

# Tysiãc- oder Tausend-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 **Prikup**

## Reizen und Kartentausch

- der Spieler links vom Geber bietet als erster automatisch 100,
- 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

## 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
- 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 (6 und höher) bzw. ab (einschl. 5) 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

karten-spiele-spielen.de