

Hopfgarter Turnierregeln

Spiel	Wert	Bemerkungen
Rufer (V)	1	Vorhandspiel / wird ohne zusätzliche Ansage nicht ausgespielt
Fahren (V)	2 / 3	Vorhandspiel / bunt gemischt; kein Stichzwang ; Talon zum letzten Stich
Pagat	2 + 2	Rufer mit I / aufgenommenener Pagat darf auch vom Partner angesagt werden
Uhu	2 + 4	Rufer mit II / aufgenommene Uhu darf auch vom Partner angesagt werden
Maus	3 + 6	Rufer mit III / aufgenommene Maus darf auch vom Partner angesagt werden
Auf	5	Dreier mit Talon / kann nicht überboten werden

Zusätze	still	ang.	Bemerkungen
Pagat	1	2	I macht den letzten Stich
Uhu	2	4	II macht den vorletzten Stich
Maus	3	6	III macht den drittletzten Stich
Trull	1	2	Pagat, Mond und Sküs 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	-	nur unterm Spiel (nie zusätzlich zu König Ultimo)
Mondfang	10	20	nur durch Gegner
Durch (Valat)	x 2	x 4	Grundspiel und ang. Zusätze werden immer gemeinsam vervielfacht
10 Tarock	-	1	Zustandsprämie für 10 oder mehr Tarock auf der Hand (nach Ablage)

1) Allgemeines

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

Hat man ein Blatt **ohne Tarock und Könige**, darf man **zusammenwerfen**; dann wird neu gegeben (gleicher Geber, gleiche Vorhand). Es gibt keinen Kaiserstich, keine Farben-, Solo- oder Negativspiele (außer Trischaken), keinen Sechserdreier und keine Säcke.

Alle **Kontras zählen auf die Schrift** (*kontra, re und sub*).

Alle Ansagen dürfen nur sofort kontriert werden, d.h. bei der ersten Gelegenheit.

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, das sofort bemerkt und korrigiert wird (bevor das Spiel weiterläuft).

2) Spielansage

Die Vorhand meldet "**Erster**", oder sagt gleich den Auf an. Angesagte Spiele dürfen durch höherrangige überboten werden; die Vorhand darf ein Spiel nicht halten (kein "*bei mir*"). Haben alle weiter gesagt, kann die Vorhand nur mehr **rufen oder fahren**. Beide Vorhandspiele (V) stehen nur der Vorhand offen.

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

Ruft sich jemand in den Talon, kann er das Spiel schleifen, d.h. sofort aufgeben (zusammenstecken erlaubt). Man darf den gerufenen König auch liegen lassen, das gilt aber immer als **stiller Königfang** (auch wenn ein Rufer nicht ausgespielt wird).

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

Zusätze müssen sofort angesagt werden, wenn man dran ist (**kein nachmelden**). Die Ansage wird mit "*fertig*" abgeschlossen.

3) Zusätze

Spiel und Zusätze werden getrennt verrechnet (außer beim Durch - s. dort).

Es wird mit **Königfang** gespielt, aber nur **unterm Spiel** (= nie zusätzlich zu König Ultimo, da schon in der Prämie für den König ultimo enthalten).

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 gilt auch für König Ultimo.

Hat ein Spieler mindestens **10 Tarock** im Blatt (nach Ablage), kann er das melden (muss aber nicht). Diese Zustandsprämie gilt nicht als Ansage im herkömmlichen Sinn, d.h. sie wird dem Inhaber **immer** gutgeschrieben (einfach) und kann weder verloren, noch kontriert werden.

Durch (=Valat): Spiel und angesagte Zusätze werden immer **gemeinsam vervielfacht** (außer "10 Tarock"). Wird ein angesagter Valat verloren, ist beides verloren (Spiel und Ansagen). **Stille Zusätze zählen nicht.**

4) Fahren (=Trischaken)

Es wird bunt gemischt gespielt, aber **ohne Stichzwang!** Der ganze **Talon** wird **zum letzten Stich** dazugegeben. Der Pagat darf erst als letztes Tarock gespielt werden. Kein Mondfang, kein Kontra.

Die beiden Spieler mit den meisten Punkten zahlen an die beiden anderen **je 3 Punkte**.

Haben die beiden mittleren Spieler gleich viele Punkte, zahlt der letzte an den ersten (3 Punkte).

Hat jemand das Spiel ($\geq 35/1$ Blatt), zahlt er alles alleine (3 x 2 Punkte).

Hat der Spieler die meisten Punkte, zahlt er ebenfalls alleine (3 x 2 Punkte).

Hat der Spieler das Spiel, zahlt er doppelt (3 x 4 Punkte).

Hat jemand keinen Stich, kassiert er alles alleine (6 Punkte).

Haben zwei Spieler keinen Stich, teilen sie sich den Gewinn (je 3 Punkte).

Begeht jemand eine Renonce, zahlt er an alle anderen (3 x 2 Punkte).

5) Renonce

Begeht jemand einen **Regelverstoß** (wie z.B. Farbe nicht bekennen), bezahlt er das Spiel und alle angesagten Zusätze an alle anderen (auch an Partner).

Fair Play steht an oberster Stelle, jeder ist selbst für korrektes Spiel verantwortlich. In strittigen Situationen entscheidet die Turnierleitung. Absichtliches Falschspiel und andere grobe Unsportlichkeiten können zum Ausschluss vom Turnier führen.

6) Turniermodus

Es gibt keine Fünfertische und das Turnier beginnt pünktlich!

Es wird um **Geld** gespielt. Während der Runde werden die Punkte notiert und erst am Ende einer Runde ausbezahlt (1 Punkt = € 0,10). Findet sich beim Abrechnen in einer Zeile ein Schreibfehler, der nicht mehr geklärt werden kann, wird dieses Spiel ersatzlos gestrichen.

Es werden **drei Vorrunden** gespielt (jeweils fünf Radeln mit Zeitlimit; maximal 1 Std. 45 Min). Die Punkte der drei Vorrunden werden addiert, um die **besten 12 fürs Finale** zu ermitteln (bei ex aequo zählt die **beste Vorrunde**).

Die ersten 12 der Vorrunde spielen in der **Finalrunde** (ebenfalls fünf Radeln, aber ohne Zeitlimit), wobei jeder die **halben Punkte aus der Vorrunde** mitnimmt.

Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt (bei ex aequo zählt die **bessere Finalrunde**).