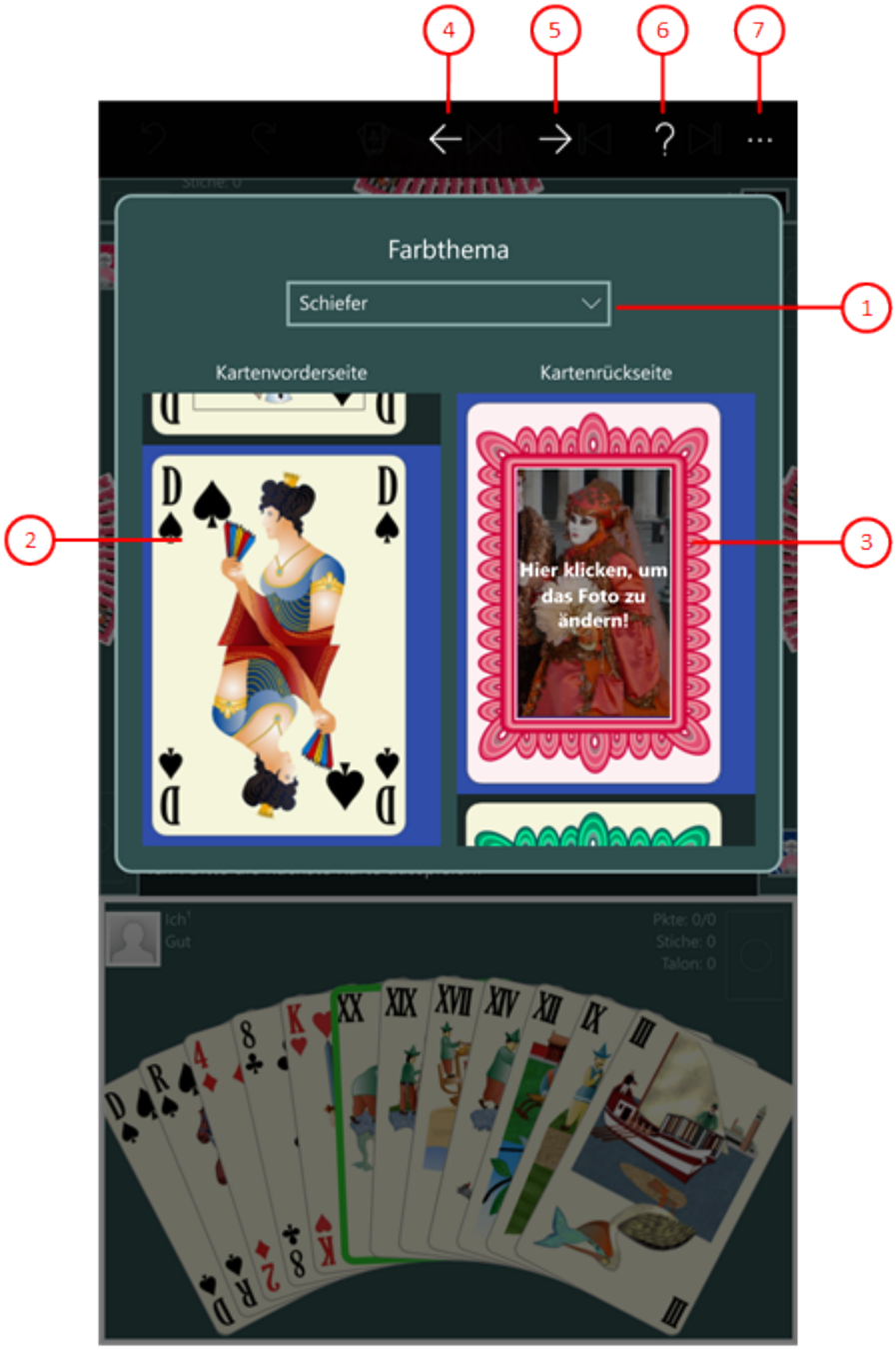


Bild 19: Spiel-Darstellungs-Scheibe

1. Farbthema-Combobox
   Wählen Sie aus der aufklappbaren Liste das Farbthema aus, das ihnen gefällt. Der Hintergrund der Spielansicht und andere Farben ändern sich unmittelbar.

2. Karten-Vorderseiten-Listbox
   Verschieben Sie den Ausschnitt zu dem Vorderseitentyp, der ihnen gefällt und klicken Sie sie an. Die sichtbaren Vorderseiten auf dem Spielfeld ändern sich entsprechend. Wenn Sie die Kartenvorderseite doppelklicken, wird die Kartenbetrachter-Scheibe angezeigt. Mit ihr können Sie alle Vorderseiten des aktuellen Designs durchblättern. Wenn Sie den Finger oder die Maus ca. 1 Sekunde lang auf der Kartenvorderseite gedrückt halten, wird ihnen ein Menü angeboten, das ein Kommando enthält, mit dem Sie ebenfalls den Kartenbetrachter aufrufen können.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

3. Karten-Rückseiten-Listbox
   Verschieben Sie den Ausschnitt zu der Rückseite, die ihnen gefällt und klicken Sie sie an. Die sichtbaren Rückseiten auf dem Spielfeld ändern sich entsprechend. Enthält die Rückseite in der Mitte einen rechteckigen oder elliptischen Fotorahmen, können Sie das Foto anklicken, wenn Sie es ändern wollen. Falls Sie das machen, wird die Foto-Einfügungs-Scheibe angezeigt. Wenn Sie die Kartenrückseite außerhalb des Fotorahmens doppelklicken, wird die Kartenbetrachter-Scheibe angezeigt. Mit ihr können Sie die Rückseiten durchblättern. Wenn Sie den Finger oder die Maus ca. 1 Sekunde lang auf der Kartenrückseite gedrückt halten, wird ihnen ein Menü angeboten, das Kommandos enthält, mit denen Sie die vorstehend beschriebenen Funktionen ebenfalls ausführen können.

4. ← Wenn Sie diese Taste drücken, wird die vorhergehende Scheibe wieder sichtbar, wenn vorher eine andere Scheibe sichtbar war, oder die aktuelle Scheibe verschwindet einfach. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Links betätigen.

5. → Wenn Sie diese Taste drücken, wird die Spiel-Töne-Scheibe sichtbar gemacht. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.

6. ? Drücken Sie diese Taste, um Hilfs-Informationen zum aktuellen Inhalt der Spielansicht auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen. Diese Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht. Alternativ können Sie auch die Taste F1 auf der Tastatur betätigen. Die Funktion ist nur verfügbar, wenn eine Internetverbindung besteht.

7. ··· Wenn bei der aktuellen Breite der Spielansicht nicht alle Primärkommandos des App-Balkens als Tasten angezeigt werden können, werden die überzähligen Primärkommandos in die Liste der Sekundärkommandos verschoben, die mit dieser Taste aufgeklappt werden kann. Außerdem bewirkt das Drücken der Taste, dass der App-Balken in seiner maximalen Größe angezeigt wird. In seiner maximalen Größe zeigt der App-Balken noch eine Beschriftung unter jeder Kommandotaste. Die Liste der Sekundärkommandos wird in folgende Abschnitte unterteilt:
   - Falls wegen zu geringer Breite Primärkommandos verschoben werden mussten, werden diese als erstes dargestellt. Danach folgt eine waagrechte Trennlinie.
   - Danach folgen für alle nachfolgenden Überlagerungsscheiben Kommandos, mit denen diese direkt aufgerufen werden können.
   - Falls eine Überlagerungsscheibe spezielle Kommandos bereitstellt, werden diese nach einer weiteren Trennline aufgeführt.
   - Zum Schluss folgt noch ein Kommando "<--", mit dem Sie die aktuelle und alle vorher dargestellten Überlagerungsscheiben schließen können.

4.2.6.1 Kartenbetrachter

Bild 20 zeigt die Kartenbetrachter-Scheibe. Mit ihr können Sie die Kartenvorderseiten eines Designs oder alle Kartenrückseiten durchblättern.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

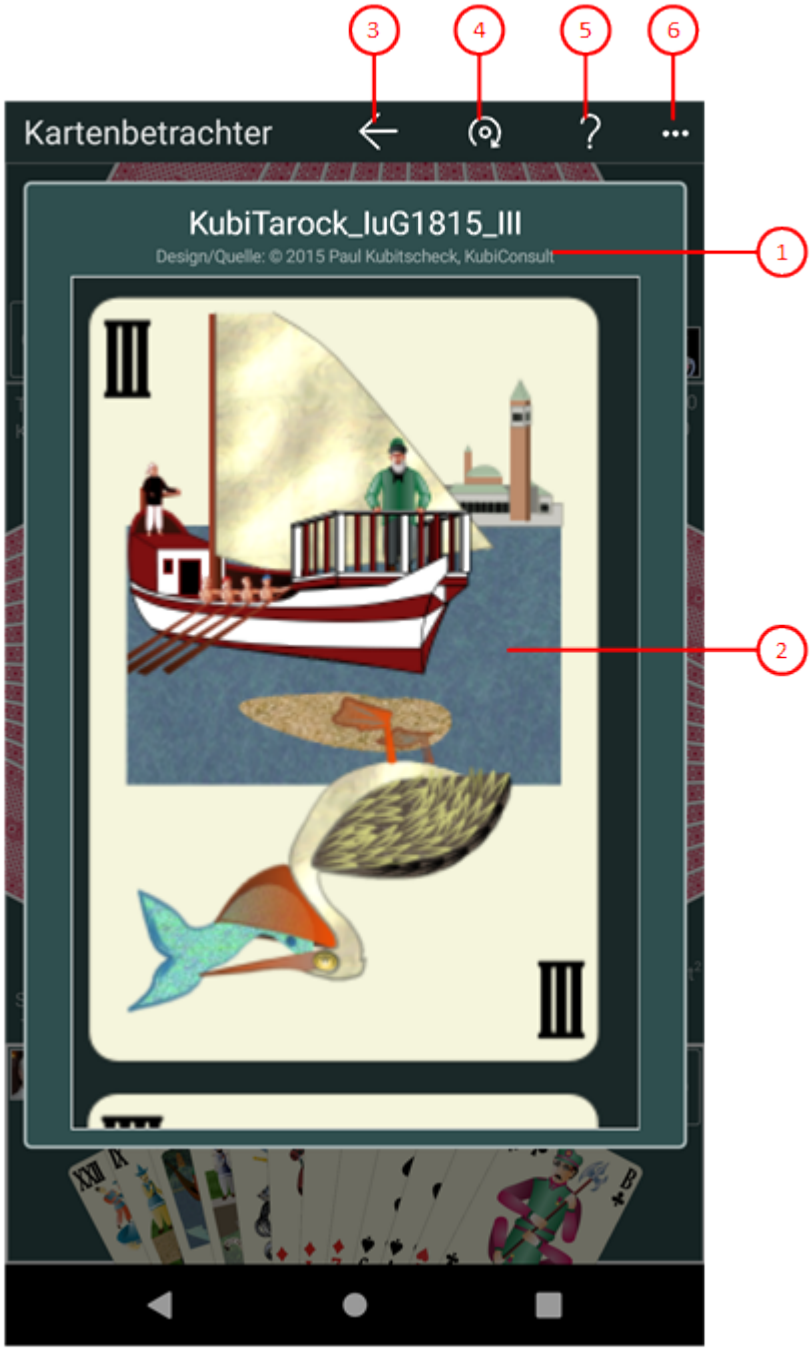


Bild 20: Kartenbetrachter-Scheibe

1. Dateiname
   Hier wird der Dateiname und die Designquelle der aktuellen Kartenseite angezeigt.

2. Kartenbilder-Listbox
   Hier können Sie die Kartenvorderseiten eines Designs oder alle Kartenrückseiten durchblättern.

3. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die vorhergehende Scheibe wieder sichtbar, wenn vorher eine andere Scheibe sichtbar war, oder die aktuelle Scheibe verschwindet einfach. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Links betätigen.

4. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die die Kartenseite um 180 Grad gedreht. Außerdem wird die

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

entsprechende Kartenseite auf dem Spielfeld ebenfalls gedreht. Diese Taste ist nur benutzbar, wenn die aktuelle Kartenseite auf der Ober- und Unterseite unterschiedliche Bilder zeigt.

5. ? Drücken Sie diese Taste, um Hilfs-Informationen zum aktuellen Inhalt der Spielansicht auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen. Diese Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht. Alternativ können Sie auch die Taste F1 auf der Tastatur betätigen. Die Funktion ist nur verfügbar, wenn eine Internetverbindung besteht.

6. ... Wenn bei der aktuellen Breite der Spielansicht nicht alle Primärkommandos des App-Balkens als Tasten angezeigt werden können, werden die überzähligen Primärkommandos in die Liste der Sekundärkommandos verschoben, die mit dieser Taste aufgeklappt werden kann. Außerdem bewirkt das Drücken der Taste, dass der App-Balken in seiner maximalen Größe angezeigt wird. In seiner maximalen Größe zeigt der App-Balken noch eine Beschriftung unter jeder Kommandotaste. Die Liste der Sekundärkommandos wird in folgende Abschnitte unterteilt:
   - Falls wegen zu geringer Breite Primärkommandos verschoben werden mussten, werden diese als erstes dargestellt. Danach folgt eine waagrechte Trennlinie.
   - Danach folgen für alle nachfolgenden Überlagerungsscheiben Kommandos, mit denen diese direkt aufgerufen werden können.
   - Falls eine Überlagerungsscheibe spezielle Kommandos bereitstellt, werden diese nach einer weiteren Trennline aufgeführt.
   - Zum Schluss folgt noch ein Kommando "<--", mit dem Sie die aktuelle und alle vorher dargestellten Überlagerungsscheiben schließen können.

4.2.6.2 Fotoeinfügung

Bild 21 zeigt die Foto-Einfügungs-Scheibe. Sie können damit ein Foto in die ausgewählte Kartenrückseite einfügen. Das Foto können Sie entweder mit einer angeschlossenen Kamera machen oder aus einer Datei laden. Die Kartenrückseite mit dem eingefügten Foto wird entsprechend der Datenschutz-Erklärung verwendet.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

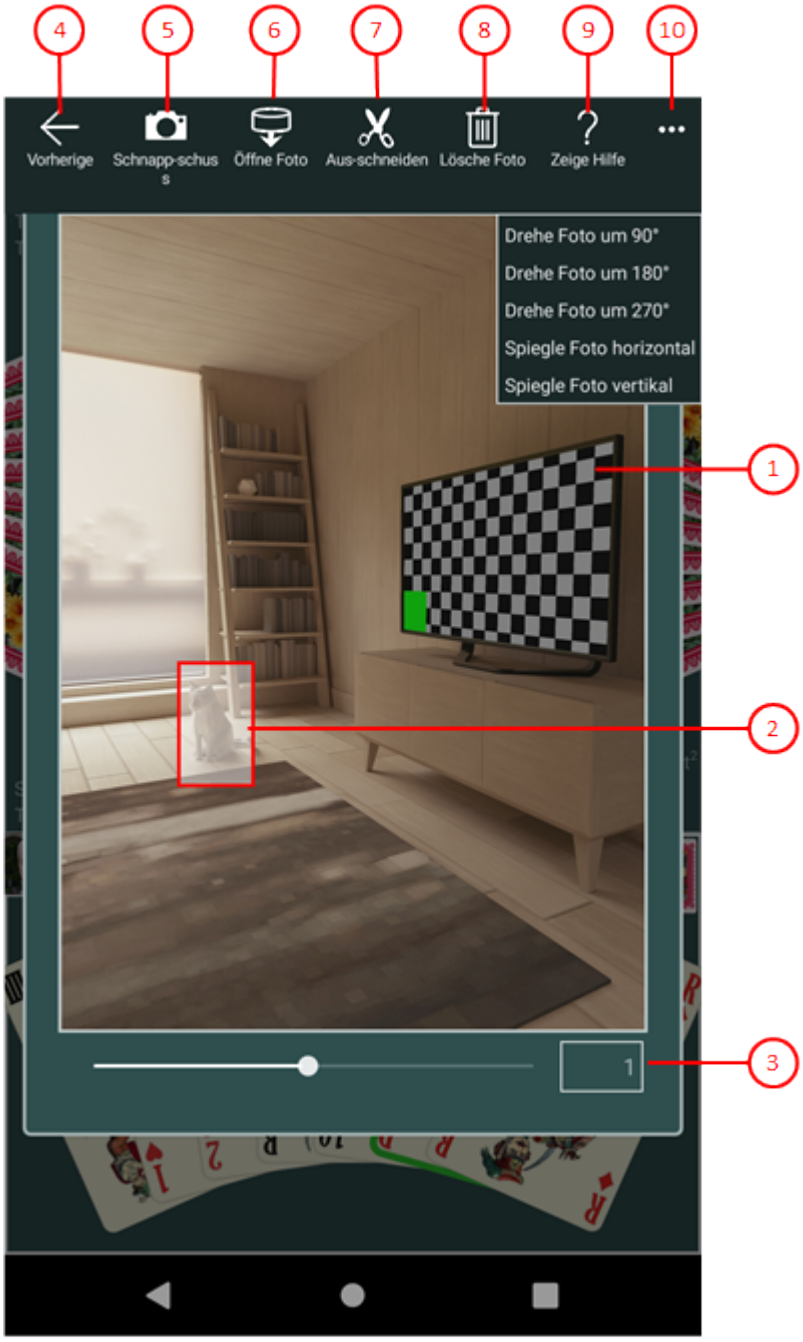


Bild 21: Foto-Einfügungs-Scheibe

1. Foto-Tafel
   Diese Tafel zeigt entweder die ausgewählte Kartenrückseite, den Schnappschuss von der angeschlossenen Kamera oder das Bild, das aus einer Datei geladen wurde. Ursprünglich und nach erfolgter Einfügung wird die ausgewählte Kartenrückseite angezeigt.

2. Ausschnitts-Rahmen
   Diese Rahmenform definiert den gewählten Ausschnitt. Sie können sie zu der gewünschten Stelle verschieben.

3. Zoom-Schieber
   Sie können den Schiebeknopf zwischen den Werten 0,05 und 2,0 einstellen. Sie können aber auch vor oder hinter dem Schiebeknopf auf den Balken klicken, um einen diskreten Wert einzustellen.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

4. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die vorhergehende Scheibe wieder sichtbar, wenn vorher eine andere Scheibe sichtbar war, oder die aktuelle Scheibe verschwindet einfach. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Links betätigen.

5. Ist eine Kamera angeschlossen, können Sie durch Drücken dieser Taste einen Schnappschuss anfertigen. Die Kamera-Applikation ermöglicht es ihnen. Das fertige Bild wird auf der Foto-Tafel angezeigt.

6. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie ein Bild aus einer Datei laden wollen. Ein Eingabe-Datei-Auswahldialog ermöglicht es ihnen, schrittweise zum Zielordner zu gehen und dort die Datei auszuwählen. Es werden nur Dateien mit den Namenserweiterungen ".png", ".jpe", ".jpeg", ".jpg" und ".gif" angezeigt. Das geladene Foto wird auf der Foto-Tafel angezeigt.

7. Drücken Sie diese Taste, um den gewünschten Ausschnitt in die ausgewählte Kartenrückseite einzufügen. Der Ausschnitt muss vollständig innerhalb des Bildes liegen. Nach dem Einfügen wird die Kartenrückseite mit dem neuen Foto auf der Foto-Einfügungs-Scheibe angezeigt und alle sichtbaren Kartenrückseiten auf dem Spielfeld ändern sich entsprechend. Diese Taste ist nicht benutzbar, wenn die Foto-Tafel die ausgewählte Kartenrückseite anstatt eines neuen Fotos anzeigt.

8. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie das Foto aus der ausgewählten Kartenrückseite entfernen wollen. Nach der Löschung wird wieder das Standard-Bild angezeigt. Die Taste ist nicht verwendbar, wenn die ausgewählte Kartenrückseite bereits das Standard-Bild enthält.

9. Drücken Sie diese Taste, um Hilfs-Informationen zum aktuellen Inhalt der Spielansicht auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen. Diese Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht. Alternativ können Sie auch die Taste F1 auf der Tastatur betätigen. Die Funktion ist nur verfügbar, wenn eine Internetverbindung besteht.

10. Wenn bei der aktuellen Breite der Spielansicht nicht alle Primärkommandos des App-Balkens als Tasten angezeigt werden können, werden die überzähligen Primärkommandos in die Liste der Sekundärkommandos verschoben, die mit dieser Taste aufgeklappt werden kann. Außerdem bewirkt das Drücken der Taste, dass der App-Balken in seiner maximalen Größe angezeigt wird. In seiner maximalen Größe zeigt der App-Balken noch eine Beschriftung unter jeder Kommandotaste. Die Liste der Sekundärkommandos wird in folgende Abschnitte unterteilt:
    - Falls wegen zu geringer Breite Primärkommandos verschoben werden mussten, werden diese als erstes dargestellt. Danach folgt eine waagrechte Trennlinie.
    - Danach folgen für alle nachfolgenden Überlagerungsscheiben Kommandos, mit denen diese direkt aufgerufen werden können.
    - Falls eine Überlagerungsscheibe spezielle Kommandos bereitstellt, werden diese nach einer weiteren Trennline aufgeführt.
    - Zum Schluss folgt noch ein Kommando "<--", mit dem Sie die aktuelle und alle vorher dargestellten Überlagerungsscheiben schließen können.

    Die folgenden Sekundärkommandos werden dargestellt:
    - Drehe Foto um 90°
      Dreht das dargestellte Foto um 90 Grad im Uhrzeigersinn.
    - Drehe Foto um 180°
      Dreht das dargestellte Foto um 180 Grad im Uhrzeigersinn.
    - Drehe Foto um 270°
      Dreht das dargestellte Foto um 270 Grad im Uhrzeigersinn.
    - Spiegle Foto horizontal
      Spiegelt das gezeigte Foto horizontal.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Spiegle Foto vertikal
  Spiegelt das gezeigte Foto vertikal.

4.2.7 Spieltöne

Bild 22 zeigt die Spiel-Töne-Scheibe. Sie können hier die Sprachausgabe für die Aktionshinweise und für die simulierten Spieler einstellen. Außerdem können Sie für jeden der sonstigen Spieltöne die Lautstärke individuell einstellen. Die Spiel-Töne zählen zu den lokalen Einstellungen und müssen daher auf jeden Gerät individuell eingestellt werden.

Die Töne werden aber am aktuellen Gerät nur dann ausgegeben, wenn Sie die lokale Einstellung "Ermögliche Tonausgaben" gewählt haben.

Während des Online-Spielens wird die Tonausgabe unterdrückt.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Bild 22: Spiel-Töne-Scheibe

1. Anwendung
   In dieser Combo-Box können Sie auswählen, auf was die Sprachausgabe angewendet werden soll: auf die Hinweise für den Systemnutzer, auf die Quizfragen oder auf einen der 4 Spieler. Die Sprachausgabe für einen Spieler wird aber nur angewendet, wenn der jeweilige Spieler vom Simulator gesteuert wird. Ist eine Anwendung ausgewählt, können Sie dafür die Lautstärke, die Abspielgeschwindigkeit, die Stimme und die Verzögerung der Wiederholung eingestellen. Die Wiederholung der Sprachausgabe wird aber nur bei den Hinweisen und bei den Quizfragen, nicht aber bei den simulierten Spielern angewendet.

2. Lautstärke
   Hier können Sie die Lautstärke für die ausgewählte Anwendung einstellen. Sie können den Schieber zwischen den Werten 0,0 und 1,0 einstellen. Der voreingestellte Wert ist 1. Er definiert die maximale Lautstärke.

3. Abspieltempo

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Hier können Sie das Abspieltempo für die ausgewählte Anwendung einstellen. Sie können damit bei einer gewählten Stimme unterschiedliche Stimmlagen erzeugen. Dazu können Sie können den Schieber zwischen den Werten 0,7 und 1,5 einstellen. Der voreingestellte Wert ist 1. Er definiert die normale Abspielgeschwindigkeit.

4. Stimme
   Hier können Sie eine weibliche oder eine männliche Stimme für die gewählte Anwendung auswählen. Mit "stumm" können Sie die Sprachausgabe für eine Anwendung auch ganz abschalten.

5. Wiederholungspause
   Hier können Sie die Zahl der Sekunden einstellen, die vergehen soll, bevor die Sprachausgabe automatisch wiederholt werden soll. Der voreingestellte Wert ist 0. Alle Werte kleiner als 6 bewirken keine Wiederholung. Bei den simulierten Spielern wird keine automatische Wiederholung angewendet.

6. Karten geben/ziehen
   Dieser Ton wird ausgegeben, wenn Karten vom Start-Stapel ausgegeben werden. Sie können den Schieber zwischen den Werten 0,0 und 1,0 einstellen. Der voreingestellte Wert ist 1. Er definiert die maximale Lautstärke.

7. Kartenschlag
   Dieser Ton wird ausgegeben, ein Spieler eine Karte auf den Tisch legt. Sie können den Schieber zwischen den Werten 0,0 und 1,0 einstellen. Der voreingestellte Wert ist 1. Er definiert die maximale Lautstärke.

8. Stich nehmen
   Dieser Ton wird ausgegeben, ein Spieler seinen Stich nimmt. Sie können den Schieber zwischen den Werten 0,0 und 1,0 einstellen. Der voreingestellte Wert ist 1. Er definiert die maximale Lautstärke.

9. Nicht verwendet
   Dieser Ton wird derzeit nicht verwendet.

10. Spiel gewonnen
    Dieser Ton wird ausgegeben, wenn der Spielansager das Spiel gewonnen hat. Sie können den Schieber zwischen den Werten 0,0 und 1,0 einstellen. Der voreingestellte Wert ist 1. Er definiert die maximale Lautstärke.

11. Spiel verloren
    Dieser Ton wird ausgegeben, wenn der Spielansager das Spiel verloren hat. Sie können den Schieber zwischen den Werten 0,0 und 1,0 einstellen. Der voreingestellte Wert ist 1. Er definiert die maximale Lautstärke.

12. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die vorhergehende Scheibe wieder sichtbar, wenn vorher eine andere Scheibe sichtbar war, oder die aktuelle Scheibe verschwindet einfach. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Links betätigen.

13. Drücken Sie diese Taste, um Hilfs-Informationen zum aktuellen Inhalt der Spielansicht auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen. Diese Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht. Alternativ können Sie auch die Taste F1 auf der Tastatur betätigen. Die Funktion ist nur verfügbar, wenn eine Internetverbindung besteht.

14. Wenn bei der aktuellen Breite der Spielansicht nicht alle Primärkommandos des App-Balkens als Tasten angezeigt werden können, werden die überzähligen Primärkommandos in die Liste der Sekundärkommandos verschoben, die mit dieser Taste aufgeklappt werden kann. Außerdem bewirkt das Drücken der Taste, dass der App-Balken in seiner maximalen Größe angezeigt wird. In seiner maximalen Größe zeigt der App-Balken noch eine Beschriftung unter jeder Kommandotaste. Die Liste der Sekundärkommandos wird in folgende Abschnitte unterteilt:
    - Falls wegen zu geringer Breite Primärkommandos verschoben werden mussten, werden diese als erstes

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

dargestellt. Danach folgt eine waagrechte Trennlinie.
- Danach folgen für alle nachfolgenden Überlagerungsscheiben Kommandos, mit denen diese direkt aufgerufen werden können.
- Falls eine Überlagerungsscheibe spezielle Kommandos bereitstellt, werden diese nach einer weiteren Trennline aufgeführt.
- Zum Schluss folgt noch ein Kommando "<--", mit dem Sie die aktuelle und alle vorher dargestellten Überlagerungsscheiben schließen können.

4.2.8 Spieledateien

Bild 23 zeigt die Spiele-Dateien-Scheibe.

Sie können auf dieser Scheibe das aktuelle Spiel kommentieren, es sichern, es mit anderen teilen, in den Editier-Modus wechseln, in einen Ordner Ihrer Wahl speichern oder eine in einem beliebigen Ordner gespeicherte Spieledatei laden.

KubiTarock speichert das aktuelle Spiel immer im lokalen Applikations-Speicher. Alle vorher gespeicherten Spiele werden automatisch in das Spielearchiv verschoben, wenn ein neues Spiel gespeichert wird.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

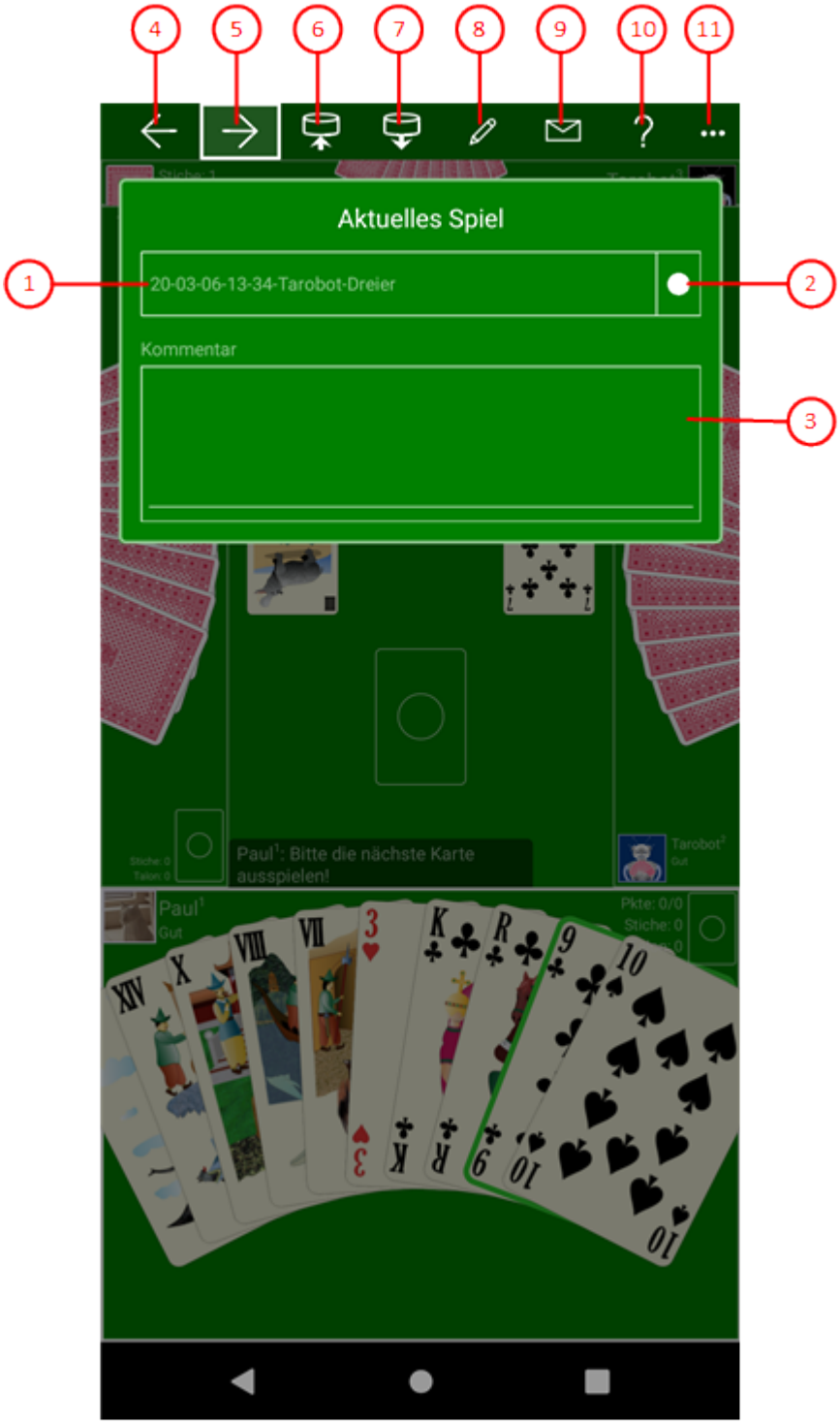


Bild 23: Spiele-Dateien-Scheibe

1. Name der aktuellen Datei
   Hier wird der Name der Datei angezeigt, in der das aktuelle Spiel gespeichert wird. Der Dateiname setzt sich aus dem Startdatum des Spiels (jj=Jahr, MM=Monat, tt=Tag, hh=Stunde, mm=Minute), dem Namen des Spieldeklarierers (deklarierername) und dem Namen des Spiels (spielname) im Format "jj-MM-tt-hh-mm-deklarierername-spielname" zusammen. An den Dateinamen eines gespeicherten Spiels werden zusätzlich ein Buchstabe für den Spieltyp (t) und der Dateityp (ktaro) angehängt. Das Format für den vollständigen Dateinamen ist: "jj-MM-tt-hh-mm-deklarierername-spielname_t.ktaro".

2. Sicherstellungsanzeige/Taste

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Durch eines der folgenden Symbole wird der Sicherstellungszustand des Spiels angezeigt:
- × - das Spiel ist noch gar nicht gesichert. Wenn Sie auf das Symbol klicken, wird die Sicherung durchgeführt.
- ● - ein früherer Zustand des Spiels ist gesichert. Wenn Sie auf das Symbol klicken, wird die Sicherung durchgeführt.
- √ - der aktuelle Zustand des Spiels ist gesichert.

3. Kommentar zum aktuellen Spiel
   Hier können Sie einen Kommentar zum aktuellen Spiel eingeben. Der Kommentar wird auch in der Spieledatei gespeichert. Bei einer Änderung müssen Sie daher das Spiel erneut sichern.

4. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die vorhergehende Scheibe wieder sichtbar, wenn vorher eine andere Scheibe sichtbar war, oder die aktuelle Scheibe verschwindet einfach. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Links betätigen.

5. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die Spielearchiv-Scheibe sichtbar gemacht. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.

6. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie den aktuellen Spielstand in einem Ordner Ihrer Wahl speichern wollen.

7. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie eine Spieledatei aus einem beliebigen Ordner öffnen wollen. Falls das aktuelle Spiel noch nicht vollständig gesichert wurde, wird eine entsprechende Meldung ausgegeben. Abhängig von Ihrer Antwort wird dann der aktuelle Spielstand noch gesichert oder verworfen, bevor das Spiel geöffnet wird.

8. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie den Editier-Modus einschalten wollen. Dieser Modus erlaubt es Ihnen, basierend auf dem aktuellen Spiel Ihr eigenes Spiel zu erzeugen.

9. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie den aktuellen Spielstand mit jemanden teilen wollen. Falls der aktuelle Zustand noch nicht gesichert ist, wird das automatisch ausgeführt, bevor die Sende-E-Mail-Scheibe dargestellt wird, um die Datei als Anhang zu versenden.

10. Drücken Sie diese Taste, um Hilfs-Informationen zum aktuellen Inhalt der Spielansicht auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen. Diese Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht. Alternativ können Sie auch die Taste F1 auf der Tastatur betätigen. Die Funktion ist nur verfügbar, wenn eine Internetverbindung besteht.

11. Wenn bei der aktuellen Breite der Spielansicht nicht alle Primärkommandos des App-Balkens als Tasten angezeigt werden können, werden die überzähligen Primärkommandos in die Liste der Sekundärkommandos verschoben, die mit dieser Taste aufgeklappt werden kann. Außerdem bewirkt das Drücken der Taste, dass der App-Balken in seiner maximalen Größe angezeigt wird. In seiner maximalen Größe zeigt der App-Balken noch eine Beschriftung unter jeder Kommandotaste. Die Liste der Sekundärkommandos wird in folgende Abschnitte unterteilt:
    - Falls wegen zu geringer Breite Primärkommandos verschoben werden mussten, werden diese als erstes dargestellt. Danach folgt eine waagrechte Trennlinie.
    - Danach folgen für alle nachfolgenden Überlagerungsscheiben Kommandos, mit denen diese direkt aufgerufen werden können.
    - Falls eine Überlagerungsscheibe spezielle Kommandos bereitstellt, werden diese nach einer weiteren Trennline aufgeführt.
    - Zum Schluss folgt noch ein Kommando "<--", mit dem Sie die aktuelle und alle vorher dargestellten

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Überlagerungsscheiben schließen können.
In Bild Bild 23 wurde die Hilfe-Taste zu den Sekundärkommandos verschoben.

4.2.9 Spielearchiv

Bild 24 zeigt die Spielearchiv-Scheibe.

Sie können auf dieser Scheibe einen Archivordner Ihrer Wahl auswählen und ein archiviertes Spiel wieder öffnen. Außerdem können Sie die archivierten Dateien filtern, durchsuchen, kopieren, löschen oder mit anderen teilen.

KubiTarock speichert das aktuelle Spiel immer im lokalen Applikations-Speicher. Alle vorher gespeicherten Spiele werden automatisch in das Spielearchiv verschoben, wenn ein neues Spiel gespeichert wird.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

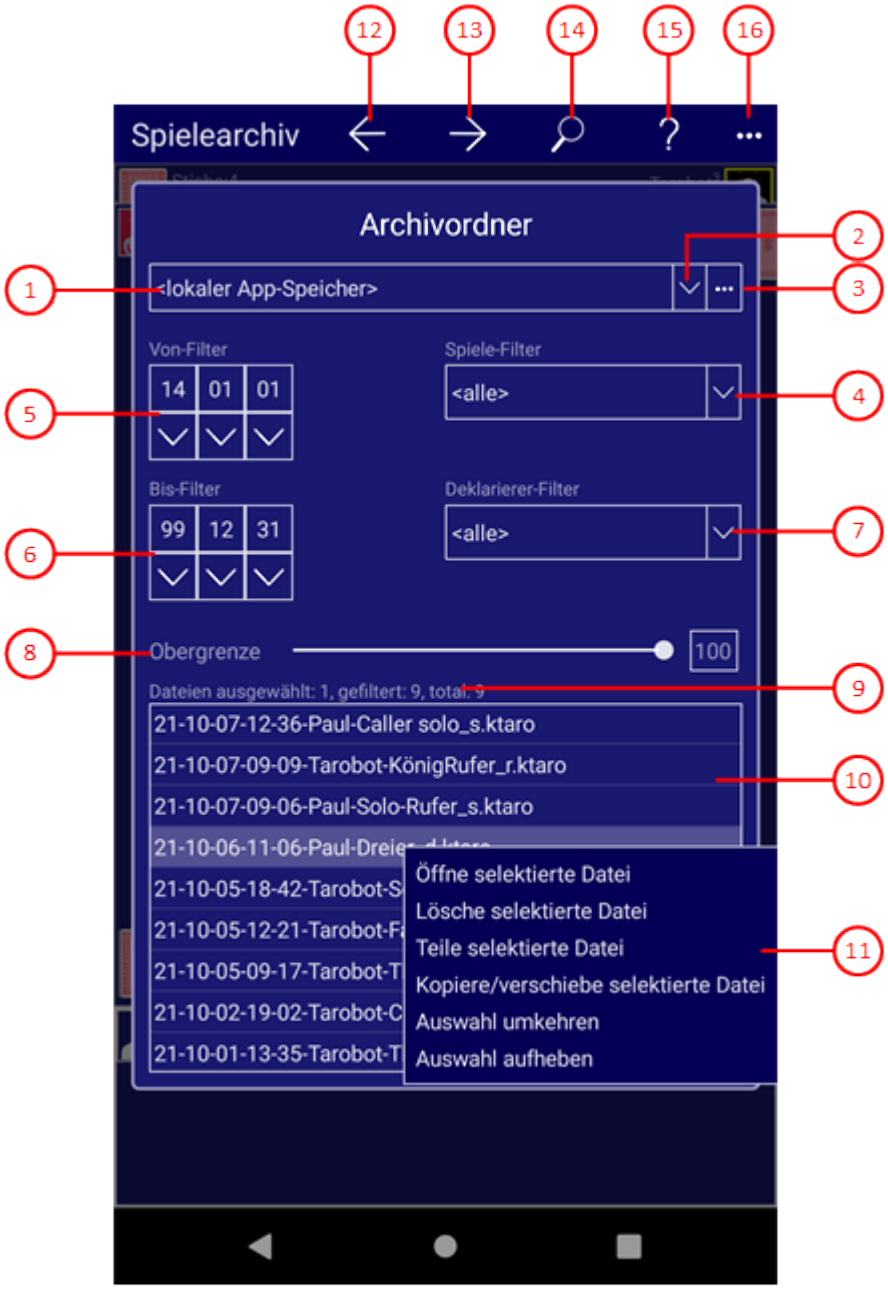


Bild 24: Spiele-Archiv-Scheibe

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

1. Pfad zum Archivordner
   Hier wird der Dateipfad zum Archivordner angezeigt. Der Archivordner kann entweder ein vom Benutzer ausgewählter Ordner oder der vorgegebene Ordner "Archive" im lokalen Applikations-Speicher sein.

2. Auf- und Zuklapp-Taste
   Mit dieser Taste können Sie die Combo-Box aufklappen und einen Ordnerpfad auswählen. Es sind maximal sieben Einträge möglich. Einer davon ist der Standard-Ordner im lokalen Applikations-Speicher:
   - <lokaler app-speicher> und
   - bis zu sechs vom Benutzer ausgewählte Ordner.

   Der zuletzt ausgewählte Ordner steht immer an oberster Stelle. Wenn bereits sechs vom Benutzer ausgewählte Ordner vorhanden sind, verdrängt ein neuer Ordner den letzten Benutzer-Ordner aus der Liste. Wenn Sie die rechte Maustaste über einen Benutzer-Ordner betätigen oder den Finger ca. eine Sekunde lang auf einem entsprechenden Eintrag drücken, erscheint ein Kontextmenü, das einen Befehl zum Entfernen des jeweiligen Eintrags anbietet. Wenn Sie den Befehl anklicken, wird der Eintrag entfernt. Der Ordner bleibt aber natürlich erhalten. Der Eintrag mit dem Standard-Ordner kann nicht entfernt werden.

3. Durchsuchen-Taste
   Mit dieser Taste können Sie den Ordner-Auswahl-Dialog aufrufen, um einen geeigneten Ordner zu finden und auszuwählen.

4. Spiele-Filter
   Hier können Sie die Dateien mit dem Spielnamen filtern. Wenn Sie die Combo-Box aufklappen, sehen Sie für jedes mögliche Spiel einen Eintrag. Zusätzlich ermöglicht der Eintrag "<alle>", alle Spiele auszuwählen.

5. Von-Datum-Filter
   Hier können Sie die angezeigten Dateien mit einer Untergrenze für das Erzeugungsdatum filtern. Der Filter besteht aus drei Combo-Boxen: für das Jahr, für das Monat und für den Tag. Wenn Sie eine davon aufklappen, können Sie den gewünschten Wert für den entsprechenden Teil des Beginndatums auswählen.

6. Bis-Datum-Filter
   Hier können Sie die angezeigten Dateien mit einer Obergrenze für das Erzeugungsdatum filtern. Der Filter besteht aus drei Combo-Boxen: für das Jahr, für das Monat und für den Tag. Wenn Sie eine davon aufklappen, können Sie den gewünschten Wert für den entsprechenden Teil des Enddatums auswählen.

7. Deklarierer-Filter
   Hier können Sie die Dateien mit dem Namen des Spieldeklarierers filtern. Als Deklarierer-Name wird der Name des Nutzers verwendet, der dem Spieler zugeordnet ist, der das Spiel deklariert hat. Wenn Sie die Combo-Box aufklappen, sehen Sie für jeden definierten Nutzer einen Eintrag. Zusätzlich ermöglicht der Eintrag "<alle>", alle Nutzer auszuwählen.

8. Dateienobergrenze für den lokalen Applikationsspeicher
   Mit dem Schiebebalken können Sie die Obergrenze für die Dateienzahl im lokalen Applikations-Speicher zwischen 10 und 100 eingestellt werden. Vorbesetzung ist 10. Für vom Benutzer ausgewählten Archivordner gibt es keine Begrenzung. Sobald die Obergrenze erreicht ist, wird für jede neu ins Archiv übernommene Datei eine ältere Datei gelöscht. Beachten Sie dabei, dass das Startdatum des Spiels das Alter der Datei bestimmt und nicht das Datum der letzten Änderung. Das Startdatum des Spiels steht jeweils am Beginn des Dateinamens.

9. Dateienanzahl
   Hier wird die Anzahl der Spieledateien im Archivordner angezeigt. Neben der totalen Anzahl werden auch noch die Anzahl der ausgewählten und die Anzahl der gefilterten Dateien angezeigt.

10. Dateienliste
    Hier werden die Dateien im aktuellen Archivordner nach absteigenden Namen sortiert angezeigt. Sie können

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

eine Datei mit einem Doppelklick öffnen oder Sie können ein oder mehrere Dateien nacheinander anklicken, um sie auszuwählen. Die ausgewählten Dateien können Sie dann mit dem folgenden Kontextmenü verarbeiten.

11. Kontextmenü
    Wenn Sie die Liste mit der rechten Maus-Taste anklicken oder den Finger eine Sekunde lang darauf gedrückt halten, erscheint ein Kontextmenü. Ist keine Datei ausgewählt, enthält das Menü nur ein Kommando:
    - Alles auswählen
      Alle Dateien werden markiert.

    Ist nur eine Datei markiert, werden die folgenden Kommandos angeboten:
    - Öffne selektierte Datei
      Die Datei wird geöffnet, wenn der Dateityp unterstützt wird.
    - Lösche selektierte Datei
      Die markierte Datei wird nach Rückfrage gelöscht.
    - Teile selektierte Datei
      Die markierte Datei wird mit Hilfe der Sende-E-Mail-Scheibe versandt.
    - Kopiere/verschiebe selektierte Datei
      Der Zugriffspfad der markierten Datei wird zwischengespeichert. Beim nächsten Ordnerwechsel werden Sie gefragt, ob Sie die Datei in den neuen Ordner kopieren oder verschieben wollen. Der Pfad wird allerdings nur solange gespeichert, solange Sie keine Datei löschen oder die Überlagerungsscheibe schließen, die den Ordner definiert. Unter Windows werden die Zugriffspfade auch in die Zwischenablage kopiert. Sie können dann z.B. auch mit dem Datei-Explorer weiterverabeitet werden.
    - Auswahl umkehren
      Die momentan nicht-markierten Dateien werden anstelle der momentan markierten Dateien markiert.
    - Auswahl aufheben
      Alle Markierungen verschwinden.

    Sind mehr als eine Datei markiert, werden die folgenden Kommandos angeboten:
    - Lösche selektierte Dateien
      Alle markierten Dateien werden nach Rückfrage gelöscht.
    - Teile selektierte Datei(en)
      Alle markierten Dateien werden mit Hilfe der Sende-E-Mail-Scheibe versandt.
    - Kopiere/verschiebe Dateien
      Die Zugriffspfade der markierten Dateien werden zwischengespeichert. Beim nächsten Ordnerwechsel werden Sie gefragt, ob Sie die Dateien in den neuen Ordner kopieren oder verschieben wollen. Die Pfade werden allerdings nur solange gespeichert, solange Sie keine Datei löschen oder die Überlagerungsscheibe schließen, die den Ordner definiert. Unter Windows werden die Zugriffspfade auch in die Zwischenablage kopiert. Sie können dann z.B. auch mit dem Datei-Explorer weiterverabeitet werden.
    - Auswahl umkehren
      Die momentan nicht-markierten Dateien werden anstelle der momentan markierten Dateien markiert.
    - Auswahl aufheben
      Alle Markierungen verschwinden.
    - Alles auswählen
      Alle Dateien werden markiert.

    Die ausgewählten Dateien bleiben solange ausgewählt, solange Sie keine Dateien im Ordner löschen oder die Applikation beenden.

12. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die vorhergehende Scheibe wieder sichtbar, wenn vorher eine andere Scheibe sichtbar war, oder die aktuelle Scheibe verschwindet einfach. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Links betätigen.

13. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die Spielstatistik-Scheibe sichtbar gemacht. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

14. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie die Spiel-Suche-Scheibe anzeigen möchten. Sie erlaubt es Ihnen, die gefilterten Dateien nach Spielen mit speziellen Attributen zu durchsuchen, z. B: nach gewonnenen oder verlorenen Bonuspunkten.

15. Drücken Sie diese Taste, um Hilfs-Informationen zum aktuellen Inhalt der Spielansicht auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen. Diese Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht. Alternativ können Sie auch die Taste F1 auf der Tastatur betätigen. Die Funktion ist nur verfügbar, wenn eine Internetverbindung besteht.

16. Wenn bei der aktuellen Breite der Spielansicht nicht alle Primärkommandos des App-Balkens als Tasten angezeigt werden können, werden die überzähligen Primärkommandos in die Liste der Sekundärkommandos verschoben, die mit dieser Taste aufgeklappt werden kann. Außerdem bewirkt das Drücken der Taste, dass der App-Balken in seiner maximalen Größe angezeigt wird. In seiner maximalen Größe zeigt der App-Balken noch eine Beschriftung unter jeder Kommandotaste. Die Liste der Sekundärkommandos wird in folgende Abschnitte unterteilt:
    - Falls wegen zu geringer Breite Primärkommandos verschoben werden mussten, werden diese als erstes dargestellt. Danach folgt eine waagrechte Trennlinie.
    - Danach folgen für alle nachfolgenden Überlagerungsscheiben Kommandos, mit denen diese direkt aufgerufen werden können.
    - Falls eine Überlagerungsscheibe spezielle Kommandos bereitstellt, werden diese nach einer weiteren Trennline aufgeführt.
    - Zum Schluss folgt noch ein Kommando "<--", mit dem Sie die aktuelle und alle vorher dargestellten Überlagerungsscheiben schließen können.

    Die folgenden Sekundärkommandos werden dargestellt:
    - Aktualisiere Statistik
      Sind in Ihrem Archiv noch ältere Spiele vorhanden, die noch keine Statistikdaten enthalten, können Sie mit diesem Kommando die fehlenden Statistikdaten erzeugen, die jeweiligen Spieledateien aktualisieren und die erzeugten Daten in die aktuelle Spiele-Statistik einbeziehen. Die aktuelle Statistik bezieht sich immer auf den Systemnutzer. Falls dieser mehrere Spieler gesteuert hat, werden nur die Spiele des ersten Spielers in die Statistik einbezogen.
    - Erzeuge Statistik
      Mit diesem Kommando können Sie eine neue Statistik erzeugen. Falls die Dateienliste gefiltert ist, werden nur die gefilterten Dateien ausgewertet. Falls Dateien selektiert sind, werden nur diese verwendet. Die erzeugte Statistik bezieht sich auf den Systemnutzer. Falls dieser mehrere Spieler gesteuert hat, werden nur die Spiele des ersten Spielers in die Statistik einbezogen.
    - ~ für Spieler 1
      Mit diesem Kommando können Sie eine neue Statistik bezogen auf Spieler 1 erzeugen. Falls die Dateienliste gefiltert ist, werden nur die gefilterten Dateien ausgewertet. Falls Dateien selektiert sind, werden nur diese verwendet.
    - ~ für Spieler 2
      Mit diesem Kommando können Sie eine neue Statistik bezogen auf Spieler 2 erzeugen. Falls die Dateienliste gefiltert ist, werden nur die gefilterten Dateien ausgewertet. Falls Dateien selektiert sind, werden nur diese verwendet.
    - ~ für Spieler 3
      Mit diesem Kommando können Sie eine neue Statistik bezogen auf Spieler 3 erzeugen. Falls die Dateienliste gefiltert ist, werden nur die gefilterten Dateien ausgewertet. Falls Dateien selektiert sind, werden nur diese verwendet.
    - ~ für Spieler 2
      Mit diesem Kommando können Sie eine neue Statistik bezogen auf Spieler 4 erzeugen. Falls die Dateienliste gefiltert ist, werden nur die gefilterten Dateien ausgewertet. Falls Dateien selektiert sind, werden nur diese verwendet.

    Wenn Sie eines dieser Kommandos ausführen, wird die Statistik-Scheibe geöffnet und der

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Verarbeitungsfortschritt wird dort fortlaufend angezeigt. Nach Abschluss der Verarbeitung sehen Sie dann die fertige Statistik.

4.2.9.1 Spielsuche

Bild 25 zeigt die Spiel-Suche-Scheibe. Sie ermöglicht Ihnen, die gefilterten Archivdateien nach speziellen Attributen zu durchsuchen, wie z. B. nach gewonnenen oder verlorenen Bonuspunkten.

Von den bei einer Suche angegebenen Suchkriterien muss nur eines gefunden werden, damit die Datei ausgewählt wird. Sollen zwei Suchkriterien bei den gefundenen Dateien zutreffen, müssen Sie erst nach dem ersten Kriterium suchen und dann in den Ergebnisdateien nach den zweiten Kriterium suchen. Außerdem können Sie die Suche auf die ausgewählten Dateien einschränken: Wenn Dateien selektiert sind, werden nur diese durchsucht. Sie können auch schon vor Aufruf der Suche Dateien auswählen, dann werden auch nur diese durchsucht. Wenn Sie wieder zur Archiv-Scheibe zurückkehren, bleibt die Dateiauswahl erhalten.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

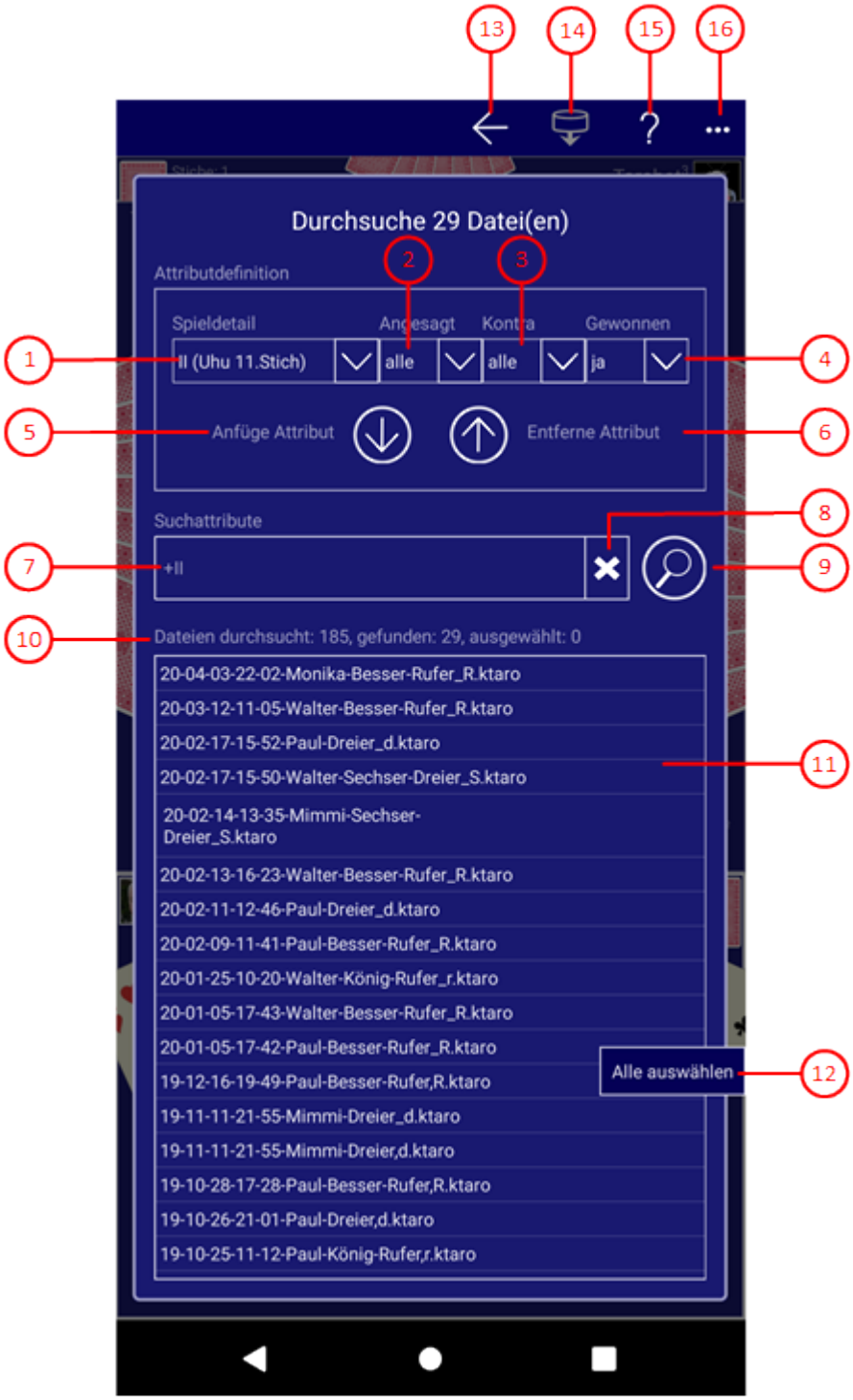


Bild 25: Spiel-Suche-Scheibe

1. Spieldetail
   Mit dieser Combo-Box können Sie das zu suchende Spieldetail auswählen: das Spiel selbst oder einen Bonuspunkt. Das Spieldetail stellt das primäre Suchattribut dar. Mit den Combo-Boxen rechts daneben können Sie sekundäre Attribute auswählen, um das Spieldetail genauer zu definieren.

2. Angesagt
   Mit dieser Combo-Box können Sie auswählen, ob der als Spieldetail definierte Bonuspunkt angesagt sein muss oder nicht ("ja" oder "nein"). Mit dem Eintrag "alle" können Sie bewirken, dass das Attribut nicht ausgewertet wird. Die Combo-Box ist nicht verwendbar, wenn das Spiel selbst als Spieldetail definiert ist.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

3. Kontra
   Mit dieser Combo-Box können Sie auswählen, ob gegen das definierte Spieldetail kein Kontra angesagt sein darf ("nein"), ob ein Kontra angesagt sein muss ("ja") oder ob ein Kontra gegen ein Kontra angesagt sein muss ("re"). Mit dem Eintrag "alle" können Sie bewirken, dass das Attribut nicht ausgewertet wird.

4. Gewonnen
   Mit dieser Combo-Box können Sie auswählen, ob das definierte Spieldetail gewonnen oder verloren sein muss ("ja" oder "nein"). Mit dem Eintrag "alle" können Sie bewirken, dass das Attribut nicht ausgewertet wird.

5. Drücken Sie diese Taste, um die Attributdefinition zu den Suchattributen hinzuzufügen.

6. Drücken Sie diese Taste, um das gewählte Spieldetail aus den Suchattributen zu entfernen. Die sekundären Attribute werden in diesem Fall nicht berücksichtigt.

7. Suchattribute
   Hier werden die zu findenden Suchattribute angezeigt. Sie können sie aber nicht direkt eintragen. Stattdessen müssen Sie sie in dem oberen Attributdefinitions-Bereich erzeugen und zu dieser Liste hinzufügen.

8. Löschtaste
   Mit dieser Taste können Sie alle eingetragenen Suchattribute löschen. Das geschieht aber auch automatisch nach jedem Suchvorgang.

9. Diese Taste wechselt ihre Darstellung und Funktion: Die Such-Taste wird angezeigt, wenn gerade keine Suche durchgeführt wird. Die Stopp-Taste wird angezeigt, wenn gerade eine Suche läuft.

   - Drücken Sie diese Taste, um die Suche zu starten. Die Taste ist nicht verwendbar, wenn die Liste der Suchattribute leer ist.

   - Drücken Sie diese Taste, um die Suche zu stoppen.

10. Anzahl gefundener Dateien
    Die Anzahl der durchsuchten, der gefundenen und der ausgewählten Dateien wird hier laufend angezeigt.

11. Liste der gefundenen Dateien
    Die Namen der gefundenen Dateien werden hier aufgelistet, nachdem die Suche abgeschlossen ist.

12. Kontextmenü
    Wenn Sie die Liste mit der rechten Maus-Taste anklicken oder den Finger eine Sekunde lang darauf gedrückt halten, erscheint ein Kontextmenü. Ist keine Datei ausgewählt, enthält das Menü nur ein Kommando:
    - Alles auswählen
      Alle Dateien werden markiert.

    Ist nur eine Datei markiert, werden die folgenden Kommandos angeboten:
    - Öffne selektierte Datei
      Die Datei wird geöffnet, wenn der Dateityp unterstützt wird.
    - Lösche selektierte Datei
      Die markierte Datei wird nach Rückfrage gelöscht.
    - Teile selektierte Datei
      Die markierte Datei wird mit Hilfe der Sende-E-Mail-Scheibe versandt.
    - Kopiere/verschiebe selektierte Datei
      Der Zugriffspfad der markierten Datei wird zwischengespeichert. Beim nächsten Ordnerwechsel werden Sie gefragt, ob Sie die Datei in den neuen Ordner kopieren oder verschieben wollen. Der Pfad wird

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

allerdings nur solange gespeichert, solange Sie keine Datei löschen oder die Überlagerungsscheibe schließen, die den Ordner definiert. Unter Windows werden die Zugriffspfade auch in die Zwischenablage kopiert. Sie können dann z.B. auch mit dem Datei-Explorer weiterverabeitet werden.
- Auswahl umkehren
  Die momentan nicht-markierten Dateien werden anstelle der momentan markierten Dateien markiert.
- Auswahl aufheben
  Alle Markierungen verschwinden.

Sind mehr als eine Datei markiert, werden die folgenden Kommandos angeboten:
- Lösche selektierte Dateien
  Alle markierten Dateien werden nach Rückfrage gelöscht.
- Teile selektierte Datei(en)
  Alle markierten Dateien werden mit Hilfe der Sende-E-Mail-Scheibe versandt.
- Kopiere/verschiebe Dateien
  Die Zugriffspfade der markierten Dateien werden zwischengespeichert. Beim nächsten Ordnerwechsel werden Sie gefragt, ob Sie die Dateien in den neuen Ordner kopieren oder verschieben wollen. Die Pfade werden allerdings nur solange gespeichert, solange Sie keine Datei löschen oder die Überlagerungsscheibe schließen, die den Ordner definiert. Unter Windows werden die Zugriffspfade auch in die Zwischenablage kopiert. Sie können dann z.B. auch mit dem Datei-Explorer weiterverabeitet werden.
- Auswahl umkehren
  Die momentan nicht-markierten Dateien werden anstelle der momentan markierten Dateien markiert.
- Auswahl aufheben
  Alle Markierungen verschwinden.
- Alles auswählen
  Alle Dateien werden markiert.

Die ausgewählten Dateien bleiben solange ausgewählt, solange Sie keine Dateien im Ordner löschen oder die Applikation beenden.

13. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die vorhergehende Scheibe wieder sichtbar, wenn vorher eine andere Scheibe sichtbar war, oder die aktuelle Scheibe verschwindet einfach. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Links betätigen.

14. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie die ausgewählte Datei wieder öffnen wollen. Falls das aktuelle Spiel noch nicht vollständig gesichert wurde, wird eine entsprechende Meldung ausgegeben. Abhängig von Ihrer Antwort wird dann der aktuelle Spielstand noch gesichert oder verworfen, bevor das Spiel geöffnet wird. Die Taste ist nicht verwendbar, wenn keine Datei ausgewählt ist oder wenn mehrere Dateien ausgewählt sind. Alternativ können Sie den Dateieintrag auch doppelt anklicken oder die Enter- oder die Zwischenraum-Taste betätigen, wenn der Eintrag fokussiert ist. Das ist sogar möglich, wenn mehrere Einträge ausgewählt sind.

15. Drücken Sie diese Taste, um Hilfs-Informationen zum aktuellen Inhalt der Spielansicht auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen. Diese Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht. Alternativ können Sie auch die Taste F1 auf der Tastatur betätigen. Die Funktion ist nur verfügbar, wenn eine Internetverbindung besteht.

16. Wenn bei der aktuellen Breite der Spielansicht nicht alle Primärkommandos des App-Balkens als Tasten angezeigt werden können, werden die überzähligen Primärkommandos in die Liste der Sekundärkommandos verschoben, die mit dieser Taste aufgeklappt werden kann. Außerdem bewirkt das Drücken der Taste, dass der App-Balken in seiner maximalen Größe angezeigt wird. In seiner maximalen Größe zeigt der App-Balken noch eine Beschriftung unter jeder Kommandotaste. Die Liste der Sekundärkommandos wird in folgende Abschnitte unterteilt:
    - Falls wegen zu geringer Breite Primärkommandos verschoben werden mussten, werden diese als erstes dargestellt. Danach folgt eine waagrechte Trennlinie.
    - Danach folgen für alle nachfolgenden Überlagerungsscheiben Kommandos, mit denen diese direkt

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

aufgerufen werden können.
- Falls eine Überlagerungsscheibe spezielle Kommandos bereitstellt, werden diese nach einer weiteren Trennline aufgeführt.
- Zum Schluss folgt noch ein Kommando "<--", mit dem Sie die aktuelle und alle vorher dargestellten Überlagerungsscheiben schließen können.

4.2.10 Statistikdateien

Bild 52 zeigt die Statistikdateien-Scheibe.

Sie können auf dieser Scheibe einen Ordner Ihrer Wahl auswählen, in dem die Statistikdateien von KubiTarock gespeichert werden. Außerdem können Sie Statistikdateien öffnen, kopieren, löschen oder mit anderen teilen.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Bild 52: Statistikdateien-Scheibe

1. Pfad zum Statistikordner
   Hier wird der Dateipfad zum Ordner mit den Statistik-Dateien angezeigt. Der Archivordner kann entweder ein vom Benutzer ausgewählter Ordner oder der vorgegebene Ordner "Statistics" im lokalen Applikations-Speicher sein.

2. Auf- und Zuklapp-Taste
   Mit dieser Taste können Sie die Combo-Box aufklappen und einen Ordnerpfad auswählen. Es sind maximal sieben Einträge möglich. Einer davon ist der Standard-Ordner im lokalen Applikations-Speicher:
   - <lokaler app-speicher> und
   - bis zu sechs vom Benutzer ausgewählte Ordner.

   Der zuletzt ausgewählte Ordner steht immer an oberster Stelle. Wenn bereits sechs vom Benutzer ausgewählte Ordner vorhanden sind, verdrängt ein neuer Ordner den letzten Benutzer-Ordner aus der Liste. Wenn Sie die rechte Maustaste über einen Benutzer-Ordner betätigen oder den Finger ca. eine Sekunde lang auf einem entsprechenden Eintrag drücken, erscheint ein Kontextmenü, das einen Befehl zum Entfernen des jeweiligen

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Eintrags anbietet. Wenn Sie den Befehl anklicken, wird der Eintrag entfernt. Der Ordner bleibt aber natürlich erhalten. Der Eintrag mit dem Standard-Ordner kann nicht entfernt werden.

3. Durchsuchen-Taste
   Mit dieser Taste können Sie den Ordner-Auswahl-Dialog aufrufen, um einen geeigneten Ordner zu finden und auszuwählen.

4. Dateienobergrenze
   Mit dem Schiebebalken können Sie die Obergrenze für die Anzahl der Statistikdateien pro Typ im aktuellen Ordner zwischen 2 und 20 eingestellt werden. Vorbesetzung ist 5. Sobald die Obergrenze erreicht ist, wird für jede neue Statistik-Datei eine ältere Datei vom gleichen Typ gelöscht. Es gibt zwei Typen von Statistikdateien: Quizstatistik und Spielestatistik. Beachten Sie dabei, dass das Startdatum der Sitzung das Alter der Datei bestimmt und nicht das Datum der letzten Änderung. Das Startdatum der Sitzung steht jeweils am Beginn des Dateinamens. Falls die aktuelle Statistik fehlerhaft ist und nicht geladen werden kann, können Sie wie hier beschrieben auf eine ältere Datei zurückgreifen.

5. Dateienanzahl
   Hier wird die Anzahl der Dateien im aktuellen Ordner angezeigt. Neben der totalen Anzahl wird auch noch die Anzahl der ausgewählten Dateien angezeigt.

6. Dateienliste
   Hier werden alle Dateien vom im aktuellen Statistikordner angezeigt. Sie können eine Datei mit einem Doppelklick öffnen oder Sie können ein oder mehrere Dateien nacheinander anklicken, um sie auszuwählen. Die ausgewählten Dateien können Sie dann mit dem folgenden Kontextmenü verarbeiten.

7. Kontextmenü
   Wenn Sie die Liste mit der rechten Maus-Taste anklicken oder den Finger eine Sekunde lang darauf gedrückt halten, erscheint ein Kontextmenü. Ist keine Datei ausgewählt, enthält das Menü nur ein Kommando:
   - Alles auswählen
     Alle Dateien werden markiert.

   Ist nur eine Datei markiert, werden die folgenden Kommandos angeboten:
   - Öffne selektierte Datei
     Die Datei wird geöffnet, wenn der Dateityp unterstützt wird.
   - Lösche selektierte Datei
     Die markierte Datei wird nach Rückfrage gelöscht.
   - Teile selektierte Datei
     Die markierte Datei wird mit Hilfe der Sende-E-Mail-Scheibe versandt.
   - Kopiere/verschiebe selektierte Datei
     Der Zugriffspfad der markierten Datei wird zwischengespeichert. Beim nächsten Ordnerwechsel werden Sie gefragt, ob Sie die Datei in den neuen Ordner kopieren oder verschieben wollen. Der Pfad wird allerdings nur solange gespeichert, solange Sie keine Datei löschen oder die Überlagerungsscheibe schließen, die den Ordner definiert. Unter Windows werden die Zugriffspfade auch in die Zwischenablage kopiert. Sie können dann z.B. auch mit dem Datei-Explorer weiterverabeitet werden.
   - Auswahl umkehren
     Die momentan nicht-markierten Dateien werden anstelle der momentan markierten Dateien markiert.
   - Auswahl aufheben
     Alle Markierungen verschwinden.

   Sind mehr als eine Datei markiert, werden die folgenden Kommandos angeboten:
   - Lösche selektierte Dateien
     Alle markierten Dateien werden nach Rückfrage gelöscht.
   - Teile selektierte Datei(en)
     Alle markierten Dateien werden mit Hilfe der Sende-E-Mail-Scheibe versandt.
   - Kopiere/verschiebe Dateien
     Die Zugriffspfade der markierten Dateien werden zwischengespeichert. Beim nächsten Ordnerwechsel werden Sie gefragt, ob Sie die Dateien in den neuen Ordner kopieren oder verschieben wollen. Die

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Pfade werden allerdings nur solange gespeichert, solange Sie keine Datei löschen oder die Überlagerungsscheibe schließen, die den Ordner definiert. Unter Windows werden die Zugriffspfade auch in die Zwischenablage kopiert. Sie können dann z.B. auch mit dem Datei-Explorer weiterverabeitet werden.
  - Auswahl umkehren
    Die momentan nicht-markierten Dateien werden anstelle der momentan markierten Dateien markiert.
  - Auswahl aufheben
    Alle Markierungen verschwinden.
  - Alles auswählen
    Alle Dateien werden markiert.

  Die ausgewählten Dateien bleiben solange ausgewählt, solange Sie keine Dateien im Ordner löschen oder die Applikation beenden.

8. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die vorhergehende Scheibe wieder sichtbar, wenn vorher eine andere Scheibe sichtbar war, oder die aktuelle Scheibe verschwindet einfach. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Links betätigen.

9. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die Bilddateien-Scheibe sichtbar gemacht. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.

10. Drücken Sie diese Taste, um Hilfs-Informationen zum aktuellen Inhalt der Spielansicht auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen. Diese Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht. Alternativ können Sie auch die Taste F1 auf der Tastatur betätigen. Die Funktion ist nur verfügbar, wenn eine Internetverbindung besteht.

11. Wenn bei der aktuellen Breite der Spielansicht nicht alle Primärkommandos des App-Balkens als Tasten angezeigt werden können, werden die überzähligen Primärkommandos in die Liste der Sekundärkommandos verschoben, die mit dieser Taste aufgeklappt werden kann. Außerdem bewirkt das Drücken der Taste, dass der App-Balken in seiner maximalen Größe angezeigt wird. In seiner maximalen Größe zeigt der App-Balken noch eine Beschriftung unter jeder Kommandotaste. Die Liste der Sekundärkommandos wird in folgende Abschnitte unterteilt:
    - Falls wegen zu geringer Breite Primärkommandos verschoben werden mussten, werden diese als erstes dargestellt. Danach folgt eine waagrechte Trennlinie.
    - Danach folgen für alle nachfolgenden Überlagerungsscheiben Kommandos, mit denen diese direkt aufgerufen werden können.
    - Falls eine Überlagerungsscheibe spezielle Kommandos bereitstellt, werden diese nach einer weiteren Trennline aufgeführt.
    - Zum Schluss folgt noch ein Kommando "<--", mit dem Sie die aktuelle und alle vorher dargestellten Überlagerungsscheiben schließen können.

4.2.11 Bilddateien

Bild 26 zeigt die Bilddateien-Scheibe.

Sie können auf dieser Scheibe einen Ordner Ihrer Wahl auswählen, in dem die von Ihnen erzeugten Kartenrückseiten und Nutzerportraits gespeichert werden. Außerdem können Sie die Dateien kopieren, löschen oder mit anderen teilen.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Bild 26: Bilddateien-Scheibe

1. Pfad zum Bilderordner
   Hier wird der Dateipfad zum Bilderordner angezeigt. Der Bilderordner kann entweder ein vom Benutzer ausgewählter Ordner oder der vorgegebene Ordner "Images" im lokalen Applikations-Speicher sein. Vorbesetzung ist der lokale Archivordner.

2. Auf- und Zuklapp-Taste
   Mit dieser Taste können Sie die Combo-Box aufklappen und einen Ordnerpfad auswählen. Es sind maximal sieben Einträge möglich. Einer davon ist der Standard-Ordner im lokalen Applikations-Speicher:
   - <lokaler app-speicher> und

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- bis zu sechs vom Benutzer ausgewählte Ordner.

Der zuletzt ausgewählte Ordner steht immer an oberster Stelle. Wenn bereits sechs vom Benutzer ausgewählte Ordner vorhanden sind, verdrängt ein neuer Ordner den letzten Benutzer-Ordner aus der Liste. Wenn Sie die rechte Maustaste über einen Benutzer-Ordner betätigen oder den Finger ca. eine Sekunde lang auf einem entsprechenden Eintrag drücken, erscheint ein Kontextmenü, das einen Befehl zum Entfernen des jeweiligen Eintrags anbietet. Wenn Sie den Befehl anklicken, wird der Eintrag entfernt. Der Ordner bleibt aber natürlich erhalten. Der Eintrag mit dem Standard-Ordner kann nicht entfernt werden.

3. Durchsuchen-Taste
   Mit dieser Taste können Sie den Ordner-Auswahl-Dialog aufrufen, um einen geeigneten Ordner zu finden und auszuwählen.

4. Dateienanzahl
   Hier wird die Anzahl der Dateien im Bilderordner angezeigt. Neben der totalen Anzahl wirden auch noch die Anzahl der ausgewählten Dateien angezeigt.

5. Dateiliste
   Hier werden die Dateien im aktuellen Bilderordner angezeigt. Sie können ein oder mehrere Dateien nacheinander anklicken, um sie auszuwählen. Die ausgewählten Dateien können Sie dann mit dem folgenden Kontextmenü verarbeiten.

6. Kontextmenü
   Wenn Sie die Liste mit der rechten Maus-Taste anklicken oder den Finger eine Sekunde lang darauf gedrückt halten, erscheint ein Kontextmenü. Ist keine Datei ausgewählt, enthält das Menü nur ein Kommando:
   - Alles auswählen
     Alle Dateien werden markiert.

   Ist nur eine Datei markiert, werden die folgenden Kommandos angeboten:
   - Öffne selektierte Datei
     Die Datei wird geöffnet, wenn der Dateityp unterstützt wird.
   - Lösche selektierte Datei
     Die markierte Datei wird nach Rückfrage gelöscht.
   - Teile selektierte Datei
     Die markierte Datei wird mit Hilfe der Sende-E-Mail-Scheibe versandt.
   - Kopiere/verschiebe selektierte Datei
     Der Zugriffspfad der markierten Datei wird zwischengespeichert. Beim nächsten Ordnerwechsel werden Sie gefragt, ob Sie die Datei in den neuen Ordner kopieren oder verschieben wollen. Der Pfad wird allerdings nur solange gespeichert, solange Sie keine Datei löschen oder die Überlagerungsscheibe schließen, die den Ordner definiert. Unter Windows werden die Zugriffspfade auch in die Zwischenablage kopiert. Sie können dann z.B. auch mit dem Datei-Explorer weiterverabeitet werden.
   - Auswahl umkehren
     Die momentan nicht-markierten Dateien werden anstelle der momentan markierten Dateien markiert.
   - Auswahl aufheben
     Alle Markierungen verschwinden.

   Sind mehr als eine Datei markiert, werden die folgenden Kommandos angeboten:
   - Lösche selektierte Dateien
     Alle markierten Dateien werden nach Rückfrage gelöscht.
   - Teile selektierte Datei(en)
     Alle markierten Dateien werden mit Hilfe der Sende-E-Mail-Scheibe versandt.
   - Kopiere/verschiebe Dateien
     Die Zugriffspfade der markierten Dateien werden zwischengespeichert. Beim nächsten Ordnerwechsel werden Sie gefragt, ob Sie die Dateien in den neuen Ordner kopieren oder verschieben wollen. Die Pfade werden allerdings nur solange gespeichert, solange Sie keine Datei löschen oder die Überlagerungsscheibe schließen, die den Ordner definiert. Unter Windows werden die Zugriffspfade auch in die Zwischenablage kopiert. Sie können dann z.B. auch mit dem Datei-Explorer weiterverabeitet

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

werden.
- Auswahl umkehren
  Die momentan nicht-markierten Dateien werden anstelle der momentan markierten Dateien markiert.
- Auswahl aufheben
  Alle Markierungen verschwinden.
- Alles auswählen
  Alle Dateien werden markiert.

Die ausgewählten Dateien bleiben solange ausgewählt, solange Sie keine Dateien im Ordner löschen oder die Applikation beenden.

7. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die vorhergehende Scheibe wieder sichtbar, wenn vorher eine andere Scheibe sichtbar war, oder die aktuelle Scheibe verschwindet einfach. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Links betätigen.

8. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die Log-Dateien-Scheibe sichtbar gemacht. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.

9. Drücken Sie diese Taste, um Hilfs-Informationen zum aktuellen Inhalt der Spielansicht auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen. Diese Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht. Alternativ können Sie auch die Taste F1 auf der Tastatur betätigen. Die Funktion ist nur verfügbar, wenn eine Internetverbindung besteht.

10. Wenn bei der aktuellen Breite der Spielansicht nicht alle Primärkommandos des App-Balkens als Tasten angezeigt werden können, werden die überzähligen Primärkommandos in die Liste der Sekundärkommandos verschoben, die mit dieser Taste aufgeklappt werden kann. Außerdem bewirkt das Drücken der Taste, dass der App-Balken in seiner maximalen Größe angezeigt wird. In seiner maximalen Größe zeigt der App-Balken noch eine Beschriftung unter jeder Kommandotaste. Die Liste der Sekundärkommandos wird in folgende Abschnitte unterteilt:
    - Falls wegen zu geringer Breite Primärkommandos verschoben werden mussten, werden diese als erstes dargestellt. Danach folgt eine waagrechte Trennlinie.
    - Danach folgen für alle nachfolgenden Überlagerungsscheiben Kommandos, mit denen diese direkt aufgerufen werden können.
    - Falls eine Überlagerungsscheibe spezielle Kommandos bereitstellt, werden diese nach einer weiteren Trennline aufgeführt.
    - Zum Schluss folgt noch ein Kommando "<--", mit dem Sie die aktuelle und alle vorher dargestellten Überlagerungsscheiben schließen können.

4.2.12 Log-Dateien

Bild 46 zeigt die Log-Dateien-Scheibe.

Sie können auf dieser Scheibe einen Ordner Ihrer Wahl auswählen, in dem die Log-Dateien von KubiTarock gespeichert werden. Außerdem werden dort auch Dateien gespeichert, die einem von Ihnen erzeugten E-Mail angehängt wurden. Sie können die Dateien anschauen, kopieren, löschen oder mit anderen teilen.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

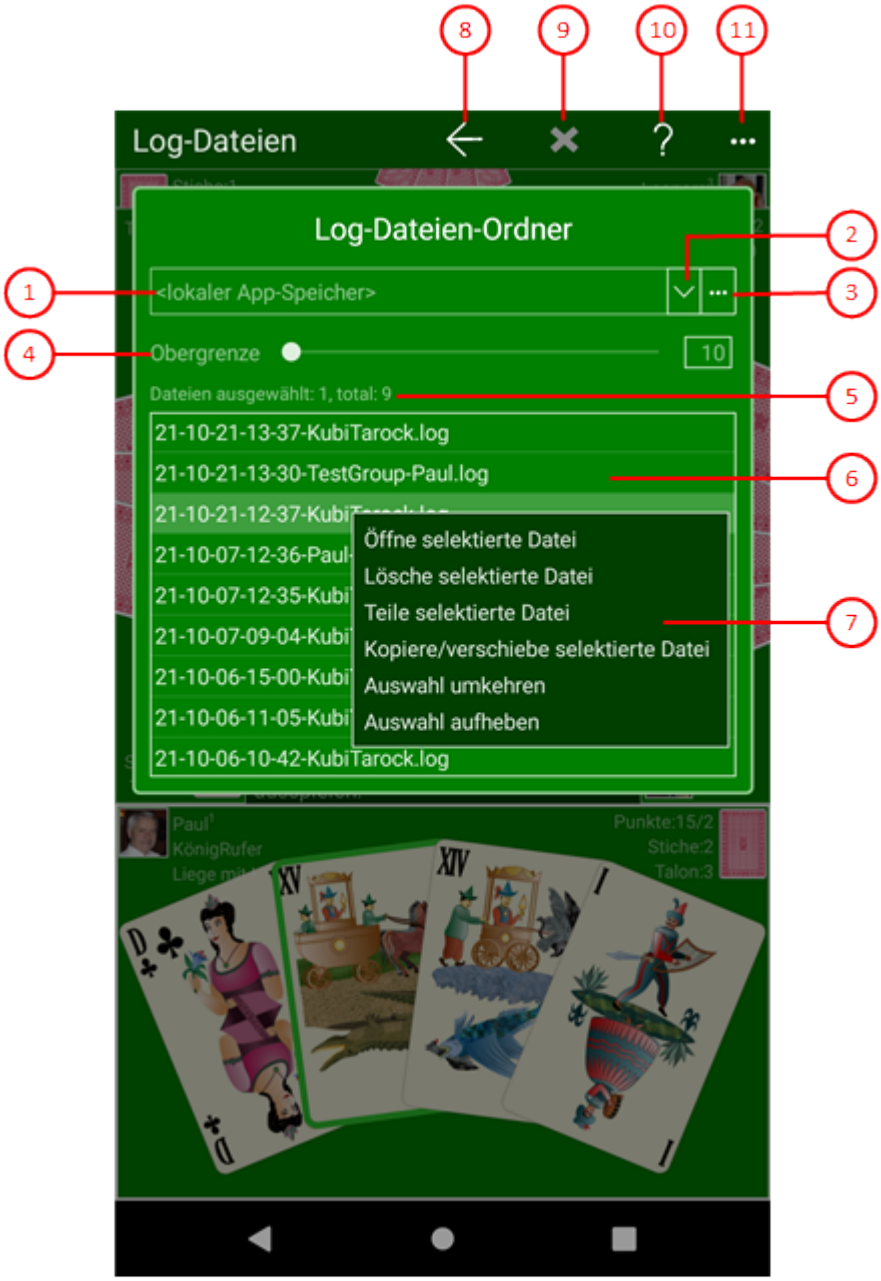


Bild 46: Log-Dateien-Scheibe

1. Pfad zum Log-Dateien-Ordner
   Hier wird der Dateipfad zum Ordner mit den Log-Dateien angezeigt. Der Ordner kann entweder ein vom Benutzer ausgewählter Ordner oder der vorgegebene Ordner "LogFiles" im lokalen Applikations-Speicher sein.

2. Auf- und Zuklapp-Taste
   Mit dieser Taste können Sie die Combo-Box aufklappen und einen Ordnerpfad auswählen. Es sind maximal sieben Einträge möglich. Einer davon ist der Standard-Ordner im lokalen Applikations-Speicher:
   - <lokaler app-speicher> und
   - bis zu sechs vom Benutzer ausgewählte Ordner.

   Der zuletzt ausgewählte Ordner steht immer an oberster Stelle. Wenn bereits sechs vom Benutzer ausgewählte Ordner vorhanden sind, verdrängt ein neuer Ordner den letzten Benutzer-Ordner aus der Liste. Wenn Sie die rechte Maustaste über einen Benutzer-Ordner betätigen oder den Finger ca. eine Sekunde lang auf einem entsprechenden Eintrag drücken, erscheint ein Kontextmenü, das einen Befehl zum Entfernen des jeweiligen Eintrags anbietet. Wenn Sie den Befehl anklicken, wird der Eintrag entfernt. Der Ordner bleibt aber natürlich

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

erhalten. Der Eintrag mit dem Standard-Ordner kann nicht entfernt werden.

3. Durchsuchen-Taste
   Mit dieser Taste können Sie den Ordner-Auswahl-Dialog aufrufen, um einen geeigneten Ordner zu finden und auszuwählen.

4. Dateienanzahl
   Hier wird die Anzahl der Dateien im aktuellen Log-Dateien-Ordner angezeigt. Neben der totalen Anzahl wird auch noch die Anzahl der ausgewählten Dateien angezeigt. Wird anstelle der Dateiliste der Inhalt einer Log-Datei dargestellt, wird hier der Name der Datei und ein Hinweis zum Schließen der Datei angezeigt.

5. Dateienobergrenze
   Mit dem Schiebebalken können Sie die Obergrenze für die Dateienzahl im aktuellen Ordner zwischen 10 und 100 eingestellt werden. Vorbesetzung ist 25. Sobald die Obergrenze erreicht ist, wird für jede neue Log-Datei eine ältere Datei gelöscht. Beachten Sie dabei, dass das Startdatum der Sitzung das Alter der Datei bestimmt und nicht das Datum der letzten Änderung. Das Startdatum der Sitzung steht jeweils am Beginn des Dateinamens.

6. Dateienliste
   Hier werden alle Dateien vom im aktuellen Ordner angezeigt. Sie können eine Datei mit einem Doppelklick öffnen oder Sie können ein oder mehrere Dateien nacheinander anklicken, um sie auszuwählen. Die ausgewählten Dateien können Sie dann mit dem folgenden Kontextmenü verarbeiten.

7. Kontextmenü
   Wenn Sie die Liste mit der rechten Maus-Taste anklicken oder den Finger eine Sekunde lang darauf gedrückt halten, erscheint ein Kontextmenü. Ist keine Datei ausgewählt, enthält das Menü nur ein Kommando:
   - Alles auswählen
     Alle Dateien werden markiert.

   Ist nur eine Datei markiert, werden die folgenden Kommandos angeboten:
   - Öffne selektierte Datei
     Die Datei wird geöffnet, wenn der Dateityp unterstützt wird.
   - Lösche selektierte Datei
     Die markierte Datei wird nach Rückfrage gelöscht.
   - Teile selektierte Datei
     Die markierte Datei wird mit Hilfe der Sende-E-Mail-Scheibe versandt.
   - Kopiere/verschiebe selektierte Datei
     Der Zugriffspfad der markierten Datei wird zwischengespeichert. Beim nächsten Ordnerwechsel werden Sie gefragt, ob Sie die Datei in den neuen Ordner kopieren oder verschieben wollen. Der Pfad wird allerdings nur solange gespeichert, solange Sie keine Datei löschen oder die Überlagerungsscheibe schließen, die den Ordner definiert. Unter Windows werden die Zugriffspfade auch in die Zwischenablage kopiert. Sie können dann z.B. auch mit dem Datei-Explorer weiterverabeitet werden.
   - Auswahl umkehren
     Die momentan nicht-markierten Dateien werden anstelle der momentan markierten Dateien markiert.
   - Auswahl aufheben
     Alle Markierungen verschwinden.

   Sind mehr als eine Datei markiert, werden die folgenden Kommandos angeboten:
   - Lösche selektierte Dateien
     Alle markierten Dateien werden nach Rückfrage gelöscht.
   - Teile selektierte Datei(en)
     Alle markierten Dateien werden mit Hilfe der Sende-E-Mail-Scheibe versandt.
   - Kopiere/verschiebe Dateien
     Die Zugriffspfade der markierten Dateien werden zwischengespeichert. Beim nächsten Ordnerwechsel werden Sie gefragt, ob Sie die Dateien in den neuen Ordner kopieren oder verschieben wollen. Die Pfade werden allerdings nur solange gespeichert, solange Sie keine Datei löschen oder die Überlagerungsscheibe schließen, die den Ordner definiert. Unter Windows werden die Zugriffspfade

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

auch in die Zwischenablage kopiert. Sie können dann z.B. auch mit dem Datei-Explorer weiterverabeitet werden.
  - Auswahl umkehren
    Die momentan nicht-markierten Dateien werden anstelle der momentan markierten Dateien markiert.
  - Auswahl aufheben
    Alle Markierungen verschwinden.
  - Alles auswählen
    Alle Dateien werden markiert.

  Die ausgewählten Dateien bleiben solange ausgewählt, solange Sie keine Dateien im Ordner löschen oder die Applikation beenden.

8. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die vorhergehende Scheibe wieder sichtbar, wenn vorher eine andere Scheibe sichtbar war, oder die aktuelle Scheibe verschwindet einfach. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Links betätigen.

9. Diese Taste ist nur benutzbar, wenn der Inhalt einer Datei anstelle der Dateiliste angezeigt wird. Klicken Sie auf diese Taste, wenn Sie die Datei wieder schließen möchten.

10. Drücken Sie diese Taste, um Hilfs-Informationen zum aktuellen Inhalt der Spielansicht auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen. Diese Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht. Alternativ können Sie auch die Taste F1 auf der Tastatur betätigen. Die Funktion ist nur verfügbar, wenn eine Internetverbindung besteht.

11. Wenn bei der aktuellen Breite der Spielansicht nicht alle Primärkommandos des App-Balkens als Tasten angezeigt werden können, werden die überzähligen Primärkommandos in die Liste der Sekundärkommandos verschoben, die mit dieser Taste aufgeklappt werden kann. Außerdem bewirkt das Drücken der Taste, dass der App-Balken in seiner maximalen Größe angezeigt wird. In seiner maximalen Größe zeigt der App-Balken noch eine Beschriftung unter jeder Kommandotaste. Die Liste der Sekundärkommandos wird in folgende Abschnitte unterteilt:
    - Falls wegen zu geringer Breite Primärkommandos verschoben werden mussten, werden diese als erstes dargestellt. Danach folgt eine waagrechte Trennlinie.
    - Danach folgen für alle nachfolgenden Überlagerungsscheiben Kommandos, mit denen diese direkt aufgerufen werden können.
    - Falls eine Überlagerungsscheibe spezielle Kommandos bereitstellt, werden diese nach einer weiteren Trennline aufgeführt.
    - Zum Schluss folgt noch ein Kommando "<--", mit dem Sie die aktuelle und alle vorher dargestellten Überlagerungsscheiben schließen können.

4.2.13 Spielnutzer

Bild 28 zeigt die Spielnutzer-Scheibe.

Sie können auf dieser Scheibe neue Nutzer einrichten oder vorhandene Nutzer löschen. Außerdem können Sie einem Nutzer einen oder mehrere Spieler zuordnen und die Positionen der Spieler verändern.

KubiTarock hat vier Spieler. Jedem Spieler muss ein Nutzer zugeordnet werden. Nachdem ein Spiel abgeschlossen ist, werden Gewinn und Verlust auf die Spielkonten der zugeordneten Nutzer verbucht. Folgende Nutzertypen sind definiert:

- System-Nutzer
  Der System-Nutzer auf dem aktuellen Gerät sind Sie selbst. Jeder System-Nutzer muss mindestens einen Spieler steuern, alle anderen Spieler werden in einer Offline-Sitzung simuliert. In einer Online-Sitzung werden dagegen nur die Spieler simuliert, die nicht durch Online-Nutzer gesteuert werden. Im Gegensatz zu Online-

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Spielen kann in einem Offline-Spiel der System-Nutzer zu Analysezwecken auch mehrere Spieler steuern. In einem Offline-Spiel hat der System-Nutzer auch immer die Rolle des Spiel-Masters.

- Online-Nutzer
  In einer Online-Sitzung sind alle System-Nutzer auf den beteiligten Geräten Online-Nutzer. Nach der Anmeldung zu einer Online-Sitzung werden ihre Profile auf allen beteiligten Geräten synchronisiert. Dem zuerst angemeldete Online-Nutzer wird die Rolle des Spiel-Masters zugewiesen.

- Simulator "Tarobot"
  Dieser Nutzer wird allen Spielern zugeordnet, denen kein simulierter Nutzer und kein Online-Nutzer zugewiesen wurde.

- Simulierter Nutzer
  Diese Nutzer werden nur in Offline-Spielen verwendet. In Online-Spielen werden alle simulierten Spieler direkt dem Simulator "Tarobot" zugeordnet, um sie von den Online-Spielern zu unterscheiden.

In der Nutzerliste sind die Profile aller definierten Nutzer aufgeführt. Die Listeneinträge sind nach einem Zugriffsschlüssel geordnet:

- System-Nutzer
  Der System-Nutzer auf dem aktuellen Gerät wird in der der Nutzerliste unter dem Zugriffsschlüssel ".Me" aufgeführt. Das Profil mit diesem Zugriffsschlüssel kann nicht gelöscht werden. "Ich" ist als Nutzername vorgegeben. Wenn Sie Online-Spiele durchführen, müssen Sie stattdessen den Namen eintragen, der Ihnen vom Gruppen-Administrator zugewiesen wurde.

- Online-Nutzer
  Auf anderen Geräten als dem Eigenen wird der Online-Nutzer unter einem Zugriffsschlüssel gespeichert, der seinem Namen entspricht. Das Profil eines Online-Nutzers wird nach seinem Beitreten in eine Online-Sitzung auf die beteiligten Geräte übertragen. Dabei kann es vorkommen, dass lokale Profile simulierter Nutzer überschrieben werden.

- Simulator "Tarobot"
  In der Nutzerliste wird er unter dem Zugriffsschlüssel "..Tarobot" aufgeführt. Das Profil mit diesem Zugriffsschlüssel kann weder gelöscht noch geändert werden. Als Nutzername wird "Tarobot" und als Nutzerporträt wird ein vorgegebenes Bild verwendet.

- Simulierter Nutzer
  Sie können Nutzerprofile mit beliebigen Namen und mit von Ihnen ausgesuchten Porträts definieren. Name und Zugriffschlüssel sind gleich.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

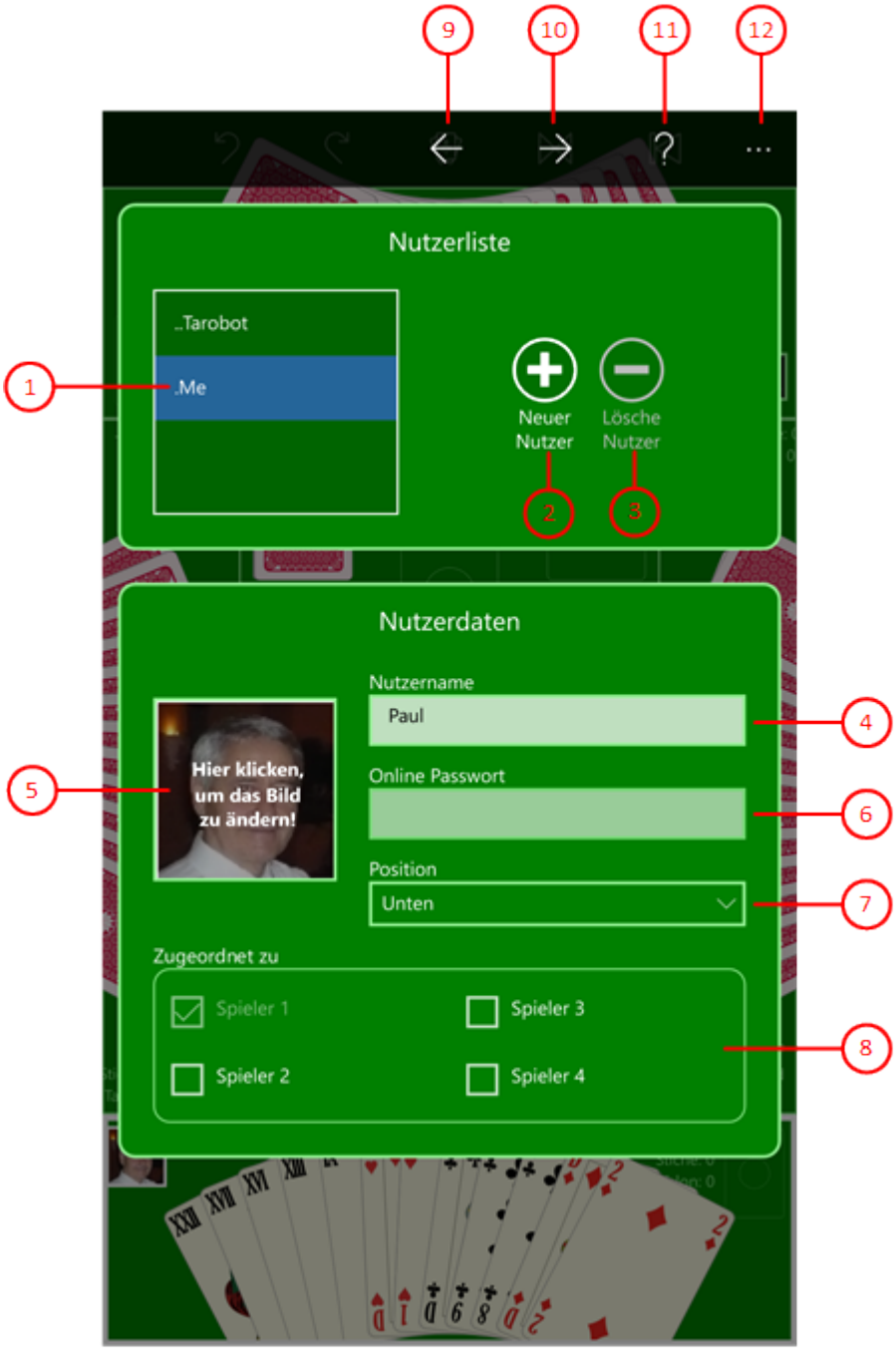


Bild 28: Spielnutzer-Scheibe

1. Nutzerliste
   Hier werden die vorhandenen Nutzerprofile angezeigt. Die ersten beiden Einträge "..Tarobot" und ".Me" sind vorgegeben und können nicht entfernt werden.

2. Drücken Sie diese Taste, um ein neues Nutzerprofil einzurichten.

3. Drücken Sie diese Taste, um das ausgewählte Nutzerprofil zu löschen.

4. Nutzername
   Hier wird der Name des in der Listbox ausgewählten Nutzers angezeigt. Der Name darf nur Buchstaben, Ziffern und Bindestriche enthalten und muss mit einem Großbuchstaben beginnen. Die Länge ist auf 32 Zeichen

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

begrenzt. Wenn Sie auch Online-Spielen, müssen Sie beim Listeintrag '.Me' den Namen eintragen, der Ihnen vom Gruppen-Administrator zugewiesen wurde.

5. Nutzerporträt
   Bei einem neuen Nutzer wird zunächst ein vorgegebenes Bild dargestellt. Wenn Sie das Bild ändern wollen, müssen Sie es anklicken. Die Nutzerfoto-Scheibe wird daraufhin angezeigt und erlaubt es Ihnen, das Bild zu ändern. Für das Online-Spielen ist es empfehlenswert, dass Sie für den Listeneintrag '.Me' ein geeignetes Bild auswählen, damit Sie Ihre Mitspieler leichter identifizieren können.

6. Online-Passwort
   Falls Sie Gruppen-Administrator sind, können sie hier das Passwort eintragen, mit dem sich der jeweilige Nutzer bei Ihrer Online-Nutzergruppe anmelden kann. Als Mitglied eine Nutzergruppe müssen Sie nur beim Listeneintrag '.Me' das Passwort eintragen, das Ihnen der Gruppen-Administrator zugeteilt hat. Das Passwort muss mindestens 5 und darf maximal 32 Zeichen enthalten. Strichpunkte ';' dürfen nicht als Inhalt verwendet werden.

7. Spielerposition
   Hier können Sie dem ersten Spieler des aktuellen Nutzers eine andere Position zuweisen. Dabei wird die Reihenfolge der Spieler 1 bis 4 nicht verändert, ihre Positionen verschieben sich entsprechend.
   In einer Online-Sitzung sollten Sie nur die Position des Listeneintrags '.Me' verändern. Die Positionen der anderen Online-Spieler werden automatisch in der Reihenfolge der Anmeldung vergeben.

8. Spielerzuordnung
   Hier können Sie bei einem Offline-Spiel dem aktuellen Nutzer einen oder mehrere Spieler zuordnen. Sie können hier aber keine Zuordnung wieder wegnehmen. Wenn Sie einem Spieler einen anderen Nutzer zuordnen wollen, müssen Sie das entsprechende Nutzerprofil auswählen und dann dem Nutzer den gewünschten Spieler zuordnen. Er verdrängt dann den bisher zugeordneten Nutzer.
   In einer Online-Sitzung wird die Zuordnung der Mitspieler automatisch in der Reihenfolge der Anmeldung vorgenommen.

9. ← Wenn Sie diese Taste drücken, wird die vorhergehende Scheibe wieder sichtbar, wenn vorher eine andere Scheibe sichtbar war, oder die aktuelle Scheibe verschwindet einfach. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Links betätigen.

10. → Wenn Sie diese Taste drücken, wird die Nutzerkonten-Scheibe sichtbar gemacht. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.

11. ? Drücken Sie diese Taste, um Hilfs-Informationen zum aktuellen Inhalt der Spielansicht auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen. Diese Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht. Alternativ können Sie auch die Taste F1 auf der Tastatur betätigen. Die Funktion ist nur verfügbar, wenn eine Internetverbindung besteht.

12. ··· Wenn bei der aktuellen Breite der Spielansicht nicht alle Primärkommandos des App-Balkens als Tasten angezeigt werden können, werden die überzähligen Primärkommandos in die Liste der Sekundärkommandos verschoben, die mit dieser Taste aufgeklappt werden kann. Außerdem bewirkt das Drücken der Taste, dass der App-Balken in seiner maximalen Größe angezeigt wird. In seiner maximalen Größe zeigt der App-Balken noch eine Beschriftung unter jeder Kommandotaste. Die Liste der Sekundärkommandos wird in folgende Abschnitte unterteilt:
    - Falls wegen zu geringer Breite Primärkommandos verschoben werden mussten, werden diese als erstes dargestellt. Danach folgt eine waagrechte Trennlinie.
    - Danach folgen für alle nachfolgenden Überlagerungsscheiben Kommandos, mit denen diese direkt aufgerufen werden können.
    - Falls eine Überlagerungsscheibe spezielle Kommandos bereitstellt, werden diese nach einer weiteren

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Trennline aufgeführt.

- Zum Schluss folgt noch ein Kommando "<--", mit dem Sie die aktuelle und alle vorher dargestellten Überlagerungsscheiben schließen können.

4.2.13.1 Nutzerfoto

Bild 29 zeigt die Nutzerfoto-Scheibe. Sie können damit ein Foto für ein Nutzerprofil auswählen. Das Foto können Sie entweder mit einer angeschlossenen Kamera machen oder aus einer Datei laden. Das Foto wird entsprechend der Datenschutz-Erklärung verwendet.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

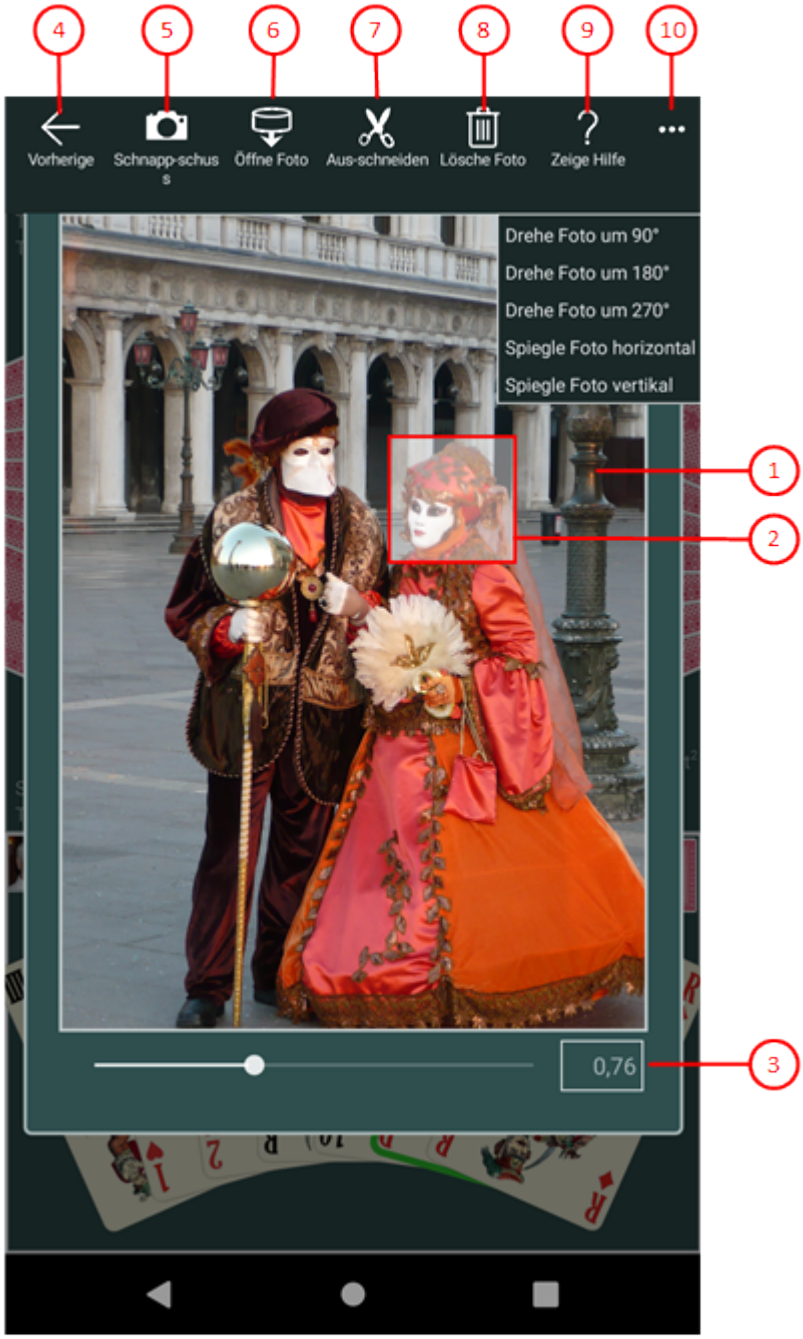


Bild 29: Nutzerfoto-Scheibe

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

1. Foto-Tafel
   Diese Tafel zeigt entweder das Porträt des ausgewählten Nutzers, den Schnappschuss von der angeschlossenen Kamera oder das Bild, das aus einer Datei geladen wurde. Ursprünglich und nach erfolgtem Ausschneiden wird das ausgewählte Nutzerfoto angezeigt.

2. Ausschnitts-Rahmen
   Diese Rahmenform definiert den gewählten Ausschnitt. Sie können sie zu der gewünschten Stelle verschieben.

3. Zoom-Schieber
   Sie können den Schiebeknopf zwischen den Werten 0,05 und 2,0 einstellen. Sie können aber auch vor oder hinter dem Schiebeknopf auf den Balken klicken, um einen diskreten Wert einzustellen.

4. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die vorhergehende Scheibe wieder sichtbar, wenn vorher eine andere Scheibe sichtbar war, oder die aktuelle Scheibe verschwindet einfach. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Links betätigen.

5. Ist eine Kamera angeschlossen, können Sie durch Drücken dieser Taste einen Schnappschuss anfertigen. Die Kamera-Applikation ermöglicht es ihnen. Das fertige Bild wird auf der Foto-Tafel angezeigt.

6. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie ein Bild aus einer Datei laden wollen. Ein Eingabe-Datei-Auswahldialog ermöglicht es ihnen, schrittweise zum Zielordner zu gehen und dort die Datei auszuwählen. Es werden nur Dateien mit den Namenserweiterungen ".png", ".jpe", ".jpeg", ".jpg" und ".gif" angezeigt. Das geladene Foto wird auf der Foto-Tafel angezeigt.

7. Drücken Sie diese Taste, um den gewünschten Ausschnitt als Nutzerfoto auszuwählen. Der Ausschnitt muss vollständig innerhalb des Bildes liegen. Nach dem Ausschneiden wird das Nutzerfoto auf der Foto-Einfügungs-Scheibe angezeigt und die betroffenen Spieleransichten ändern sich entsprechend. Diese Taste ist nicht verwendbar, wenn die Foto-Tafel das ausgewählte Nutzerfoto anstatt eines neuen Fotos anzeigt.

8. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie das Foto des ausgewählten Nutzers entfernen wollen. Nach der Löschung wird wieder das Standard-Bild angezeigt. Die Taste ist nicht verwendbar, wenn dem Nutzer bereits das Standard-Bild zugewiesen ist.

9. Drücken Sie diese Taste, um Hilfs-Informationen zum aktuellen Inhalt der Spielansicht auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen. Diese Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht. Alternativ können Sie auch die Taste F1 auf der Tastatur betätigen. Die Funktion ist nur verfügbar, wenn eine Internetverbindung besteht.

10. Wenn bei der aktuellen Breite der Spielansicht nicht alle Primärkommandos des App-Balkens als Tasten angezeigt werden können, werden die überzähligen Primärkommandos in die Liste der Sekundärkommandos verschoben, die mit dieser Taste aufgeklappt werden kann. Außerdem bewirkt das Drücken der Taste, dass der App-Balken in seiner maximalen Größe angezeigt wird. In seiner maximalen Größe zeigt der App-Balken noch eine Beschriftung unter jeder Kommandotaste. Die Liste der Sekundärkommandos wird in folgende Abschnitte unterteilt:
    - Falls wegen zu geringer Breite Primärkommandos verschoben werden mussten, werden diese als erstes dargestellt. Danach folgt eine waagrechte Trennlinie.
    - Danach folgen für alle nachfolgenden Überlagerungsscheiben Kommandos, mit denen diese direkt aufgerufen werden können.
    - Falls eine Überlagerungsscheibe spezielle Kommandos bereitstellt, werden diese nach einer weiteren Trennline aufgeführt.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

- Zum Schluss folgt noch ein Kommando "<--", mit dem Sie die aktuelle und alle vorher dargestellten Überlagerungsscheiben schließen können.

Die folgenden Sekundärkommandos werden dargestellt:

- Drehe Foto um 90°
  Dreht das dargestellte Foto um 90 Grad im Uhrzeigersinn.
- Drehe Foto um 180°
  Dreht das dargestellte Foto um 180 Grad im Uhrzeigersinn.
- Drehe Foto um 270°
  Dreht das dargestellte Foto um 270 Grad im Uhrzeigersinn.
- Spiegle Foto horizontal
  Spiegelt das gezeigte Foto horizontal.
- Spiegle Foto vertikal
  Spiegelt das gezeigte Foto vertikal

4.2.14 Nutzerkonten

Bild 30 zeigt die Nutzerkonten-Scheibe.

Sie zeigt in einer Tabelle die Kontostände aller lokalen Nutzer. Wenn der Zugriff auf eine Online-Gruppe verifiziert ist, werden auch die Online-Kontostände angezeigt. Sie können hier die Kontostände auch auf 0 zurücksetzen.

Punkte, die die Spieler beim Spielen gewinnen oder verlieren, werden getrennt für Offline- und für Online-Spiele auf Spielkonten der Nutzer verbucht. Die Offline-Kontostände werden lokal gespeichert und bleiben solange erhalten, bis sie der System-Nutzer löscht, Die Online-Kontostände werden in einer Microsoft-Azure-Datenbank gespeichert und bleiben solange erhalten, bis sie vom Gruppen-Administrator gelöscht werden. Was mit den Kontoständen weiterhin geschieht, liegt in der ausschließlichen Verantwortung der beteiligten Nutzer. Das gilt auch für den Kontostand des Simulators "Tarobot".

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

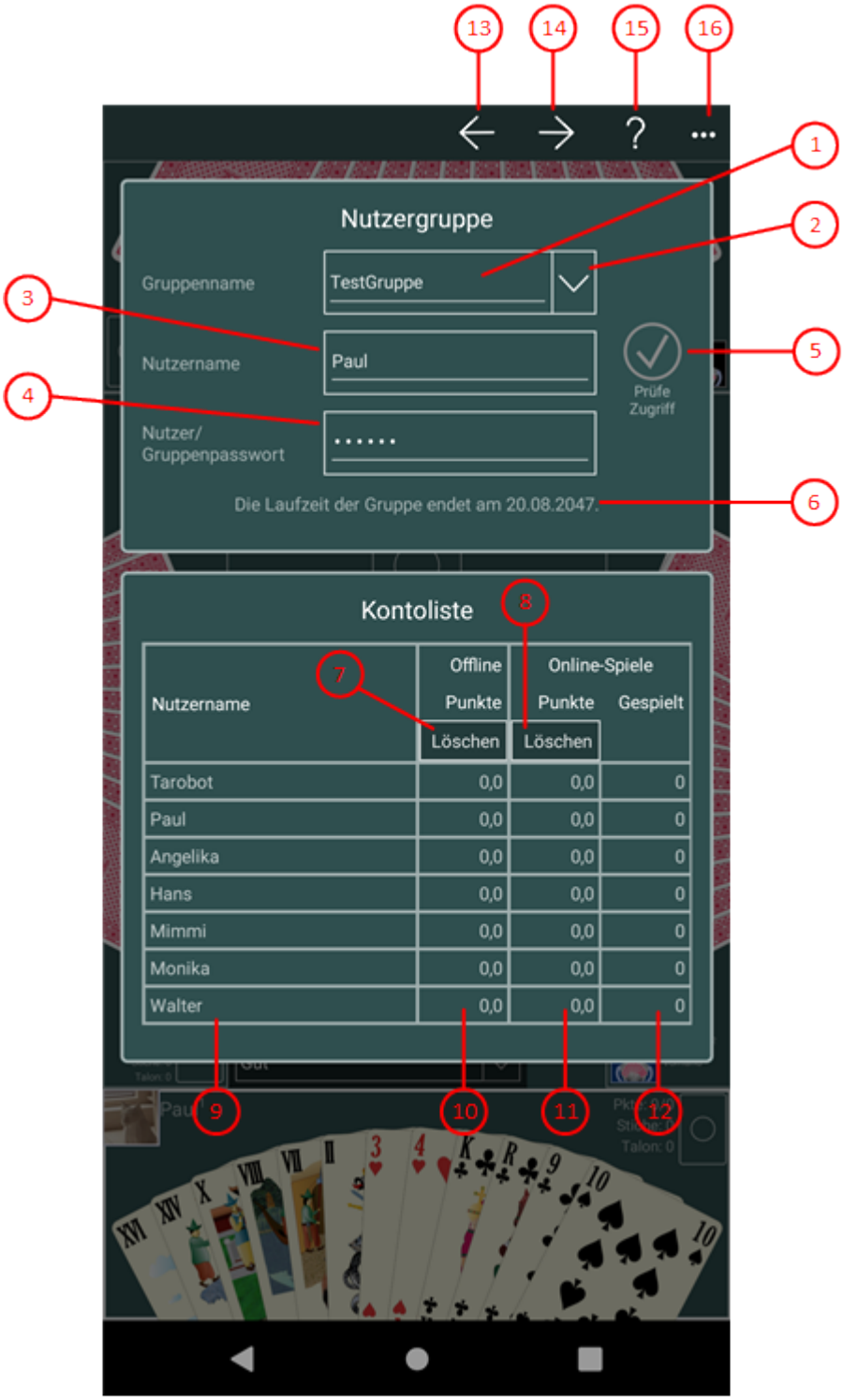


Bild 30: Nutzerkonten-Scheibe

1. Gruppenname
   Hier können Sie den Namen Ihrer Online-Nutzer-Gruppe eintragen. Diese Gruppe muss vorher durch den Gruppen-Administrator mit Hilfe der Online-Gruppen-Scheibe eingerichtet worden sein.

2. Aufklapp-Taste
   Mit dieser Taste können Sie die Listbox mit den zuletzt verwendeten Anmeldeinformationen aufklappen. Sie enthält maximal fünf Einträge mit dem Namen der jeweiligen Gruppe und dem Nutzernamen als Schlüsselmerkmal. Neben dem Schlüsselmerkmal werden auch noch das Nutzerpasswort und bei Bedarf auch

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

noch das Gruppenpasswort des Gruppenadministrators gespeichert. Wenn Sie einen dieser Einträge anklicken, werden die Anmeldeinformationen in die entsprechenden Felder eingetragen. Neue Anmeldeinformationen werden nur gespeichert, wenn eine Anmeldung erfolgreich war. Wenn Sie einen Eintrag mit der rechten Maustaste anklicken bzw. den Finger ca. 1 Sekunde darauf gedückt halten, werden Ihnen in einem Kontextmenü auch Befehle zum Löschen von Einträgen angeboten.

3. Nutzername
   Hier muss Ihr Nutzername eingetragen sein. Er muss dem Namen entsprechen, den Ihnen der Gruppen-Administrator zugewiesen hat.

4. Nutzer-/Gruppenpasswort
   Hier können Sie entweder Ihr Online-Passwort eintragen, mit dem Sie sich bei der Online-Gruppe anmelden. Oder Sie tragen hier das Gruppenpasswort ein, das zur Gruppenverwaltung erforderlich ist. Für das Löschen der Online-Kontostände müssen Sie ausschließlich das Gruppenpasswort verwenden.

5. Drücken Sie diese Taste, um den Zugriff auf die Gruppe zu verifizieren. Diese Taste ist gesperrt, wenn der Zugriff bereits erfolgt ist und die Felder Gruppenname und Passwort in der Zwischenzeit nicht geändert wurden.

6. Hinweis
   Hier wird erst der Hinweis angezeigt, dass Sie als erstes die Taste zur Verifizierung des Zugriffs drücken sollen. Wenn der Zugriff erfolgreich war, wird das Laufzeitende der Gruppe angezeigt.

7. Lösche Offline-Kontostände
   Drücken Sie diese Taste, um alle Offline-Kontostände auf 0 zu setzen.

8. Lösche Online-Kontostände
   Drücken Sie diese Taste, um alle Online-Kontostände auf 0 zu setzen. Das Löschen der Online-Kontostände ist nur möglich, wenn Sie das Gruppen-Passwort verwenden.

9. Nutzernamen
   In dieser Tabellenspalte werden die Nutzernamen angezeigt.

10. Offline-Punkte
    In dieser Tabellenspalte werden die Punkte angezeigt, die der jeweilige Nutzer beim Offline-Spielen erzielt hat.

11. Online-Punkte
    In dieser Tabellenspalte werden die Punkte angezeigt, die der jeweilige Nutzer beim Online-Spielen erzielt hat.

12. Gespielte Online-Spiele
    In dieser Tabellenspalte wird die Anzahl der Online-Spiele angezeigt, die der jeweilige Nutzer durchgeführt hat. Diese Zahl bezieht sich auf den Inhaber des Nutzers. Der Inhaber eines Nutzers wird durch die E-Mail-Adresse identifiziert, die die App ermittelt, wenn sich der Nutzer anmeldet. Haben mehrere Nutzer den gleichen Inhaber, ist auch die Anzahl gespielter Online-Spiele gleich.

13. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die vorhergehende Scheibe wieder sichtbar, wenn vorher eine andere Scheibe sichtbar war, oder die aktuelle Scheibe verschwindet einfach. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Links betätigen.

14. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die Online-Gruppen-Scheibe sichtbar gemacht. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

15. Drücken Sie diese Taste, um Hilfs-Informationen zum aktuellen Inhalt der Spielansicht auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen. Diese Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht. Alternativ können Sie auch die Taste F1 auf der Tastatur betätigen. Die Funktion ist nur verfügbar, wenn eine Internetverbindung besteht.

16. Wenn bei der aktuellen Breite der Spielansicht nicht alle Primärkommandos des App-Balkens als Tasten angezeigt werden können, werden die überzähligen Primärkommandos in die Liste der Sekundärkommandos verschoben, die mit dieser Taste aufgeklappt werden kann. Außerdem bewirkt das Drücken der Taste, dass der App-Balken in seiner maximalen Größe angezeigt wird. In seiner maximalen Größe zeigt der App-Balken noch eine Beschriftung unter jeder Kommandotaste. Die Liste der Sekundärkommandos wird in folgende Abschnitte unterteilt:
    - Falls wegen zu geringer Breite Primärkommandos verschoben werden mussten, werden diese als erstes dargestellt. Danach folgt eine waagrechte Trennlinie.
    - Danach folgen für alle nachfolgenden Überlagerungsscheiben Kommandos, mit denen diese direkt aufgerufen werden können.
    - Falls eine Überlagerungsscheibe spezielle Kommandos bereitstellt, werden diese nach einer weiteren Trennline aufgeführt.
    - Zum Schluss folgt noch ein Kommando "<--", mit dem Sie die aktuelle und alle vorher dargestellten Überlagerungsscheiben schließen können.

4.2.15 Online-Gruppen

Bild 31 zeigt die Online-Gruppen-Scheibe.

Hier können Sie eine Nutzergruppe für Online-Spiele einrichten und verwalten, wenn Sie Inhaber eines aktiven Online-Gruppen-Add-Ons sind. Sie können den Add-On-Kauf mit der App-Abrechungs-Scheibe durchführen. Eine Online-Gruppe wird in einer Microsoft-Azure-Datenbank gespeichert und kann bis zu 12 Mitglieder umfassen.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

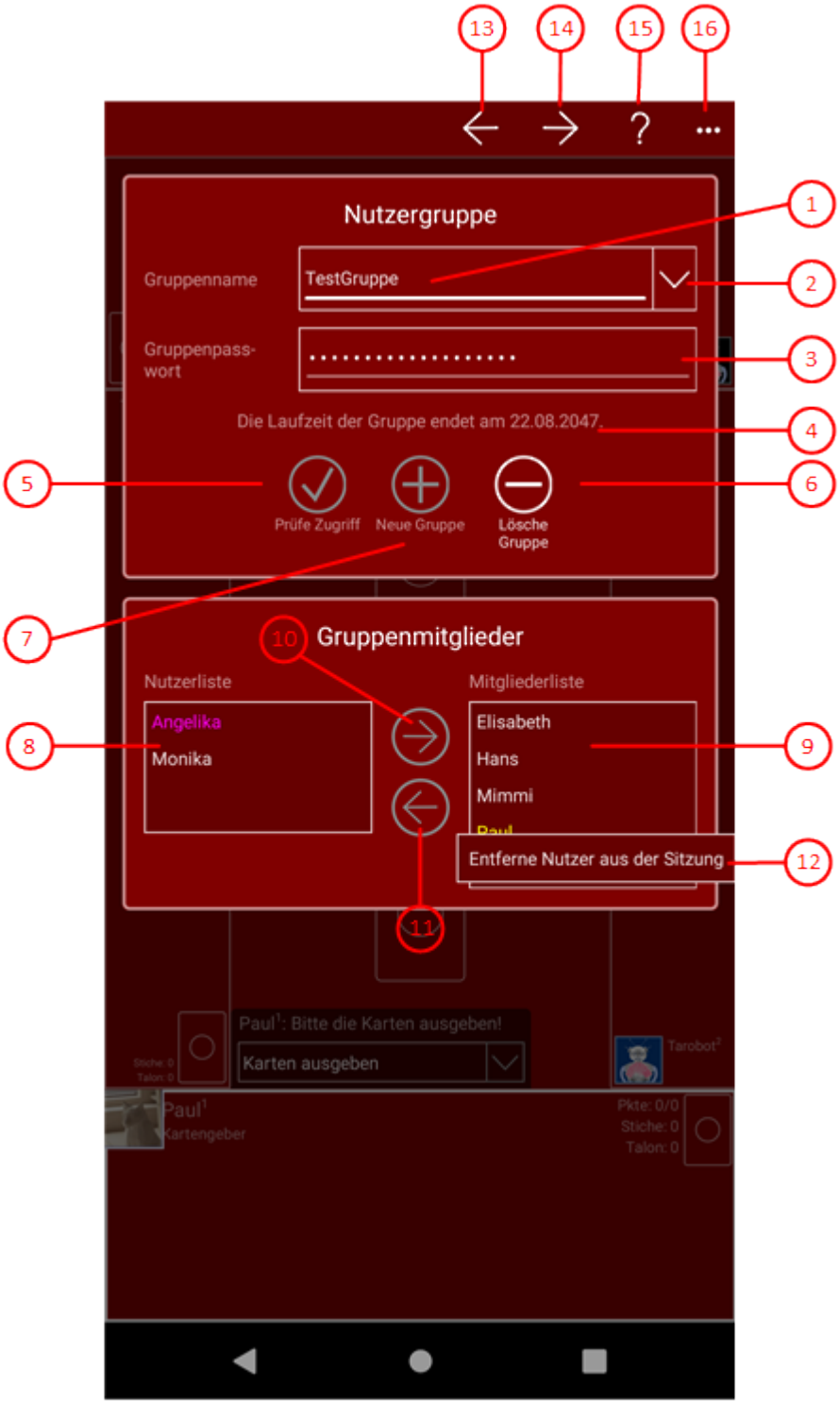


Bild 31: Online-Gruppen-Scheibe

1. Gruppenname
   Hier können Sie den Namen einer neuen oder bestehenden Nutzer-Gruppe eintragen. Der Name darf nur Buchstaben, Ziffern und Bindestriche enthalten und muss mit einem Großbuchstaben beginnen. Die Länge ist auf 32 Zeichen begrenzt.

2. Aufklapp-Taste
   Mit dieser Taste können Sie die Listbox mit den zuletzt verwendeten Anmeldeinformationen aufklappen. Sie enthält maximal fünf Einträge mit dem Namen der jeweiligen Gruppe und dem Nutzernamen als

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Schlüsselmerkmal. Neben dem Schlüsselmerkmal werden auch noch das Nutzerpasswort und bei Bedarf auch noch das Gruppenpasswort des Gruppenadministrators gespeichert. Wenn Sie einen dieser Einträge anklicken, werden die Anmeldeinformationen in die entsprechenden Felder eingetragen. Neue Anmeldeinformationen werden nur gespeichert, wenn eine Anmeldung erfolgreich war. Wenn Sie einen Eintrag mit der rechten Maustaste anklicken bzw. den Finger ca. 1 Sekunde darauf gedückt halten, werden Ihnen in einem Kontextmenü auch Befehle zum Löschen von Einträgen angeboten.

3. Gruppenpasswort
   Hier müssen Sie das Passwort eintragen, das erforderlich ist, um die Nutzergruppe verwalten zu können. Das Passwort muss mindestens 5 und darf maximal 32 Zeichen enthalten. Strichpunkte dürfen ';' nicht als Inhalt verwendet werden.

4. Hinweis
   Solange der Zugriff auf die Gruppe noch nicht verifiziert ist, wird hier der Hinweis angezeigt, dass Sie den erst die Zugriffs-Verifikations-Taste drücken sollen. Wenn der Zugriff erfolgt ist, wird stattdessen das Ende der Gruppenlebensdauer angezeigt.

5. Drücken Sie diese Taste, um den Zugriff auf die Gruppe zu verifizieren. Diese Taste ist gesperrt, wenn der Zugriff bereits erfolgt ist und die Felder Gruppenname und Passwort in der Zwischenzeit nicht geändert wurden.

6. Drücken Sie diese Taste, wenn Ihre Gruppe noch nicht existiert und Sie sie erzeugen wollen. Die Taste ist gesperrt, wenn der Zugriff auf die aktuelle Gruppe verifiziert ist.

7. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie Ihre Gruppe wieder löschen wollen. Das Löschen ist nicht möglich, solange noch eine Online-Sitzung mit der Gruppe aktiv ist. Auch nach dem Löschen einer Gruppe bleibt deren Restlaufzeit erhalten. Wenn Sie später eine neue Gruppe erzeugen, erhält diese die verbliebene Laufzeit der gelöschten Gruppe. Wenden Sie sich an den Support, wenn eine Gruppe nicht gelöscht werden kann oder ihre Laufzeit nicht auf eine neue Gruppe übernommen wird.

8. Nutzerliste
   Hier werden die lokalen Nutzerprofile aufgelistet. Wenn Sie auf eine Nutzergruppe erfolgreich zugreifen, wird für jedes vorhandene Mitglied, für das noch kein lokales Profil existiert, automatisch ein lokales Profile erzeugt. Dabei werden aber die Online-Passworte der Mitglieder nicht übernommen. Danach werden in der Nutzerliste werden nur noch die Namen angezeigt, die in der Mitgliederliste nicht vorkommen. In der Nutzerliste sind solche Profile gesperrt und besonders gekennzeichnet, für die kein Passwort definiert ist. Sie müssen für diese Nutzer erst ein Passwort definieren, bevor Sie sie als Mitglieder zu der Gruppe hinzufügen können. Auf der Spielnutzer-Scheibe können Sie neue Nutzerprofile definieren und vorhandene ändern.

9. Mitgliederliste
   Hier werden alle Mitglieder der Nutzergruppe aufgelistet. Wenn Sie auf eine Nutzergruppe erfolgreich zugreifen, werden für alle Mitglieder der Gruppe automatisch auch lokale Profile erzeugt. Dann werden in der Nutzerliste nur noch die Namen angezeigt, die in der Mitgliederliste nicht vorkommen. Mitglieder, die gerade in der aktuellen Online-Sitzung des aktiven Nutzers sind, werden hervorgehoben dargestellt.

10. Drücken Sie diese Taste, um den ausgewählten Nutzer in die Gruppe aufzunehmen. Der Eintrag erscheint dann in der Mitgliederliste und wird aus der Nutzerliste entfernt. Die Taste ist nur verwendbar, wenn der Zugriff auf eine Gruppe verifiziert und ein Eintrag in der Nutzerliste ausgewählt ist.

11. Drücken Sie diese Taste, um das ausgewählte Mitglied aus der Gruppe zu entfernen. Der Eintrag erscheint dann in der Nutzerliste und wird aus der Mitgliederliste entfernt. Die Taste ist nur verwendbar, wenn ein Eintrag

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

in der Mitgliederliste ausgewählt ist.

12. Kontextmenü
    Wenn Sie ein hervorgehobenes Mitgliedselement mit der rechten Maus-Taste anklicken oder den Finger eine Sekunde lang darauf gedrückt halten, erscheint ein Kontextmenü. Das Menü enthält das folgende Kommando:
    - Entferne Nutzer aus der Sitzung
      Wenn Sie das Kommando anklicken, wird der Nutzer aus der aktuellen Online-Sitzung entfernt. Das kann z. B. notwendig sein, wenn ein Nutzer vergessen hat, sich abzumelden.

13. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die vorhergehende Scheibe wieder sichtbar, wenn vorher eine andere Scheibe sichtbar war, oder die aktuelle Scheibe verschwindet einfach. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Links betätigen.

14. Drücken Sie diese Taste, um die Sitzungs-Einstellungs-Scheibe anzuzeigen. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen. Auf dieser Scheibe können Sie Einstellungen für die Online-Sitzung der Gruppe vornehmen.

15. Drücken Sie diese Taste, um Hilfs-Informationen zum aktuellen Inhalt der Spielansicht auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen. Diese Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht. Alternativ können Sie auch die Taste F1 auf der Tastatur betätigen. Die Funktion ist nur verfügbar, wenn eine Internetverbindung besteht.

16. Wenn bei der aktuellen Breite der Spielansicht nicht alle Primärkommandos des App-Balkens als Tasten angezeigt werden können, werden die überzähligen Primärkommandos in die Liste der Sekundärkommandos verschoben, die mit dieser Taste aufgeklappt werden kann. Außerdem bewirkt das Drücken der Taste, dass der App-Balken in seiner maximalen Größe angezeigt wird. In seiner maximalen Größe zeigt der App-Balken noch eine Beschriftung unter jeder Kommandotaste. Die Liste der Sekundärkommandos wird in folgende Abschnitte unterteilt:
    - Falls wegen zu geringer Breite Primärkommandos verschoben werden mussten, werden diese als erstes dargestellt. Danach folgt eine waagrechte Trennlinie.
    - Danach folgen für alle nachfolgenden Überlagerungsscheiben Kommandos, mit denen diese direkt aufgerufen werden können.
    - Falls eine Überlagerungsscheibe spezielle Kommandos bereitstellt, werden diese nach einer weiteren Trennline aufgeführt.
    - Zum Schluss folgt noch ein Kommando "<--", mit dem Sie die aktuelle und alle vorher dargestellten Überlagerungsscheiben schließen können.

4.2.15.1 Sitzungs-Einstellungen

Bild 32 zeigt die Sitzungs-Einstellungs-Scheibe. Sie können hier Einstellungen vornehmen, die nur während einer Online-Sitzung gelten sollen.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Bild 32: Sitzungs-Einstellungs-Scheibe

1. Erlaube Spielassistenten
   Normalerweise wird der Spielassistent in Online-Sitzungen nicht verwendet. Wenn Sie dies Option auswählen, markiert der Simulator "Tarobot" bei jedem Online-Nutzer die Aktion oder die Karte, die er selbst ausführen oder spielen würde. Um die markierte Aktion auszuführen, genügt es dann das Nutzerportrait anzuklicken oder die Zwischenraumtaste zu betätigen. Die Risikobereitschaft des Simulators können Sie auf der Spieleinstellungs-Scheibe einstellen.

2. Erlaube Undo/Redo
   Normalerweise sind die Tasten für das Rückgängigmachen und für das Wiederholen von Aktionen während einer Online-Sitzung gesperrt. Wenn Sie diese Option auswählen, kann der jeweils aktive Spieler eine Aktion rückgängig machen oder eine rückgängig gemachte Aktion wiederholen. Es ist dann auch möglich, das Spiel zurück zu setzen oder automatisch zurück- oder vorlaufen zu lassen.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

3. Zuschauer sehen Handkarten offen
   Wenn Sie diese Option auswählen, werden die Handkarten der Spieler für die Zuschauer offen gezeigt. Andernfalls sehen die Zuschauer nur die Kartenrückseiten.

4. Autoplay-Intervall
   Diese Einstellung gilt nur für Online-Sitzungen in Ihrer Gruppe und wird auch nur angewendet, wenn weniger als 4 Online-Spieler an einer Sitzung beteiligt sind.
   Die Autoplay-Funktion ermöglicht es, dass der Simulator einen Spieler nach den anderen simuliert, ohne dass der Spiel-Master eingreifen müsste. Die Autoplay-Funktion stoppt, wenn der nächste Spieler von einem Online-Nutzer gesteuert wird. Das Zeitintervall zwischen zwei Spieler-Simulationen können Sie mit diesem Schieber einstellen. Sie können den Schiebeknopf zwischen den Werten 0 und 20 Sekunden verschieben. Der voreingestellte Wert ist 2 Sekunden.
   Die Autoplay-Funktion wird in bestimmten Spielsituationen suspendiert, damit alle Online-Spieler Gelegenheit haben, sich auf die Situation einzustellen. Ist die Autoplay-Funktion deaktiviert oder suspendiert, muss der Spiel-Master den Simulator durch Anklicken des pulsierenden Spielerporträts zur Ausführung anstoßen.

5. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die vorhergehende Scheibe wieder sichtbar, wenn vorher eine andere Scheibe sichtbar war, oder die aktuelle Scheibe verschwindet einfach. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Links betätigen.

6. Betätigen Sie diese Taste, wenn Sie die geänderten Einstellungen unmittelbar auf die laufende Online-Sitzung anwenden wollen. Ansonsten werden Änderungen der Einstellungen erst beim Start der nächsten Online-Sitzung wirksam. Die Taste ist gesperrt, wenn keine Online-Sitzung Ihrer Gruppe aktiv ist oder die Einstellungen unverändert sind.

7. Drücken Sie diese Taste, um Hilfs-Informationen zum aktuellen Inhalt der Spielansicht auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen. Diese Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht. Alternativ können Sie auch die Taste F1 auf der Tastatur betätigen. Die Funktion ist nur verfügbar, wenn eine Internetverbindung besteht.

8. Wenn bei der aktuellen Breite der Spielansicht nicht alle Primärkommandos des App-Balkens als Tasten angezeigt werden können, werden die überzähligen Primärkommandos in die Liste der Sekundärkommandos verschoben, die mit dieser Taste aufgeklappt werden kann. Außerdem bewirkt das Drücken der Taste, dass der App-Balken in seiner maximalen Größe angezeigt wird. In seiner maximalen Größe zeigt der App-Balken noch eine Beschriftung unter jeder Kommandotaste. Die Liste der Sekundärkommandos wird in folgende Abschnitte unterteilt:
   - Falls wegen zu geringer Breite Primärkommandos verschoben werden mussten, werden diese als erstes dargestellt. Danach folgt eine waagrechte Trennlinie.
   - Danach folgen für alle nachfolgenden Überlagerungsscheiben Kommandos, mit denen diese direkt aufgerufen werden können.
   - Falls eine Überlagerungsscheibe spezielle Kommandos bereitstellt, werden diese nach einer weiteren Trennline aufgeführt.
   - Zum Schluss folgt noch ein Kommando "<--", mit dem Sie die aktuelle und alle vorher dargestellten Überlagerungsscheiben schließen können.

4.2.16 Quizfrage

Bild 33 und Bild 34 zeigen die Quizfrage-Scheibe: Bild 33 vor der Beantwortung und Bild 34 nach der Beantwortung der Frage. Die Quizfrage-Scheibe überdeckt und verdunkelt die gesamte Spielansicht. Sie können die Scheibe erst wieder schließen, wenn Sie die Frage beantwortet haben.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

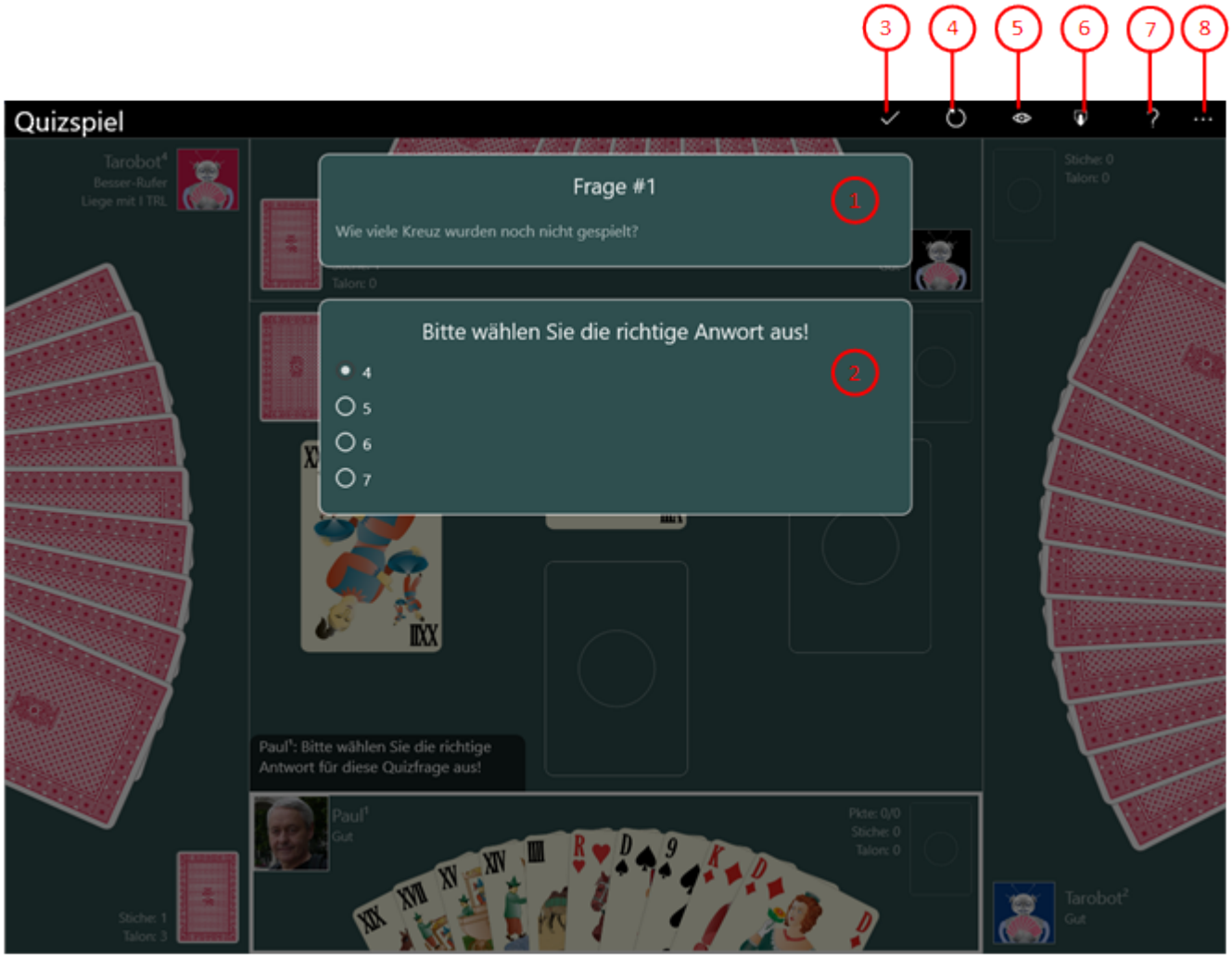


Bild 33: Quizfrage-Scheibe (unbeantwortet)

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

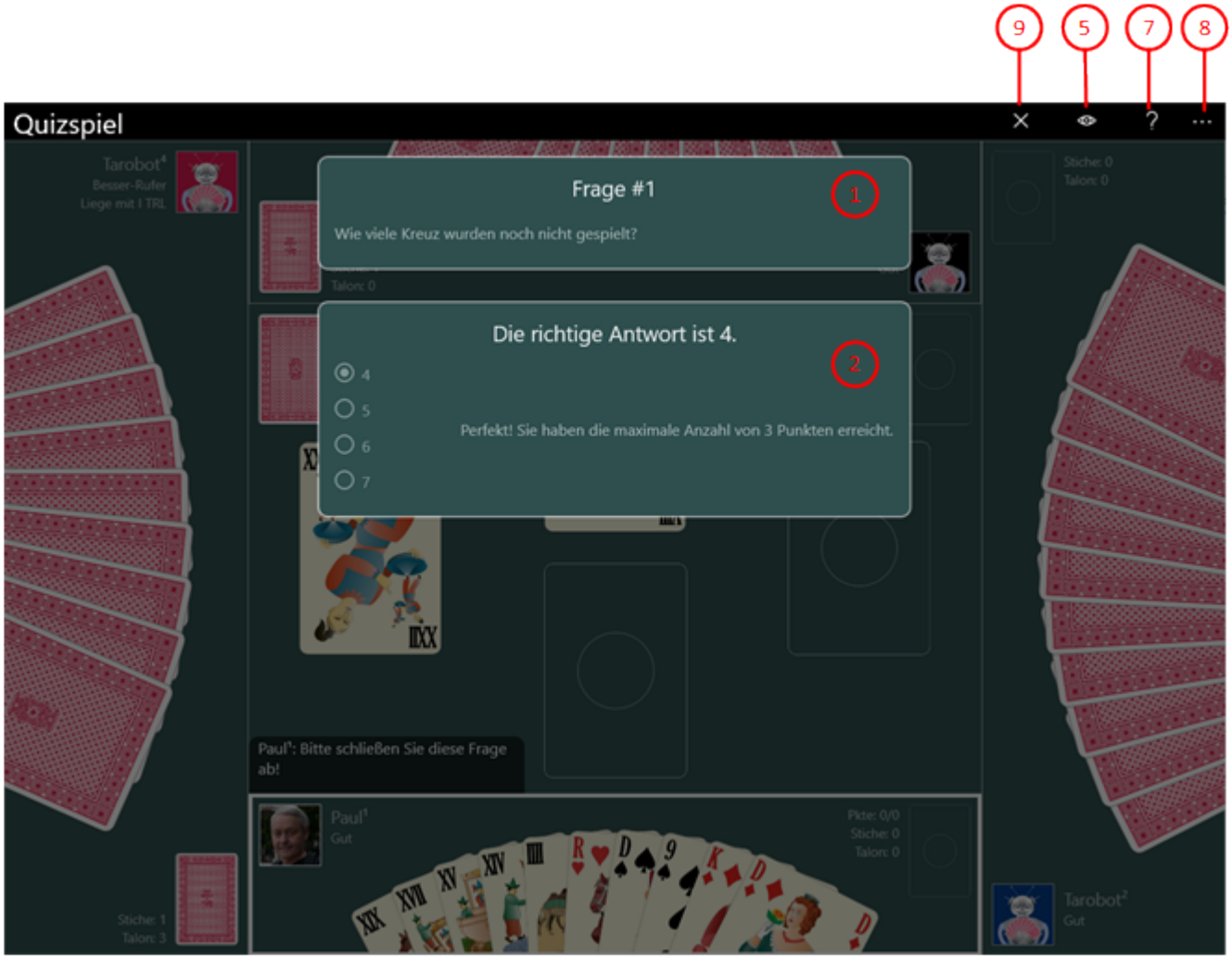


Bild 34: Quizfrage-Scheibe (beantwortet)

1. Quizfrage
   Bitte lesen Sie die Frage sorgfältig. Das Ziel der Frage kann auch negiert sein, Beispiel: "Wie viele Tarock wurden noch nicht gespielt?" In der folgenden Tabelle sind alle derzeit möglichen Fragen dargestellt:

Frage	Zielobjekt	Erläuterung
Wie viele (Zielobjekte) sind noch ausständig? Ausständig bedeutet: noch nicht gespielt und nicht in Ihrer Hand.	Karten vom Typ	Kartentyp ist entweder Tarock, Kreuz, Karo, Herz oder Pik.
Wie viele (Zielobjekte) wurden bereits gespielt oder waren im aufgedeckten Talon?	Karten vom Typ	Kartentyp ist entweder Tarock, Kreuz, Karo, Herz oder Pik.
Wie viele (Zielobjekte) wurden noch nicht gespielt?	Karten vom Typ	Negation! Kartentyp ist entweder Tarock, Kreuz, Karo, Herz oder Pik.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Wie viele verschiedene Farben wurden bisher als erste Karte eines Stichs ausgepielt?	Farben	Farben sind Kreuz, Karo, Herz und Pik.
Wie viele verschiedene Farben wurden noch nicht als erste Karte eines Stichs ausgepielt?	Farben	Negation! Farben sind Kreuz, Karo, Herz und Pik.
Wie viele der folgenden Spieler könnten noch (Zielobjekte) haben?	Karten vom Typ	Kartentyp ist entweder Tarock, Kreuz, Karo, Herz oder Pik.
Was ist der oder das höchste ausständige (Zielobjekt)? Ausständig bedeutet: noch nicht gespielt und nicht in Ihrer Hand.	Karte vom Typ	Kartentyp ist entweder Tarock, Kreuz, Karo, Herz oder Pik.
Was ist der oder das höchste gespielte (Zielobjekt)?	Karte vom Typ	Kartentyp ist entweder Tarock, Kreuz, Karo, Herz oder Pik.
Ist (Zielobjekt) noch ausständig?	Karte vom Typ	Kartentyp ist entweder Tarock, Kreuz, Karo, Herz oder Pik.
Wurde (Zielobjekt) schon gespielt?	Karte vom Typ	Kartentyp ist entweder Tarock, Kreuz, Karo, Herz oder Pik.
Was ist der oder das niedrigste ausständige (Zielobjekt)? Ausständig bedeutet: noch nicht gespielt und nicht in Ihrer Hand.	Karte vom Typ	Kartentyp ist entweder Tarock, Kreuz, Karo, Herz oder Pik.
Was ist der oder das niedrigste gespielte (Zielobjekt)?	Karte vom Typ	Kartentyp ist entweder Tarock, Kreuz, Karo, Herz oder Pik.

Tabelle 19: Mögliche Quizfragen

2. Antwortliste
   Es werden immer mindestens zwei verschiedene Antworten in der Liste angeboten. Nur eine davon kann richtig sein. Bitte klicken Sie auf die Antwort, die Ihrer Meinung nach richtig ist. Solange Sie nicht die folgende Taste drücken, können Sie die Auswahl noch ändern. Wenn Sie die folgende Taste gedrückt haben, wird hier, wie in Bild 34 dargestellt, auch die Bewertung Ihrer Frage angezeigt.

3. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie die Ihrer Meinung nach richtige Antwort markiert haben. Danach wird, wie in Bild 34 dargestellt, die richtige Antwort zusammen mit der Bewertung Ihrer Antwort angezeigt.

4. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie die Frage nicht beantworten möchten. Sie erhalten dann eine andere Frage und die abgelehnte Frage wird auch später im Spiel nicht mehr gestellt. Innerhalb eines Spiels können

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Sie sie maximal n-mal eine Frage ablehnen: n = (maximale Anzahl der Fragen pro Spiel) / 2 + 0,5. Auf der Überlagerungsscheibe für die Spieleinstellungen können Sie die maximale Anzahl der Quizfragen nach Ihrem Bedarf regeln. Die Standardeinstellung ist 3 Quizfragen pro Spiel.

5. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie die Karten auf dem Spieltisch nochmal sehen wollen. Die Scheibe mit der Quizfrage wird dann unsichtbar gemacht. Wenn Sie nochmal auf die Taste drücken, wird sie wieder sichtbar.

6. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie den Quiz-Modus beenden und das Spiel normal weiter spielen wollen. Punkte, die Sie bereits erzielt haben, bleiben Ihnen erhalten.

7. Drücken Sie diese Taste, um Hilfs-Informationen zum aktuellen Inhalt der Spielansicht auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen. Diese Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht. Alternativ können Sie auch die Taste F1 auf der Tastatur betätigen. Die Funktion ist nur verfügbar, wenn eine Internetverbindung besteht.

8. Wenn bei der aktuellen Breite der Spielansicht nicht alle Primärkommandos des App-Balkens als Tasten angezeigt werden können, werden die überzähligen Primärkommandos in die Liste der Sekundärkommandos verschoben, die mit dieser Taste aufgeklappt werden kann. Außerdem bewirkt das Drücken der Taste, dass der App-Balken in seiner maximalen Größe angezeigt wird. In seiner maximalen Größe zeigt der App-Balken noch eine Beschriftung unter jeder Kommandotaste. Die Liste der Sekundärkommandos wird in folgende Abschnitte unterteilt:
   - Falls wegen zu geringer Breite Primärkommandos verschoben werden mussten, werden diese als erstes dargestellt. Danach folgt eine waagrechte Trennlinie.
   - Danach folgen für alle nachfolgenden Überlagerungsscheiben Kommandos, mit denen diese direkt aufgerufen werden können.
   - Falls eine Überlagerungsscheibe spezielle Kommandos bereitstellt, werden diese nach einer weiteren Trennline aufgeführt.
   - Zum Schluss folgt noch ein Kommando "<--", mit dem Sie die aktuelle und alle vorher dargestellten Überlagerungsscheiben schließen können.
9. Drücken Sie diese Taste, um die Quizfrage-Scheibe zu schließen und das Spiel fortzusetzen. Diese Taste ist erst sichtbar, wenn die Frage beantwortet und bewertet wurde.

4.2.17 Statistiken

Tabelle 20 zeigt die Statistiken-Scheibe. Sie stellt verschiedene Spielergebnisse in Kalenderform dar. Es werden zwei Typen von Statistiken unterschieden:

- Quiz-Statistik
  Die Quiz-Statistik wird aufgrund der durchgeführten Quiz-Spiele erzeugt. Die Bewertung ergibt sich aus den Antworten auf die gestellten Quizfragen.

- Spiele-Statistik
  Mit Version 2021.09 von KubiTarock wurde die Spiele-Statistik eingeführt. Die Statistik umfasst alle Spiele, die bis zum Spielende durchgeführt wurden. Bei der Feststellung der Spielergebnisse wird auch ein Datensatz für die Statistik erzeugt. Dieser Datensatz enthält den Spieltyp und eine Spielerwertung, falls das Spiel vom Systemnutzer angesagt wurde oder falls der Systemnutzer in dem Spiel gerufen wurde. Hat der Systemnutzer in einem Spiel mehrere Spieler gesteuert, wird nur der erste Spieler gewertet.

  - Für jedes Spiel, das der Spieler des Systemnutzers angesagt hat oder in dem er gerufen wurde, wird eine Sollpunktzahl festgestellt, die er erreichen muss, um die 100 Prozent Erfolgsrate zu bekommen. Die Sollpunktzahl wird aufgrund des aktuellen Regelsets bestimmt und entspricht der Spielwertung ohne Zusatzprämien.

  - Die Statistikdaten werden zusammen mit den Spielergebnissen erstellt. Wenn Sie nach Darstellung der Spielergebnisse mit Undo einen Schritt zurückgehen, werden auch die Statistikdaten wieder aus der Statistik entfernt. Sie können damit z. B. verhindern, dass schlechte Spiele in die Bewertung kommen.

  - Falls Sie noch Spiele archiviert haben, die vor der Einführung der Statistik erzeugt wurden, können Sie diese auch noch mit einbeziehen. Dazu können Sie wie hier beschrieben vorgehen.

Die aktuellen Quiz- und die Spiele-Statistiken werden beim Start der App geladen und bei der Suspendierung der App automatisch sichergestellt. Vom Archiv aus können aber auch Statistiken für andere Spieler erzeugt und hier angezeigt werden.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Bild 56: Statistik - Quiz

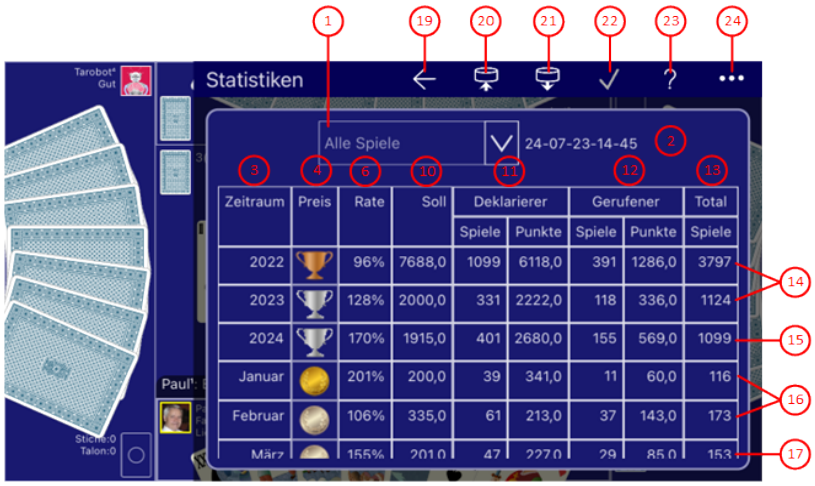


Bild 57: Statistik - Alle Spiele

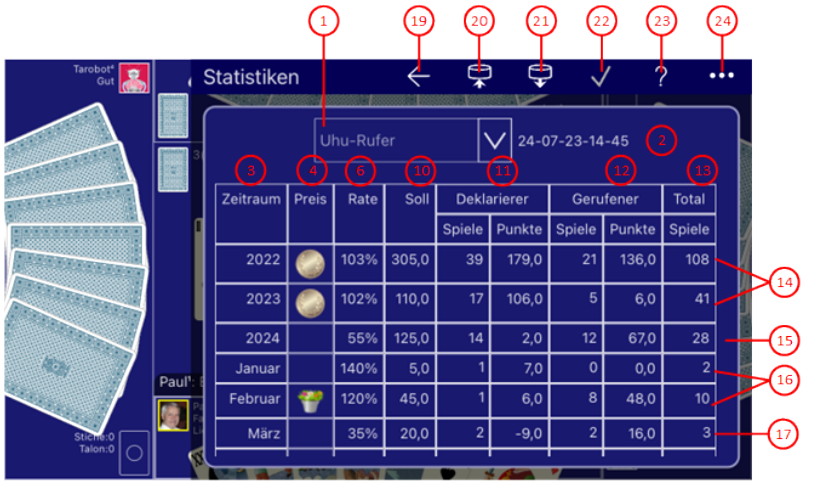


Bild 58: Statistik - Spezifisches Spiel

Tabelle 20: Statistiken

Die Spielergebnisse sind in Zeiträumen zusammengefasst. Der kleinste Zeitraum ist der Tag, der mittlere ist der Monat und der größte Zeitraum ist das Jahr. Nur im letzten gespielten Monat werden die Ergebisse pro Tag aufbewahrt. Die Ergebnisse der vorhergehenden Monate im letzten gespielten Jahr werden pro Monat und die Ergebnisse der vorhergehenden Jahre werden pro Jahr zusammengefasst.

1. Statistik
   Hier kann der Typ der Statistik ausgewählt werden:
   - **Quiz**
     zeigt die Ergebnisse der durchgeführten Quiz-Spiele. (Bild 56).
   - **Alle Spiele**
     zeigt die Zusammenfassung aller durchgeführten Spiele (Bild 57).
   - **Spezifisches Spiel**
     zeigt die Ergebnisse eines Spiels, das Sie aus der Liste ausgewählt haben. In Bild 58 sind die Ergebnisse der Uhu-Rufer-Spiele dargestellt.

2. Erstellungsdatum
   der Statistik.

3. Zeitraum
   In dieser Spalte wird der Zeitraum angegeben auf den sich die Ergebnisse in dieser Zeile beziehen.

4. Preis
   In dieser Spalte wird der Preis angezeigt, den Sie in dem Zeitraum gewonnen haben. Die folgenden Tabellen zeigen die Anforderungen für die jeweiligen Preise.

Quiz-Spiele		
Auszeichnung	**Mindest-punktzahl**	**Mindest-erfolgsrate**
Bronze-Blumentopf	25	65%
Silber-Blumentopf	25	75%
Gold-Blumentopf	25	85%
Bronze-Medaille	100	65%
Silber-Medaille	100	75%
Gold-Medaille	100	85%
Bronze-Pokal	500	65%

Spiele		
Auszeichnung	**Mindest-punktzahl**	**Mindest-erfolgsrate**
Bronze-Blumentopf	50	83%
Silber-Blumentopf	50	100%
Gold-Blumentopf	50	200%
Bronze-Medaille	100	83%
Silber-Medaille	100	100%
Gold-Medaille	100	200%
Bronze-Pokal	500	83%

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Silber-Pokal	500	75%
Gold-Pokal	500	85%

Tabelle 43: Quiz-Preise und ihre Anforderungen

Silber-Pokal	500	100%
Gold-Pokal	500	200%

Tabelle 44: Spiel-Preise und ihre Anforderungen

5. Rate Quiz-Spiel
   Erfolgsrate im Zeitraum r = Max / Punkte * 100%.

6. Rate spezifisches Spiel oder alle Spiele
   Erfolgsrate im Zeitraum r = Soll / (Deklarierer-Punkte + Gerufener-Punkte) * 100%.

7. Punkte
   Erzielte Punkte im Zeitraum.

8. Max
   Maximal erzielbare Punkte im Zeitraum.

9. Spiele
   Durchgeführte Quiz-Spiele im Zeitraum.

10. Soll
    Sollpunktzahl für Erfolgsrate 100%.

11. Deklarierer
    Gespielte Deklarierer-Spiele und erreichte Punktzahl.

12. Gerufener
    Gespielte Gerufener-Spiele und erreichte Punktzahl.

13. Total
    Totale Spielanzahl als Deklarierer, als Gerufener und als Gegner.

14. Vergangene Jahre
    Die Ergebnisse vergangener Jahre werden in jeweils einer Zeile zusammengefasst.

15. Aktuelles Jahr
    Die im aktuellen Jahr erzielten Ergebnisse werden hier zusätzlich zusammengefasst.

16. Vergangene Monate
    Die Ergebnisse vergangener Monate im aktuellen Jahr werden in jeweils einer Zeile zusammengefasst.

17. Aktuelles Monat
    Die im aktuellen Monat erzielten Ergebnisse werden hier zusätzlich zusammengefasst.

18. Tage
    Die Ergebnisse an den Spieltagen des aktuellen Monats werden in jeweils einer Zeile zusammengefasst.

19. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die vorhergehende Scheibe wieder sichtbar, wenn vorher eine andere Scheibe sichtbar war, oder die aktuelle Scheibe verschwindet einfach. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Links betätigen.

20. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie die angezeigte Statistik in einer Datei speichern wollen. Den Speicherort können Sie frei auswählen.

21. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie eine andere Statistikdatei auswählen und anzeigen wollen.

22. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie die dargestellte Statistik als aktuelle Statistik verwenden wollen. Wenn zum Beispiel Ihre aktuelle Statistik nicht geladen werden konnte, können Sie in der Überlagerungsscheibe Statistikdateien eine ältere Statistik auswählen. Sie wird dann hier dargestellt und Sie können sie als aktuelle Statistik übernehmen.

23. Drücken Sie diese Taste, um Hilfs-Informationen zum aktuellen Inhalt der Spielansicht auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen. Diese Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht. Alternativ können Sie auch die Taste F1 auf der Tastatur betätigen. Die Funktion ist nur verfügbar, wenn eine Internetverbindung besteht.

24. Wenn bei der aktuellen Breite der Spielansicht nicht alle Primärkommandos des App-Balkens als Tasten angezeigt werden können, werden die überzähligen Primärkommandos in die Liste der Sekundärkommandos verschoben, die mit dieser Taste aufgeklappt werden kann. Außerdem bewirkt das Drücken der Taste, dass der App-Balken in seiner maximalen Größe angezeigt wird. In seiner maximalen Größe zeigt der App-Balken noch eine Beschriftung unter jeder Kommandotaste. Die Liste der Sekundärkommandos wird in folgende Abschnitte unterteilt:
    - Falls wegen zu geringer Breite Primärkommandos verschoben werden mussten, werden diese als erstes dargestellt. Danach folgt eine waagrechte Trennlinie.
    - Danach folgen für alle nachfolgenden Überlagerungsscheiben Kommandos, mit denen diese direkt aufgerufen werden können.
    - Falls eine Überlagerungsscheibe spezielle Kommandos bereitstellt, werden diese nach einer weiteren Trennline aufgeführt.
    - Zum Schluss folgt noch ein Kommando "<--", mit dem Sie die aktuelle und alle vorher dargestellten Überlagerungsscheiben schließen können.

4.2.18 App-Info

Bild 36 zeigt die App-Info-Scheibe.

Sie können auf dieser Scheibe Informationen über die Applikation finden und in den Store zu wechseln, um dort eine Rezension über die Applikation zu schreiben. Außerdem können Sie sich bei einem Problem mit KubiTarock eine E-Mail direkt an den Support von KubiTarock schicken.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

Bild 36: App-Info-Scheibe

1. Version
   Zeigt die Versionsnummer und das Erstellungsdatum der App.

2. Lizenztyp
   Zeigt den Lizenztyp "Online-Neu" oder "Offline".

3. Konto
   Zeigt den Kontonamen. Der Kontoname ist "anonym", wenn Sie die Offline-Lizenz verwenden.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

4. Schreiben Sie eine Rezension
   Drücken Sie diese Taste, wenn Sie in den Store zu wechseln wollen, um dort eine Rezension über KubiTarock zu schreiben, die andere Interessenten von KubiTarock lesen können.

5. Schicken Sie uns eine Support-E-Mail
   Drücken Sie diese Taste, wenn Sie ein Problem bei KubiTarock festgestellt haben oder einen Verbesserungsvorschlag machen möchten. Es wird dann die Sende-E-Mail-Scheibe dargestellt und Sie können Ihr Anliegen direkt an den Support von KubiTarock schicken. Die E-Mail enthält im Anhang bereits das aktuelle Spiel.

6. Lesen Sie die Datenschutzerklärung
   Drücken Sie diese Taste, um die Datenschutz-Erklärung in der Online-Hilfe anzuzeigen.

7. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die vorhergehende Scheibe wieder sichtbar, wenn vorher eine andere Scheibe sichtbar war, oder die aktuelle Scheibe verschwindet einfach. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Links betätigen.

8. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die App-Abrechnungs-Scheibe sichtbar gemacht. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.

9. Drücken Sie diese Taste, um Hilfs-Informationen zum aktuellen Inhalt der Spielansicht auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen. Diese Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht. Alternativ können Sie auch die Taste F1 auf der Tastatur betätigen. Die Funktion ist nur verfügbar, wenn eine Internetverbindung besteht.

10. Wenn bei der aktuellen Breite der Spielansicht nicht alle Primärkommandos des App-Balkens als Tasten angezeigt werden können, werden die überzähligen Primärkommandos in die Liste der Sekundärkommandos verschoben, die mit dieser Taste aufgeklappt werden kann. Außerdem bewirkt das Drücken der Taste, dass der App-Balken in seiner maximalen Größe angezeigt wird. In seiner maximalen Größe zeigt der App-Balken noch eine Beschriftung unter jeder Kommandotaste. Die Liste der Sekundärkommandos wird in folgende Abschnitte unterteilt:
    - Falls wegen zu geringer Breite Primärkommandos verschoben werden mussten, werden diese als erstes dargestellt. Danach folgt eine waagrechte Trennlinie.
    - Danach folgen für alle nachfolgenden Überlagerungsscheiben Kommandos, mit denen diese direkt aufgerufen werden können.
    - Falls eine Überlagerungsscheibe spezielle Kommandos bereitstellt, werden diese nach einer weiteren Trennline aufgeführt.
    - Zum Schluss folgt noch ein Kommando "<--", mit dem Sie die aktuelle und alle vorher dargestellten Überlagerungsscheiben schließen können.

    Die folgenden Sekundärkommandos werden dargestellt:
    11. Mit diesem Kommando können Sie die App-Abrechnungs-Scheibe anzeigen. Dieses Kommondo ist nur sichtbar, wenn Sie die Online-Lizenz verwenden.
    12. Mit diesem Kommando können Sie die Kontoeinrichtungs-Scheibe anzeigen.
    13. Mit diesem Kommando können Sie Ihr Online-Konto mit allen Daten vom KubiTarock-Server löschen. Damit wechseln Sie automatisch zur Offline-Lizenz. Vorher werden Sie nochmal abgefragt, ob Sie das wirklich wollen.

4.2.18.1 Sende E-Mail

Bild 64 zeigt die Sende-E-Mail-Scheibe. Diese Scheibe wird dargestellt, wenn Sie ein Feedback an den Support schicken möchten oder wenn Sie Spieledateien mit jemanden teilen wollen.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

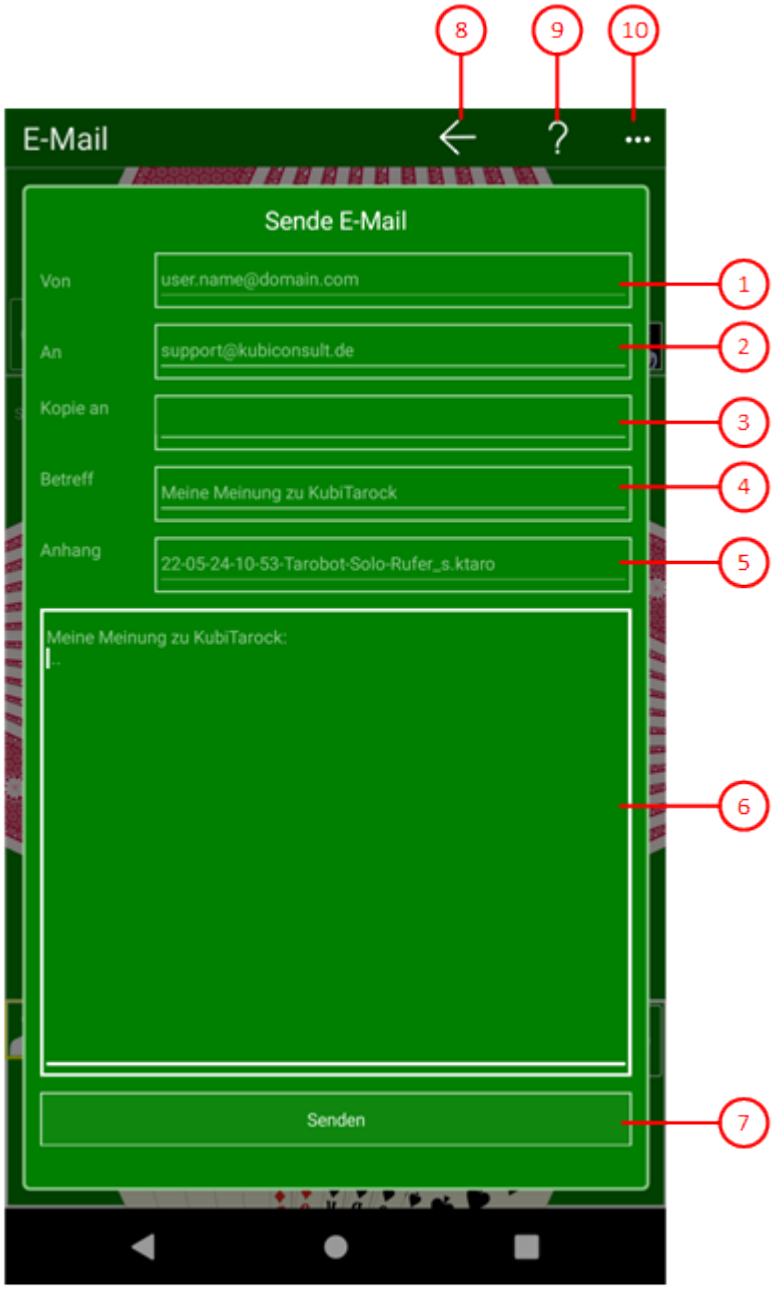


Bild 64: Sende-E-Mail-Scheibe

1. Von
   Zeigt die E-Mail-Adresse an, die Ihrem Konto entspricht.

2. An
   Hier können Sie die E-Mail-Adressen eintragen, an die Sie die Mail schicken wollen.

3. Kopie an
   Hier können Sie die E-Mail-Adressen eintragen, deren Empfänger eine Kopie erhalten sollen.

4. Betreff
   Hier können Sie eintragen, um was es bei der Nachricht geht.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

5. Nachricht
   Hier können Sie eine ausführliche Nachricht eintragen.

6. Anhang
   Hier wird der Name der Spieledatei angezeigt, die als Anhang mitgesendet wird.

7. Sende
   Drücken Sie diese Taste, um die E-Mail abzuschicken.

8. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die vorhergehende Scheibe wieder sichtbar, wenn vorher eine andere Scheibe sichtbar war, oder die aktuelle Scheibe verschwindet einfach. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Links betätigen.

9. Drücken Sie diese Taste, um Hilfs-Informationen zum aktuellen Inhalt der Spielansicht auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen. Diese Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht. Alternativ können Sie auch die Taste F1 auf der Tastatur betätigen. Die Funktion ist nur verfügbar, wenn eine Internetverbindung besteht.

10. Wenn bei der aktuellen Breite der Spielansicht nicht alle Primärkommandos des App-Balkens als Tasten angezeigt werden können, werden die überzähligen Primärkommandos in die Liste der Sekundärkommandos verschoben, die mit dieser Taste aufgeklappt werden kann. Außerdem bewirkt das Drücken der Taste, dass der App-Balken in seiner maximalen Größe angezeigt wird. In seiner maximalen Größe zeigt der App-Balken noch eine Beschriftung unter jeder Kommandotaste. Die Liste der Sekundärkommandos wird in folgende Abschnitte unterteilt:
    - Falls wegen zu geringer Breite Primärkommandos verschoben werden mussten, werden diese als erstes dargestellt. Danach folgt eine waagrechte Trennlinie.
    - Danach folgen für alle nachfolgenden Überlagerungsscheiben Kommandos, mit denen diese direkt aufgerufen werden können.
    - Falls eine Überlagerungsscheibe spezielle Kommandos bereitstellt, werden diese nach einer weiteren Trennline aufgeführt.
    - Zum Schluss folgt noch ein Kommando "<--", mit dem Sie die aktuelle und alle vorher dargestellten Überlagerungsscheiben schließen können.

4.2.19 App-Abrechnung

Bild 47 zeigt die App-Abrechnungs-Scheibe.

Diese Scheibe wird nur angezeigt, wenn Sie die Onlinelizenz verwenden. Sie können auf dieser Scheibe die Abrechnung für Ihre Nutzungslizenzen ansehen. Außerdem können Sie im Store der jeweiligen Plattform ein Add-On zur Verlängerung Ihrer Spiellizenz oder Ihrer Online-Gruppe erwerben.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

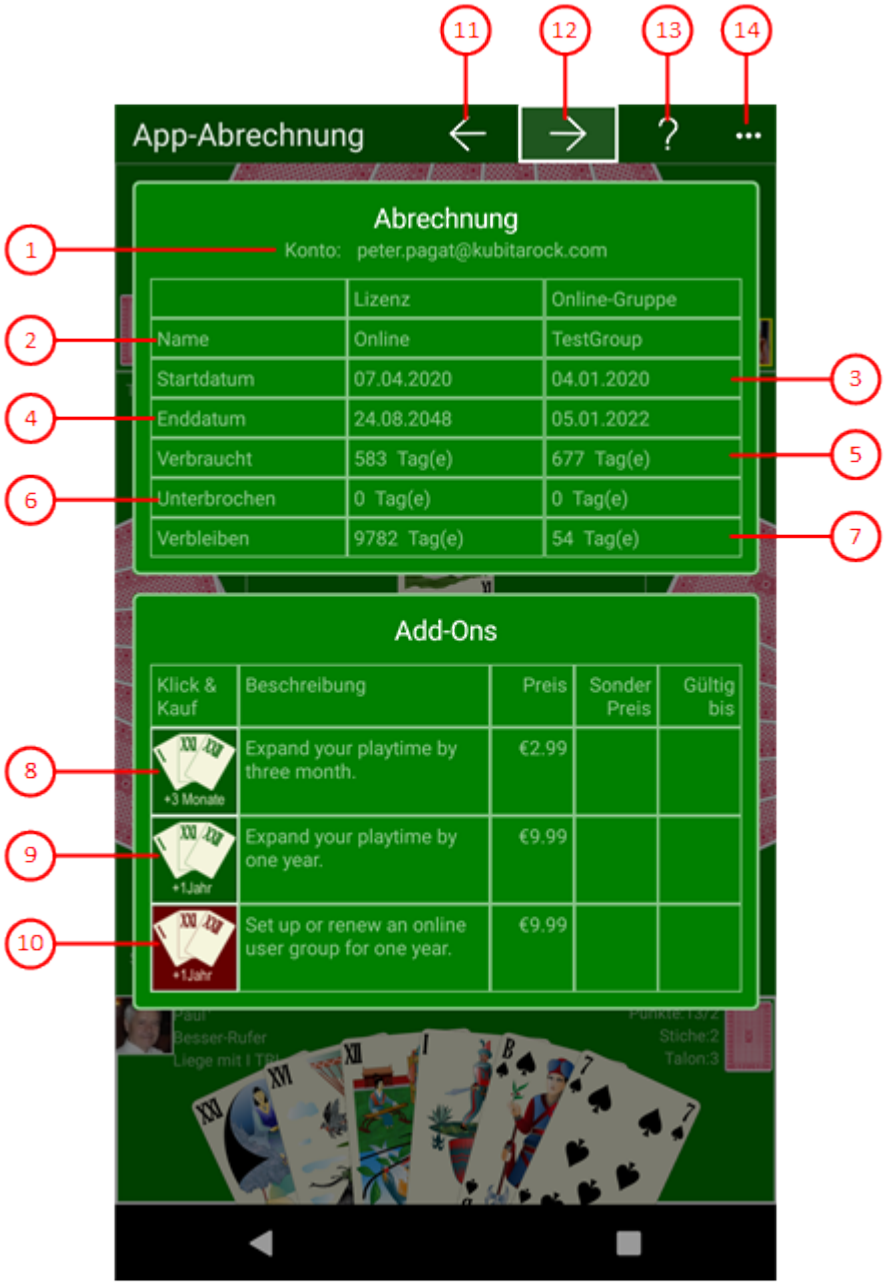


Bild 47: App-Abrechnungs-Scheibe

1. Konto
   Hier wird die E-Mail-Adresse angezeigt, die Sie als Konto verwenden.

2. Name
   In dieser Zeile werden der Name Ihrer Spiellizenz und Ihrer Online-Gruppe angezeigt.

3. Startdatum
   In dieser Zeile werden die Startdaten für die Lizenzen angezeigt.

4. Enddatum
   In dieser Zeile werden die Enddaten für die Lizenzen angezeigt.

5. Verbraucht
   Hier wird angezeigt, wieviele Tage von der jeweiligen Lizenz bereits verbraucht sind.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

6. Unterbrochen
   Hier wird angezeigt um wieviele Tage die jeweilige Lizenz unterbrochen war. Das ist dann der Fall, wenn Sie eine Lizenz auslaufen lassen und erst später wieder aktivieren.

7. Verbleiben
   Hier wird angezeigt, wieviele Tage Sie die jeweilige Lizenz noch nutzen können.

8. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie Ihre Spiellizenz um 3 Monate verlängern wollen. Es wird dann das Eingabefenster vom jeweiligen Store angezeigt, mit dem Sie den Kauf durchführen können.

9. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie Ihre Spiellizenz um ein Jahr verlängern wollen. Es wird dann das Eingabefenster vom jeweiligen Store angezeigt, mit dem Sie den Kauf durchführen können.

10. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie eine Online-Gruppe eintrichten oder die Laufzeit Ihrer Gruppe um 1 Jahr verlängern wollen. Es wird dann das Eingabefenster vom jeweiligen Store angezeigt, mit dem Sie den Kauf durchführen können.

11. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die vorhergehende Scheibe wieder sichtbar, wenn vorher eine andere Scheibe sichtbar war, oder die aktuelle Scheibe verschwindet einfach. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Links betätigen.

12. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die Kontoeinrichtungs-Scheibe sichtbar gemacht. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Rechts betätigen.

13. Drücken Sie diese Taste, um Hilfs-Informationen zum aktuellen Inhalt der Spielansicht auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen. Diese Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht. Alternativ können Sie auch die Taste F1 auf der Tastatur betätigen. Die Funktion ist nur verfügbar, wenn eine Internetverbindung besteht.

14. Wenn bei der aktuellen Breite der Spielansicht nicht alle Primärkommandos des App-Balkens als Tasten angezeigt werden können, werden die überzähligen Primärkommandos in die Liste der Sekundärkommandos verschoben, die mit dieser Taste aufgeklappt werden kann. Außerdem bewirkt das Drücken der Taste, dass der App-Balken in seiner maximalen Größe angezeigt wird. In seiner maximalen Größe zeigt der App-Balken noch eine Beschriftung unter jeder Kommandotaste. Die Liste der Sekundärkommandos wird in folgende Abschnitte unterteilt:
    - Falls wegen zu geringer Breite Primärkommandos verschoben werden mussten, werden diese als erstes dargestellt. Danach folgt eine waagrechte Trennlinie.
    - Danach folgen für alle nachfolgenden Überlagerungsscheiben Kommandos, mit denen diese direkt aufgerufen werden können.
    - Falls eine Überlagerungsscheibe spezielle Kommandos bereitstellt, werden diese nach einer weiteren Trennline aufgeführt.
    - Zum Schluss folgt noch ein Kommando "<--", mit dem Sie die aktuelle und alle vorher dargestellten Überlagerungsscheiben schließen können.

4.2.20 Kontoeinrichtung

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Bild 63 zeigt die Kontoeinrichtungs-Scheibe.

Auf dieser Scheibe können Sie ein neues Online-Konto einrichten oder zu einem anderen Konto wechseln, dass Sie schon eingerichtet haben.

Sie müssen eine E-Mail-Adresse als Ihren Kontonamen eingeben. Zu dieser Adresse wird dann im 1. Schritt eine Mail mit einem Verifikationscode geschickt. Diesen Code müssen Sie dann im 2. Schritt überprüfen lassen. Falls die Prüfung erfolgreich ist, wird Ihr Konto eingerichtet.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

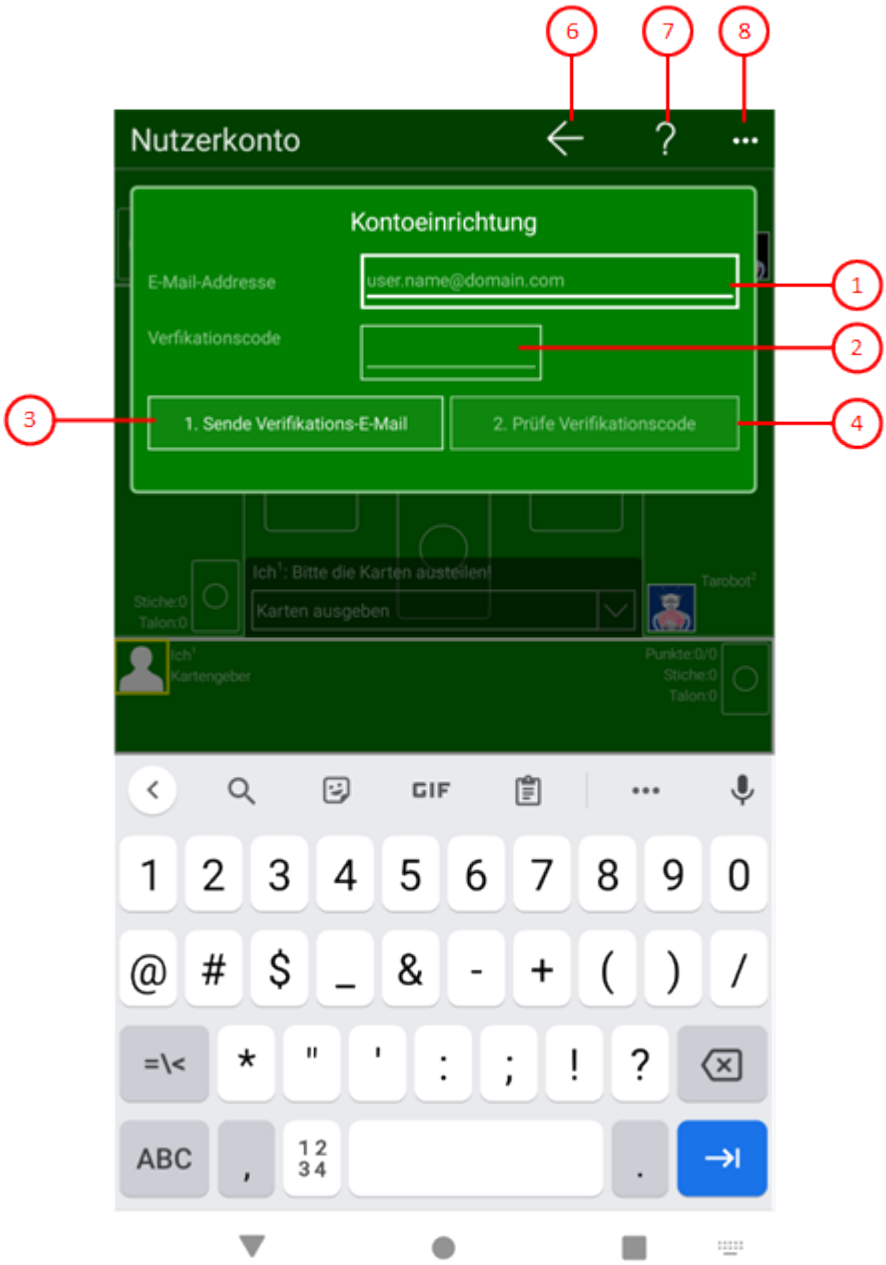


Bild 63: Kontoeinrichtungs-Scheibe

1. E-Mail-Adresse
   Hier können Sie die E-Mail-Adresse eintragen, die als Kontoname verwendet werden soll.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

2. Verifikationscode
   Hier müssen Sie den Verificationscode eintragen, den Sie per E-Mail empfangen haben.

3. Sende Verifikations-E-Mail
   Drücken Sie diese Taste, um eine E-Mail an die angegebene Adresse schicken. Diese E-Mail enthält den Verifikationscode, den Sie nach Empfang in das obige Feld eingeben müssen.

4. Prüfe Verifikationscode
   Drücken Sie diese Taste, nachdem Sie den empfangenen Verificationscode eingetragen haben. Falls die Prüfung erfolgreich ist, wird Ihr Konto eingerichtet und Sie können mit dem Spielen beginnen.

5. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die vorhergehende Scheibe wieder sichtbar, wenn vorher eine andere Scheibe sichtbar war, oder die aktuelle Scheibe verschwindet einfach. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Links betätigen.

6. Drücken Sie diese Taste, um Hilfs-Informationen zum aktuellen Inhalt der Spielansicht auf der Online-Info-Scheibe anzuzeigen. Diese Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht. Alternativ können Sie auch die Taste F1 auf der Tastatur betätigen. Die Funktion ist nur verfügbar, wenn eine Internetverbindung besteht.

7. Wenn bei der aktuellen Breite der Spielansicht nicht alle Primärkommandos des App-Balkens als Tasten angezeigt werden können, werden die überzähligen Primärkommandos in die Liste der Sekundärkommandos verschoben, die mit dieser Taste aufgeklappt werden kann. Außerdem bewirkt das Drücken der Taste, dass der App-Balken in seiner maximalen Größe angezeigt wird. In seiner maximalen Größe zeigt der App-Balken noch eine Beschriftung unter jeder Kommandotaste. Die Liste der Sekundärkommandos wird in folgende Abschnitte unterteilt:
   - Falls wegen zu geringer Breite Primärkommandos verschoben werden mussten, werden diese als erstes dargestellt. Danach folgt eine waagrechte Trennlinie.
   - Danach folgen für alle nachfolgenden Überlagerungsscheiben Kommandos, mit denen diese direkt aufgerufen werden können.
   - Falls eine Überlagerungsscheibe spezielle Kommandos bereitstellt, werden diese nach einer weiteren Trennline aufgeführt.
   - Zum Schluss folgt noch ein Kommando "<--", mit dem Sie die aktuelle und alle vorher dargestellten Überlagerungsscheiben schließen können.

4.2.21 Online Info

Auf dieser Scheibe werden Online-Informationen zu KubiTarock angezeigt. Dazu gehört auch die in den folgenden Bildern angezeigte kontext-sensitive Hilfe. Die Online-Informationen können aber nur angezeigt werden, wenn eine Internetverbindung besteht. Die Scheibe überlagert die gesamte Spielansicht.

Die kontext-sensitive Hilfe verwendet entsprechend dem jeweiligen Endgerät zwei verschiedenen Layouts:

- Layout für Mausbedienung (Bild 37) und
- Layout für Tast-Bedienung (Bild 38).

Sie können das Layout für Tast-Bedienung auch erzwingen, wenn Sie die Option "Hilfe-Seiten zum Antasten" auswählen.

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Bild 37: Hilfe-Seiten-Layout für Maus-Bedienung

Bild 38: Hilfe-Seiten-Layout für Tast-Bedienung

Tabelle 9: Online-Info-Scheibe mit Hilfe-Seiten-Layouts

Unabhängig von der Art der Online-Info stehen im App-Balken die folgenden Tasten zur Verfügung:

1. Wenn Sie diese Taste drücken, wird die vorher besuchte Seite wieder dargestellt, solange es eine solche gibt. Falls keine vorher besuchte Seite existiert, wird die Online-Info-Scheibe wieder hinausgeschoben. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination Alt+Nach-Links betätigen.

2. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie den Inhalt der angezeigten Seite aktualisieren wollen.

3. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie die Adresse der angezeigten Seite mit jemandem teilen wollen. Der Teilen-Balken zeigt die Seitenadresse und die Ziel-Applikationen, die diese akzeptieren. Normalerweise wird hier die Mail-Applikation angezeigt. Sie können sie verwenden, um die Seiten-Adresse an jemanden zu senden.

4. Drücken Sie diese Taste, um die aktuelle Hilfe-Seite durch die Hilfe-Seite zur Online-Hilfe zu ersetzen.

5. Wenn bei der aktuellen Breite der Spielansicht nicht alle Primärkommandos des App-Balkens als Tasten angezeigt werden können, werden die überzähligen Primärkommandos in die Liste der Sekundärkommandos verschoben, die mit dieser Taste aufgeklappt werden kann. Außerdem bewirkt das Drücken der Taste, dass der App-Balken in seiner maximalen Größe angezeigt wird. In seiner maximalen Größe zeigt der App-Balken noch eine Beschriftung unter jeder Kommandotaste. Die Liste der Sekundärkommandos wird in folgende Abschnitte unterteilt:
   - Falls wegen zu geringer Breite Primärkommandos verschoben werden mussten, werden diese als erstes dargestellt. Danach folgt eine waagrechte Trennlinie.
   - Danach folgen für alle nachfolgenden Überlagerungsscheiben Kommandos, mit denen diese direkt aufgerufen werden können.
   - Falls eine Überlagerungsscheibe spezielle Kommandos bereitstellt, werden diese nach einer weiteren Trennline aufgeführt.
   - Zum Schluss folgt noch ein Kommando "<--", mit dem Sie die aktuelle und alle vorher dargestellten Überlagerungsscheiben schließen können.

Auf den Hilfe-Seiten sind noch die folgenden Tasten zur Navigation zusätzlich vorhanden:

6. Drücken Sie diese Hilfe-Seiten-Taste, um die vorhergehende Seite entsprechend der Seitenfolge im Inhaltsverzeichnis anzuzeigen.

7. Drücken Sie diese Hilfe-Seiten-Taste, um den Index anzuzeigen.

8. Drücken Sie diese Hilfe-Seiten-Taste, um das Inhaltsverzeichnis anzuzeigen.

9. Drücken Sie diese Hilfe-Seiten-Taste, um die Suche anzuzeigen.

10. Drücken Sie diese Hilfe-Seiten-Taste, um die nachfolgende Seite entsprechend der Seitenfolge im Inhaltsverzeichnis anzuzeigen.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

4.3 Spezifische Bedienelemente

KubiTarock verwendet folgende spezifische Bedienelemente:

- Spielkarte
- Aktionsbox
- Nutzerbild

4.3.1 Spielkarte

Die Spielkarte (Bild 48) ist bei KubiTarock das Hauptinteraktionselement. Die Randfarbe der Karte zeigt ihren Aktionszustand an (Tabelle 22).

Beispiel		Farbe	Bedeutung
			Normal
			Der Zeiger2) ist über der Karte.
			Die Karte ist fokusiert1) und der Zeiger2) ist über der Karte.
			Die Karte ist fokusiert1).
			Die Karte ist vom Simulator markiert.
			Die Karte ist vom Simulator markiert und der Zeiger2) ist über der Karte.
			Die Karte ist vom Simulator markiert und fokusiert1).
			Die Karte ist vom Simulator markiert, fokusiert1) und der Zeiger2) ist über der Karte.
			Die Karte ist fokusiert1) und markiert die Quelle einer Vertauschung oder ein ausgewähltes Design.
			Die Karte markiert die Quelle einer Vertauschung oder ein ausgewähltes Design.
			Die Karte markiert die Quelle einer Vertauschung oder ein ausgewähltes Design und der Zeiger2) ist über der Karte.
Bild 48: Spielkarte			Die Karte darf nicht gespielt werden.
			Die Karte darf gespielt oder als Ziel einer Ablage oder Vertauschung verwendet werden.

Tabelle 22: Randfarben der Spielkarte

1) Fokusierung wird nur angezeigt, wenn eine Tastatureingabe oder die App selbst dafür Auslöser ist.

2) Diese Markierung wird nur bei einem Mauszeiger verwendet.

Mit der Spielkarte können Sie folgende Aktionen ausführen, wenn einer Ihrer Spieler an der Reihe ist (Tabelle 23):

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Aktion	Ziehen und Fallen lassen	Anklicken	Taste auf Tastatur (die Karte muss fokusiert sein)
Karte ausspielen	ja	doppelt	Zwischenraum oder Enter
Stick nehmen (eigene Karte)	ja	einfach	Zwischenraum oder Enter
Talonkarte nehmen (Trischaken)	ja	einfach	Zwischenraum oder Enter
Überzählige Karte ablegen	ja	doppelt	Zwischenraum oder Enter
Talonhälfte auswählen	ja	einfach	Zwischenraum oder Enter
Karten vertauschen im Editiermodus	ja	doppelt Quelle und Ziel	Zwischenraum oder Enter Quelle und Ziel

Tabelle 23: Spielkarten-Aktionen

4.3.2 Aktionsbox

Die Aktionsbox ist eine Kombination aus zwei Tasten (Schaltflächen) und einer Listbox, die bei Bedarf aufgeklappt wird (Tabelle 12):

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

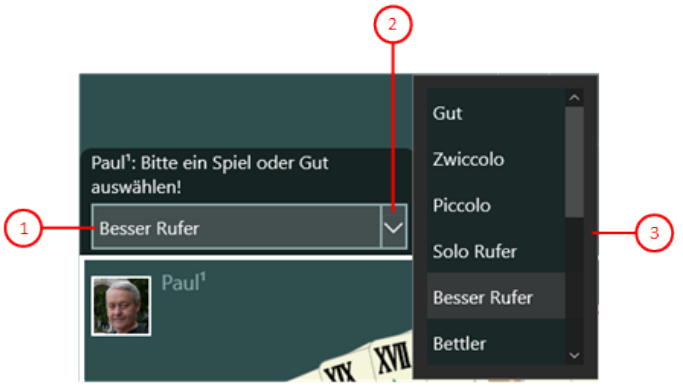


Bild 42: Aktionsbox im Einzelauswahlmodus

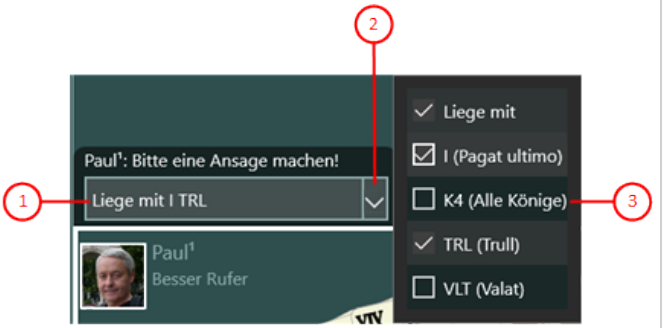


Bild 43: Aktionsbox im Mehrfachauswahlmodus

Tabelle 12: Auswahlmodi der Aktionsbox

1. Aktionstaste
   Hier wird die ausgewählte Aktion angezeigt. Beim Anklicken wird die Aktion sofort ausgeführt.

2. Aufklapp-Taste
   Mit dieser Taste können Sie die Listbox mit den zur Auswahl stehenden Aktionen auf- oder zuklappen.

3. Listbox im Einzelauswahlmodus
   - Es kann nur ein Eintrag ausgewählt werden. Dieser wird hervorgehoben dargestellt.
   - Wird ein anderer Eintrag ausgewählt, wird der zuvor gewählte Eintrag automatisch wieder normal dargestellt.

4. Listbox im Mehrfachauswahlmodus
   - Alle Einträge haben eine Checkbox, die durch Anklicken mit einem Hacken markiert werden kann. Durch erneutes Anklicken kann der Hacken auch wieder entfernt werden.
   - Alle mit einem Hacken markierten Einträge werden in einer Zeile zusammengefasst und auf der Aktionstaste dargestellt.

In Tabelle 13 sind die Tasten zusammengefasst, die auf die Aktionsbox abhängig vom fokussierten Element und abhängig vom Auswahlmodus angewendet werden können.

Fokus-Element	Taste	Auswahl-Modus	Funktion
Aktions-Taste	Enter Zwischenraum		Führt die angezeigte Aktion aus.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

	Esc Zurück		Klappt die Listbox zu.
	Nach-Rechts		Setzt den Eingabefokus auf die Aufklapp-Taste.
Aufklapp-Taste	Enter Zwischenraum		Klappt die Listbox auf und setzt den Eingabefokus darauf.
	Nach-Rechts		Klappt die Listbox auf und setzt den Eingabefokus darauf.
	Nach-Links		Setzt den Eingabefokus auf die Aktionstaste.
Listbox	Zwischenraum	Einfach	Überträgt den Inhalt des aktuelle Listenelements in die Aktionstaste.
		Mehrfach	Selektiert oder deselektiert das aktuelle Listenelement und überträgt oder löscht den entsprechenden Inhalt auf die Aktionstaste.
	Esc Zurück	Einfach	Klappt die Listbox zu.
		Mehrfach	Klappt die Listbox zu.
	Nach-Oben	Einfach	Selektiert die vorhergehende Zeile, falls vorhanden.
		Mehrfach	Geht zur vorhergehenden Zeile, falls vorhanden.
	Nach-Unten	Einfach	Selektiert die nächste Zeile, falls vorhanden.
		Mehrfach	Geht zur nächsten Zeile, falls vorhanden.

Tabelle 13: Tasten der Aktionsbox

4.3.3 Nutzerbild

In der Spieleransicht ist in der linken oberen Ecke eine Schaltfläche, die das Bild des zugeordneten Nutzers anzeigt (Bilder 58-61). Das Bild können Sie auf der Spielnutzer-Scheibe ändern. Wenn der jeweilige Spieler an der Reihe ist, eine Aktion auszuführen, pulsiert oder atmed das Bild.

				Wenn das Bild fokusiert ist, können Sie anstelle es anzuklicken auch die Tasten "Zwischenraum" oder "Enter" auf der Tastatur verwenden. Ist der Spieler der aktuelle Kartengeber oder der Spiel-Master beim Online-Spielen, wird der Rahmen um das Portrait farblich hervorgehoben.
Bild 58: Nutzerbild	*Bild 59: Fokusiertes Nutzerbild*	*Bild 60: Kartengeber Nutzerbild*	*Bild 61: Spiel-Master Nutzerbild*	

Falls der aktivierte Spieler von Ihnen und nicht vom Simulator gesteuert wird, können Sie das Bild anklicken, um die Unterstützung des Spielassistenten anzufordern. Vorausetzung dafür ist, dass Sie auf der Globalen-Einstellungs-Scheibe die folgenden Einstellungen gewählt haben (Tabelle 24).

Globale Optionen		**Aktion**
Verwende Spielassistenten	**Verwende Lernmodus**	
nein	nein	keine
ja	nein	Führe vom Assistenten markierte Aktion aus
ja	ja	Zeige Erklärung des Spielassistenten

Tabelle 24: Nutzerbild-Aktionen

Wird der aktivierte Spieler vom Simulator gesteuert, wird die Aktionen automatisch ausgeführt. Eine besondere

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Situation tritt ein, wenn ein vom Simulator gesteuerter Spieler etwas tun muss, das die Nutzer unbedingt mitbekommen sollen. Die Nutzer sind Sie selbst und beim Online-Spielen alle anderen menschlichen Teilnehmer. Solche besondere Situationen sind:

- Das Spiel wurde unterbrochen, weil eine andere Applikation oder das System aktiviert wurde.
- Eine Aktion wurde rückgängig gemacht oder das Spiel wurde auf den Beginn zurückgesetzt.
- Der simulierte Spieler darf eine Talonhälfte nehmen. Die anderen Spieler sollen genügend Zeit haben, den Talon anzusehen.

In allen diesen Fällen pulsiert das Nutzerportrait des simulierten Spielers und erst wenn Sie oder der Spielmaster beim Online-Spielen es anklicken, führt er die Aktion aus und das Spiel läuft weiter.

4.4 Tastaturschnittstelle

Alle Aktionen des Spiels können auch mit der Tastatur ausgewählt und ausgeführt werden. Dazu muss der Benutzer sicherstellen, dass das gewünschte Bedienelement den Eingabefokus hat. Bei Eingabefeldern, Auswahllisten und Tasten erkennt man das daran, dass der Rand des Elements hervorgehoben ist (Bild 39).

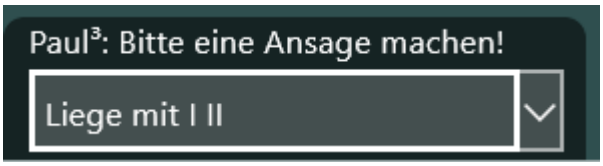


Bild 39: Aktionsbox mit Eingabefokus

Eine Spielkarte, die den Eingabefokus hat erkennt man an ihrer Rahmenfabe (Bilder 40, 41, 51). Wenn der Spielassistent eine Karte (Pik Dame) markiert, bekommt sie unabhängig vom Eingabefokus einen grünen Rahmen (Bild 40, 51). In Bild 41 ist die vom Assistenten ausgewählte Karte zusätzlich fokusiert und die Rahmenfarbe ist etwas gelber.

Bild 41: Fokusierte Karte (Pik Dame) vom Spielassistenten ausgewählt

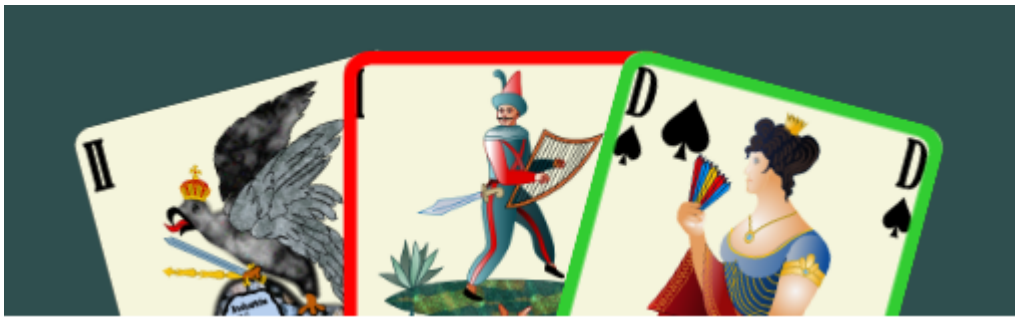


Bild 51: Fokusierte Karte (Tarock I) kann nicht gespielt werden

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

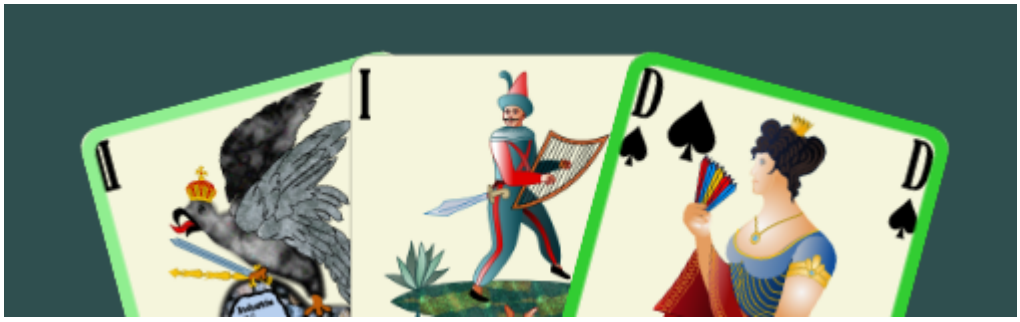


Bild 40: Fokusierte Karte (Tarock II) kann gespielt werden

Table 10: Spielkarte mit Eingabefokus

Die wichtigsten Tasten zum Versetzen des Eingabefokus und zum Ausführen der dem Eingabeelement zugeordneten Aktion sind in Tabelle 11 zusammengefasst:

Taste	Funktion
Tab	Versetzt den Fokus zum nächsten Eingabeelement.
Umschalt+Tab	Versetzt den Fokus zum vorhergehenden Eingabeelement.
Enter Zwischenraum	Führt die dem Eingabeelement zugeordnete Aktion aus. Beispiele: Die in der fokussierten Aktionsbox angezeigte Ansage wird gemacht; die fokussierte Karte wird ausgespielt.

Tabelle 11: Fokus- und Ausführungstasten

Weitere spezielle Tastenfunktionen finden Sie noch in den folgenden Unterkapiteln:

- Spielkarten
- Aktionsbox
- Tastenkürzel

4.4.1 Tasten für Spielkarten

Die Karten auf der Spielansicht können nur manipuliert werden, wenn der vom aktuellen System-Nutzer gesteuerte Spieler in der jeweiligen Spielsituation dazu berechtigt ist.

Die Karten auf der Bedienoberfläche sind in folgende Gruppen eingeteilt:

1. Kartenhände der Spieler 1 bis 4
   Wenn der von Ihnen gesteuerte Spieler eine Karte ausspielen, ablegen oder vertauschen darf, können Sie den Eingabefokus auf eine beliebige Karte der Kartenhand legen. Anschließend können Sie durch Drücken der Enter- oder der Zwischenraum-Taste die jeweilige Aktion (Ausspielen, Ablegen oder Vertauschen) auslösen. Die Aktion wird aber nur ausgeführt, wenn sie auf die fokussierte Karte angewendet werden darf. Ist das nicht der Fall, erhält die fokussierte Karte vorübergehend einen roten Rahmen.

2. Offene Talon-Karten
   Normalerweise liegen die Talon-Karten auf dem Talon-Stapel, der nicht fokussierbar ist. Wenn jedoch eine Talon-Hälfte ausgewählt oder Talon-Karten mit anderen Karten vertauscht werden dürfen, liegen die Talon-Karten offen auf dem Spieltisch. Wenn der von Ihnen gesteuerte Spieler dazu berechtigt ist, können Sie eine beliebige Talon-Karte fokussieren und durch Drücken der Enter- oder der Zwischenraum-Taste die jeweilige Aktion (Auswahl oder Tauschen) auslösen.

3. Ausgespielte Karten von den Spielern 1 bis 4
   Beim Ausspielen einer Karte kann der berechtigte Spieler eine Karte vor sich auf den Tisch legen. Die abgelegte

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Karte ist aber nur fokussierbar, wenn der Spieler den Stich nehmen darf. Ist das der Fall, können Sie durch Drücken der Enter- oder der Zwischenraum-Taste die Aktion auslösen.

4. Kartenstapel (Ausgabestapel, Talon-Stapel, Stiche-Stapel)
   Diese Kartenstapel sind nicht fokussierbar.

Wenn dem einfachen Anklicken einer Karte (mit der Maus oder mit dem Finger) keine andere Funktion zugeordnet ist, wird damit die Karte fokussiert. Mit dem einfachen Anklicken werden nur die Talon-Auswahl und das Nehmen eines Stichs ausgelöst. Alle anderen Kartenmanipulationen erfordern ein doppeltes Anklicken bzw. Antippen.

Bild 44 zeigt die Spielansicht im Editier-Modus. Dabei sind Kartenhände aller Spieler und die offenen Talon-Karten fokussierbar und manipulierbar. Die Herzdame in der Kartenhand von Spieler 2 ist gerade fokussiert.

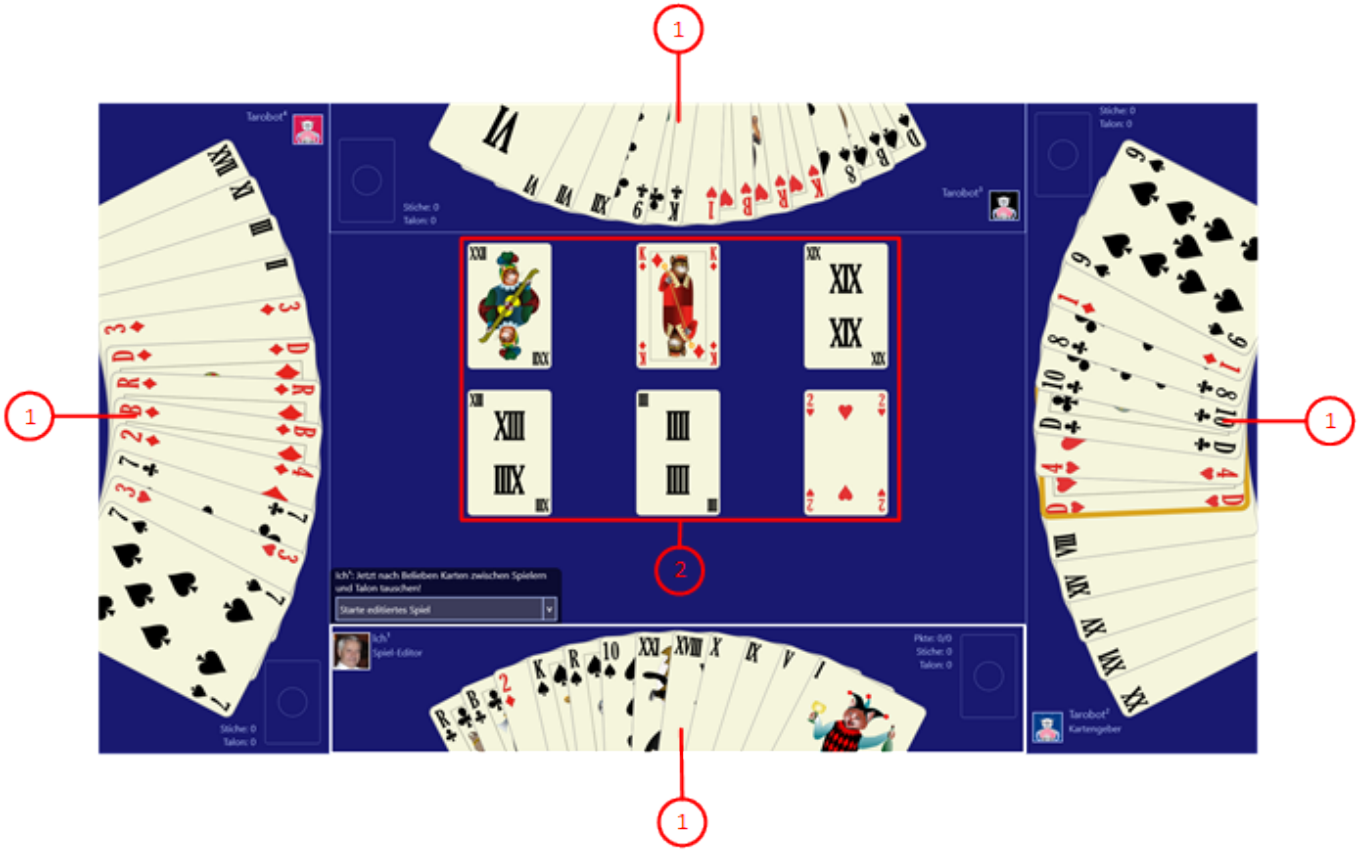


Bild 44: Manipulierbare Kartengruppen im Editier-Modus

Die Tasten zur Bedienung der Spielkarten sind in Tabelle 14 zusammengefasst:

Taste	Funktion
Nach-Links Nach-Unten	Setzt den Fokus zur vorherigen Karte innerhalb der Gruppe. Ist der Anfang der Gruppe bereits erreicht, wird das letzte Element fokussiert.
Nach-Rechts Nach-Oben	Setzt den Fokus zur nächsten Karte innerhalb der Gruppe. Ist das Ende der Gruppe bereits erreicht, wird das erste Element fokussiert.
Tab	Setzt den Fokus zum nächsten Eingabeelement.
Strg+Tab	Setzt den Fokus zur ersten Karte der nächsten Kartengruppe.
Umschalt+Tab	Setzt den Fokus zum vorhergehenden Eingabeelement.
Umschalt+Strg+Tab	Setzt den Fokus zur letzten Karte der vorherigen Kartengruppe.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Enter Zwischenraum	Überprüft, ob die aktuelle Aktion auf die fokussierte Karte angewendet werden kann oder nicht: Falls nicht, wird der Rahmen der Karte vorübergehend rot eingefärbt. Falls ja, wird die aktuelle Aktion ausgelöst. Beispiele: Spielt die Karte aus oder legt sie ab; wählt eine Talon-Hälfe; markiert die Karte als Quelle oder als Ziel für das Vertauschen.
Esc	Hebt die Markierung der Quelle einer Austauschaktion im Editiermodus wieder auf.

Tabelle 14: Tasten der Spielkarten

> Wird eine Karte als Quelle markiert, bekommt sie einen blauen, blinkenden Rahmen. Die Markierung bleibt solange erhalten, bis durch die Markierung des Ziels die Aktion ausgelöst wird oder bis sie mit der Esc- oder der Zurück-Taste gelöscht wird.

4.4.2 Aktionsbox

Die Aktionsbox ist eine Kombination aus zwei Tasten (Schaltflächen) und einer Listbox, die bei Bedarf aufgeklappt wird (Tabelle 12):

Wenn Sie in den folgenden Bildern eine der umringten Nummern anklicken, verschiebt der Browser die Anzeige so weit, dass Sie die Erklärung zum nummerierten Detail lesen können. Um wieder zurück zum jeweiligen Bild zu kommen, verwenden Sie die Zurück-Taste.

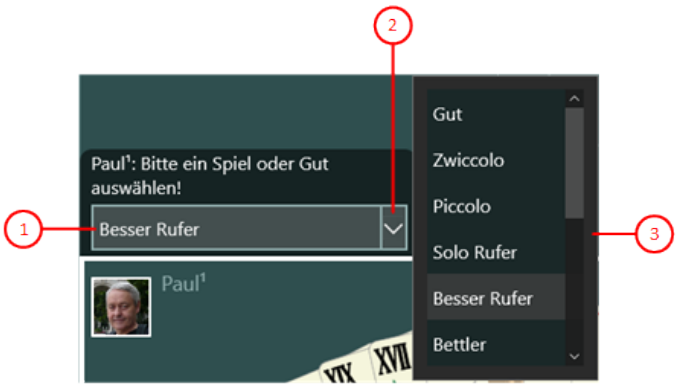


Bild 42: Aktionsbox im Einzelauswahlmodus

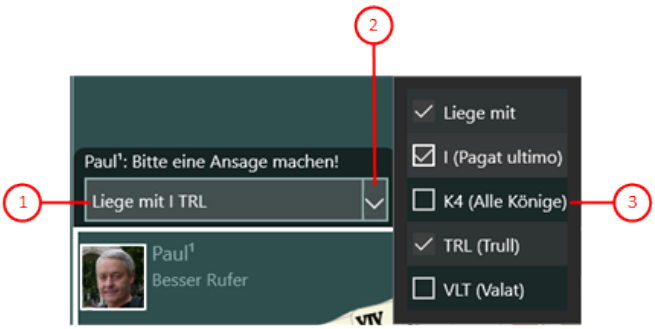


Bild 43: Aktionsbox im Mehrfachauswahlmodus

Tabelle 12: Auswahlmodi der Aktionsbox

1. Aktionstaste
   Hier wird die ausgewählte Aktion angezeigt. Beim Anklicken wird die Aktion sofort ausgeführt.

2. Aufklapp-Taste
   Mit dieser Taste können Sie die Listbox mit den zur Auswahl stehenden Aktionen auf- oder zuklappen.

3. Listbox im Einzelauswahlmodus
   - Es kann nur ein Eintrag ausgewählt werden. Dieser wird hervorgehoben dargestellt.
   - Wird ein anderer Eintrag ausgewählt, wird der zuvor gewählte Eintrag automatisch wieder normal dargestellt.

4. Listbox im Mehrfachauswahlmodus
   - Alle Einträge haben eine Checkbox, die durch Anklicken mit einem Hacken markiert werden kann. Durch erneutes Anklicken kann der Hacken auch wieder entfernt werden.
   - Alle mit einem Hacken markierten Einträge werden in einer Zeile zusammengefasst und auf der Aktionstaste dargestellt.

In Tabelle 13 sind die Tasten zusammengefasst, die auf die Aktionsbox abhängig vom fokussierten Element und abhängig vom Auswahlmodus angewendet werden können.

Fokus-Element	Taste	Auswahl-Modus	Funktion
Aktions-Taste	Enter Zwischenraum		Führt die angezeigte Aktion aus.
	Esc Zurück		Klappt die Listbox zu.
	Nach-Rechts		Setzt den Eingabefokus auf die Aufklapp-Taste.
Aufklapp-Taste	Enter Zwischenraum		Klappt die Listbox auf und setzt den Eingabefokus darauf.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

	Nach-Rechts		Klappt die Listbox auf und setzt den Eingabefokus darauf.
	Nach-Links		Setzt den Eingabefokus auf die Aktionstaste.
Listbox	Zwischenraum	Einfach	Überträgt den Inhalt des aktuelle Listenelements in die Aktionstaste.
		Mehrfach	Selektiert oder deselektiert das aktuelle Listenelement und überträgt oder löscht den entsprechenden Inhalt auf die Aktionstaste.
	Esc Zurück	Einfach	Klappt die Listbox zu.
		Mehrfach	Klappt die Listbox zu.
	Nach-Oben	Einfach	Selektiert die vorhergehende Zeile, falls vorhanden.
		Mehrfach	Geht zur vorhergehenden Zeile, falls vorhanden.
	Nach-Unten	Einfach	Selektiert die nächste Zeile, falls vorhanden.
		Mehrfach	Geht zur nächsten Zeile, falls vorhanden.

Tabelle 13: Tasten der Aktionsbox

4.4.3 Tastenkürzel

Tastenkürzel stellen Abkürzungen von allgemeinen Funktionen, wie z. B. Rückgängig-Machen oder Spiel-Speichern dar. Sie sind nicht an ein bestimmtes Eingabeelement gebunden. Sie werden vielmehr von der übergeordneten Spielansicht empfangen und ausgeführt, wenn ihre Ausführung erlaubt und möglich ist. Tabelle 15 zeigt alle definierten Tastenkürzel:

Taste	Funktion	Bemerkung
Alt+1	Vergrößert oder normalisiert die Teilansicht von Spieler 1.	
Alt+2	Vergrößert oder normalisiert die Teilansicht von Spieler 2.	
Alt+3	Vergrößert oder normalisiert die Teilansicht von Spieler 3.	
Alt+4	Vergrößert oder normalisiert die Teilansicht von Spieler 4.	
Alt+T	Vergrößert oder normalisiert die Teilansicht des Spieltisches.	
Alt+Pos1	Macht den App-Balken sichtbar und setzt den Eingabefokus auf die erste benutzbare Taste des App-Balkens.	
Alt+Strg+Pos1	Setzt den Eingabefokus auf die Menü-Taste des Titelbalkens.	Der Titelbalken steht nur auf PCs im Desktop-Modus zur Verfügung.
Strg+A	Zeigt die Spielearchiv-Scheibe.	
Strg+E	Startet den Editier-Modus oder startet das editierte Spiel.	Offline-Modus: Der Editiermodus wird eingeschaltet. Online-Modus: Taste wird ignoriert. Editier-Modus: Das editierte Spiel wird gestartet.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Strg+F	Zeigt die Spiele-Dateien-Scheibe.	
Strg+H	Zeigt die zum aktuellen Inhalt der Spielansicht passende Seite der Online-Hilfe an.	Die Online-Hilfe setzt eine aktive Internetverbindung voraus.
Strg+N	Startet ein neues Spiel.	Offline-Modus: Es wird ein neues Spiel gestartet. Falls der aktuelle Spielstand noch nicht gesichert ist, wird der Benutzer vorher gefragt, ob der Spielstand gesichert oder verworfen werden soll. Außerdem kann er den Vorgang auch abbrechen. Online-Modus: Taste wird ignoriert. Editier-Modus: Das editierte Spiel wird gestartet.
Strg+R	Startet das aktuelle Spiel neu.	Es werden alle Aktionen rückgängig gemacht.
Strg+S	Speichert den aktuellen Spielstand.	Der aktuelle Spielstand wird nur gespeichert, wenn er in irgendeiner Weise, seit dem Laden verändert wurde.
Strg+T	Der Simulator "Tarobot" schlägt einmalig eine Aktion vor.	Soll "Tarobot" immer seine Vorauswahl treffen, muss die entsprechende globale Option eingeschaltet werden.
Strg+U	Zeigt die Spielnutzer-Scheibe.	
Strg+V	Wechselt zwischen der Ergebnis-Ansicht und der Talon-Ansicht des Spieltisches.	Das ist nur möglich, wenn das Spiel abgeschlossen ist und die Ergebnisansicht oder die Talon-Ansicht angezeigt wird.
Strg+X	Schließt die sichtbare Überlagerungsscheibe, auch wenn sie gesperrt ist.	
Strg+Y	Wiederholt die zuletzt rückgängig gemachte Aktion.	
Strg+Z	Macht die letzte Aktion rückgängig.	
Esc Zurück	Stoppt eine laufende Animation oder lässt Überlagerungsscheiben verschwinden.	Die Taste wird gegebenenfalls auch noch von dem fokussierten Eingabeelement berücksichtigt.
F1	Zeigt die zum aktuellen Inhalt der Spielansicht passende Seite der Online-Hilfe an.	Die Online-Hilfe setzt eine aktive Internetverbindung voraus.

Tabelle 15: Tastenkürzel für allgemeine Funktionen

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

5 Dateiformate

5.1 Schemadefinition der Spieledatei

KubiTarock.xsd

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<!-- edited with XMLSpy v2020 (x64) (http://www.altova.com) (c) by Paul Kubitscheck
(KubiConsult) -->
<xs:schema xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"
elementFormDefault="qualified" attributeFormDefault="unqualified">
    <xs:element name="KubiTarock">
        <xs:complexType>
            <xs:sequence>
                <xs:element name="Comment" minOccurs="0" maxOccurs="1"/>
                <xs:element name="GameSettings">
                    <xs:complexType>
                        <xs:attribute name="FixedValatBonusPoints"
type="valatBonusType"/>
                        <xs:attribute name="ValatBonusMultiplier"
type="valatBonusType"/>
                        <xs:attribute name="MaxQuizQuestionCount"
type="maxQuestionsCountType"/>
                        <xs:attribute name="RatingTable" type="xs:string"/>
                        <xs:attribute name="RiskAppetite" type="riskAppetiteType"/>
                        <xs:attribute name="ScoreAbsoluteWinnerMustHave"
type="scoreType"/>
                        <xs:attribute name="ScoreWinnerMustHave" type="scoreType"/>
                        <xs:attribute name="ScoreTrischakerMustPayAll"
type="scoreType"/>
                        <xs:attribute name="Options" type="xs:string"/>
                    </xs:complexType>
                </xs:element>
                <xs:element name="GameState">
                    <xs:complexType>
                        <xs:annotation>
                            <xs:documentation>The attribute QuizQuestionCount is no
more used. It is provided for compatibility reasons only.</xs:documentation>
                        </xs:annotation>
                        <xs:sequence>
                            <xs:element name="Declarers" minOccurs="0"
maxOccurs="1">
                                <xs:complexType>
                                    <xs:sequence>
                                        <xs:element name="Declarer" minOccurs="0"
maxOccurs="4">
                                            <xs:complexType>
                                                <xs:attribute name="PlayerIndex"
type="playerIndexType" use="required"/>
                                            </xs:complexType>
                                        </xs:element>
                                    </xs:sequence>
                                </xs:complexType>
                            </xs:element>
                            <xs:element name="TalonChosen" type="talonType"
minOccurs="0" maxOccurs="1"/>
                            <xs:element name="TalonLeftover" type="talonType"
minOccurs="0" maxOccurs="1"/>
```

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

```
                            <xs:element name="ExcludedQuizQuestions" minOccurs="0"
maxOccurs="1">
                                <xs:complexType>
                                    <xs:sequence>
                                        <xs:element name="Question" minOccurs="1"
maxOccurs="unbounded">
                                            <xs:complexType>
                                                <xs:attribute name="Id"
type="questionIdType" use="required"/>
                                                <xs:attribute name="CardSuit"
type="cardSuitType"/>
                                                <xs:attribute name="CardValue"
type="cardRelativeValueType"/>
                                            </xs:complexType>
                                        </xs:element>
                                    </xs:sequence>
                                </xs:complexType>
                            </xs:element>
                        </xs:sequence>
                        <xs:attribute name="Status" type="gameStatusType"/>
                        <xs:attribute name="IsQuizMode" type="booleanType"/>
                        <xs:attribute name="ActivePlayerIndex"
type="playerIndexType"/>
                        <xs:attribute name="CalleePlayerIndex"
type="playerIndexType"/>
                        <xs:attribute name="DealingPlayerIndex"
type="playerIndexType"/>
                        <xs:attribute name="FirstPlayerIndex"
type="playerIndexType"/>
                        <xs:attribute name="HighestBidderIndex"
type="playerIndexType"/>
                        <xs:attribute name="AnnouncementsCounter"
type="xs:unsignedByte"/>
                        <xs:attribute name="CalleeSearchCount"
type="xs:unsignedByte"/>
                        <xs:attribute name="CalleeVisibilityCounter"
type="xs:unsignedByte"/>
                        <xs:attribute name="OuvertStatus" type="ouvertStatusType"/>
                        <xs:attribute name="QuizQuestionsCount"
type="xs:unsignedByte"/>
                    </xs:complexType>
                </xs:element>
                <xs:element name="TableSet" minOccurs="1" maxOccurs="1">
                    <xs:complexType>
                        <xs:sequence>
                            <xs:element name="Card" type="cardType" minOccurs="0"
maxOccurs="4"/>
                        </xs:sequence>
                    </xs:complexType>
                </xs:element>
                <xs:element name="TalonStack" minOccurs="1" maxOccurs="1">
                    <xs:complexType>
                        <xs:sequence>
                            <xs:element name="Card" type="cardType" minOccurs="0"
maxOccurs="6"/>
                        </xs:sequence>
                        <xs:attribute name="Offset" type="talonCardsCountType"/>
                    </xs:complexType>
                </xs:element>
                <xs:element name="DeckStack" minOccurs="1" maxOccurs="1">
                    <xs:complexType>
                        <xs:sequence>
```

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

```
                            <xs:element name="Card" type="cardType" minOccurs="0"
maxOccurs="54"/>
                        </xs:sequence>
                    </xs:complexType>
                </xs:element>
                <xs:element name="GamePlayer" minOccurs="4" maxOccurs="4">
                    <xs:complexType>
                        <xs:sequence>
                            <xs:element name="HandStack">
                                <xs:complexType>
                                    <xs:sequence>
                                        <xs:element name="Card" type="cardType"
minOccurs="0" maxOccurs="18"/>
                                    </xs:sequence>
                                </xs:complexType>
                            </xs:element>
                            <xs:element name="TricksStack">
                                <xs:complexType>
                                    <xs:sequence>
                                        <xs:element name="Card" type="cardType"
minOccurs="0" maxOccurs="54"/>
                                    </xs:sequence>
                                    <xs:attribute name="TalonCardsCount"
type="talonCardsCountType"/>
                                    <xs:attribute name="TalonTarockCardsCount"
type="talonCardsCountType"/>
                                </xs:complexType>
                            </xs:element>
                        </xs:sequence>
                        <xs:attribute name="ActionStatus" type="actionStatusType"/>
                        <xs:attribute name="Announcements" type="xs:string"/>
                        <xs:attribute name="AnnouncementsAck" type="xs:string"/>
                        <xs:attribute name="Bidding" type="biddingType"/>
                        <xs:attribute name="CalledKing" type="cardSuitType"/>
                        <xs:attribute name="CurrentUserKey" type="xs:string"/>
                        <xs:attribute name="IsQueenCalled" type="booleanType"/>
                        <xs:attribute name="HasBidden" type="xs:string"/>
                        <xs:attribute name="RoleFlags" type="roleFlagsType"/>
                        <xs:attribute name="TricksCount" type="xs:unsignedByte"/>
                        <xs:attribute name="TricksValue" type="xs:unsignedByte"/>
                        <xs:attribute name="CurrentScore" type="xs:decimal"/>
                    </xs:complexType>
                </xs:element>
                <xs:element name="GameScore" minOccurs="0" maxOccurs="1">
                    <xs:complexType>
                        <xs:sequence>
                            <xs:element name="ScoreItems">
                                <xs:complexType>
                                    <xs:sequence>
                                        <xs:element name="ScoreItem" minOccurs="0"
maxOccurs="unbounded">
                                            <xs:complexType>
                                                <xs:choice>
                                                    <xs:element
name="PositiveGameScore">
                                                        <xs:complexType>
                                                            <xs:complexContent>
                                                                <xs:extension
base="scoreItemType">
                                                                    <xs:sequence>
                                                                        <xs:element
name="ScoreItem" type="scoreItemType" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded"/>
```

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

```
                                                                    </xs:sequence>
                                                                    <xs:attribute
name="LostFactor" type="xs:negativeInteger"/>
                                                                    <xs:attribute
name="SoloFactor" type="xs:positiveInteger"/>
                                                                    <xs:attribute
name="IsValat" type="itemFlagType"/>
                                                                <xs:extension>
                                                            </xs:complexContent>
                                                        </xs:complexType>
                                                    </xs:element>
                                                    <xs:element
name="NegativeGameScore">
                                                        <xs:complexType>
                                                            <xs:complexContent>
                                                                <xs:extension
base="scoreItemType">
                                                                    <xs:sequence>
                                                                        <xs:element
name="Opponent" minOccurs="1" maxOccurs="3">
<xs:complexType>
<xs:attribute name="PlayerIndex" type="playerIndexType"/>
</xs:complexType>
</xs:element>
                                                                    </xs:sequence>
                                                                    <xs:attribute
name="DeclarerIndex" type="playerIndexType"/>
                                                                <xs:extension>
                                                            </xs:complexContent>
                                                        </xs:complexType>
                                                    </xs:element>
                                                    <xs:element
name="TrischakenScore">
                                                        <xs:complexType>
                                                            <xs:complexContent>
                                                                <xs:extension
base="scoreItemType">
                                                                    <xs:sequence>
                                                                        <xs:element
name="Player" minOccurs="4" maxOccurs="4">
<xs:complexType>
<xs:attribute name="Bill" type="xs:decimal"/>
</xs:complexType>
</xs:element>
                                                                    </xs:sequence>
                                                                <xs:extension>
                                                            </xs:complexContent>
                                                        </xs:complexType>
                                                    </xs:element>
                                                </xs:choice>
                                            </xs:complexType>
                                        </xs:element>
                                    </xs:sequence>
                                </xs:complexType>
```

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

```
                            </xs:element>
                            <xs:element name="TricksTaken">
                                <xs:complexType>
                                    <xs:sequence>
                                        <xs:element name="Trick" minOccurs="0"
maxOccurs="12">
                                            <xs:complexType>
                                                <xs:attribute name="TakerIndex"
type="playerIndexType" use="required"/>
                                                <xs:attribute name="LeaderIndex"
type="playerIndexType" use="required"/>
                                                <xs:attribute name="StackIndex"
type="xs:unsignedByte" use="required"/>
                                                <xs:attribute name="Count"
type="xs:unsignedByte"/>
                                            </xs:complexType>
                                        </xs:element>
                                    </xs:sequence>
                                </xs:complexType>
                            </xs:element>
                            <xs:element name="StatDataList" minOccurs="0"
maxOccurs="1">
                                <xs:complexType>
                                    <xs:sequence>
                                        <xs:element name="StatData" minOccurs="1"
maxOccurs="unbounded">
                                            <xs:complexType>
                                                <xs:attribute name="Game"
type="biddingType"/>
                                                <xs:attribute name="Role"
type="xs:string"/>
                                                <xs:attribute name="Points"
type="xs:decimal"/>
                                                <xs:attribute name="Target"
type="xs:decimal"/>
                                            </xs:complexType>
                                        </xs:element>
                                    </xs:sequence>
                                </xs:complexType>
                            </xs:element>
                        </xs:sequence>
                        <xs:attribute name="BookedAs" type="xs:string"/>
                    </xs:complexType>
                </xs:element>
                <xs:element name="UndoStack" minOccurs="0" maxOccurs="1">
                    <xs:complexType>
                        <xs:sequence>
                            <xs:element name="Command" type="commandType"
minOccurs="0" maxOccurs="unbounded"/>
                        </xs:sequence>
                    </xs:complexType>
                </xs:element>
                <xs:element name="RedoStack" minOccurs="0" maxOccurs="1">
                    <xs:complexType>
                        <xs:sequence>
                            <xs:element name="Command" type="commandType"
minOccurs="0" maxOccurs="unbounded"/>
                        </xs:sequence>
                    </xs:complexType>
                </xs:element>
            </xs:sequence>
            <xs:attribute name="AppVersion" type="xs:string"/>
```

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

```
        </xs:complexType>
    </xs:element>
    <xs:simpleType name="actionStatusType">
        <xs:restriction base="xs:string">
            <xs:enumeration value="Undefined"/>
            <xs:enumeration value="Standby"/>
            <xs:enumeration value="GameEditor"/>
            <xs:enumeration value="CardDealer"/>
            <xs:enumeration value="Forehand"/>
            <xs:enumeration value="Bidder"/>
            <xs:enumeration value="ForehandBidder"/>
            <xs:enumeration value="NegativeBidder"/>
            <xs:enumeration value="Caller"/>
            <xs:enumeration value="HalfTalonChooser"/>
            <xs:enumeration value="HalfTalonTaker"/>
            <xs:enumeration value="FullTalonTaker"/>
            <xs:enumeration value="CardDepositor"/>
            <xs:enumeration value="PositiveAnnouncer"/>
            <xs:enumeration value="NegativeAnnouncer"/>
            <xs:enumeration value="CardPlayer"/>
            <xs:enumeration value="QuizQuestion"/>
            <xs:enumeration value="TrickTaker"/>
            <xs:enumeration value="TrickImposer"/>
            <xs:enumeration value="GameScorer"/>
            <xs:enumeration value="GameScorerTalonView"/>
            <xs:enumeration value="GameCloser"/>
        </xs:restriction>
    </xs:simpleType>
    <xs:complexType name="activatePlayerCommandType">
        <xs:attribute name="NextPlayerIndex" type="playerIndexType" use="required"/>
        <xs:attribute name="NewStatus" type="actionStatusType" use="required"/>
        <xs:attribute name="OldStatus" type="actionStatusType" use="required"/>
        <xs:attribute name="PreviousPlayerIndex" type="playerIndexType"
use="required"/>
        <xs:attribute name="PreviousPlayerStatus" type="actionStatusType"
use="required"/>
    </xs:complexType>
    <xs:simpleType name="biddingType">
        <xs:restriction base="xs:string">
            <xs:enumeration value="Undeclared"/>
            <xs:enumeration value="Pass"/>
            <xs:enumeration value="Forehand"/>
            <xs:enumeration value="Trischaken"/>
            <xs:enumeration value="KoenigRufer"/>
            <xs:enumeration value="SechserDreier"/>
            <xs:enumeration value="Zwiccolo"/>
            <xs:enumeration value="Piccolo"/>
            <xs:enumeration value="SoloRufer"/>
            <xs:enumeration value="BesserRufer"/>
            <xs:enumeration value="Bettler"/>
            <xs:enumeration value="FarbenDreier"/>
            <xs:enumeration value="Dreier"/>
            <xs:enumeration value="ZwiccoloOuvert"/>
            <xs:enumeration value="PiccoloOuvert"/>
            <xs:enumeration value="BettlerOuvert"/>
            <xs:enumeration value="SoloFarbenDreier"/>
            <xs:enumeration value="SoloDreier"/>
            <xs:enumeration value="PagatRufer"/>
            <xs:enumeration value="UhuRufer"/>
            <xs:enumeration value="PelikanRufer"/>
            <xs:enumeration value="QuapilRufer"/>
            <xs:enumeration value="Triccolo"/>
```

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

```
            <xs:enumeration value="TriccoloOuvert"/>
        </xs:restriction>
    </xs:simpleType>
    <xs:simpleType name="booleanType">
        <xs:restriction base="xs:string">
            <xs:enumeration value="true"/>
            <xs:enumeration value="false"/>
            <xs:enumeration value="True"/>
            <xs:enumeration value="False"/>
            <xs:enumeration value="0"/>
            <xs:enumeration value="1"/>
        </xs:restriction>
    </xs:simpleType>
    <xs:simpleType name="cardNameType">
        <xs:restriction base="xs:string">
            <xs:enumeration value="Empty"/>
            <xs:enumeration value="I"/>
            <xs:enumeration value="II"/>
            <xs:enumeration value="III"/>
            <xs:enumeration value="IIII"/>
            <xs:enumeration value="V"/>
            <xs:enumeration value="VI"/>
            <xs:enumeration value="VII"/>
            <xs:enumeration value="VIII"/>
            <xs:enumeration value="IX"/>
            <xs:enumeration value="X"/>
            <xs:enumeration value="XI"/>
            <xs:enumeration value="XII"/>
            <xs:enumeration value="XIII"/>
            <xs:enumeration value="XIV"/>
            <xs:enumeration value="XV"/>
            <xs:enumeration value="XVI"/>
            <xs:enumeration value="XVII"/>
            <xs:enumeration value="XVIII"/>
            <xs:enumeration value="XIX"/>
            <xs:enumeration value="XX"/>
            <xs:enumeration value="XXI"/>
            <xs:enumeration value="XXII"/>
            <xs:enumeration value="ClubsSeven"/>
            <xs:enumeration value="ClubsEight"/>
            <xs:enumeration value="ClubsNine"/>
            <xs:enumeration value="ClubsTen"/>
            <xs:enumeration value="ClubsJack"/>
            <xs:enumeration value="ClubsKnight"/>
            <xs:enumeration value="ClubsQueen"/>
            <xs:enumeration value="ClubsKing"/>
            <xs:enumeration value="DiamondsAce"/>
            <xs:enumeration value="DiamondsTwo"/>
            <xs:enumeration value="DiamondsThree"/>
            <xs:enumeration value="DiamondsFour"/>
            <xs:enumeration value="DiamondsJack"/>
            <xs:enumeration value="DiamondsKnight"/>
            <xs:enumeration value="DiamondsQueen"/>
            <xs:enumeration value="DiamondsKing"/>
            <xs:enumeration value="HeartsAce"/>
            <xs:enumeration value="HeartsTwo"/>
            <xs:enumeration value="HeartsThree"/>
            <xs:enumeration value="HeartsFour"/>
            <xs:enumeration value="HeartsJack"/>
            <xs:enumeration value="HeartsKnight"/>
            <xs:enumeration value="HeartsQueen"/>
            <xs:enumeration value="HeartsKing"/>
```

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

```
            <xs:enumeration value="SpadesSeven"/>
            <xs:enumeration value="SpadesEight"/>
            <xs:enumeration value="SpadesNine"/>
            <xs:enumeration value="SpadesTen"/>
            <xs:enumeration value="SpadesJack"/>
            <xs:enumeration value="SpadesKnight"/>
            <xs:enumeration value="SpadesQueen"/>
            <xs:enumeration value="SpadesKing"/>
        </xs:restriction>
    </xs:simpleType>
    <xs:simpleType name="cardRelativeValueType">
        <xs:restriction base="xs:int">
            <xs:minInclusive value="0"/>
            <xs:maxInclusive value="22"/>
        </xs:restriction>
    </xs:simpleType>
    <xs:simpleType name="cardSuitType">
        <xs:restriction base="xs:string">
            <xs:enumeration value="Empty"/>
            <xs:enumeration value="Tarock"/>
            <xs:enumeration value="Clubs"/>
            <xs:enumeration value="Diamonds"/>
            <xs:enumeration value="Hearts"/>
            <xs:enumeration value="Spades"/>
            <xs:enumeration value="Unknown"/>
        </xs:restriction>
    </xs:simpleType>
    <xs:complexType name="cardType">
        <xs:attribute name="Name" type="cardNameType" use="required"/>
        <xs:attribute name="FaceDown" type="xs:boolean"/>
    </xs:complexType>
    <xs:complexType name="commandType">
        <xs:choice>
            <xs:element name="ActivateBidWinnerCommand">
                <xs:complexType>
                    <xs:complexContent>
                        <xs:extension base="activatePlayerCommandType">
                            <xs:attribute name="BidWinnerIndex"
type="playerIndexType"/>
                        </xs:extension>
                    </xs:complexContent>
                </xs:complexType>
            </xs:element>
            <xs:element name="ActivateForehandCommand"
type="activatePlayerCommandType"/>
            <xs:element name="ActivatePlayerCommand"
type="activatePlayerCommandType"/>
            <xs:element name="AutoFinishCommand"/>
            <xs:element name="BookScoreToUsersCommand">
                <xs:complexType>
                    <xs:attribute name="GameCloserIndex" type="playerIndexType"
use="required"/>
                </xs:complexType>
            </xs:element>
            <xs:element name="ChangeAnnouncementsCommand">
                <xs:complexType>
                    <xs:attribute name="NewAnnouncements" type="xs:string"
use="required"/>
                    <xs:attribute name="OldAnnouncements" type="xs:string"
use="required"/>
                </xs:complexType>
            </xs:element>
```

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

```
            <xs:element name="ChangeBiddingCommand">
                <xs:complexType>
                    <xs:attribute name="NewBidding" type="biddingType"
use="required"/>
                    <xs:attribute name="OldBidding" type="biddingType"
use="required"/>
                </xs:complexType>
            </xs:element>
            <xs:element name="ChangeCalledSuitCommand">
                <xs:complexType>
                    <xs:attribute name="NewSuit" type="cardSuitType"
use="required"/>
                    <xs:attribute name="OldSuit" type="cardSuitType"
use="required"/>
                </xs:complexType>
            </xs:element>
            <xs:element name="ChangeRoleFlagsCommand">
                <xs:complexType>
                    <xs:attribute name="NewRoleFlags" type="roleFlagsType"
use="required"/>
                    <xs:attribute name="OldRoleFlags" type="roleFlagsType"
use="required"/>
                </xs:complexType>
            </xs:element>
            <xs:element name="CloseGameCommand"/>
            <xs:element name="DealPlayerTripleCommand">
                <xs:complexType>
                    <xs:sequence>
                        <xs:element name="Card" type="cardType" minOccurs="3"
maxOccurs="3"/>
                    </xs:sequence>
                    <xs:attribute name="PlayerIndex" type="playerIndexType"/>
                </xs:complexType>
            </xs:element>
            <xs:element name="DealTalonTripleCommand">
                <xs:complexType>
                    <xs:sequence>
                        <xs:element name="Card" type="cardType" minOccurs="3"
maxOccurs="3"/>
                    </xs:sequence>
                </xs:complexType>
            </xs:element>
            <xs:element name="DepositCardCommand">
                <xs:complexType>
                    <xs:complexContent>
                        <xs:extension base="playerCommandType">
                            <xs:attribute name="SourceCardIndex"
type="xs:unsignedByte"/>
                        </xs:extension>
                    </xs:complexContent>
                </xs:complexType>
            </xs:element>
            <xs:element name="ExchangeCard1StepCommand"
type="exchangeCardCommandType"/>
            <xs:element name="ExchangeCard2StepCommand"
type="exchangeCardCommandType"/>
            <xs:element name="FlipTopTalonCardCommand"/>
            <xs:element name="ImposeCardCommand" type="playerCommandType"/>
            <xs:element name="PlayCardCommand">
                <xs:complexType>
                    <xs:complexContent>
                        <xs:extension base="playerCommandType">
```

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

```
                            <xs:attribute name="SourceCardIndex"
type="xs:unsignedByte"/>
                        </xs:extension>
                    </xs:complexContent>
                </xs:complexType>
            </xs:element>
            <xs:element name="QuitGameCommand"/>
            <xs:element name="QuizQuestionCommand">
                <xs:complexType>
                    <xs:complexContent>
                        <xs:extension base="activatePlayerCommandType">
                            <xs:sequence>
                                <xs:element name="Choice" minOccurs="2"
maxOccurs="10">
                                    <xs:complexType>
                                        <xs:attribute name="Value"
type="xs:unsignedByte" use="required"/>
                                        <xs:attribute name="Points"
type="xs:unsignedByte" use="required"/>
                                    </xs:complexType>
                                </xs:element>
                            </xs:sequence>
                            <xs:attribute name="Id" type="questionIdType"
use="required"/>
                            <xs:attribute name="No" type="xs:unsignedByte"
use="required"/>
                            <xs:attribute name="CardSuit" type="cardSuitType"/>
                            <xs:attribute name="CardValue"
type="cardRelativeValueType"/>
                            <xs:attribute name="Match" type="xs:unsignedByte"/>
                            <xs:attribute name="Answer" type="xs:unsignedByte"/>
                        </xs:extension>
                    </xs:complexContent>
                </xs:complexType>
            </xs:element>
            <xs:element name="ScoreGameCommand"/>
            <xs:element name="StartCardDealingCommand">
                <xs:complexType>
                    <xs:attribute name="SuppressNormalExecution" type="booleanType"
use="required"/>
                </xs:complexType>
            </xs:element>
            <xs:element name="TakeTalonCommand">
                <xs:complexType>
                    <xs:sequence>
                        <xs:element name="Card" type="cardType" minOccurs="3"
maxOccurs="6"/>
                    </xs:sequence>
                    <xs:attribute name="PlayerIndex" type="playerIndexType"/>
                    <xs:attribute name="Package" type="talonPackageType"/>
                </xs:complexType>
            </xs:element>
            <xs:element name="TakeTrickCommand">
                <xs:complexType>
                    <xs:sequence>
                        <xs:element name="Card" type="cardType" minOccurs="4"
maxOccurs="4"/>
                    </xs:sequence>
                    <xs:attribute name="PlayerIndex" type="playerIndexType"/>
                    <xs:attribute name="LeaderIndex" type="playerIndexType"/>
                </xs:complexType>
            </xs:element>
```

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

```
        </xs:choice>
    </xs:complexType>
    <xs:complexType name="exchangeCardCommandType">
        <xs:sequence>
            <xs:element name="Card" type="cardType" minOccurs="2" maxOccurs="2"/>
        </xs:sequence>
        <xs:attribute name="SourceIndex" type="xs:unsignedByte" use="required"/>
        <xs:attribute name="SourceCardIndex" type="xs:unsignedByte" use="required"/>
        <xs:attribute name="TargetIndex" type="xs:unsignedByte" use="required"/>
        <xs:attribute name="TargetCardIndex" type="xs:unsignedByte" use="required"/>
    </xs:complexType>
    <xs:simpleType name="valatBonusType">
        <xs:restriction base="xs:unsignedByte">
            <xs:minInclusive value="0"/>
            <xs:maxInclusive value="10"/>
        </xs:restriction>
    </xs:simpleType>
    <xs:simpleType name="gameStatusType">
        <xs:restriction base="xs:string">
            <xs:enumeration value="Editing"/>
            <xs:enumeration value="Dealing"/>
            <xs:enumeration value="Bidding"/>
            <xs:enumeration value="Calling"/>
            <xs:enumeration value="HalfTalonTaking"/>
            <xs:enumeration value="FullTalonTaking"/>
            <xs:enumeration value="Depositing"/>
            <xs:enumeration value="Announcing"/>
            <xs:enumeration value="NegativeAnnouncing"/>
            <xs:enumeration value="Playing"/>
            <xs:enumeration value="Scoring"/>
            <xs:enumeration value="Closing"/>
        </xs:restriction>
    </xs:simpleType>
    <xs:simpleType name="itemFlagType">
        <xs:restriction base="xs:string">
            <xs:enumeration value="No"/>
            <xs:enumeration value="Yes"/>
            <xs:enumeration value="Back"/>
        </xs:restriction>
    </xs:simpleType>
    <xs:simpleType name="mapType">
        <xs:restriction base="xs:string">
            <xs:pattern value="#[0-9a-fA-F]{1,6}"/>
        </xs:restriction>
    </xs:simpleType>
    <xs:simpleType name="maxQuestionsCountType">
        <xs:restriction base="xs:unsignedByte">
            <xs:minInclusive value="1"/>
            <xs:maxInclusive value="10"/>
        </xs:restriction>
    </xs:simpleType>
    <xs:simpleType name="ouvertStatusType">
        <xs:restriction base="xs:string">
            <xs:enumeration value="None"/>
            <xs:enumeration value="Closed"/>
            <xs:enumeration value="Opened"/>
        </xs:restriction>
    </xs:simpleType>
    <xs:complexType name="playerCommandType">
        <xs:sequence>
            <xs:element name="Card" type="cardType" minOccurs="1" maxOccurs="1"/>
        </xs:sequence>
```

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

```
    <xs:attribute name="PlayerIndex" type="playerIndexType"/>
</xs:complexType>
<xs:simpleType name="playerIndexType">
    <xs:restriction base="xs:int">
        <xs:minInclusive value="-1"/>
        <xs:maxInclusive value="3"/>
    </xs:restriction>
</xs:simpleType>
<xs:simpleType name="questionIdType">
    <xs:restriction base="xs:string">
        <xs:enumeration value="NoQuestion"/>
        <xs:enumeration value="CardsOutstandingCount"/>
        <xs:enumeration value="CardsPlayedCount"/>
        <xs:enumeration value="CardsUnplayedCount"/>
        <xs:enumeration value="ColorsPlayedCount"/>
        <xs:enumeration value="ColorsUnplayedCount"/>
        <xs:enumeration value="FollowersHavingSuitCount"/>
        <xs:enumeration value="HighestOutstandingCard"/>
        <xs:enumeration value="HighestPlayedCard"/>
        <xs:enumeration value="IsCardOutstanding"/>
        <xs:enumeration value="IsCardPlayedAlready"/>
        <xs:enumeration value="LowestOutstandingCard"/>
        <xs:enumeration value="LowestPlayedCard"/>
    </xs:restriction>
</xs:simpleType>
<xs:simpleType name="riskAppetiteType">
    <xs:restriction base="xs:decimal">
        <xs:minInclusive value="0.5"/>
        <xs:maxInclusive value="1.5"/>
    </xs:restriction>
</xs:simpleType>
<xs:simpleType name="roleFlagsType">
    <xs:restriction base="xs:string">
        <xs:pattern value="#[0-9a-fA-F]{1,8}"/>
    </xs:restriction>
</xs:simpleType>
<xs:complexType name="scoreItemType">
    <xs:attribute name="Key" type="xs:string" use="required"/>
    <xs:attribute name="IsAnnounced" type="itemFlagType"/>
    <xs:attribute name="IsContra" type="itemFlagType"/>
    <xs:attribute name="IsLost" type="itemFlagType"/>
    <xs:attribute name="Points"/>
</xs:complexType>
<xs:simpleType name="scoreType">
    <xs:restriction base="xs:unsignedByte">
        <xs:minInclusive value="54"/>
        <xs:maxInclusive value="107"/>
    </xs:restriction>
</xs:simpleType>
<xs:simpleType name="talonCardsCountType">
    <xs:restriction base="xs:unsignedByte">
        <xs:minInclusive value="0"/>
        <xs:maxInclusive value="6"/>
    </xs:restriction>
</xs:simpleType>
<xs:simpleType name="talonPackageType">
    <xs:restriction base="xs:string">
        <xs:enumeration value="All"/>
        <xs:enumeration value="FirstHalf"/>
        <xs:enumeration value="SecondHalf"/>
    </xs:restriction>
</xs:simpleType>
```

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

```
    <xs:complexType name="talonType">
        <xs:attribute name="TarockMap" type="mapType"/>
        <xs:attribute name="ClubsMap" type="mapType"/>
        <xs:attribute name="DiamondsMap" type="mapType"/>
        <xs:attribute name="HeartsMap" type="mapType"/>
        <xs:attribute name="SpadesMap" type="mapType"/>
    </xs:complexType>
</xs:schema>
```

5.2 Quiz-Statistik-Datei

Die Quiz-Statistik-Datei ist eine einfache Text-Datei, die pro Zeile mehrere durch Tabulator-Zeichen getrennte Felder enthält. In der folgenden Tabelle ist die Bedeutung der Felder und das jeweilige Feldformat beschrieben:

Feld-Nr	Feldname	Format	Inhalt
1	Satztyp	Ziffer	0: Jahressatz 1: Jahressatz (Zusammenfassung des letzten Jahres) 2: Monatssatz 3: Monatssatz (Zusammenfassung des letzten Monats) 4: Tagessatz
2	Zeitraum	yyyy.MM.dd	yyyy: 4 Ziffern für das Jahr MM: 2 Ziffern für den Monat, 00 bei Jahressätzen dd: 2 Ziffern für den Tag, 00 bei Jahres- und Monatssätzen
3	Punkte	Ganzzahl	Im Zeitraum erworbene Punkte
4	Max	Ganzzahl	Im Zeitraum maximal erreichbare Punkte
5	Spiele	Ganzzahl	Im Zeitraum durchgeführte Quiz-Spiele

Tabelle 21: Satzfelder der Quiz-Statistik-Datei

5.3 Spiele-Statistik-Datei

Die Spiele-Statistik-Datei ist eine einfache Text-Datei, die pro Zeile mehrere durch Tabulator-Zeichen getrennte Felder enthält. In der folgenden Tabelle ist die Bedeutung der Felder und das jeweilige Feldformat beschrieben:

Feld-Nr	Feldname	Format	Inhalt
1	Satztyp	Ziffer	0: Jahressatz 1: Jahressatz (Zusammenfassung des letzten Jahres) 2: Monatssatz 3: Monatssatz (Zusammenfassung des letzten Monats) 4: Tagessatz
2	Zeitraum	yyyy.MM.dd	yyyy: 4 Ziffern für das Jahr MM: 2 Ziffern für den Monat, 00 bei Jahressätzen dd: 2 Ziffern für den Tag, 00 bei Jahres- und Monatssätzen
3	DeklariererSpiele	Ganzahl	Im Zeitraum von Deklarierer angesagte Trischaken-Spiele
4	DeklariererPunkte	Dezimalzahl	Im Zeitraum von Deklarierer erhaltenen Trischaken-Punkte

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

5	GerufenerSpiele	Ganzahl	Im Zeitraum vom Gerufenen durchgeführte Spiele (0 bei Trischaken-Spiel)
6	GerufenerPunkte	Dezimalzahl	Im Zeitraum vom Gerufenen erhaltene Punkte (0 bei Trischaken-Spiel)
7	TotalSpiele	Ganzahl	Im Zeitraum durchgeführte Spiele vom Deklarierer, Gerufenen und Gegner
8	SollPunkte	Dezimalzahl	Im Zeitraum vom Deklarierer oder Gerufenen zu erreichende Punktzahl
9-14	wie 3-8	wie 3-8	für König-Rufer
15-20	wie 3-8	wie 3-8	für Sechser-Dreier
21-26	wie 3-8	wie 3-8	für Zwiccolo
27-32	wie 3-8	wie 3-8	für Piccolo
33-38	wie 3-8	wie 3-8	für Solo-Rufer
39-44	wie 3-8	wie 3-8	für Besser-Rufer
45-50	wie 3-8	wie 3-8	für Bettler
51-56	wie 3-8	wie 3-8	für Farben-Dreier
57-62	wie 3-8	wie 3-8	für Dreier
63-68	wie 3-8	wie 3-8	für Zwiccolo ouvert
69-74	wie 3-8	wie 3-8	für Piccolo ouvert
75-80	wie 3-8	wie 3-8	für Bettler ouvert
81-86	wie 3-8	wie 3-8	für Solo-Farben-Dreier
87-93	wie 3-8	wie 3-8	für Solo-Dreier
94-99	wie 3-8	wie 3-8	für Pagat-Rufer
100-105	wie 3-8	wie 3-8	für Uhu-Rufer
106-111	wie 3-8	wie 3-8	für Pelikan-Rufer
112-117	wie 3-8	wie 3-8	für Quapil-Rufer
118-122	wie 3-8	wie 3-8	für Triccolo
123-128	wie 3-8	wie 3-8	für Triccolo ouvert

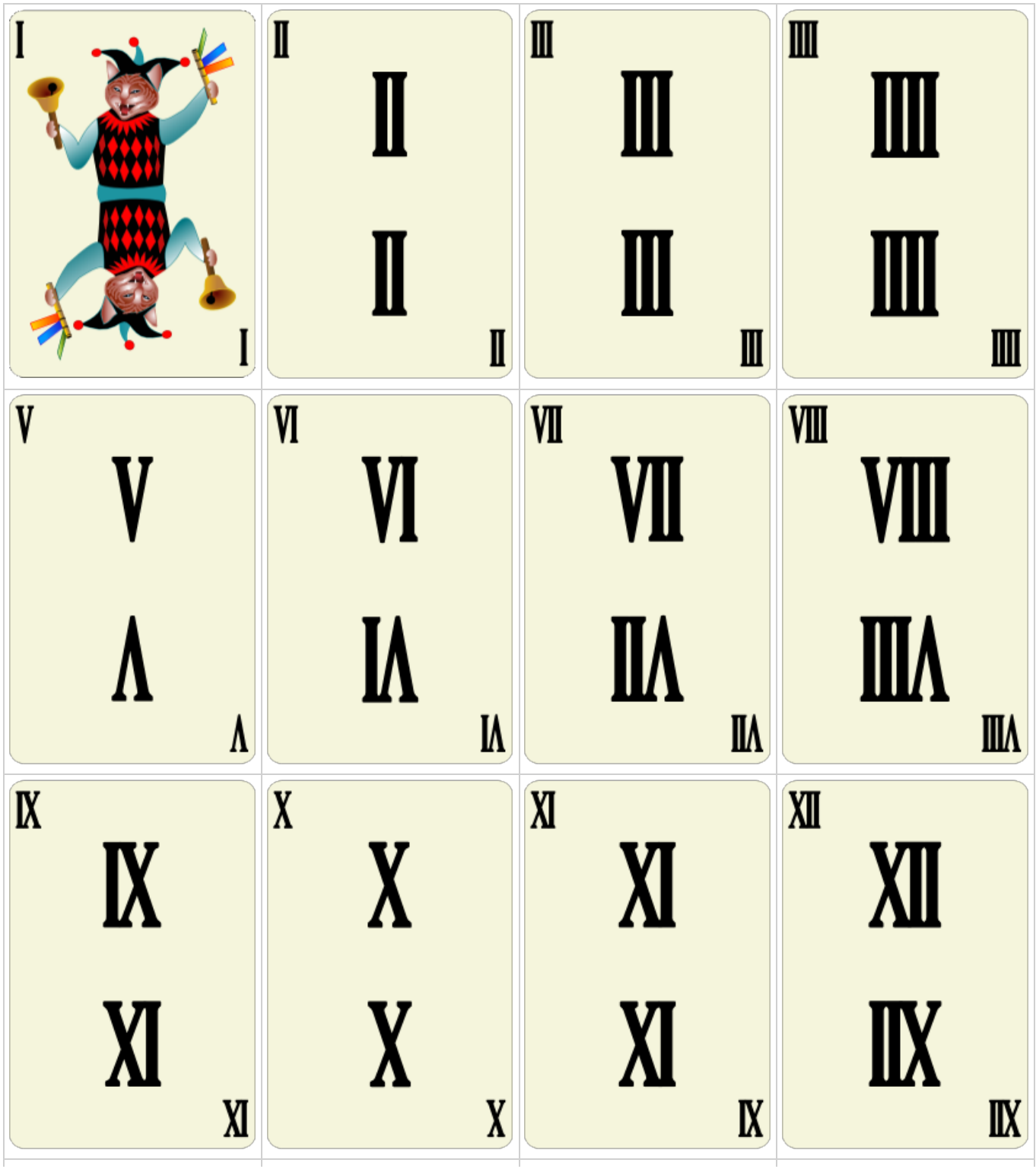
Tabelle 45: Satzfelder der Spiele-Statistik-Datei

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

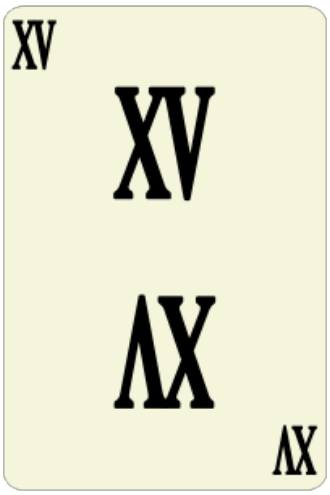
6 Kartengalerie

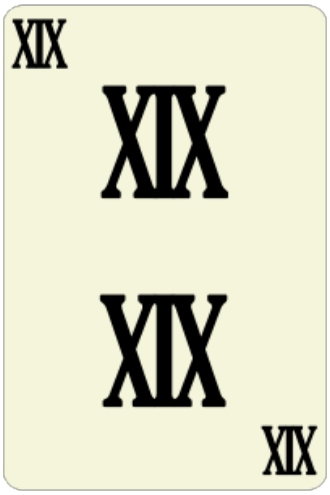
6.1 Tarock-Katzen

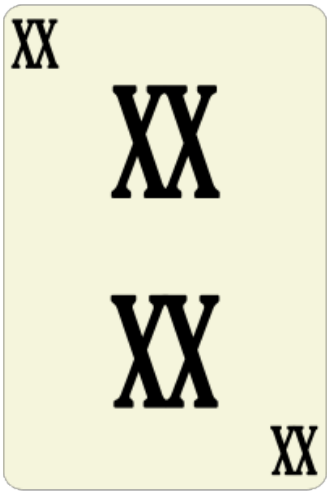
Die Kartenbilder in Tabelle 17 wurden zusammen mit der ersten Version von KubiTarock veröffentlicht. Copyright © 2013 Paul Kubitscheck.

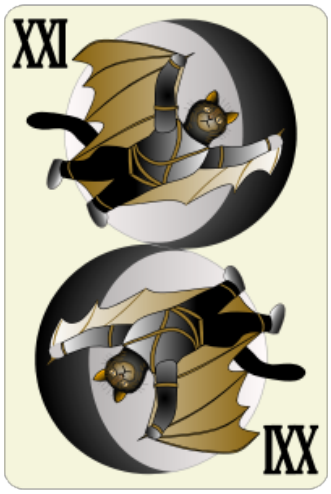


© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.









© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

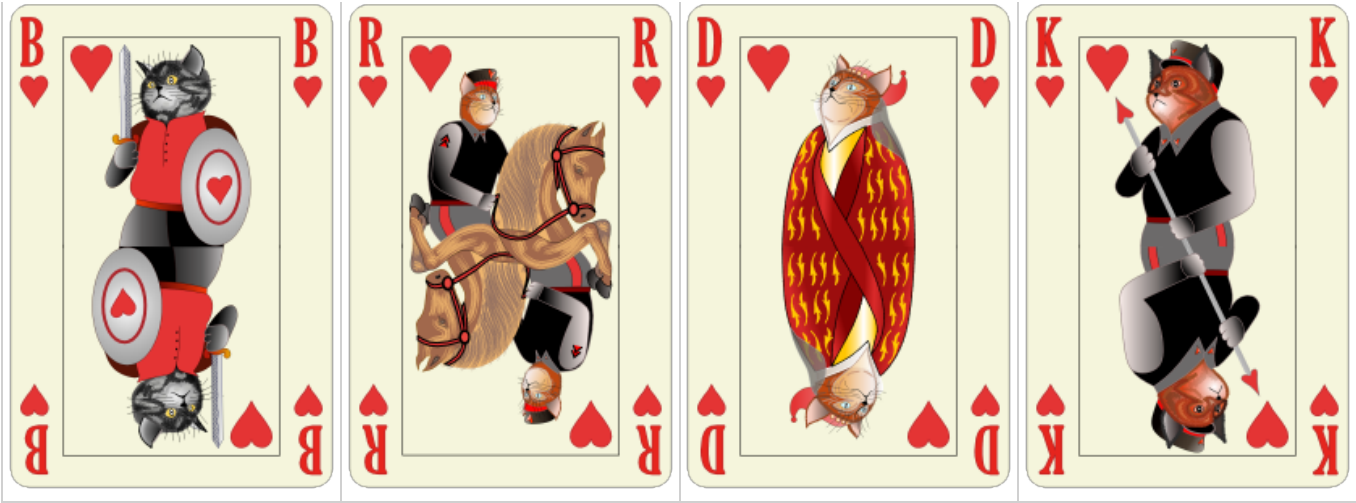


Tabelle 17: Kartengalerie - Tarock-Katzen

6.2 Marco Polos Reise zum Kaiser von China

Die Kartenbilder in der Tabelle 16 wurden erstmals mit der Version 2.0 von KubiTarock veröffentlicht. Copyright © 2015 Paul Kubitscheck.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

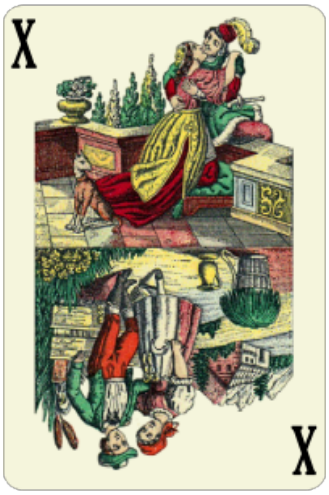
© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Tabelle 16: Kartengalerie - Marco Polos Reise zum Kaiser von China

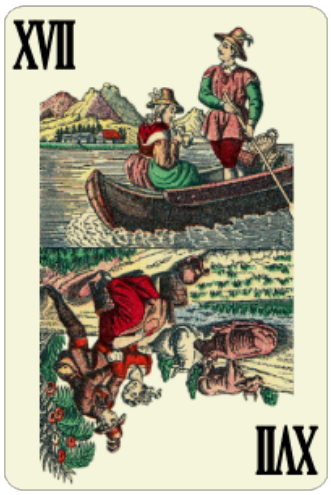
6.3 Historische Karten nach August Denk

Der Entwurf der Kartenbilder in Tabelle 30 stammt von der Firma "Internationale Spielkartenfabrik AG vorm. August Denk & Co" von 1925. Die Firma existierte von 1916 bis 1928. Die Bildmotive wurden an das Kartenformat und die Kartenkennzeichnung von KubiTarock angepasst. Die Orginalkarten sind im World Web Playing Card Museum ausgestellt.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.



© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.



© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

Tabelle 30: Kartengalerie - Historische Karten nach August Denk

6.4 Kartenrückseiten

Die Kartenrückseiten in Tabelle 18 wurden zusammen mit der ersten Version von KubiTarock veröffentlicht. Copyright © 2013 Paul Kubitscheck.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

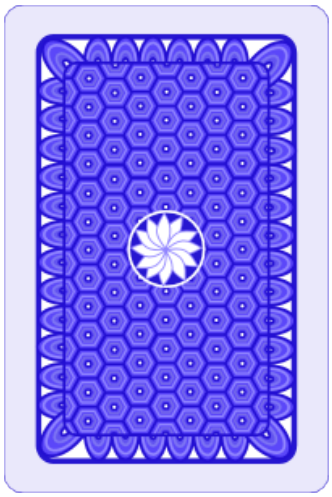
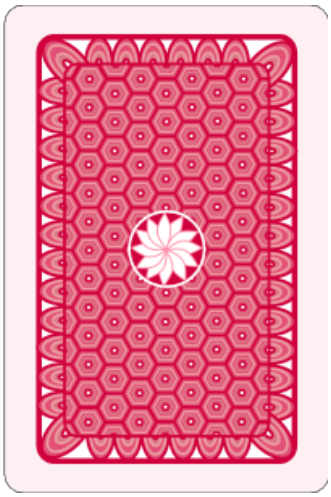
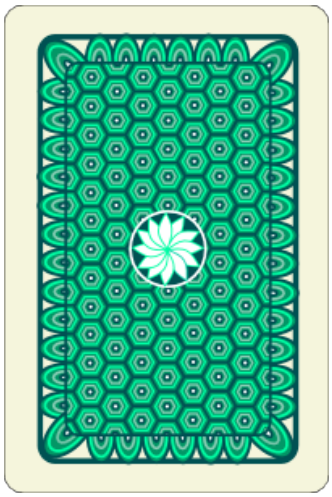
		
Fügen Sie hier Ihr eigenes Bild ein.	Fügen Sie hier Ihr eigenes Bild ein.	Fügen Sie hier Ihr eigenes Bild ein.
Fügen Sie hier Ihr eigenes Bild ein.	Fügen Sie hier Ihr eigenes Bild ein.	Fügen Sie hier Ihr eigenes Bild ein.

Tabelle 18: Kartengalerie - Kartenrückseiten von Paul Kubitscheck

Die Entwürfe der Kartenrückseiten in Tabelle 29 wurden von der Firma VectorStock erworben und 2013-2015 in KubiTarock integriert.

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.

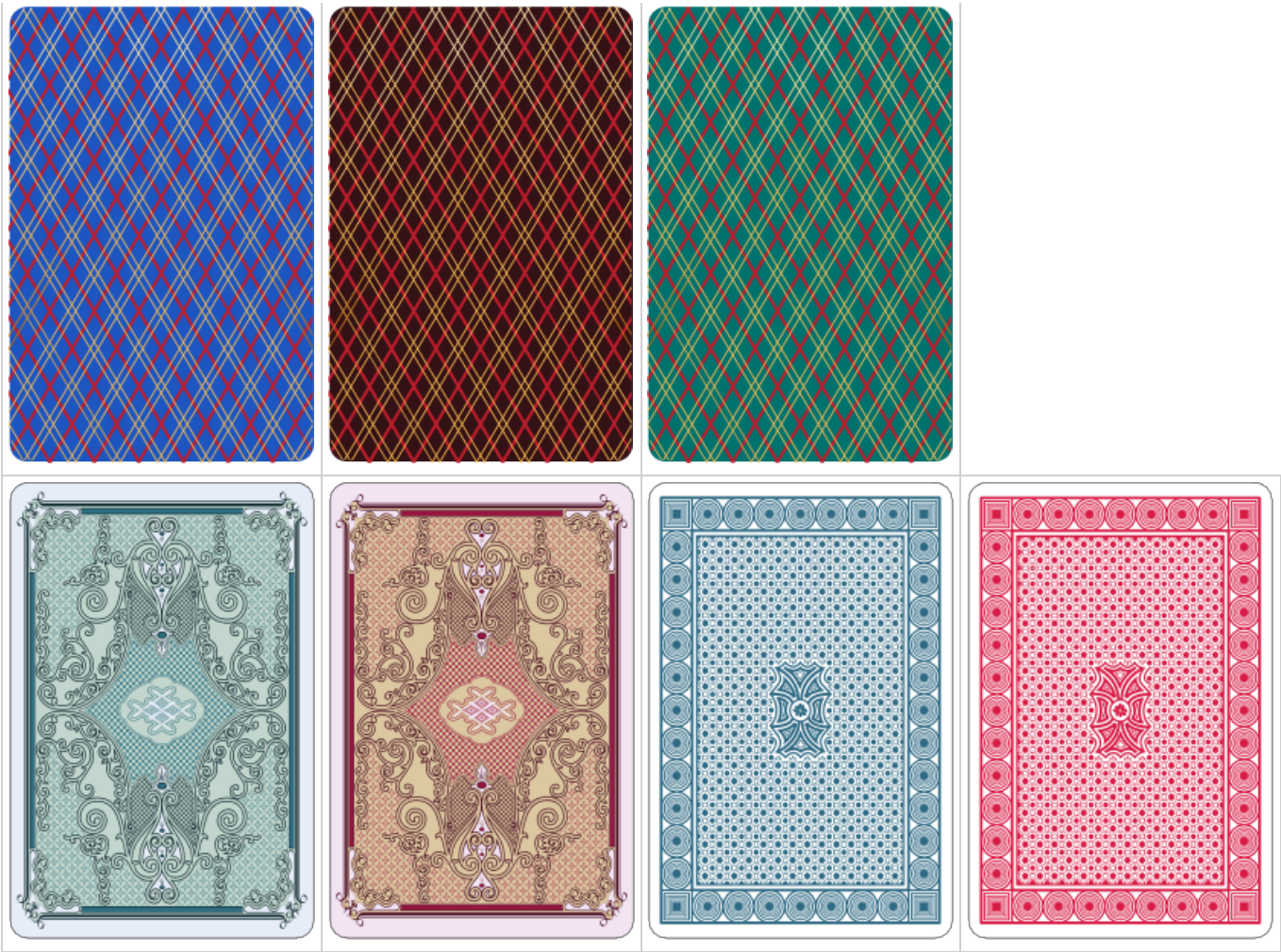


Tabelle 29: Kartengalerie - Kartenrückseiten von VectorStock

© 2013-2025 Paul Kubitscheck. Alle Rechte vorbehalten.
MailKit wird zum Versenden von Feedback und Spieledateien verwendet.