

➤ Tysiãc-Regeln:

(ausgesprochen -> tyschjontz, polnisch für 1000)

Allgemein

- es wird mit einem Skat-Blatt, jedoch ohne 7 und 8 gespielt, d. h. mit 24 Karten
- es ist ein Spiel für 3 aktive Spieler
- bei 4 Mitspielern setzt der Geber aus

Geben

- die Karten werden einzeln gegeben, jeder Spieler erhält insgesamt 7 Karten,
- 3 Karten kommen in die Mitte des Tisches, diese bilden den sogenannten „Priku“

Reizen/Kartentausch

- das Spieler links vom Geber bietet als erster automatisch 100, es sei denn er passt
- danach erfolgt das Bieten in 10er-Schritten
- geboten wird im Uhrzeigersinn, jeder Spieler muss bieten oder passen
- im Spiel sind 120 Punkte, um mehr bieten zu können benötigt man eine oder mehrere Hochzeiten
- eine Hochzeit besteht immer aus König und die Dame einer Farbe:

- Herz 100 Punkte
- Karo 80 "
- Kreuz 60 "
- Pik 40 "

- nach dem Bieten nimmt der Höchstbietende die 3 Karten offen (d. h. er zeigt sie den anderen Mitspielern) auf und reiht sie in seine Hand ein
- danach gibt er verdeckt je eine Karte an seine Mitspieler
- der Höchstbietende kann danach sein Gebot erhöhen oder aber unverändert lassen
- wenn ein Mitspieler nach dem Kartentausch 4 Neuen auf seiner Hand hat, wird neu gegeben

alternativ (d. h. vor Spielbeginn zu vereinbaren)

- alle 4 Asse auf einer Hand bilden ebenfalls eine Hochzeit, diese bringt:

- 200 Punkte

- abweichend vom normalen Spiel gibt es hier keine Trumpffarbe, auch das Ausspielen einer „normalen“ Hochzeit ändert daran nichts

Spiel:

- der Höchstbietende beginnt das Spiel
- Trumpf wird erst durch die Ansage einer Hochzeit bestimmt, d. h. es gibt zunächst u. U. keinen Trumpf!
- eine Hochzeit kann vom Ausspieler jederzeit angesagt werden, er muss allerdings eine der Karten der Hochzeit ausspielen und die andere zu diesem Zeitpunkt noch auf der Hand haben
- die Trumpffarbe kann durch die Ansagen von verschiedenen Hochzeiten im Spiel mehrfach wechseln
- es gilt Bedien- und Stichzwang, d. h. wenn man die angespielte Farbe hat, muss - sofern möglich - gestochen werden. Wenn man die Farbe nicht hat, muss man Trumpf spielen. Sofern es noch keine Trumpffarbe gibt, kann jede Farbe gespielt werden

alternativ (d. h. vor Spielbeginn zu vereinbaren)

- wenn der Alleinspieler feststellt, dass er mit seiner Hand das Spiel nicht gewinnen kann, kann er - sofern er nicht höher als 120 geboten hat - bis zu 3x "bomben"
- hat er höher geboten, kann er nicht "bomben", sondern muss in jedem Fall mit seiner Hand spielen

Kartenwerte

• Ass	11
• 10	10
• König	4
• Dame	3
• Bube	2
• 9	0

Abrechnung:

- Ziel des Spiels ist es 1000 Punkte zu erreichen
- der Alleinspieler erreicht mindestens die gebotene Punktzahl:
dann rundet er diese auf 10 auf bzw. ab und addiert diese zu seinen vorhandenen Punkten hinzu
- der Alleinspieler erreicht nicht die gereizte Punktzahl:
dann subtrahiert er die Punkte seiner Ansage von seinen vorhandenen Punkten
- jeder Gegenspieler zählt seine in Stichen erreichten Punkte und rundet diese auf 10 auf bzw. ab und addiert diese zu seinen bisherigen Punkten
- bei einer Bombe bekommt der Alleinspieler 0 und seine beiden Gegenspieler je 60 Punkte

Eingeschlossen:

- ein Spieler, dessen Punktestand zwischen 900 und 1000 beträgt, ist eingeschlossen, er kann nur als Alleinspieler Punkte machen
- wenn er ein Spiel verliert und wieder unter 900 Punkte fällt, ist er nicht mehr eingeschlossen und kann somit wieder als Allein- und Gegenspieler punkten

4-Spieler Variante:

- der Geber erhält abhängig von den Karten im „Prikup“ ebenfalls Punkte und zwar für
 - jede Hochzeit, abhängig von der Farbe zwischen 40 - 100 Punkte
 - jedes Ass = 50 Punkte
- der Geber kann auf diese Weise max. 150 Punkte pro Spiel erhalten