

Tarockturnier Hopfgarten i. Def. – Turnierregeln

April 2010

Spiel	Wert	Besonderheiten
Fahren (Trischaken)	2 / 3	Bunt gemischt, kein Stichzwang ; Talon zum letzten Stich ; Pagat letzter Tarock
Rufer	1	wird ohne zusätzliche Ansage nicht ausgespielt ; man kann sich selber rufen
Pagat(rufer)	2 + 2	zusätzliche Vögel dürfen auch für Partner angesagt werden
Uhu	2 + 4	zusätzliche Vögel dürfen auch für Partner angesagt werden
Maus (=Kakadu)	3 + 6	zusätzliche Vögel dürfen auch für Partner angesagt werden
Auf (=Dreier)	5	35 / 1

Zusätze	still	ang	Besonderheiten
Pagat	1	2	I-er macht letzten Stich; darf für Partner angesagt werden
Uhu	2	4	II-er macht vorletzten Stich; darf auch für Partner angesagt werden
Maus (=Kakadu)	3	6	III-er macht drittletzten Stich; darf auch für Partner angesagt werden
König (ultimo)	2	3	gerufener König im letzten Stich
Trull(e)	1	2	Pagat, Mond und Sküs in den Stichen
Könige	1	2	alle Könige in den Stichen
10 Tarock	-	1	10 oder mehr Tarock auf der Hand ; kann (muss aber nicht) angesagt werden
Durch (=Valat)	x 2	x 4	Grundspiel plus angesagte Zusätze werdem vervielfacht
Mondfang	10	20	Mond wird vom Sküs gefangen; gilt nicht unter Partnern

1) Allgemeines

Gegeben und gespielt wird **im Uhrzeigersinn**.

Der Talon wird üblicherweise am Beginn gegeben; die Hinterhand hebt ab.

Um ein Spiel zu gewinnen sind **35 Punkte + 1 Blatt** erforderlich.

Ein Blatt ohne Tarock und Könige muss nicht gespielt werden (**man darf zusammenwerfen**); bei Nichtspielen gibt's eine Wiederholung der Vorhand. Herz = Herz, Karo = Schell, Pik = Pech, Treff = Eichel oder Holz.

Was liegt pickt! Das gilt auch für Renoncen (keine Korrektur möglich). Wer falsch spielt (Renonce), bezahlt das Spiel plus angesagte Zusätze an alle (auch an den Partner).

Kontrieren ist erlaubt (kontra, re, sub) und **zählt auch für die Schrift**.

Die **Vorhand** meldet "**Erster**", oder sagt gleich den Auf an.

Wenn alle weitergesagt haben, gibt es für die Vorhand nur mehr 2 Spielmöglichkeiten: **Rufer oder Fahrer**.

Die Ansage wird mit `fertig` (ich liege) beendet.

Der **Rufer** wird **ohne zusätzliche Ansage nicht ausgespielt** (10 Tarock gilt hier nicht als Ansage).

Alle Zusätze müssen sofort angesagt werden (kein nachmelden möglich).

Man kann das Spiel aufgeben (**schleifen**), wenn man sich in den Talon ruft.

Sowohl Säcke, als auch der Kaiserstich, werden nicht berücksichtigt (**keine Säcke, kein Kaiserstich**)

Fahren (Trischaken): Spieler hat am Meisten zahlt er alleine (6 P); Spieler hat das Spiel zahlt er doppelt (12 P); trifft das nicht zu und keiner hat das Spiel und alle einen Stich, so zahlen die 2 Spieler mit dem meisten Punkten je 3 Punkte; hat einer keinen Stich, so kassiert er 6 Punkte.

Absichtliches Falschspiel und andere grobe Unsportlichkeiten führen zum Ausschluss vom Turnier.

Fair-Play steht an erster Stelle!

2) Turnier-Modus

Achtung: geplant sind keine 5er Tische.

Es werden 3 Vorrunden gespielt (pro Runde 5 Radln).

Gespielt wird um Geld. Innerhalb der Runde werden die Punkte notiert.

Anschließend werden die Punkte ausbezahlt: 1 Punkt entspricht € 0,10

Die Punkte jeder Runde werden mitgenommen um die besten 12 fürs Finale zu ermitteln.

Die ersten 12 der Vorrunde spielen das **Finale**, wobei dort jeder **bei Null** beginnt.

Bei ex aequo Plätzen, entscheidet das bessere, „beste“ Spiel (nach Punkten) in Runde 3 oder Finalrunde.

Auch im Finale, (5 Radln) werden die Spielpunkte notiert und anschließend ausbezahlt.