

Oberbank



Lions – Charity-Tarock



am **Donnerstag, 18. April 2024**

Anmeldungsbestätigung ab 17.00 h

Turnierstart pünktlich um 18.00 h

Oberbank – Donauforum

(4020 Linz, Donaulände 28)

Das Startgeld von EUR 39,-- wird zur Gänze dem „Hilfsfonds für Linzer Familien in Not“ des LC Linz zur Verfügung gestellt.

Für die drei bestplatzierten Teilnehmer gibt es Geldpreise, die von GENERALI und OBERBANK zur Verfügung gestellt werden:

1.Preis: 300.- 2.Preis: 200.- 3.Preis: 100.-

Alle Teilnehmer sind von unserem Gastgeber zu einem **italienischen Buffet** sowie zu **Getränken eingeladen**. Die **Oberbank-Tiefgarage** in der **Fabrikstraße** kann (nach Verfügbarkeit) **kostenlos** genutzt werden.

Anmeldungen werden ab sofort entgegengenommen (sekretaer@lions-linz.at), die Teilnehmerzahl ist limitiert.

Der Startplatz ist nach Eingang der Startgeld-Zahlung auf das Clubkonto (**IBAN AT22 1500 0006 9101 5978**) fix reserviert.

Anmeldeschluss ist der 10. April 2024



Spiele und Punkte

Trischaken	1
Rufer	1
Piccolo	2
Bettel	2
Solorufer	2
A-Rufer	1+
Farbendreier	3
Sechserdreier	4
Dreier	4
Farbensolo	6
Piccolo ouvert	6
Bettel ouvert	7
Solodreier	8

Ansagen/Prämien und Punkte

König Ultimo	2
Trull	2
Alle Könige	2
Pagat	2
Uhu	4
Kakadu	6
Quapil (Vierer)	8
Valat	8-fach

ALLGEMEINES

- 1) Wer die höchste Karte hebt, ist erster Geber. Der Hintermann hebt ab („Klopfen“ verboten). Der Talon wird in der Mitte gegeben. Der Geber darf weder das Deckblatt noch seine ersten sechs Karten anschauen. Jedes Blatt muss gespielt werden (auch ohne Tarock und Könige). Es muss um Geld gespielt werden.
- 2) Bei allen Meldungen ist auf exakte Ansagen zu achten: Die Vorhand beginnt mit „Vorhand“ oder einer Spielansage. Wer kein Spiel anmelden oder überbieten will, muss passen („gut“). Ein Spiel wird mit „Ich liege“ eröffnet. Die übrigen Spieler müssen jede Ansage mit „gut“ zur Kenntnis nehmen (oder kontrieren).
- 3) Es gilt Farb- und Tarockzwang, bei Negativspielen auch Stichzwang. Es gibt weder Kaiserstich noch Fänge. Zum Gewinn des Spieles benötigt der Spieler 36 Punkte (= 35 Punkte und 2 Blatt).
- 4) Im Gegensatz zu einer Renonce muss man Spielfehler und daraus resultierende Verluste des Partners mittragen.
- 5) Ein Kontra wirkt sich nur auf das Geld, aber nicht auf die Punktwertung aus. Bei allen positiven Spielen gilt das Kontra automatisch für alle Mitspieler. Bei negativen Spielen muss jeder Spieler extra kontrieren. Beim Trischaken gibt es kein Kontra. Es gibt nur Kontra (gespritzt), Rekontra (retour) und Subkontra (nochmals gespritzt).
- 6) Bei Ruferspielen ist es untersagt einen König zu rufen, der sich im eigenen Blatt befindet. Hat man drei Könige im Blatt, kann man den „vierten König“ rufen, ohne die Farbe zu verraten.
- 7) Liegt bei Ruferspielen der gerufene König im Talon, kann man das Spiel „schleifen“. Es werden die Punkte von Spiel und Ansage als verloren gewertet. Setzt man das Spiel fort, kann man den gerufenen König sanktionslos liegen lassen. Kontras sind möglich. Liegt beim Solorufer der gerufene König im Talon, erhält der Spieler die Talonhälfte mit dem König und ein Kontra ist in diesem Fall wirkungslos.
- 8) Für den Geber bei Fünfertischen ist der Talon tabu. Er darf sich nicht ins Spiel einmischen („Kiebitz halt's Maul“).
- 9) Wird am Wertungszettel beim Zusammenrechnen ein Schreibfehler gefunden, der nicht mehr geklärt werden kann (etwa dreimal +4 und einmal -4), so wird dieses Spiel für alle vier Spieler mit null Punkten bewertet.

VORHAND

- 1) Die Vorhandspiele stehen nur der Vorhand offen. Der Sechserdreier kann nur vorneweg angesagt werden, Rufer und Trischaken nur im Nachhinein. Alle anderen Spiele darf man vorneweg und hintennach ansagen.
- 2) Die Vorhand darf ein Spiel „halten“, d. h. das bereits lizenzierte Spiel selbst spielen.
- 3) Hat der Vorhandspieler alle vier Könige im Blatt, so kann er kein Ruferspiel lizitieren. Das Weitergeben der Vorhand ist jedoch nicht möglich!

TRISCHAKEN

- 1) Es besteht Farb- und Stichzwang, aber es muss nicht austarockiert werden. Der Pagat darf nur als letztes Tarock gespielt werden. Der Spieler mit dem letzten Stich erhält den Talon. Beim Trischaken wird blattgenau gezählt!
- 2) Grundsätzlich verliert der Spieler mit den meisten Punkten (3 mal 1). Hat jemand das Spiel (mindestens 35/2) verliert er doppelt (3 mal 2). Hat der Trischaker die meisten Punkte oder ist er punktgleich, verliert er 3 mal 2 bzw. 3 mal 4 Punkte (falls er mind. 35/2 hat). Bei zwei Punktgleichen (ohne Trischaker; auch bei 35:35) verliert jeder 2 Punkte.
- 3) Hat ein Spieler keinen Stich („Jungfrau“), bekommt er den gesamten Gewinn. Haben zwei Spieler keinen Stich, teilen sie sich den Gewinn. Beim Sonderfall 35/1:34/2 und 2 Jungfrauen verliert man 4 Punkte (2 mal 2).
- 4) Wer beim Trischaken eine Renonce begeht, verliert 3 mal 2 Punkte. Begeht der Trischaker die Renonce, verliert er 3 mal 4 Punkte. Zwei Renoncespieler (falsche Kartenanzahl) verlieren je 3 Punkte.

NEGATIVSPIELE

- 1) Negativspiele sind Trischaken, Piccolo, Bettel, Piccolo ouvert und Bettel ouvert. Der Spieler selbst spielt aus.
- 2) Der Pagat darf nur als letztes Tarock gespielt werden. Es herrschen Farb- und Stichzwang.
- 3) Bei Ouvertspielen werden nach dem ersten Stich und vor dem zweiten Ausspiel alle Karten offen auf den Tisch gelegt. Die drei Gegenspieler dürfen sich über die Spielstrategie beraten.

Anmeldeschluss ist der 10. April 2024