

Einheitsregeln für das Tarockturnier (1 bis 17)

XXer Rufen mit Absolut

1. Ein FABERL darf „ab 6 Farben“ gespielt werden.
2. „Der Rufer“ benötigt zum Gewinn „45 Punkte“, die Gegenpartei nur 44 Punkte.
„45 Punkte“ muss auch derjenige haben der „KONTRA“ „RETOUR“ „SUB-KONTRA“ gibt.
3. Einen „MUSS-KONTRA“ gibt es mit der „TRULL“ (nicht auf Absolut, Solo u. Faberl), „MUSS-SOLO“ beim „15er RUFEN“. KONTRA muss „nicht“ angenommen werden.
4. Bei angesagten Farberl-Valat und Solo-Valat ist mit Kontra begrenzt.
5. Nach dem Mischen wird „immer abgehoben“ - jeweils 5 Karten werden in 2 Durchgängen verteilt. Vergibt sich ein Spieler, (unabsichtlich) wird das Spiel neu gegeben.
6. Ein Einzelspiel(Farbsolo oder Solo ist grundsätzlich höher als angesagter Valat zum Partner
7. Der ANGESAGTE Faberl Valat / Solo VALAT „überbietet“ alles.
8. Ein „Solo“ überbietet ein Faberl
9. Nach MOND FANGEN „keine doppelte“ Runde.
10. Alles muss sofort angesagt werden und darf am Schluß nicht mehr erhöht werden (nicht Lizitieren).
Es gibt „KONTRA, RETOUR und SUB-KONTRA“ wobei KONTRA erst nach generellem WEITER der Runde gegeben werden kann (und alles zum Kontra).
11. Hat ein Spieler 10 Farben oder 9 Farben und einem Trull „wird nicht“ gespielt!
12. Die „TRULL“ (alle Drei) und „4 Könige zählen immer“ (müssen nicht angesagt werden).
13. Es wird „Absolut“ gespielt. (Gilt nicht bei Solo und Faberl !!!)
14. Es gibt bei Faberl „kein Kontra Valat“.
15. Fällt die Trull (Sküs, Mond, Pagat) in einem Stich oder am Schluss zusammen, sticht immer der Sküs und der Mond ist gefangen.
16. Gibt ein Spieler falsch zu, (spielt also „Reno“) hat er grundsätzlich die Punkte des angesagten Spieles an alle 3 Mietspieler auszuzahlen. (auch Farbsolo, Solo und Valat).
Solange der Stich nicht umgedreht ist kann er jedoch seinen Fehler korrigieren.
17. Pagat darf zu XXer angesagt werden (ansonsten Kontra und Pagat)

Die Spieldauer je Runde beträgt „45 Minuten.“ - Gespielt werden „4 Runden.“

Bezahlt wird mit JETONS.

Jeder Spieler bekommt „je Runde 50 Jetons“ bitte immer vor Beginn der Runde die Jetons nachzählen. Hat ein Spieler alle 50 Jetons verspielt, muß er 50 Jetons nachkaufen. Der Preis für den Nachkauf von 50 Jetons beträgt 1,- EURO. / jeder weitere Nachkauf (5,-Euro)
Nach Abschluss jeder Runde wird die Anzahl der Jetons je Spieler (neben der Spielernummer + Namen) in (BLOCKSCHRIFT)die am Tisch aufliegenden Vordrucke (leserlich) eingetragen -
Jeder Spieler trägt seine Punkte und Anschrift selbst ein. Alle 4 Teilnehmer überprüfen das Gesamtergebnis um spätere Reklamationen zu vermeiden. Bei Unstimmigkeiten werden bei allen 4 Teilnehmer fehlende Punkte abgezogen!

Die ausgefüllten Vordrucke verbleiben am Spieltisch und werden danach von der Turnierleitung zwecks Auswertung eingesammelt.

„Gewinner“ des Turniers ist jener Spieler, der nach Abschluss der 4 Runden die höchste Anzahl an Punkten (= Jetons) aufweist. Bei „gleicher Punkteanzahl“ gewinnt der Spieler der die höchste Punkteanzahl in einer Runde erreicht hat.

Das Gesamtergebnis wird nach Ende des Turniers im Rahmen der Siegerehrung bekannt gegeben.

Sollten während der Spiele Fragen auftreten,
wenden Sie sich umgehend an die Turnierleitung.

(Bewertung für das Turnier)

gewöhnliches Spiel	1 Jeton(s)	Solo mit Trull-Pagatt still	8 Jeton(s)
Pagat still	1 Jeton(s)	Solo mit Trull-Pagatt angesagt	10 Jeton(s)
Pagat angesagt	2 Jeton(s)	Faberl/Solo - Valat still	12 Jeton(s)
Trull	1 Jeton(s)	Faberl/Solo - Valat angesagt	24 Jeton(s)
4 Könige	1 Jeton(s)	Mond fangen	1 Jeton(s)
Solo	4 Jetons	Mond fangen bei Solo	2 Jeton(s)
Valat still	6 Jetons	Valat angesagt / Spiel	12 Jeton(s)
Faberl	4 Jetons	Faberl 4 Königen	6 Jeton(s)
Faberl mit Trull	6 Jetons	Solo mit 4 Königen	6 Jeton(s)
Absolut	1 Jeton	Absolut angesagt	2 Jeton(s)