

Perlaggen

- Einführung
 - Innsbruck-Stil
 - Spieler und Karten
 - Der Deal
 - Das Spiel
 - Wetten
 - Die Show
 - Scoring
 - Endspiel
 - Blind-Einsätze
 - Kommunikation und Signale
 - Hinweis zu den Grundlegenden Taktiken
 - Eichelperlaggen
 - Zwei Spieler
 - Sechs Spieler
 - Drei Spieler
 - Strafperlaggen für Drei
 - Andere Variationen



Spieler: 2-4, 6
33

Das Tiroler trick-taking-Spiel mit Kombinationen, wild cards und bluffen, anerkannt von der UNESCO als ein Element des immateriellen Kulturerbes.

Klasse: Trumpf Gruppe

Ähnliche Spiele: Giltspiel

Durchsuchen Klassifizierung Netzwerk

Region: Österreich, Italien



Perlaggen erschien zuerst in Tirol in den frühen 19th Jahrhundert. Die erste umfassende Darstellung der Regeln wurde veröffentlicht in 1853, und die grundlegenden Prinzipien sind die gleichen geblieben bis auf den heutigen Tag. Heute wie damals, gibt es viele leichte Variationen von region zu region und sogar von Dorf zu Dorf, aber auch erfahrene Spieler finden es relativ einfach anzupassen, um die in den lokalen Regeln und es wurden mehrere Begegnungen zwischen den Spielern aus verschiedenen teilen Tirols, zum Beispiel zwischen Imster Perlaqqengilde und verschiedenen Perlaggen clubs in Süd-Tirol.

Wie die einfachere Vorfahren Giltspiel, Perlaggen ist in der Regel gespielt von vier Spielern in Partnerschaften, die fünf Karten ausgeteilt werden, jeder. Punkte für jedes der drei 'zahlen': für das beste set des gleichen Karten (*Gleich*), für die beste Sequenz in einem Anzug (*Hanger*) und für das gewinnen der Mehrheit der Stiche (*Spiel*). Spieler können versuchen, erhöhen die Punktzahl für jede dieser Figuren während des Spiels und der Gegner kann akzeptieren, oder Erhöhung der Ausbeute. Der Unterschied von Giltspiel ist, dass es mehrere wild-cards, bekannt als Perlaggen, die verwendet werden können, um jede Karte vertreten, die der Spieler wünscht. Dies erhöht die Möglichkeiten für Kombinationen und die Komplexität des Spiels. Jeder Perlegg ist 'taufen' (*getauft*) in dem moment, wenn es ist gespielt: der Spieler sagt, was die Karte darstellt, und dieses fest bleibt für den rest der deal.

Diskussionen und Signalisierung zwischen den Partnern sind erlaubt, und in Perlaggen diese Kommunikation ist ein wichtiger Teil des Spiels. Sie betreffen nicht nur, welche Karte zu spielen und ob vorzuschlagen oder zu akzeptieren, eine Erhöhung der Punktzahl für eine Figur, aber auch, wie man am besten an der Bereitstellung einer wilden Karten, die die Spieler halten können. Das spielen der Karten wird Häufig angehalten, während die Spieler verleihen, über Ihren nächsten Schritt. Aufgrund dieser Perlaggen wurde treffend von einem Beobachter als "nicht so sehr ein Spiel als eine taktische Diskussion, moderiert von Spielkarten".

Im März 2016 Perlaggen war anerkannt von der UNESCO als Element des Immateriellen Kulturerbes für Tirol.

Es gibt zwei Arten von Perlaggen, der Hauptunterschied zwischen Ihnen ist die Menge der Karten, die sind wild. Innsbruck-Stil, bekannt, im Dialekt als "*innspruggerisch*", so genannt, weil es basiert auf den Regeln vereinbart, die große Perlaggen Kongress in Innsbruck im Jahre 1890, und anschließend veröffentlicht in "*Das Perlaggen - ein heimisches Kartenspiel*" (Bozen, 1926). Dies ist die form des Spiels die meisten in der Regel gespielt in Südtirol. Denn es ist die am meisten verbreitete Stil, die es zuerst beschrieben wird. Die anderen großen Stil ist bekannt als Eichelperlaggen (Eichel Perlaggen) weil drei Karten von der Eichel Anzug sind permanente wild cards. Gespielt wird, die in und rund um Imst in Nordtirol, sowie in einigen Orten in Südtirol.

In seinem Buch Watten, Bieten & Perlaggen Hubert Auer beschrieben hat, beide Stile und einige Varianten. Das Buch Perlaggen in Südtirol mit Watten & Bieten, herausgegeben von Josef Plankensteiner und der Förderkreis Perlaggen Südtirol beschreibt das Innsbruck-Stil im detail.

Mit Dank an Hubert Auer, dass er mich auf das Spiel und die Spieler des Imster Perleggengilde in Tarrenz.

Innsbruck-Stil

Spieler und Karten

Das bekannteste Spiel ist für vier Spieler in festen Partnerschaften, Partner einander gegenüber sitzen. Diese werden zuerst beschrieben, gefolgt von der zwei-Spieler-, sechs-Spieler- und drei-Spieler-Versionen des Spiels, und schließlich ein drei-Spieler-Variante bekannt als Strafperlaggen. Der deal und Spiel sind im Uhrzeigersinn drehen.

Ein 33-Karte Deutsches geeignet-pack verwendet wird. Die Anzüge sind bells (*Schell*), Eicheln (*Eichel*), Herz (*Herz*) und Blätter (*Laub*). In Perlaggen Südtirol gespielt wird mit Einzel-headed Salzburger Muster, Karten, während in Nord-Tirol die meisten Spieler verwenden Sie die Doppel-headed William Tell Muster.

Die Karten in jeder Farbe Rang von hoch zu niedrig: Ass (*Arsch, Sau*), King (*König*), Ober, Unter, Zehn, Neun, Acht, Sieben. 33rd Karte der Sechs Glocken, welches ist beschriftet mit seinem Namen 'WELI', und ist verziert mit einer Eichel, einem Herzen sowie die Glocken, zu betonen, seine Funktion als wild card.

Es gibt vier ständige wild cards (**Perlaggen**). Dies sind

1. Der König der Herzen, bekannt als **Martl**
2. Die Sechs Glocken, bekannt als der **Weli** oder die *geschriebene Weli* (Weli mit schreiben)
3. Die Sieben Glocken, bekannt als **Schell-Spitz**, manchmal kann der *kleine Weli* (kleine Weli)
4. Die Sieben Eicheln, bekannt als **Eichel-Spitz**

Darüber hinaus gibt es zwei oder drei weitere wild cards (**Perlaggen**) von der Farbe, die Trumpf ist. Dies sind

5. Die Trumpf-Sieben, wenn Herzen oder Blätter sind Trumpf
6. Die Trump Unter
7. Die Trump-Ober

Wenn eines dieser sechs oder sieben wild-Karten gespielt wird, sollte der Spieler **taufen** es, sagen, was Rang und Farbe, die es darstellt. Wenn der Spieler nicht taufen es, die Karte wieder in seiner Nennwert. Zum Beispiel, wenn jemand spielt, der Eichel-Spitze und sagt nichts, es zählt als ein gewöhnlicher Sieben von Eicheln.

Karten, die nicht Perlagen wird, werden nachstehend als **Natürliche Karten**.

Ein Perlagg können getauft werden, wie **jede** Karte in der Packung, noch so eine Karte, die ein Spieler bereits besitzt oder eine Karte, die ist bereits auf dem Tisch. Wenn mehrere Perlagen sind gespielt, um den gleichen trick und getauft repräsentieren die gleiche Karte, dann zum Zweck der Entscheidung, wer gewinnt den Stich, den Sie Rang wie oben aufgeführt von der Martl (höchste) bis auf die Trump Ober. Jeder getauft Perlagg Ränge höher als die tatsächliche Karte, die es darstellt, wenn, dass ist spielte auch der trick.

Beispiel 1. Angenommen, die Blätter sind Trumpf. Spieler A führt die Zehn Blätter, Spieler B spielt das Ass der Blätter, Spieler C spielt Unter der Blätter und baptises es als ein Ass von Blättern und Spieler D spielt die Sieben Glocken und auch baptises es wie ein Ass aus Blättern. D gewinnt den Stich, er spielte das beste Ace Blätter. Wenn D nicht gespielt hatte ein Ass von trumps C gewonnen haben würde, als die Perlagg beats the real Ace of trumps.

Beispiel 2. Blätter sind Trumpf. Spieler A führt die Zehn Blätter. Spieler B, die versuchen zu machen Sie einen Satz von Obers, spielt der König der Herzen (Martl) und baptises es als Ober-Blätter. Spieler C spielt den König Blätter. Spieler D spielt die Sieben Eicheln und baptises es, wie der König der Herzen. Spieler C gewinnt den Stich, weil der König der Blätter ist der höchste Trumpf gespielt, um den trick. Spieler D haben könnte, der den Stich gewonnen, wenn er benutzt hatte, seine Perlagg wie ein König oder ein Ass von Blättern, aber entschied sich, es zu machen, ein Herz statt, vermutlich, weil er muss, dass die Karte eine Herz-Sequenz (Hanger).

Der Deal

Der Geber mischt die Karten und bietet Sie den rechten Gegner zu schneiden. Der Gegner hebt den oberen Teil der Packung und sieht auf seiner Karte von unten. Wenn es ist eine permanente Perlagg die cutter zeigt es den anderen Spielern, nimmt es und schaut auf die nächste Karte. Wenn die nächste Karte ist ein weiterer permanent Perlagg, die cutter nimmt das auch und weiterhin Karten, bis Sie die Unterste Karte ist nicht eine dauerhafte Perlagg.

Der Händler schließt dann den Schnitt und befasst sich im Uhrzeigersinn, zwei Karten zu einem Zeitpunkt, und dann drei auf einmal, so dass jeder Spieler eine hand von fünf Karten. Wenn die cutter hat keine Perlagen dann der dealer entsprechend weniger Karten, die Spieler. Zum Beispiel, wenn der cutter nahm eine Perlagg, die Händler beschäftigen sich nur eine Karte an den cutter in der ersten Runde. Ein Kutter, der das Glück hatte zu finden, die drei Perlagen erhalten keine Karten in der ersten Runde der deal, und nur zwei Karten in der zweiten Runde, so dass eine hand aus fünf Karten zu spielen.

Dreht der dealer die nächste Karte auf und legt Sie oben auf den Stapel der nicht ausgeteilten Karten. Der Anzug dieses aufgedeckte Karte ist die Trumpffarbe für die hand. Wenn eine dauerhafte Perlagg ist aufgedreht, die Trumpffarbe ist die Nominale die Farbe der Karte - zum Beispiel, wenn der Martl aufgedreht ist Herz Trumpf ist, und wenn der Weli ist aufgedreht Glocken sind Trumpf.

Wenn die aufgedeckte Karte ist ein Perlagg, und der Händler hat in der hand eine Natürliche Karte der Trumpffarbe, d.h. eine Karte, die nicht eine Perlagg - der Händler kann die aufgedreht Perlagg und die Natur Karte verdeckt oben auf den Stapel als eine Trumpffarbe Anzeige in exchange. Wenn der Händler hat keine natürlichen trump zu Austausch für ein auftauchte Perlagg, der partner des Gebers kann exchange in der gleichen Weise. Wenn weder Mitglied des Händlers team Börsen, die sich bis Perlagg an Ort und Stelle bleibt, und ist aus dem Spiel. Beachten Sie, dass die Spieler sind nicht erlaubt zu Austausch ein niedriger Perlagg für eine höhere. Zum Beispiel ein Spieler, der Ober der Herzen ist nicht erlaubt zu Austausch es für die Sieben oder König der Herzen, wenn diese umgedreht wird. Gegner des Gebers sind nicht erlaubt, exchange, eine Karte für eine aufgedreht Perlagg.

Das Spiel

Der Spieler Links vom Geber führt zum ersten Stich, aber sollte nicht zu sehr beeilen, dies zu tun. Vor führenden, kann es klug sein, um einige Informationen über partner an der hand, und möglicherweise um die Wette auf eine oder mehr von den Figuren - siehe unten. Auch wenn ein Perlagg wurde der erste Spieler muss sich Zeit lassen für das team des Gebers zu Austausch es, wenn Sie können.

Jede Karte kann geführt werden. Ein Spieler, der eine Karte der Anzug, der geführt wurde, müssen Sie entweder Folgen oder einen Trumpf spielen. Ein Perlagg gespielt werden können, werden stattdessen aber wenn der Spieler einen natürlichen Karte der ausgespielten Farbe der Perlagg muss getauft werden als entweder eine Karte dieser Farbe oder eine Trumpfkarte. Hat ein Spieler keine Karte der ausgespielten Farbe kann eine beliebige Karte spielen.

Daher ist es legal, einen Trumpf spielen oder eine Perlagg getauft, als trump um jeden trick. Wenn ein Trumpf geführt wird, alle anderen Spieler, die eine Natürliche trump muss entweder Trumpf spielen oder spielen Sie eine Perlagg getauft als trump. Dies ist bekannt als "Trumpf abreißen" (rippen heraus, dass trumps).

Es gibt keine Verpflichtung zu überholen Karten zuvor gespielt.

Der Stich geht durch den höchsten Trumpf in ihm, oder, wenn kein Trumpf gespielt wurde, durch die höchste Karte der Anzug, der geführt wurde. Wenn mehrere gleich hohe Karten gespielt werden, um einen trick, den einige von Ihnen vertreten durch die Perlaggen, die höchste dieser Perlaggen beats die anderen Karten. Das passiert oft, wenn ein oder mehrere Perlaggen sind getauft-Asse Trümpfe. Der Gewinner eines jeden trick führt zum nächsten.

Beim spielen auf einen trick, die Karten nicht auf die Mitte des Tisches, sondern aufgedeckt vor dem Spieler. Am Ende der trick, Sie werden nicht erfasst, durch die Sieger wie in anderen Kartenspielen, sondern bleiben, wo Sie sind. Beim spielen auf den nächsten trick, der Spieler wird spielen die neue Karte rechts von der Karte gespielt, um den vorherigen trick, so dass das Spiel geht weiter, jeder Spieler baut eine Reihe von aufgedeckten Karten von Links nach rechts, und jeder kann sehen, alle die Karten, die bereits gespielt wurden, und die Reihenfolge, in der Sie gespielt wurden, und hilft bei der Prüfung, was die Kombinationen der Karten, die jeder Spieler hat oder haben kann.

Am Ende eines jeden trick die gewinnende Karte geschoben wird leicht nach vorne - in Richtung der Mitte des Tabelle - zu machen es klarer, welcher Spieler gewonnen hat jeden Stich.

Seit Perlaggen sind wild, Sie kann gespielt, jeden trick, aber ein Spieler ist nie gezwungen zu spielen ein Perlagg zu einem trick (es sei denn, der Spieler hat mir nichts übrig, Perlaggen). Bei der Wiedergabe einer Perlagg sollte der Spieler taufen es mit der Ankündigung, den Wert und die Farbe, die es darstellt, und so behebt Ihr Wert, bis der nächste deal. Wenn ein Perlagg geführt wird, um einen trick, der Anzug ist getauft bestimmt die Farbe, die befolgt werden müssen. Zum Beispiel, wenn ein Perlagg geführt und getauft, wie ein trump, die anderen Spieler müssen Trumpf zugeben, wenn Sie Sie haben.

Beispiel. Glocken sind trump und Ass der Glocken geführt wird. Sie halten den König von Glocken, aber spielen Sie Ihre Sieben Eicheln (Perllegg) statt. In diesem Fall müssen Sie taufen Ihre Perllegg wie eine Glocke, nicht wie manch andere Farbe. In der Praxis ist diese Einschränkung nur selten verhindert, dass Spieler mit Ihren Perlagen, wie Sie wollen.

Gleich, Kleiderbügel, Spiel

Punkte können erzielt werden, die für jede der drei **zahlen** Gleich, Kleiderbügel und Spiel.

- **Gleich.** A Gleich ist, einen Satz von mindestens zwei gleich auf Platz-Karten gehören zu einem Spieler. Der Spieler mit dem besten Gleich, gewinnt das Gleich Punkt für sein team. Jeder Satz von drei gleichen Karten (*dritziges Gleich*) schlägt jedes paar (*einfaches oder zwitziges Gleich*), 4 von einer Art (*viertiges Gleich*) schlägt alle 3 von einer Art, und 5 of a Kind (*fünftiges Gleich*), das lässt sich natürlich nur mit Hilfe der Perlagen, beats 4 von einer Art. Wenn zwei Gleichs enthalten die gleiche Anzahl von Karten, die höher schlägt den unteren. Zum Beispiel ein paar Asse schlägt ein paar Könige und drei Siebener-beats ein paar Asse. Wenn die beiden teams haben die gleichen sets wie Ihr am besten Gleich (zum Beispiel hat jeder drei Könige) ist es ein Band - "*Der Gleich steht*" (die Gleich steht) - und keine Seite bekommt den Punkt. Beim Vergleich Gleichs, Perlagen Rang wie gleich die Karten, die Sie repräsentieren - beispielsweise eine Reihe von drei Königen gleich wie jede andere Gruppe von drei Königen, egal wie viele oder welche Perlagen sind im Lieferumfang enthalten.
- **Hanger.** Ein Aufhänger ist eine Sequenz von mindestens zwei aufeinander folgende Karten in der gleichen Zugehörigkeit zu einem Spieler. Der Spieler mit der besten Hanger gewinnt den Kleiderbügel Punkt für sein team. Eine längere Sequenz beats, kürzer, und zwischen zwei Sequenzen gleicher Länge diejenige mit der höchsten Karten gewinnt. Zum Beispiel: A-K beats-K-O und 9-8-7-beats A-K. Wenn Sie das beste Gehänge der beiden teams gleich sind - zum Beispiel zwei gegnerische Spieler haben K-O-U-in verschiedenen Farben - der Hänger steht ("*Der Hänger steht*") und keine der beiden Seiten, bekommt den Punkt. Als mit dem Gleich, eine getauft Perlagg ist ein Aufhänger ist genau gleich dem Wert der natural-Karte, die Sie repräsentiert.
- **Spiel.** Das team, das gewinnt drei der fünf Stiche gewinnt, der Punkt für das Spiel. Sobald eine Mannschaft drei Stiche gewonnen hat das Spiel beendet, und wenn nötig, gibt es eine show, um festzustellen, wer gewonnen hat, die Gleich und Hanger. ["Spiel" bedeutet nur "Spiel", aber über diese Seite werde ich nutzen, das Deutsche Wort "Spiel" für diese Abbildung, um Verwirrung zu vermeiden, mit "Spiel" verwendet, im Allgemeinen Sinn.]

Eine Karte gleichzeitig verwendet werden können in einen Gleich-und einen Kleiderbügel, beispielsweise ein Blatt mit 9 Glocken, 9 Eicheln, 9 Blätter, 10 Blätter hat eine drei-Karten-Gleich und eine zwei-Karten-Aufhänger. Beachten Sie jedoch, dass eine Perlagg kann nur getauft werden, einmal, so wenn es ist zu verwendet werden sowohl in Gleich-und in einem Kleiderbügel, es darstellen muss, die gleiche Karte in jedem.

Wetten

Jede Figur ist zunächst ein Punkt Wert, aber das kann erhöht werden, indem Sie Wetten. Eine Figur, die bisher noch nicht auf die Wette ist **unbet** (*nicht geboten*).

Eine Wette ist ein Vorschlag, erhöhen Sie den Wert, der eine der Figuren, durch einen Punkt. Zum Beispiel kann ein Spieler sagen: "ich Wette, auf der Gleich" ("Ich biete das Gleich" oder "Das Gleich geboten"), schlägt vor, erhöhen Sie den Wert, der Gleich von 1 Punkt auf 2. Für eine Wette, um gültig zu sein, muss der Spieler das Wort "bet" (*bieten, geboten*) und dem Namen der Figur (Gleich, Aufhänger oder Spiel).

Wenn ein Spieler Wetten, das Spiel ist unterbrochen: keine weiteren Karten mehr gespielt werden können, bis die Wette ist, antwortete der gegnerischen Mannschaft. Es gibt drei mögliche Antworten.

1. "Gut" ("gut") (äquivalent zu "Falten" im Poker). Die Gegner lehnen Sie den Vorschlag ab-und zugeben, dass die Abbildung. Die Wetten-Seite automatisch gewinnt die Figur, aber nur für die alten (unteren) Wert.
2. "Hold" oder "Sehen" ("halten" - / "anschauen" / "heben") (äquivalent zu "rufen" in Poker, obwohl die "heben" bedeutet wörtlich "anheben"). Die Gegner akzeptieren Sie die Wette, und der Wert der Figur wird erhöht werden, wie vorgeschlagen, für wer auch immer gewinnt, es.
3. Machen Sie einen counter Wette (gleichbedeutend mit "Erhöhung" in poker) (zum Beispiel "*einen Dreier geben*" - um die Wette 3 in Reaktion auf einen Einsatz von 2). Die Gegner akzeptieren Sie die vorgeschlagene erhöhen und wiederum schlagen vor, erhöhen Sie den Wert um einen Punkt mehr, und das andere team muss die Antwort auch erhöhen, indem Sie einräumten, halten oder heben wieder, und so auf.

Jeder Spieler darf die Wette auf ein unbekannt Abbildung zu jeder Zeit, nachdem der deal abgeschlossen ist (auch in der Mitte von einem trick). Entweder Mitglied der gegnerischen Mannschaft darf beantworten im Namen Ihres Teams. Wenn Sie eine Wette auf eine Zahl angenommen wurde (statt / gesehen), dann entweder Mitglied des Teams, das akzeptierte die Wette kann später vorschlagen, eine weitere Erhöhung der Punktzahl, indem Wetten auf das gleiche Bild wieder.

Auf eine bestimmte Zahl, die die teams setzen abwechselnd. Ein team, dessen Einsatz gesehen wird, kann die Wette auf die gleiche Figur erneut, bis das andere team hat die Wetten auf Sie. Auch, wenn eine Figur wurde, räumte ein (gutes), es kann natürlich nicht mehr auf zu setzen.

Wenn, wenn eine Reihe von Wetten durch andere teams, die den Wert einer Figur 7, die nächste Wette auf, dass die Abbildung ist '*Spiel aus*'. Wenn eine Wette von '*Spiel aus*' akzeptiert wird, dann gewinnt diese Figur, gewinnt das ganze Spiel (in der Regel 15 oder 18 Punkte). In dem seltenen Fall, wo das '*Spiel aus*' Wette kassiert das team Wetten würde score 7 Punkte.

Ein team kann zugeben, dass ein Bild zu jeder Zeit, auch wenn es noch nicht Wetten. Dies ist manchmal lohnt sich aus taktischen Gründen vor allem für das Spiel: ein team kann verkünden, "das Spiel ist gut" ("*das Spiel ist gut*"): spielen von tricks, die sofort aufhört und das Spiel wechselt in den show - phase.

Eine Figur ist immer Wetten, gesehen oder von einem einzelnen Spieler im Auftrag der Spieler das team. Wenn Sie eine Wette auf die Gleich oder Aufhänger ist angenommen, die Punkte, die gewonnen werden, die das team des Spielers, der das beste Gleich oder Aufhänger. Das beste Gleich oder Kleiderbügel müssen nicht gehalten werden, indem der Spieler oder die Säge Wette: die Figur konnte gewonnen werden, eine der beiden anderen Spieler, im Namen Ihres Teams. Dennoch, mit Ausnahme von blindeten-Wette (siehe unten) die einzelnen Spieler, oder sieht Gleich oder Kleiderbügel haben muss, ein Beispiel, dass die Figur in der hand haben - mindestens zwei gleiche Karten, wenn Wetten oder zu sehen, eine Gleich oder mindestens zwei aufeinander folgenden Karten einer Farbe, wenn Wetten oder sehen, wie ein Kleiderbügel.

Wenn eine Wette zugestanden ist, die Wetten-team gewinnt die Figur, vorausgesetzt, dass das Wetter können produzieren ein Beispiel, die Figur, auch wenn ein Mitglied des team Kassierte in der Tat erweist sich ein besseres Bild von diesem Typ.

Wenn die Mannschaften gewann zwei tricks und eine Karte geführt wurde der fünfte trick, es ist immer noch möglich, Wetten auf das Spiel. Jedoch, unter diesen Umständen ein Spieler ist nur erlaubt zu Wetten auf dem Spiel, wenn seine oder Ihre fünfte Karte ist eine Karte der Anzug, der geführt wurde oder eine Trumpfkarte oder eine Perllegg. Wenn solch eine Wette kassiert hat, ist es üblich zu sagen "*gut*

"bei Farbe" bedeutet, dass die Wette wird eingeräumt, vorausgesetzt, dass das Wetter zeigt, dass er Folgen können, der Farbe oder Trumpf mit seiner letzten Karte. Beachten Sie, dass ein Spieler einen bluff, indem Sie Wetten in der fünften Stich mit einer Karte, die nicht den Stich gewinnen, in der Hoffnung, dass die Gegner zugeben wird, vorausgesetzt, dass diese Karte der geforderten Farbe oder ein Trumpf, jedoch mit kleinen oder Perllegg. Beachten Sie auch, dass ein Spieler, der Wetten auf das Spiel während der fünfte trick mit Perllegg ist dadurch nicht eingeschränkt zu taufen diesem Perllegg wie eine Trumpfkarte oder eine Karte in der ausgespielten Farbe: kann es sein, getauft als jede Karte, die der Spieler wählt.

Beispiel 3 - die zwei teams sind im Norden und Süden, gegen Osten und Westen.

- Süd-Angebote.
- Trick 1. West spielt eine Karte aus. Bevor Norden spielt, Süd-Wetten über das Gleich. Ost sieht Süden die Wette. North spielt eine Karte, Osten spielt. Süd-Wetten über das Spiel, und im Osten sieht Süden die Wette. Süd spielt eine Karte und gewinnt den Stich. An dieser Stelle das Spiel vor und Gleich Wert sind jeweils 2 und der Aufhänger ist Wert 1. Norden und Süden nicht Wette auf das Spiel oder Gleich, da Sie auf Sie Wetten die meisten vor kurzem. Jeder kann die Wette auf den Kleiderbügel.
- Trick 2. Nach Süden führt eine Karte. West-Wetten "Drei" (3) auf die Gleich. Süden sieht West-Wette. West spielt eine Karte aus. North spielt eine Karte. Osten spielt und gewinnt den Stich. Das Gleich ist jetzt 3 Punkte Wert. Es ist nach Norden/Süden drehen, um die Wette auf der Gleich-und Ost/West drehen, um die Wette auf dem Spiel. Jeder kann die Wette auf den Kleiderbügel.
- ... und so geht das Spiel weiter

Sobald das Spiel Figur entschieden wird das Spiel beendet, und wenn die Gleich und Hanger sind nicht beide bereits beglichen haben, gibt es einen showdown, um zu entscheiden, wer gewinnt den übrigen Figuren. Es gibt zwei Möglichkeiten, in denen das Spiel entschieden werden kann, bevor alle Karten gespielt wurden:

- wenn ein team räumt dem Spiel, entweder als Antwort auf eine Wette oder spontan, oder
- wenn ein team gewonnen hat, drei tricks. Das team der Dritte trick ist als gewonnen, nur wenn alle vier Karten gespielt wurden, um es.

Die Show

Wenn die Spiel-Figur wird beschlossen, das Spiel endet **sofort**. Dies kann geschehen, in der Mitte ein trick, wenn ein team fordert das Spiel gut, der Punkt, in welchem Fall keine Karten mehr gespielt werden, um den trick.

Wenn die Gleich-oder die Aufhänger oder die beiden sind noch ungelöst, diese muss nun entschieden werden, von einem showdown. Dies geschieht in Stadien, die teams abwechselnd dreht, um zu zeigen, beginnend mit dem das team gewann das Spiel. (Die Verpflichtung, zu zeigen, Erstens ist ein Nachteil, das ist, warum ein team, dass hat keine Hoffnung zu gewinnen das Spiel wird oft zugeben, dass Sie es spontan.)

In jedem Stadium der die zeigen, die für jede Figur das ist noch nicht entschieden, das team muss zeigen, führen Sie eine der folgenden:

1. zugeben, dass die Figur, oder
2. Wettbewerb der Abbildung, durch die Enthüllung ausreichend, zusätzliche Karten aus den Händen, um zu zeigen, dass Sie haben eine Instanz, die Abbildung, die mindestens so gut ist, entweder als Gegner hat bisher gezeigt, oder

3. Wetten Sie auf die Abbildung (nur wenn es ist unbet, oder wenn es ist Ihre drehen um die Wette auf diesem Bild gesehen zu haben, der vorherigen Wette auf es).

In Fall 2, wenn eine Perlage offenbart wird, muss es getauft sein, an diesem Punkt, die Festsetzung der Karte, die Sie repräsentiert.

Wenn der zeigt, team-Wetten entweder auf der Abbildung, das andere team muss Sie beantworten jede Wette wie üblich (zugestehen, indem Sie sagen: es ist gut, zu akzeptieren, indem Sie sagen, dass Sie zu halten oder zu sehen, oder machen eine Zähler Wette, die wiederum beantwortet werden müssen). Wenn Sie eine Wette gesehen, die zeigen team muss nun entweder zugeben, dass die Abbildung oder den Wettbewerb zeigen mehr Karten, wenn nötig, wie in den Optionen 1 und 2 oben.

Wenn ein team vollständig drehen, um zu zeigen, wenn entweder die Figur ist immer noch umstritten, es ist jetzt das andere team an der Reihe zu zeigen. Sie haben die gleichen Optionen: zugeben Wettbewerb oder einer Wette auf jeder Figur, ist noch nicht geklärt.

Dies setzt sich Fort, wobei die teams abwechselnd das hinzufügen von noch mehr Karten, bis die Gleich und Hanger angesiedelt sind. Sobald alle zahlen zu lösen, die Ergebnisse werden aufgezeichnet, und die Karten sind gemischt für die nächste hand.

Wetten während der show

Während der show, die Mitglieder der zeigt, team Wetten können. Wenn sowohl der Gleich-und der Aufhänger sind ungeklärt, und ein Mitglied der zeigt, team Wetten auf eine dieser zahlen, die zeigen team muss auch zugeben, dass, einem Wettbewerb oder einer Wette auf das andere Bild , bevor das andere team zu beantworten die Wette.

Beispiel 4

- Zu Beginn des Spiels Nord-Wetten über das Gleich und Osten sieht es. Am Ende des ersten trick East/West announce '*das Spiel ist gut*', Kassierte das Spiel zeigen. So, jetzt ist es der Nord/Süd an der Reihe zu zeigen, denn Sie gewannen das Spiel.
- Stufe 1. South beschließt, die Wette auf den Kleiderbügel. Nord/Süd sind nicht erlaubt zu Wetten, auf das Gleich an dieser Stelle: ist es nicht Ihre umdrehung um die Wette auf den Gleich da Osten bereits nördlich Wette. Jedoch, Sie müssen zeigen eine Gleich (oder zugeben, dass es für die 2 Punkte), bevor Sie können, benötigen Ost/West, die Antwort auf die Kleiderbügel-Wette. So North, spielte eine 9, um den ersten Stich, zeigt ein weiteres 9 daneben. Jetzt Ost/West, zu beantworten haben, die Wette auf den Kleiderbügel. Ob West (zum Beispiel), sieht die Aufhänger, Norden/Süden zeigen müssen, ein Aufhänger (oder zugeben, dass es), um die Reihe zu zeigen. Auf der anderen Seite, wenn Ost/West zugeben, dass der Aufhänger point, North/South 's turn to show endet sofort, und es ist Osten/Westen drehen, um zu zeigen, oder Wetten auf die Gleich.

Während der showdown eine Wette kann wie gewohnt beantwortet werden mit eine erhöhen, was wiederum die beantwortet werden muss, und die Spieler können weiterhin heben Sie abwechselnd, bis einer Wette zugestanden ist oder gehalten wird. Wenn die Anzeige-team Wetten auf beide Gleich und Hanger, das andere team muss die Antwort auf beide Wetten, bevor die show fortgesetzt werden kann.

Die Gegner der Aufführung team nicht Wetten kann, außer durch die Reaktion mit einem raise auf eine Wette mit dem zeige-team. Wenn die Anzeige-team nicht Wette, das andere team muss warten, um die Wette, bis es Ihre umdrehung ist, zu zeigen.

Eine Karte zu validieren Wetten

Am Ende der showdown, bevor die Ergebnisse werden erfasst und die Karten geworfen, alle Spieler, die Wetten auf oder sehen Sie eine Abbildung muss zeigen ein Beispiel dieser Figur - mindestens zwei gleiche Karten für eine Gleich und in mindestens zwei aufeinander folgenden Karten einer Farbe für einen Aufhänger. Auch wenn die Figur wird von dem Spieler gewonnenen partner, der Spieler, Wetten oder die Säge muss ein Einsatz zeigen auch ein Beispiel für die Figur, aber klein. Eine Wette kann überprüft werden, indem eine Perllegg aus der hand und baptising es entsprechend. Allerdings ist es taktisch besser, wenn ein Spieler oder hält die Wette, die hat eine Natürliche, Gleich oder Aufhänger ("Gleich in der natur", "Hänger in der natur"), so dass das team bleibt frei, Ihre Perlaggen, wie Sie wollen. Wenn ein Spieler Wetten oder sieht eine Wette aber nicht zeigen ein Beispiel für das Bild, das team leidet Strafe - siehe Wertung unter.

Beispiel 5 - Fortsetzung von Beispiel 4

- Ost/West zugeben, dass der Aufhänger und Westen legt sich zwei Unters schlagen Norden zwei 9. Das ist Stufe 1.
- Stufe 2. Jetzt ist es an der Nord/Süd an der Reihe: Nord-Wettbewerbe der Gleich durch auslegen der 7 Glocken (Perllegg) und baptising es wie eine 9.
- Stufe 3. Es ist Ost/West drehen und West-Wetten "3" auf dem Gleich. Es scheint, als ob West hat wahrscheinlich eine Perllegg oder Dritten Unter, so dass, wenn die Nord/Süd-glauben und nicht schlagen drei Unters Sie rufen die Gleich gut für 2 Punkte. Alternativ können Sie sehen es in der Hoffnung zu gewinnen, 3 Punkte, wenn West blufft. Entweder Weg, bevor das scoring kann getan werden, im Osten muss auch zeigen eine Gleich - alle Gleich, sogar ein paar von 8 ist, wäre genug - da war es in Osten, nicht im Westen, die sahen, dass North die erste Wette. Auch der Süden muss zeigen einen Hänger da er die Wetten auf Sie.

Umgang mit Beziehungen

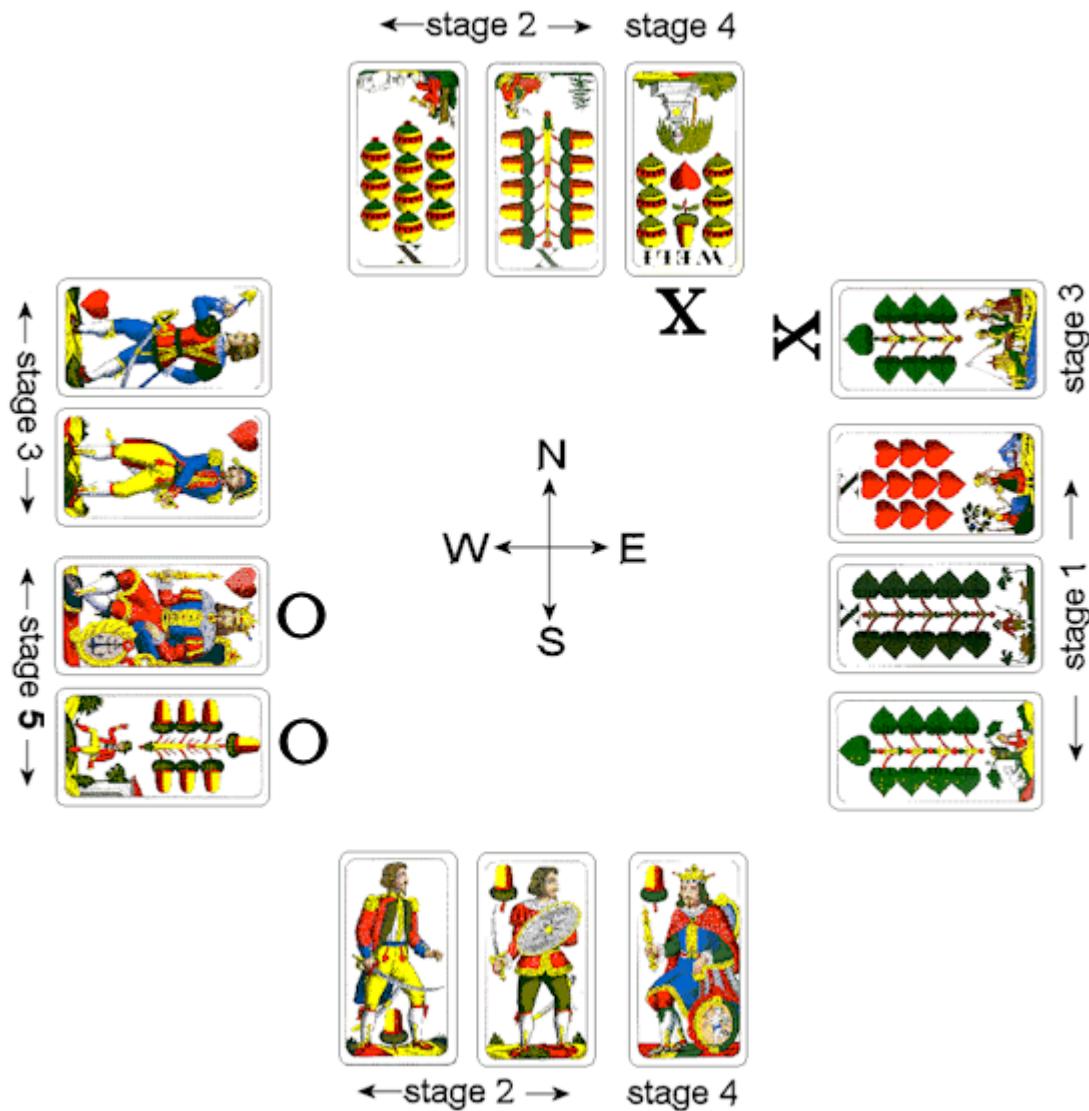
Wenn beide Mannschaften eine gleich hohe Gleich oder Kleiderbügel, die Figur gebunden ist (stehen), und keines der beiden Teams erzielt für Sie. Der Deutsche Ausdruck ist "*Das Gleich steht*" (die Gleich steht) oder "*Der Hänger steht*". Für die Zwecke von Gleich und Hanger, die Anzüge sind von gleichem Wert, und die Perlaggen sind gleich um die Karten, die Sie vertreten, so zum Beispiel die Gleich würde gebunden werden, wenn ein Spieler von einem team hat drei Natürliche Könige, ein Spieler von der gegnerischen Mannschaft hat ein Kingsize-und zwei Perlaggen getauft als Könige, und niemand hat Sie drei Asse oder vier von einer Art. Der Aufhänger gebunden, wenn ein Spieler 10-9-8 von Herzen, und einen Gegner hat, 10-9-8 von Eicheln und niemand hat eine bessere Bügel - sogar, wenn entweder die Herzen oder Eicheln sind Trumpf.

Während der show, wenn der **Gewinner** den Spiel verlassen, eine Figur die stehend (gebunden) am Ende der Reihe zu zeigen, Sie sind nicht erlaubt, um diese zu verbessern, Abbildung in einem späteren Spielzug zu zeigen. Auf der anderen Seite die **Verlierer** das Spiel nicht über diese Einschränkung. Sie können hinterlassen Sie eine Figur stehen und fügen Sie eine Karte zu verbessern, Sie bei Ihrem nächsten Spielzug zu zeigen.

Beispiel 6

- Nach dem Abschluss und vor dem ersten Stich, Nord - /Süd-sagen, das Spiel ist gut so, Ost/West, gewinnen Sie das Spiel zeigen und zuerst zeigen.
- Stufe 1: East schreibt das Blatt 10 und Herz 10 für die Gleich und fügt das Blatt 9 zu machen, einen Bügel in den Blättern.

- Stufe 2: Nord zeigt den 10 von Eicheln und schellen und Süden zeigt die Ober und Unter von Eicheln, also im moment der Gleich steht und N/S-gewinnt den Kleiderbügel.
- Stufe 3: West zeigt nun den Herz-Ober und Unter und sagt: "Hanger steht" - der Hänger steht. Osten zeigt 7 der Blätter, die ist eine Perlagg da die Blätter sind Trümpfe, und baptises es wie die 10 der Blätter, so dass jetzt die E/W-gewinnen, der Gleich mit drei Zehnen.
- Stufe 4: South fügt der König von Eicheln, so dass N/S gewinnen die Kleiderbügel. North fügt der Weli und baptises es als eine weitere 10 Blätter so, dass die Gleich stehen Sie wieder. Weil N/S verloren das Spiel vor Sie sind erlaubt, um zu verbessern Ihr Gleich, obwohl Sie ließ ihn stehen, bevor.
- Phase 5: West produziert zwei weitere Perlaggen: der König der Herzen und die 7 der Eicheln. Diese können nicht getauft werden, da das Ass und König der Herzen zu gewinnen, der Aufhänger: E/W verließ den Bügel stehend letzten Zeit, und da gewannen Sie das Spiel Sie sind nicht berechtigt, die Verbesserung Ihrer Kleiderbügel. Daher West baptises beide Perlaggen als Obers der Blätter, so dass E/W sind jetzt gewinnen die Gleich.
- Stufe 6: N/S haben schon gewonnen der Aufhänger. Wenn die Nord eine zweite Perlagg kann er sich taufen es da noch ein anderes 10. In diesem Fall N/S wird gewinnen, der Gleich-als auch mit Nord-vier 10 ist, es sei denn, Osten hat der Ober von Blättern oder Osten oder Westen hat eine andere Perlagg.



In dem obigen Beispiel, in einem echten Spiel gibt, würde es fast sicher gewesen Wetten während der show. Für die Klarheit der Wetten, die ausgelassen wurden in der obigen Beschreibung.

Basierend auf den Karten, die oben gezeigt, indem Sie sich mit Ihren Perlaggen anders E/W gewinnen konnten Anhänger und verließ das Gleich stehen, anstatt zu gewinnen, die Gleich und verlieren den Kleiderbügel. Welche geklappt hätte besser ist, hängt von den endgültigen Werten der Gleich und

Hanger, so bestimmt der Wetten.

Scoring

Nachdem alle Werte wurden gelöst, die Punkte erzielt, die jedes team aufgenommen werden. Das team, das über mehrere Runden hinweg, erreicht die vereinbarten Ziel-Ergebnis (in Südtirol normalerweise 18 Punkte), gewinnt das Spiel.

Auf dem Punkteblatt die Ziel-score geschrieben, oben und unten, es sind zwei Spalten: die Spalte auf der rechten Seite für den Torschützen der Mannschaft und der Spalte auf der linken Seite für Torjäger der Gegner. Nach jeder Runde werden die Punkte gezählt, die von jeder Mannschaft aufgenommen werden. Für das Beispiel nehmen wir an, E/W-Wette auf die Gleich-und N/S-sah (gehalten) der Einsatz, - E/ - W-Wette auf das Spiel-und N/S nannte es gut (kassiert) und im showdown N/S gewann den Anhänger ohne Einsätze. Der Torjäger Osten wird schreiben 1 in der linken Spalte (für den Aufhänger gewann durch N/S) und 3 in der rechten Spalte 1 für das Spiel plus 2 für Gleich).

Traditionell, die erzielt werden, nicht zusammengerechnet, wie das Spiel geht. Das Punkteblatt auf der rechten Seite zeigt ein Spiel, in dem Sie nach 3 beschäftigt sich der Torjäger hat das team erzielte 5 Punkte und die andere Mannschaft 6.

Wenn ein team eine Kerbe, die ist nur ein Punkt kurz vom Ziel - zum Beispiel 17 Punkte in einem 18-Punkte-Spiel oder 14 Punkte, die in einem 15-Punkte-Spiel - eine vertikale Linie gezeichnet, die durch Ihre Spalte erzielt: Sie sind sagte zu werden, "gestrichen" und spezielle Regelungen ins Spiel kommen - sehen Endspiel unten. Da es möglich ist, um zu gewinnen mehrere Punkte in ein Geschäft, ein team kann das Ziel erreichen und das Spiel zu gewinnen, ohne vorher wurden gestrichen.

2	1
0	3
4	1

In einem engen Spiel, wo beide teams könnte potenziell haben Sie genug Punkte, um das Ziel zu erreichen, die auf die endgültige Angebot, die Gewinner werden durch die Bewertung der zahlen in der folgenden Reihenfolge:

1. Punkte für Figuren, die haben schon zugestanden, in der Reihenfolge, in die Sie berufen waren gut.
2. Punkte für Figuren, die gesetzt wurden und gehalten wird, in der Reihenfolge, in der Sie waren die ersten Wette auf.
3. Punkte für unbet zahlen in der Reihenfolge Gleich, Kleiderbügel, Spiel.

Wenn ein Spieler, der gewettet hat oder gesehen, die Gleich oder Kleiderbügel schlägt fehl, um zu zeigen, ein Beispiel, dass die Zahl der Spieler das team Strafpunkte 2 Punkte abgezogen von Ihre Punktzahl und können nicht mit Punkten in diesem Angebot. Zusätzlich, wenn das andere team kann zeigen ein Beispiel dieser Figur und gewinnen Sie die Punkte für Sie. Ausnahme: der 2-Punkte-Strafe gilt nicht im Falle einer blind (siehe unten).

Endspiel

Ein team, dass ist *gestrichen*, brauchen nur einen Punkt zu gewinnen, ist nicht erlaubt zu Wetten, auf jedem Bild. Allgemein, wenn eine Figur wurde bereits Wette und hielt für eine Partitur, die ausreichen würde, für ein team, das Ziel zu erreichen, wird das team keine Wette auf die Abbildung.

Beispiel 7

Das Ziel für den Gewinn des Spiels beträgt 18 Punkte. N/S nur noch 15 Punkte-und E/W 9. E/W-Wette auf die Gleich-und N/S-siehe die Wette. Später N/S Wette auf das Spiel und E/W zugestehen. Mit dem Punkt für das Spiel bereits gewonnen, die 2 Punkte für die Gleich würde sein genug, um N/S, um eine

gewinnen-insgesamt 18 Punkte. Daher N/S sind nicht erlaubt zu Wetten "3" auf dem Gleich. N/S, sind aber frei um die Wette auf die Aufhänger, die ist derzeit im Wert von nur einem Punkt (unbet).

In der Tat, wenn Sie *gestrichen*ist, würde es nur selten in Ihrem Interesse zu Wetten, auch wenn Sie erlaubt wurden. Der Gegner kann nicht leisten zu rufen Sie Ihre Wette gut ist, da sonst verlieren Sie das Spiel. So das nur die Wirkung Ihres Einsatzes wäre verleihen Sie Ihren Gegnern mehr Punkte zu gewinnen Sie das Bild. Ein weiterer Weg, um die obige Regel ist, dass Sie nur erlaubt zu Wetten, wenn die Gegner haben den Platz einzuräumen, ohne automatisch geben Sie das Spiel.

Wenn beide teams *gestrichen* (Sie haben 17 Punkte, jeder mit einem Ziel von 18) keine Wetten sind erlaubt, und eine spezielle Regel in Kraft tritt. Wenn jeder Spieler eine Gleich-oder Hänger, die aus mindestens 3 Karten, die das Spiel gewonnen das beste Gleich oder Aufhänger. Für diesen Zweck wird eine Figur mit mehr Karten ist immer besser, so zum Beispiel ein 4-Karten (*viertiges*) Aufhänger ist besser als ein 3-Karte (*dritziges*) Gleich. Wenn die zahlen gleich viele Karten Gleich schlägt einen Aufhänger.

Die Prozess ist wie folgt. Beginnend mit dem Spieler Links neben dem Kartengeber im Uhrzeigersinn jedem Spieler ist eine Zahl von 3 oder mehr Karten erklärt hat, indem er "*tritt ditzig (viertig/fünftig) erlaubt?*" - "ist eine 3-Karte (4-Karte/5-card) Abbildung erlaubt?". Die übrigen Spieler die Antwort "*nicht erlaubt*" - "nicht erlaubt", wenn Sie eine Figur mit ebenso vielen oder mehr Karten, oder "ja", wenn Sie es nicht tun. Der Spieler mit der besten Figur (die meisten Karten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand der Spieler enthüllen Sie zuerst, ob Ihre Figur ein Gleich-oder einen Bügel und dann, wenn nötig, wie hoch.

Wenn beide teams *gestrichen* und niemand hat eine Gleich oder Kleiderbügel von mehr als 2 Karten, dann werden die Karten gespielt und das team, dass dauert 3 tricks, erzielt das Spiel Punkt und gewinnt das Spiel. Das gleiche passiert, wenn es ein Band gibt für das beste Gleich oder Kleiderbügel - zum Beispiel zwei gegnerische Spieler haben gleich 4-Karte Hangers, wie U-10-9-8 in verschiedenen Farben und es gibt keine 4-Karte Gleich.

Es ist möglich für beide Seiten zu werden *gestrichen*, während die spielen. Wenn die Gleich und Hanger sind **beide** unbet an dieser Stelle die oben genannte Regel mit ins Spiel kommt und eine 3-Karte Gleich oder Aufhänger ist erforderlich, um zu gewinnen. Zum Beispiel in einem 18-Punkte-Spiel, die Partitur ist 17-16 und das team mit 16 Punkten-Wetten über das Spiel. Wenn die 17-point-team aufrufen, das Spiel gut, der score ist 17-17, und niemand Wetten können. Das beste Gleich oder Hänger, die aus mindestens 3 Karten hat, gewinnt das Spiel. Wenn keine Seite eine, oder es ist ein Unentschieden, keines der beiden Teams erzielt und seit dem Spiel Punkt wurde bereits vergeben, es muss einen neuen Umgang mit beiden teams *gestrichen*.

Auf der anderen Seite, wenn Sie bei einem score von 17-16 in einem 18-Punkte-Spiel, das die Mannschaft mit 16 Punkten-Wetten über (sagen) der Gleich-und der 17-point-team räumt ein, und das Ergebnis ist 17-17, und die besten Kleiderbügel gewinnen wird. Eine 2-Karten-Aufhänger ist in diesem Fall ausreichend. Wenn niemand einen Kleiderbügel oder Kleiderbügel steht, dann das team, das gewinnt 3 tricks gewinnt.

Blind-Einsätze

Players may bet blind (*ungesehen*) on any or all figures at the start of a hand, before they see any of their cards. Normally this option is only used as an emergency measure by a team that is far behind, having for example 11 points or fewer when the opponents are *gestrichen* in a 15-point game. A blind bet can only be made before the cards are cut, when it is not known whether any Perlagen will be acquired through the cut. The opponents are allowed to wait until the cards have been dealt and then discuss which blind bets to hold or call good, based on their hands. If more than one figure has been bet blind, the bets are considered to have been made in the order Gleich, Hanger, Spiel.

If a team bets on the Gleich or Hanger blind, but it turns out that they do not have that figure at all, they cannot score for it even if the opponents called it good. On the other hand, there is no penalty for having bet blind without holding the figure.

A blind bet on all three figures can be expressed by saying "*Höll auf!*" (raise hell).

Communication and Signals

Communication between partners is allowed throughout the game by talking and by means of visual signals. Players are not however allowed to show their cards to their partner. Players are under no obligation to tell the truth, and misleading the opponents in order to support a bluff is an important part of the game.

All conversation and signals should be in principle observable by the opponents. For example, it would be illegal to take your partner aside for a discussion out of earshot of the opponents.

It is usual to agree a system of visual signals representing particular cards or states of play. This system and the meanings of signals vary from place to place. Since there is no universally agreed code, some prior discussion of signals is advisable if playing with a new partner or with an unfamiliar group of players. Partners are allowed to devise and agree their own system, and they do not have to disclose the meanings of their signals to their opponents. As examples, the table below lists commonly used signals as given in the book by Plankensteiner mentioned in the introduction, and a somewhat different system used by the players at the Noaflhaus in Telfs.

Meaning	Signal (Noaflhaus)	Signal (Plankensteiner)
Martl (King of hearts)	Raise eyebrows or look upward	Look upward
Weli	Form lips into kiss	Form lips into kiss
Seven of bells	Blink with right eye	Raise right shoulder
Seven of acorns	Blink with left eye	Raise left shoulder
Trump Sieben	Blinzeln mit dem linken Auge	Blink
Trump Unter, Ober	Schulter heben	Blinken (einmal für jedes)
Ace of trumps	Strecken Daumen	Strecken Daumen
Kleine trumps	Zeigen mit Fingern	Unauffällig Trommeln mit den Fingern
Keine trumps oder Perlaggen	Kopf Schüttel oder Falten Nase	Kopf Schüttel oder Falten Nase
Vier-Karte oder besser Gleich	Die horizontale Bewegung der hand	Bewegen Sie den Kopf nach rechts
Vier-Karte oder besser Hanger	Vertikale Bewegung der hand	Kräftig Kopf

Die Spieler beginnen kann, melde, sobald die ersten Karten ausgeteilt werden. Optische Signale sind offensichtlich am besten, wenn man den partner aufmerksam zu sein und die Gegner sind nicht auf der Suche. Auf der anderen Seite ist es völlig legal, signal eine Karte, die Sie nicht haben, um zu täuschen die Gegner, wenn Sie sind beobachtete Sie, obwohl dies natürlich auch Risiken irreführend partner.

Spieler können sich auch gegenseitig Fragen, die im Zusammenhang mit Signalen (wie "tun Sie haben?", kombiniert mit das signal für die gewünschte Karte). Spieler können auch diskutieren, welche Karte zu spielen, ob zu Wetten, wie Sie reagieren, um eine Wette abzuschließen, und so auf. Hubert Auer schlägt vor, dass es nützlich ist, zu vereinbaren, ein zusätzliches signal, dessen Bedeutung ist, dass der jüngste signal, das Sie gab, war falsch!

Hinweise auf Grundlegende Taktiken

Es ist selten, dass eine ganze Menge zu gehen, ohne irgendwelche Wetten. Die Günstigste Zeit, um zu Wetten ist in der Regel genau , bevor Sie oder Ihr partner eine Karte zu spielen - zu jeder anderen Zeit, es lohnt sich, zu warten und sehen, was der Gegner als Nächstes tun wird. Wenn es ist Ihre drehen zu spielen, übersehen Sie nicht die Möglichkeit, dass es Wert sein kann, Wetten auf etwas, Ehe er Ihre Karte.

In den spielen ist es normalerweise am besten zu speichern Perlagen für die spätere tricks, hält die Flexibilität bereitstellen, die Sie als notwendig, um zu gewinnen, was Bild am wertvollsten ist.

Vorteilhaft kann es sein, zugeben, dass das Spiel spontan, wenn Sie glauben, dass Ihr team ist unwahrscheinlich, es zu gewinnen. Dies zwingt das andere team beginnen die show und haben Sie den Vorteil sehen einige Karten vor, die zeigen (oder Wetten auf) eine eigene.

Wenn einer der Gegner Wette auf die Gleich oder Kleiderbügel früh im Spiel, ist es oft lohnend zu halten, die Wette, auch wenn Sie nicht erwarten können, um zu gewinnen die Figur. Zum Beispiel, wenn Sie setzen auf die Gleich, und Sie halten es, Sie kann brauchen, um zu widmen einige Ihrer Perlagen zu gewinnen, der Gleich, inzwischen so dass Sie gewinnen Anhänger und vielleicht auch das Spiel. Wenn Sie zugegeben hatten das Gleich, Sie hätten nur nötig, die zeigen einen kleinen natürlichen Gleich (wie ein paar von 8) zu sammeln, die zeigen, verlassen Sie frei, um die Bereitstellung Ihrer Perlagen, um Ihnen zu helfen gewinnen Sie das Spiel und Kleiderbügel.

Anfänger sind oft versucht, zu geben, mehr Informationen, als notwendig ist, durch Gespräch und Signale. Es ist besser, nur zu geben, die information, dass Ihr partner wirklich braucht. Insbesondere, wenn ein Spieler mit einer starken hand sollte in der Regel nicht für signal-Karten, sondern Fragen, die schwächeren partner für Informations-und dann nehmen Sie kostenlos an den spielen. Spieler sollten auch Bedenken, die Möglichkeit, gelegentlich zu Lügen oder ein Falsches signal zur Unterstützung einer späteren bluff zu halten oder den Gegner in eine gewisse Unsicherheit über die Reale situation. Es kann profitabel sein, vortäuschen einer schlechten hand, wenn Sie haben eine gute, verlockend, den Gegner zu Wetten, so dass Sie heben kann.

Oft wird es wichtig sein herauszufinden, ob der partner hat eine Natürliche, Gleich oder Kleiderbügel, um die Wette auf diesem Bild, ohne dass das team seine Perlagen zu überprüfen die Wette sollte das andere team aufgeben.

Eichelperlagen

Dieses Spiel unterscheidet sich von der "Innsbruck" - version, die es gibt fünf ständigen Perlagen, anstatt vier. 7, Unter-und Ober of acorns (*eichel*) sind immer wild und Eicheln kann nicht sein Trum pf. Diese version ist gespielt, im Bezirk Imst, westlich von Innsbruck, und in einigen Orten in Südtirol.

Es gibt immer acht Perlagen, Rangfolge von hoch nach niedrig wie folgt:

1. Der König der Herzen, bekannt als **Martl**
2. Die Sechs Glocken, bekannt als der **Weli**

3. Die Trumpf-Sieben, bekannt als die **Spitz**
4. Die Trump Unter
5. Die Trump-Ober
6. Die Sieben Eicheln
7. Die Unter der Eicheln
8. Ober of acorns

Beachten Sie, dass Sie in diesem Stil die Sieben Glocken ist ein Perllegg **nur**, wenn die Glocken sind Trumpf.

Die grundlegende Struktur des Spiels - das Spiel -, Wett- und scoring-sind die gleichen wie in der Innsbruck-Stil. Es gibt ein paar Unterschiede betreffen die Bestimmung der Trumpffarbe auf den start des Spiels, das Endspiel und die Signalisierung, die nachfolgend erläutert werden.

Der Deal

Wie üblich der Geber mischt die Karten, der Spieler rechts schneidet, halten eine ständige Perlagen gefunden, und der Händler befasst sich damit, dass jeder Spieler hat fünf Karten. Der dealer dreht dann die nächste Karte auf. Wenn es ist nicht eine Eichel, die Farbe der aufgedeckte Karte ist Trumpf. Wenn die aufgedeckte Karte ist eine Eichel, deckt der dealer eine weitere Karte und dreht sich weiter Karten, bis ein nicht-Eichel gefunden. Wie üblich, ist die Trumpffarbe aufgedeckt auf top der nicht ausgeteilten Teil des Decks, und alle Eicheln, die ausgesetzt wurden, die in den Prozess Längsseite. Es gibt nun die folgenden Möglichkeiten des Austausches.

1. Wie üblich, wenn die aufgedeckte Trumpfkarte ist eine Perllegg und der dealer hat eine Natürliche Karte der Trumpffarbe, die Händler tauschen können diese für die aufgedeckte Karte. Wenn der Händler hat keine natürlichen Trumpf kann der partner des Gebers exchange. Wie gewohnt ein natürliches Herz ersetzt werden kann der Martl oder eine Natürliche bell für die Weli.
2. Wenn die aufgedeckte trump ist ein Perllegg und weder der Händler, nicht der partner des Gebers hat eine Natürliche Karte dieser Farbe, aber der Händler hat Sie eine Eichel Perllegg (7, Unter oder Ober), kann der Händler ein "upgrade" dieser Perllegg durch den Austausch es für die aufgedeckte Trumpfkarte. Wenn der Händler keinen Eichel Perllegg, das Recht auf aktualisieren geht auf Händler-partner.
3. Wenn jede Eichel Perlagen ausgesetzt waren, während die trump-Prozess oder aktualisiert wurden, und der Händler hat jede Natürliche Eicheln, diese können ausgetauscht werden für die freiliegende Eichel Perlagen. Wenn nach dieser jede Eichel Perlagen bleiben und Händler, hat keine mehr natürlichen Eicheln, das Recht auf Austausch natürlichen Eicheln für Eichel Perlagen geht auf Händler-partner.

Variante. In Imst und Tarrenz, wenn alle Perlagen bleiben, nachdem der Händler das team erschöpft haben Ihren Austausch und upgrade-Möglichkeiten, das Recht auf Austausch oder upgrade geht Händlers linken Gegner, und dann auf den rechten Gegner. In anderen Orten des Händlers Gegner sind nicht erlaubt zu Austausch oder upgrade.

Signale

Die extra Perlagen benötigen ein anderes system der optischen Signale. In seinem Buch, Hubert Auer nennt die folgenden:

Bedeutung	Signal
-----------	--------

Martl (König der Herzen)	Blick nach oben
Weli	Form küssen
Sieben der Trumpffarbe	Zeigen Sie die Spitze der Zunge
Unter, Ober in der Trumpffarbe	Blinken des rechten Auges (einmal für jedes)
Eichel Perlaggen	Blinzeln mit dem linken Auge (einmal für jedes)
Ace of trumps	Strecken Daumen
King of trumps	Strecken aus Zeigefinger
Kleine trumps	Zeigen Sie mit kleinen finger
Keine trumps oder Perlaggen	Sanftes schütteln des Kopfes
Vier-Karte oder besser Gleich	Heben Sie die Rechte Schulter oder den Kopf nach rechts verschieben
Vier-Karte oder besser Hanger	Heben Sie die linke Schulter oder verschieben Kopf nach Links

Scoring-und Endspiel

Das Spiel, gespielt wird in der Regel an eine Ziel-Punktzahl von 15 Punkten.

Wenn beide teams sind *gestrichen* - mit dem Spielstand von 14:14 in einem 15-Punkte-Spiel - eine Gleich oder Kleiderbügel von mindestens *vier* Karten, die benötigt wird, um zu gewinnen. Ein 5-Karten-Zahl schlägt einen 4-Karte Abbildung, aber wenn die längste Figur gehalten, die von jedem team die gleiche Länge haben, wenn niemand einen 4-Karte oder bessere Abbildung, die die Karten gespielt und das Spiel entscheidet.

Also in dieser version des Spiels, wenn beide teams sind *gestrichen*, und zum Beispiel ein Spieler ein *viertiges Gleich*, ein Gegner hat ein *viertiger Aufhänger*, und niemand hat eine *fünftig*, das team, das gewinnt drei tricks das Spiel zu gewinnen.

Zwei-Spieler-Spiel

Zwei Personen können spielen, mit den gleichen Regeln wie die vier-Spieler-Spiel, offensichtlich ohne die Signale und Diskussion.

Anstatt sich fünf Karten auf der Hand, es ist mehr interessant zu sieben Karten ausgeteilt an jeden Spieler, in der Regel eine charge von jeweils zwei, dann drei, dann mit der offenen Trumpfkarte, dann noch jeweils zwei, oder an einigen stellen je drei, dann ist der trump, dann vier. In diesem Fall vier Stiche werden benötigt, um zu gewinnen das Spiel zeigen.

Sechs-Spieler-Spiel

Dies kann gespielt zwischen zwei teams von drei, jeder Spieler sitzend zwischen zwei Gegnern. Vier Karten an jeden Spieler ausgeteilt werden, die in zwei Runden von zwei, und die Spiel-und scoring sind die gleichen wie in den vier-Spieler-Spiel. Es ist möglich, dass jede Mannschaft gewinnen wird, zwei tricks in dem Fall, dass keine Mannschaft das Spiel von Punkt - der Spruch ist "*das Spiel ist hin*". Die übrigen Regeln sind dieselben wie für vier Spieler.

Es wäre möglich für sechs Spieler zu spielen, mit fünf Karten auf der Hand haben, zumindest unter Innsbruck Regeln, aber mit 30 Karten in den Händen der Spieler, der eine Karte gesehen, die durch den cutter und eine Karte, die sich für trumps nur eine Karte, bleibt ungesehen. Wenn Sie versucht zu spielen, sechs-Spieler-Eichelperlagen mit 5 Karten auf der Hand, würde es unmöglich sein, die Trumpffarbe, wenn die drei Karten nicht in der Hand der Spieler waren alle Eicheln.

Drei-Spieler-Spiel

Jeder Spieler spielt für sich selbst, und die Partitur sheet deshalb hat drei Spalten mit den Torschützen der Spalte auf der rechten Seite. Da es keine Partnerschaften, es gibt keine Signale oder Diskussion.

Sieben Karten an jeden Spieler ausgeteilt werden, wird normalerweise eine charge von jeweils zwei, dann drei, dann mit der offenen Trumpfkarte, dann noch jeweils zwei, oder an einigen stellen je drei, dann ist der trump, dann vier.

Vier Stiche werden benötigt, um zu gewinnen das Spiel. Sehr oft wird niemand gewinnen, mehr als drei tricks, in dem Fall niemand erzielt für das Spiel (*das Spiel ist hin*).

Die Spiel-und scoring sind im wesentlichen die gleichen wie in den vier-Spieler-Spiel. Wie üblich ist es möglich, Wetten auf das Gleich, den Hanger oder das Spiel. Wenn ein Spieler das Spiel pausiert wird und die anderen Spieler beantworten müssen streng in Reihe. Wenn beide Gegner des Wettkunden die Wette "gut" der Spieler erzielt 1 Punkt für die Figur. Wenn eine oder beide der Spieler die Gegner halten das Ergebnis für die Zahl 2, aber ein Spieler, der gesagt hat, "gut", um eine Figur kann nicht gewinnen es. Im Fall der Gleich oder Aufhänger, wenn es ist Einsatz, als gut durch die ersten Gegner und hielt von der zweiten, die Figur gewonnen werden können, unabhängig von der Wetter und der Halter hat das bessere Beispiel, die Figur, ohne auf die Karten des Spielers, der kassiert.

Hat ein Spieler statt einer Figur können anschließend heben es drei, in welchem Falle dieser seine(N) Gegner, die nicht schon genannt, dass die Figur gut beantworten müssen, wiederum. Wenn die Erhöhung ist gut hieß, die Spieler erhalten 2 Punkte. Wenn es ist gehalten, die Figur erhält 3 Punkte für den Spieler, der gewinnt.

Es gibt einige spezielle Regeln für Sportwetten, das halten und die Erhöhung gelten nur zu den drei-Spieler-Spiel.

1. Erhöhungen um mehr als 3 Punkte sind nicht zulässig, wenn gibt es drei Spieler - dies ist zu verhindern, dass zwei Spieler von Absprachen gegen den Dritten durch wiederholtes heben sich gegenseitig.
2. Wenn die Spieler im Uhrzeigersinn mit A, B und C, Spieler A setzt auf eine Figur und Spieler B hält, dann Spieler C nicht haben, etwas zu sagen. In dieser situation kann Spieler C gewinnt die Figur, als hätte er auch gehalten, aber im Fall der Gleich-oder Aufhänger-C ist nicht verpflichtet, an einem Beispiel der Abbildung. Player B 's halten im wesentlichen gibt Spieler C-eine freie Fahrt.
3. Wenn der Spieler Wetten auf eine Zahl, und Spieler B sagt "gute" Spieler C hat, um zu entscheiden, ob zugeben, zu halten oder zu erhöhen, und wenn der Spieler C hält oder wirft eine Gleich-oder Aufhänger er ist verpflichtet, die Figur am Ende des Spiels. B, der sagte: gut, nicht bekommen eine Kostenlose Fahrt in diesem Fall nicht gewinnen kann die Abbildung.
4. Wenn Spieler A setzt eine Figur und Spieler B hält, Spieler C kann sofort zu erhöhen, um "3". Diese Erhöhung muss zunächst beantwortet werden, die von Spieler A und dann, wenn Spieler A sagt "gut", Spieler B muss auch beantworten. Wenn Spieler A hält das erheben, Spieler B angenommen halten, wie gut (er hätte nichts zu gewinnen, indem Gegentreffer) und jeder der drei Spieler gewinnen können, die die Figur.

5. Wenn der Spieler Wetten mit einer Figur, wäre es theoretisch möglich, dass die B zu erhöhen bis zu 3 sofort, aber in der Praxis ist dies nie getan. Es ist taktisch besser für B hält das erste und warten, um zu sehen, ob C erhöht, um "3". Wenn C tut nichts, B heben Sie dann auf "3", und diese Erhöhung muss zunächst beantwortet werden, indem Sie C. Wenn C sagt "gut", Antworten muss, aber wenn C ist Eine automatisch davon ausgegangen zu halten, als auch.

Wie üblich, ein Spieler setzt, erhöht, oder aktiv hält eine Gleich-oder Bügel müssen in der Lage sein, zu zeigen, ein Beispiel dafür, dass die Abbildung. Wenn Sie dies nicht tun, können Sie nicht mit Punkten, die in diesen deal ein und statt zwei Strafpunkte werden abgezogen von Ihre Punktzahl.

Wenn das Spiel Punkt ist beschlossen, bevor der Letzte Stich, der Sieger von dem Spiel, beginnt der show, die Erlöse in ähnlicher Weise wie die vier-Spieler-Spiel. Angenommen, dass der Gleich-und der Aufhänger sind noch nicht behoben, der Spieler, gewann das Spiel müssen zunächst entscheiden, ob Preisausschreiben, Wetten, oder zugeben, dass jede dieser Figuren. Alle Wetten, die beantwortet werden muss, indem die zwei anderen Spielern, um wie gewohnt. Nachdem alle Einsätze getätig wurden beantwortet und entschieden hat, welche Figuren zu bestreiten und legte die notwendigen Karten, ist es an der Reihe der nächste Spieler im Uhrzeigersinn (B), zu handeln, sich einzustehen, was oder Wetten auf jedes Unentschieden Abbildung. Wenn B die Aktion abgeschlossen ist und B gezeigt hat, die notwendigen Karten, es ist C an der Reihe, dann Eine und so weiter im Uhrzeigersinn, bis beide Figuren sind gelöst.

In den drei-Spieler-Spiel gibt es kein äquivalent für die Taktik in der Partnerschaft-Spiel, wo ein team spontan räumt dem Spiel, um ihn zu zwingen, das andere team zuerst zeigen. Ein Spieler kann nicht einseitig zugeben, dass das Spiel, wenn es nicht Wette. (Auch wenn zwei Spieler wussten, dass Sie keine chance hatte, zu gewinnen Spiel, es ist nicht unbedingt in Ihrem Interesse zu geben, da der Dritte Spieler, der vielleicht nicht in der Lage, vier Stiche.)

Es ist keine blind-Einsätze in den drei-Spieler-Spiel. Im Endspiel Punkte in der gleichen Reihenfolge wie in der vier-Spieler-Spiel.

Die anderen Regeln sind die gleichen wie in der vier-Spieler-Spiel. Die Regeln darüber, welche Karten sind wild (Innsbruck oder Eichelperlaggen) befolgen Sie die lokalen Gewohnheit.

Strafperlaggen

Diese Variante für drei Spieler Perlaggen gespielt wird in und um Hall und Absam, etwa 10 km östlich von Innsbruck. Jeder Spieler beginnt mit 9 Punkten, und der erste Spieler, der null erreicht, gewinnt. Punkte werden abgezogen, bis ein Spieler eine Punktzahl für den Gewinn einer Figur, aber wenn ein Spieler Wetten auf oder aktiv hält eine Figur und nicht gewinnen, Strafe Punkte (*Strafpunkte*) sind Hinzugefügt.

Dies ist eine form der Eichelperlaggen. Die wild cards (Perlaggen) von der höchsten bis zur niedrigsten, sind:

König der Herzen (Martl), Weli, 7 Glocken, 7 von Eicheln, (7 Trumpffarbe), Unter der Trümpfe, Ober der Trumpffarbe, Unter der Eicheln Ober of acorns.

Es gibt also 9 Perlaggen, wenn Blätter oder Herz Trumpf ist aber nur 8 wenn die Glocken sind Trumpf. Eicheln werden kann trumps.

Sieben Karten ausgeteilt werden: ein Stapel von jeweils drei, dann tauchte trump dann jeweils vier. Wenn die aufgedeckte Trumpfkarte ist eine Eichel, weitere Karten werden dann gedreht, bis mit einer anderen Farbe gefunden wird. Die Händler können Austausch ein gewöhnlicher trump für einen sich bis

Perlag der gleichen Farbe und gewöhnliche Eicheln für Eichel Perlaggen. In diesem Spiel, im Gegensatz zu den Eichelperlaggen spielte bei Imst, eine Eichel Perlag nicht aktualisiert werden kann durch den Austausch es für eine nicht-acorn Perlag. Andere Akteure als die Händler sind nicht erlaubt zu hand tauschen-Karten für die aufgedeckte Karten.

Das Spiel und zeigen Sie ähneln normalen drei-Spieler, Perlaggen und vier Stiche werden benötigt, um zu gewinnen das Spiel.

Wenn ein Spieler (A) Wetten auf eine Zahl, die die Gegner reagieren wiederum. Der erste Gegner (B) Antworten mit "gut" oder "halten". Wenn B sagt "gut", C sagen kann "gut" oder "halten" oder zu erhöhen, auf "3". Wenn die B sagte: "halten", C nicht brauchen, etwas zu sagen, aber erlaubt ist, zu erhöhen um die "drei". Dies ist das gleiche wie im normalen drei-Spieler-Spiel, aber die Folgen sind etwas anders.

- Wenn beide Gegner sagen, "gut", das Wetter Ein sofort gewinnt die Figur an und zieht mit einem Punkt.
- Wenn der erste Gegner (B) sagt "gut", aber der zweite Gegner (C) hält, kann Spieler B nicht mehr konkurrieren für die Figur. Je nachdem, welche der beiden anderen Spieler A oder C hat das bessere Beispiel der Figur zieht 2 Punkte und der andere Spieler, der Wetten oder gehalten wird *gestraft* und müssen fügen Sie 2 Punkte, um seine Punktzahl. Wenn die Wette auf das Spiel ist es möglich, dass weder A noch C gewinnen vier tricks, in diesem Fall sind beide *gestraft* und fügen Sie 2 Punkte.
- Wenn der erste Gegner (B) sagt, "halten", dem zweiten Gegner (C) nicht nötig, etwas zu sagen. C doch noch gewinnen zu können, die Abbildung aber nicht eine Strafe riskieren - er bekommt eine freie Fahrt ("er beißt mit"). Wenn entweder A oder B gewinnt die Figur, der Gewinner zieht 2 Punkte, der andere fügt einen 2-Punkte-Strafe und Spieler C Spieler nicht Punkten. Wenn sich Spieler C gewinnt die Figur, die er zieht 2 Punkte A und B fügen Sie eine 2-Punkt-Strafe.

Wenn die Gleich oder Kleiderbügel steht (ein Gleichstand zwischen zwei Spielern) es gibt keine Gewinner und keine Strafe. Aber wenn das Spiel gewettet wird und gehalten, aber nicht gewonnen (niemand nimmt vier Stiche), die Spieler, die die Wette und findet jedes fügen Sie eine 2-Punkt-Strafe.

Hat ein Spieler entweder hielt eine Wette auf eine Zahl oder erhalten Sie eine kostenlose Fahrt kann sofort oder auch später erhöhen, um "drei", und die Folgen sind ähnlich. Die Gegner, die sich nicht bereits zugestanden, dass die Figur muss beantwortet. Der erste Gegner der räumen, müssen zugeben, dass die oder zu halten. Wenn der erste Gegner räumt der zweite Spieler muss zugeben, dass die oder zu halten. Wenn beide zugeben, dass der Spieler zieht 2 Punkte und der Spieler, der ursprünglich Wette auf die Figur fügt 2 Punkte. Wenn entweder hält, dem Erbauer und Inhaber stehen Abzug von 3 Punkten für den Gewinn der Abbildung oder fügen Sie eine 3-Punkt-Strafe, wenn Sie scheitern, um zu gewinnen. Die linken Gegner der räumen kann nicht konkurrieren, für die Figur, wenn er einräumt, die zu erhöhen. Wenn die linken Gegner hält, die rechten Gegner bekommt eine freie Fahrt (vorausgesetzt, dass er oder Sie nicht zugeben, dass die ursprüngliche Wette), und können gewinnen die Abbildung für 3 Punkte.

Beachten Sie, dass jeder Spieler, der Wetten oder aktiv hält eine Figur steht, macht sich strafbar, wenn er nicht gewinnt, dass die Abbildung. Diese Strafe gilt auf der Ebene der Wette oder halten, auch wenn die Spieler danach gibt oder bekommt eine freie Fahrt, wenn die Abbildung ist angehoben, um "3". Hier sind einige Beispiele:

- Spieler A setzt das Gleich, Spieler B hält, Spieler C erhöht, um "3", Spieler A hält. Wenn sich Spieler C gewinnt den Gleich C wird 3 Punkte, Ein fügt eine 3-Punkt-Strafe, weil er, statt das erheben, und B addiert eine 2-Punkte-Strafe, weil er statt des ursprünglichen Einsatzes.

- Spieler A setzt das Gleich, Spieler B hält. Später Spieler B erhöht auf "3" und Spieler C hält. Wenn sich Spieler C gewinnt den Gleich C wird 3 Punkte, B fügt eine 3-Punkte-Strafe wegen der erhöhen, und Spieler A addiert eine 2-Punkte-Strafe wegen des ursprünglichen Wette ist.
- Spieler A setzt das Gleich, Spieler B hält, Spieler C erhöht, um die "3" -, werden die Spieler A und B die beiden sagen, "gut". Spieler C zieht 2 Punkte (vorausgesetzt, er hat tatsächlich eine Gleich), und Player A und B jeweils fügen Sie eine 2-Punkt-Strafe, weil der ursprüngliche Wette und halten.
- Spieler A setzt das Gleich, Spieler B sagt "gute" Spieler C erhöht, um "3": Spieler A sagt "gut". Spieler C zieht 2 Punkte, Spieler A addiert eine 2-Punkte-Strafe wegen des Einsatzes und Spieler B nicht Punkten.
- Spieler A setzt das Gleich, Spieler B sagt "gute" Spieler C erhöht, um "3": Spieler A sagt "hold". Je nachdem, welcher A und C macht das besser Gleich abziehen 3 Punkte und die andere hinzufügen 3 Punkte. Spieler B, riefen die ursprüngliche Wette gut, nicht gewinnen kann, die Gleich der Gäste nicht.
- Spieler A setzt das Gleich, Spieler B hält. Später, Spieler B erhöht, um "3", Spieler C sagt "gut" und Spieler A hält. Wenn Spieler A gewinnt das Gleich, zieht Ein 3 Punkte, C fügt 3 Punkte-Strafe für das erheben und B nicht Punkten, da er eine freie Fahrt auf dem ursprünglichen Wette ist.

Wie üblich jedem Spieler setzt, erhöht, oder aktiv hält eine Gleich-oder Aufhänger-Wette muss zeigen ein Beispiel dieser Figur. Wenn Sie dies nicht tun, können Sie nicht mit Punkten für den deal und müssen fügen Sie eine zwei-Punkte-Strafe.

Auch, jeder Spieler, der wirkt außer der Reihe, zum Beispiel die Beantwortung einer Wette oder eine Karte, bevor er an der Reihe, dies zu tun, müssen fügen Sie eine zwei-Punkt-Strafe und nicht mit Punkten für den deal.

Blind Wetten auf jede Figur ist erlaubt vor dem schneiden. Die anderen Spieler beantwortest, wenn Sie gesehen haben Ihre Hände. Wenn Gleich oder Kleiderbügel Wette ist blind, der Spieler ist verpflichtet, die Figur, wenn möglich, mit einem Perllegg, wenn nötig.

Ein Spieler, dessen Punktzahl 1 Punkt ist nicht erlaubt zu Wetten (oder zu erhöhen), aber er kann natürlich halten Wetten durch andere Spieler. Im Endspiel, Figuren, die nicht-Wette gewertet werden in der Reihenfolge, **Spiel, Gleich, Hanger** - beachten Sie, dass diese Reihenfolge unterscheidet sich von anderen Formen des Spiels.

Nachdem ein Spieler gewonnen hat, kann das Spiel fortgesetzt werden zwischen die beiden anderen Spieler, für zweite und Dritte Plätze, zum Beispiel, wenn der dritt-Platzierten Spieler für die Getränke zu bezahlen. Die Regeln sind die gleichen, und geben abwechselnd zwischen den verbleibenden Spielern. Wenn der nächste Händler wäre der Spieler, der gerade gewonnen hat, dann ist dieser Spieler beschäftigt sich die erste hand von der zwei-Spieler-Spiel, der Spieler zu seiner rechten Einschnitten, und für diese allein zu bewältigen, der Spieler Links vom Geber, wer zuerst spielen, auch übernimmt der Händler das Recht zum Austausch, wenn ein Perllegg aufgedreht ist, wenn was Trumpp ist.

Im zwei-Spieler-Spiel, wenn nur noch ein Spieler eine Punktzahl von 1, der Gegner wird Häufig Wette "*Höll auf!*" - eine blinde Wette auf alle drei Figuren. Bevor die erste Karte gespielt wird, die Spieler, die eine Punktzahl von 1 zu entscheiden, welche zahlen zu halten, und welche zu überlassen. Wenn der Spieler auf 1 räumt die Gleich oder Kleiderbügel kann der Gegner nur die Punktzahl, die der Punkt für ihn, wenn er zeigen kann, um eine gültige Instanz an, die Figur am Ende des Spiels.

Hinweis auf die Taktik

Auf den ersten Blick könnte es scheinen, dass die Strafe für Versagen zu gewinnen, ein Bild, das Sie gewettet haben würden entmutigen Spieler aus Wetten. Aber da die Strafe gilt auch für die Spieler, es keinen Sinn mehr macht zu halten, eine Wette, nur um zu beschränken, das Wetter zu nutzen sein Perlagen zu konkurrieren, für, dass, Abbildung. Wenn dein Gegner Wetten, es sei denn, Sie haben eine realistische chance zu gewinnen, die Abbildung selbst sollten Sie normalerweise zugestehen. Dieses tatsächlich fördert häufiger Wetten und macht es mehr attraktive zu bluffen. Gegner können nicht halten Sie Ihre Wette ohne eine Strafe zu riskieren, so dass sehr oft die beiden nennen es gut. Sie können dankbar nehmen den Punkt und widmen Sie Ihre Perlagen zu einigen anderen Figur.

Insbesondere, wenn Sie gewonnen haben 3 tricks, die Sie sollten in der Regel Wette auf das Spiel auch wenn Sie wenig Aussicht zu gewinnen, den vierten Stich. Die anderen Spieler werden sich zurückhaltend zu halten, es sei denn, einer von Ihnen hat die Hoffnung zu gewinnen, die restlichen 4 tricks. Wenn die ersten 5 tricks sind split 3-1-1 zwischen den Spielern, die Spieler mit 3 tricks solltest fast sicher Wette auf das Spiel, weil jeder Gegner, wer der Inhaber ist verdammt entstehen, eine 2-Punkte-Strafe. Es sei denn, ein Gegner hält dies ein lohnendes Opfer, das Wetter wird gewinnen, der Punkt ohne weitere Anstrengung.

Vorgeschlagene Regel. Wir schlagen vor, dass, wenn es unmöglich ist, für einen Spieler, um zu gewinnen das Spiel, weil es nicht genug Karten für die restlichen Spieler zu gewinnen, vier tricks, die Spieler sollten nicht erlaubt sein, zu Wetten (oder erhöhen) die Spiel. So zum Beispiel, wenn die ersten 5 tricks sind split 2-2-1, der Spieler mit nur 1 trick ist nicht gestattet, Wetten auf das Spiel in der Hoffnung, dass keiner der anderen Spieler ist sicher genug zu halten. Der Spieler mit 1 trick kann unmöglich gewinnen mehr als 3 Stiche in insgesamt. Der Spieler mit 1 trick ist jedoch erlaubt, halten Sie das Spiel, wenn entweder die beiden anderen Spieler Wetten, wenn er oder Sie ist der Auffassung, es lohnt sich, dieses Opfer zu Begehen.

Variationen

Es gibt zahlreiche Varianten von Perlagen. Die Komplexität des Spiels und die verschiedenen lokale Interpretationen der Regeln führten zu vielen Diskussionen. Das Wort *Perlaggerstreit* wurde geprägt für ein argument über die Perlagen, und wurde zum Titel einer lange Laufenden Serie von Artikeln in der Bozner Tageszeitung *Dolomiten* in die Entscheidungen waren gegeben, über die Regeln von Streitigkeiten, die von Lesern. Autoren, die auf Perlagen sind, die gern zitieren Sie das Sprichwort "*Gottes Wort und Perlaggerstreit währen fort in Ewigkeit*" (Das Wort von Gott und Argumente über Perlagen weiterhin für die Ewigkeit).

Einige Varianten beziehen sich nur auf das Ziel der Gäste, die kann variieren von 11 bis 24 Punkte. Einige beziehen sich auf die komplizierten Details der Regeln für die show und das Endspiel.

An einigen stellen, nachdem Sie eine Karte, die die Trumpffarbe zu bestimmen, muss der Händler zeigen den anderen Spielern der oberen und unteren Karten der Verbleibende Stapel der nicht ausgeteilten Karten. Dies ist einfach so, dass jeder weiß, dass diese beiden Karten, bekannt als "*Glück und Boden*" sind aus dem Spiel. Nachdem Sie gezeigt haben, ersetzt werden Sie auf die Ober-und Unterseite des Decks und kann nicht Begriffen werden, bis wieder das Spiel und zeigen Sie fertig sind.

Einige Ausführungen haben verschiedene Karten als Perlagen oder andere Rangfolge unter diesen.

- Die version von Eichelperlagen spielte in der Schlenders Perlagen Club und beschrieben, die auf Ihre website verwendet ein 32-Karten-pack ohne die Weli, dessen Platz als die zweithöchste Perlagg übernommen wird, ist durch die 8 von Eicheln. Auch das ranking als Perlagen von Ober-

und Unter-in beiden Trümpfe und Eicheln Umgekehrt, die Ober outranking die Unter sich in jedem Fall. Das Ziel der Gäste ist 24 Punkte.

- In Deutschnofen in Südtirol spielen Sie auf 18 Punkte mit 33 Karten, die 6 Glocken hier als 'Welli'. Es gibt 10 Perlaggen, in absteigender Reihenfolge: Welli, König der Herzen, König der Glocken, 7 der Herzen, 7 der Glocken, 7 Blätter, 7 von Eicheln, Trumpf-König, die Trumpf-Ober, trump Unter. Die Signale sind: Welli - kiss, König der Herzen oder Glocken - look up; 7, Herzen oder Glocken - rechts blinken; 7 von Blättern oder Eicheln - Links blinken; trump Perlaggen - zucken, schlechte Karten zu - schütteln Sie den Kopf oder Falten Nase.

In historischen Aufzeichnungen gibt es erhebliche Unterschiede in den benutzten Karten als Perlaggen, während die mechanik des Spiels bleibt relativ konstant. Es ist klar, dass die evolution der Perlaggen von seinen Vorfahren Giltspiel Bestand weitgehend von der schrittweisen Einführung des extra wild-Karten, denn es wurde festgestellt, dass die Entscheidung, wie Sie zur Bereitstellung dieser led mehr interessante taktische Entscheidungen zu treffen.

Eine kürzlich entdeckte 19th century Manuskript beschreibt '*Giltspiel mit 3 Perlique*' , in dem die einzige wild cards oder '*Perlique*' wurden die 7, Ober und Unter von Trumpf. Die 1853 Buch *Das Tiroler National - oder Perllegg - Spiel* führt mehrere regionale Varianten. Die am meisten verbreitete version ist, sagte, die Verwendung von vier Perlaggen, der König, Sieben, Ober und Unter von der Trumpffarbe, in dieser Reihenfolge. Aber in einigen Orten gab es nur eine einzige dauerhafte Perllegg, entweder der Sieben Glocken ("Schello bello") oder King of hearts ("Radetzky"). In anderen Orten dieses permanente Perllegg war, gefolgt von den Sieben, Ober und Unter von Trumpf. Der Autor sagt, dass in einigen Orten, die Sie verwendet so viele wie sieben Perlaggen, aber nicht angeben, welche Karten dabei waren.

[Startseite](#) > [Classified Index](#) > [Trick Taking Games](#) > [Trumpf Gruppe](#) > Perlaggen

Diese Seite wird gepflegt von John McLeod, john@pagat.com © John McLeod, 2017, 2018. Letzte Aktualisierung: 3. September 2025

[Home](#) • [A-Z](#) • [Sitemap](#) • [Politik](#)