

Hopfgarter Turnierregeln

Spiel	Wer	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 / 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	1	2	aufgenommener Pagat darf auch vom Partner angesagt werden
Uhu	2	4	aufgenommener Uhu darf auch vom Partner angesagt werden
Maus (Kakadu)	3	6	aufgenommene Maus darf auch vom Partner angesagt werden
Trull	1	2	Pagat, Mond und Sküs (Gstieß) in den Stichen
Könige	1	2	alle vier Könige in den Stichen
König (Ultimo)	2	3	gerufener König im letzten Stich
Königfang	1	-	nur unterm Spiel (entfällt bei König Ultimo)
Mondfang	10	20	der Mond wird vom Sküs gestochen (nur unter Gegnern)
Durch (Valat)	x 2	x 4	Grundspiel und ang. Zusätze werden 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 plus 1 Blatt** erforderlich.

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

2) Spielansage

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

Man darf sich auch **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 = Treff/Kreuz).

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 auch liegen lassen, das gilt aber als **stiller Königfang**.

Der **leere Rufer** (Rufer ohne zusätzliche Ansage) wird nicht ausgespielt, sondern sofort als gewonnen abgerechnet. „10 Tarock“ gilt diesbezüglich nicht als Ansage, zählt aber. Wird der gerufene König liegen gelassen, ist auch der stille Königfang zu zahlen.

3) Zusätze

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 gilt auch für König Ultimo.

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

Hat ein Spieler mindestens **10 Tarock** im Blatt (nach Ablage), kann er das melden (muss aber nicht). Diese Ansage wird dem Inhaber gutgeschrieben (einfach) und kann weder verloren, noch kontriert werden.

Spiel und Zusätze werden getrennt verrechnet, außer beim 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).

Alle **Kontras zählen auf die Schrift** (Kontra, Re und Sub).

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

4) Fahren (=Trischaken)

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

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, zahlen bzw. bekommen beide nichts.

Hat jemand das Spiel ($\geq 35/1$ Blatt), 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 (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 3 Punkte).

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). Der letzte Stich darf von allen eingesehen werden, ein schneller Blick in die eigenen Stiche wird geduldet.

Begeht jemand einen Regelverstoß (z.B. Missachtung von Farb-, Tarock- oder Stichzwang, Spiel mit falscher Kartenanzahl, Besserrufer ohne Vogel im Blatt, etc.), bezahlt er das Spiel und alle angesagten Zusätze an alle regulären Spieler (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

Das Turnier beginnt **pünktlich**. Wer zu spät kommt, kann nicht mitspielen. Es gibt nur Vierertische.

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 bei der Abrechnung 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 Stunde und 45 Minuten). Die Punkte der drei Vorrunden werden addiert, um die **besten 12 Spieler fürs Finale** zu ermitteln (bei ex aequo zählt die beste Vorrunde).

Die 12 Finalisten 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 das Turnier (bei ex aequo zählt die bessere Finalrunde).