

Hopfgarter Turnierregeln

Spiel	Wert	Bemerkungen
Rufer	1	Vorhandspiel / wird ohne zusätzliche Ansage nicht gespielt
Fahrer	2/3	Vorhandspiel / bunt gemischt; kein Stichzwang ; Talon zum letzten Stich
Pagat	2+2	Rufer mit I / Pagat macht den letzten Stich
Uhu	2+4	Rufer mit II / Uhu macht den vorletzten Stich
Maus	2+6	Rufer mit III / Maus macht den drittletzten Stich
Auf	5	Dreier mit Talon / muss sofort angesagt werden; beendet die Lizitation

Zusätze	still	ang.	Bemerkungen
Pagat (I)	1	2	der aufgenommene Pagat darf auch vom Partner angesagt werden
Uhu (II)	2	4	der aufgenommene Uhu darf auch vom Partner angesagt werden
Maus (III)	3	6	die aufgenommene Maus darf auch vom Partner angesagt werden
Trull	1	2	Pagat, Mond und Sküs (Gstieß) in den Stichen (im Talon reicht nicht)
Könige	1	2	alle vier Könige in den Stichen (im Talon reicht nicht)
König (Ultimo)	2	3	gerufener König im letzten Stich
Königfang	1	-	zählt nur unterm Spiel (nicht im letzten Stich)
Mondfang	10	20	der Mond wird vom gegnerischen Sküs gestochen
Durch (Valat)	x 2	x 4	Grundspiel und angesagte Zusätze werden gemeinsam vervielfacht
10 Tarock	-	1	mindestens 10 Tarock auf der Hand (nach Ablage)

1) Allgemeines

Wer die höchste Karte zieht, ist erste Vorhand („hoch gewinnt“). Es wird **im Uhrzeigersinn** gespielt. Der Talon wird üblicherweise am Beginn gegeben; die Hinterhand hebt ab (klopfen ist nicht gestattet). Um ein Spiel zu gewinnen, sind **35 Punkte und 1 Blatt** erforderlich.

Hat man ein Blatt ohne Tarock und ohne Könige, darf man **zusammenwerfen** (gleicher Geber gibt neu). Es gibt keinen Kaiserstich, keinen Sechserdreier, keine Farben-, Solo- oder Negativspiele und keine Säcke.

Die liegengebliebene Hälfte des Talons bleibt **offen** bis zum Ende des Spiels liegen; die Punkte gehören zu den Stichen der Gegner. Es ist erlaubt, einen Blick **in die eigenen Stiche** zu werfen, aber nicht in die der Partner. Den letzten Stich darf jeder sehen.

2) Spielansage

Die Vorhand meldet „Erster“ oder sagt sofort einen „Auf“ an. Haben alle anderen weiter gesagt, kann die Vorhand nur mehr **rufen oder fahren**. Die beiden Vorhandspiele stehen nur der Vorhand offen. Sie darf ein angesagtes Spiel nicht halten (kein „bei mir“). Die Ansage wird mit „fertig“ abgeschlossen.

Man darf sich **selber rufen**. Wenn man drei Könige im Blatt hat, darf man „den Vierten“ rufen, ohne die Farbe zu nennen (Schell = Karo, Pech = Pik, Holz/Eichel/Kreuz = Treff).

Liegt der gerufene König im Talon, kann man das Spiel schleifen, d. h. sofort aufgeben (stecken erlaubt). Man darf die Hälfte mit dem gerufenen **König liegen lassen**, das zählt aber als **stiller Königfang** (auch beim leeren Rufer).

Leere Rufer (Rufer ohne zusätzliche Ansage) werden nicht ausgespielt, sondern sofort als gewonnen abgerechnet. Die Zustandsprämie „10 Tarock“ gilt diesbezüglich nicht als Ansage, zählt aber trotzdem.

Alle Kontras zählen auf die Schrift (*Kontra, Re und Sub*). Alle Ansagen dürfen nur sofort kontriert werden, d. h. nur bei der ersten Gelegenheit (kein nachschießen).

3) Zusätze

Spiel und Zusätze werden getrennt verrechnet, außer beim Durch (Valat). Alle Zusätze müssen bei der ersten Gelegenheit angesagt werden (**kein nachbessern**).

Vögel dürfen kommandiert werden, d. h. vom Spieler aufgenommene Vögel dürfen auch vom Partner angesagt werden. Angesagte Vögel müssen zum vorgeschriebenen Zeitpunkt gespielt werden (das gleiche gilt für den König Ultimo). Muss ein Vogel vorzeitig gespielt werden, muss bei mehreren angesagten Vögeln immer der höhere Vogel zuerst aufgegeben werden.

Es wird mit **Königfang** gespielt, aber nur unterm Spiel; im letzten Stich zählt der Königfang nicht, da der Fang schon in der Prämie für den König ultimo enthalten ist.

Hat ein Spieler **mindestens 10 Tarock** im Blatt (nach Ablage), kann er diese Zustandsprämie ansagen (er muss aber nicht). Diese Ansage wird dem Inhaber (und seinem Partner) gutgeschrieben und kann weder verloren, noch kontriert werden. Sie zählt immer einen Punkt (auch bei einem Durch/Valat).

Durch (Valat): Spiel und angesagte Zusätze werden immer **gemeinsam vervielfacht** (außer „10 Tarock“). Alle **angesagten Prämien zählen**, stille Zusätze zählen nicht. Wird ein angesagter Valat verloren, ist alles verloren (Spiel und Ansagen).

4) Fahren (Trischaken)

Es wird bunt gemischt gespielt und **ohne Stichzwang**. Der ganze Talon wird **zum letzten Stich** dazugegeben. Der Pagat darf erst als letztes Tarock gespielt werden. Es gibt kein Kontra und keinen Mondfang.

Die **beiden Spieler mit den meisten Punkten zahlen** an die beiden anderen **je 3 Punkte** (2 x 3 Punkte). Haben die beiden mittleren Spieler gleich viele Punkte, gehen sie leer aus. Hat jemand das Spiel, zahlt er alles alleine (3 x 2 Punkte). Hat der Fahrer die meisten Punkte, zahlt er ebenfalls alleine (3 x 2 Punkte). Hat der Fahrer das Spiel, zahlt er doppelt (3 x 4 Punkte). Hat jemand keinen Stich, kassiert er alles alleine (3 x 2 Punkte). Haben zwei Spieler keinen Stich, teilen sie sich den Gewinn (2 x 3 Punkte). Bei Renonce ist das einfache Spiel an alle regulären Spieler zu zahlen (3 x 2 Punkte, auch als Vorhand).

5) Renonce

Was liegt pickt. Selbst im Falle einer Renonce darf eine falsch gespielte Karte nur dann zurückgenommen werden, wenn es sich um ein offensichtliches Versehen handelt und der Fehler sofort bemerkt und korrigiert wird (bevor das Spiel weiterläuft).

Fair Play steht an oberster Stelle. Jeder ist selbst für korrektes Spiel verantwortlich. Begeht jemand einen klaren **Regelverstoß** (Missachtung von Farb-, Tarock- oder Stichzwang; falsche Ablage; Spiel mit falscher Kartenanzahl; Besserrufer ohne Vogel im Blatt), bezahlt er das Spiel und alle angesagten Zusätze an alle regulären Spieler (auch an Partner). Bei anderen Regelverstößen oder in strittigen Situationen entscheiden die Schiedsrichter bzw. die Turnierleitung. Absichtliches Falschspiel und andere grobe Unsportlichkeiten können zum Ausschluss vom Turnier führen.

6) Turniermodus

Das Turnier beginnt **pünktlich**. Es gibt nur Vierertische. Die Tischzuteilung erfolgt durch das Los. Es wird um Geld gespielt (1 Punkt = € 0,10). Während der Runde werden die Punkte notiert und erst am Ende einer Runde ausbezahlt. Findet sich bei der Abrechnung in einer Zeile ein Schreibfehler, der nicht mehr geklärt werden kann, wird dieses Spiel ersatzlos gestrichen.

Es werden insgesamt **vier Runden** zu je 20 Spielen gespielt (**3 Vorrunden, 1 Finalrunde**). Die Punkte der drei Vorrunden werden addiert, um die besten 12 Spieler fürs Finale zu ermitteln (bei Punktegleichheit zählt die beste Vorrunde). Die Vorrunden werden mit Zeitlimit gespielt. Die 12 Finalisten spielen in der **Finalrunde**, wobei jeder die halben Punkte aus der Vorrunde mitnimmt. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Turnier (bei Punktegleichheit zählt die bessere Finalrunde).