



Spielregeln zum ZK - Tuppenturnier (07./08.12.2024)

I. Allgemeine Turnierregeln

1. Es wird an 3er, 4er oder 5er Tischen gespielt. Das Turnier besteht aus 5 Serien à 2 Spielen. In jedem Spiel einer Serie erhält der Sieger 5 Punkte, der Zweite 3 Punkte, der Dritte 2 Punkte und der Vierte 1 Punkt. Der oder die Letzte am Fünfertisch geht leider leer aus.
2. Der Spielplan (Tischaufteilungen!) wird von der Turnierleitung vor dem Turnier festgelegt. Die Mitspielerverteilung hierzu werden direkt vor dem Turnier (per Kartenspiel) ausgelost.
3. Wer aus diesen 5 Doppelrunden die meisten Punkte erspielt hat, ist der Sieger bzw. Siegerin dieses Turniers und erhält den Siegerpokal. Bei Gleichstand wird nur um den Pokal (Nicht um die ZK-Punkte) ein Stechen gespielt!
4. Stechen: Spieler/innen mit gleicher Tageshöchstpunktzahl spielen eine komplette Runde Tuppen. Der oder die Sieger/in aus dieser Runde bekommt den Pokal!
5. Die Spieler an einem Tisch sind gegenseitig für die korrekte Reihenfolge des Spielablaufes und für die Korrekte Eintragung der Spielpunkte auf den Spielzettel verantwortlich. Der Spielzettel ist nach Beendigung der Spielrunde an die Turnierleitung zu übergeben.
6. Bei Streitigkeiten entscheidet die (heutige) Turnierleitung (Ellen & Hubsj).

II. Allgemeine Spielregeln (Tuppen)

1. Jeder Spieler beginnt jede Serie mit 7 Punkten (Die Punkte werden pro Spieler an den Würfelaugen eines Würfels angezeigt, eine 1 zählt entweder 7 oder 1). Der Gewinner eines Spiels behält seine Punkte, alle anderen „putzen“ mindestens einen Punkt. Wer keine Punkte mehr hat scheidet aus. Es wird gespielt, bis es einen Gewinner gibt.
2. Jeder Spieler erhält 4 Karten. Die Wertigkeit ist: 10-9-8-7-As-König-Dame-Bube. Wer 4 Bilder hat (As zählt auch als Bild) legt diese verdeckt ab und erhält 4 neue Karten. Vor dem ersten Spiel wird der Geber ausgelost (höchste Karte) fortan gibt immer der Gewinner des letzten Spiels. Gegeben werden immer 2 x 2 Karten auf einmal.
3. Wenn möglich, muss bedient werden. Ansonsten kann eine beliebige Karte abgeworfen werden.
4. Alle im Spiel aufgedeckten Karten bleiben so lange offen liegen, bis das Spiel beendet ist. Auch beim Einsammeln der Karten dürfen keine verdeckten Karten nachgesehen werden. (Bei Missachtung wird dies mit einem Punktabzug bestraft!)

III. Spielverlauf

1. Aufspiel

Der Spieler links vom Geber spielt die erste Karte, diese Farbe ist für diesen Moment Trumpf. Es geht im Uhrzeigersinn weiter, bis jeder Spieler eine Karte vor sich liegen hat. Die Karten bleiben offen liegen und der Spieler mit dem höchsten geforderten Wert spielt die nächste Karte auf.

Wer den letzten Stich macht, hat das Spiel gewonnen.

Es kann vorkommen, dass der Spieler, der die erste Karte aufgespielt hat, nicht mehr weiterspielt.

Hier gilt folgende Reihenfolge für das nächste Aufspiel: Höchste Karte der geforderten Farbe, kann niemand bedienen zählt der höchste Wert (10 vor 9 usw.). Haben mehrere Spieler einen gleich hohen Wert, hat die höchste Farbe Vorrang (Kreuz vor Pik, Herz und Karo).

2. Tuppen (erhöhen des Spielwertes)

Jeder Spieler kann zu jedem Zeitpunkt den Einsatz um einen Punkt erhöhen, wenn er meint, gute Siegchancen zu haben. Er fragt immer zuerst den Spieler zu seiner Linken (unabhängig wer gerade das Aufspiel hat), ob er mitgeht. Geht er nicht mit, ist für ihn das Spiel beendet und er dreht seinen Würfel einen Punkt niedriger. Um dies für alle deutlich zu machen, sagt er: „weg“, legt seine restlichen Karten **VERDECKT** vor sich und den Würfel obendrauf.

Geht er mit, spielt er mit dem der erhöht hat und denen die alle mitgegangen sind um 2 Punkte.

Derselbe Spieler darf nicht zweimal hintereinander erhöhen. Erhöhen darf man einen Punkt mehr als man noch Punkte auf seinem Würfel hat. Mitgehen kann man beliebig.

3. Armer Mann

Wer nur noch einen Punkt auf seinem Würfel hat, wird armer Mann genannt. Wer mit dem armen Mann mitgeht, spielt immer um 2 Punkte. Somit fragt der Arme vor Beginn des Spiels alle anderen (beginnend links von ihm) wer mitgeht. Werden mehrere Spieler gleichzeitig arm, spielen diese untereinander den Verlierer aus. Der Gewinner spielt mit den anderen als armer Mann weiter.

4. Verlierer

Wer zuerst keine Punkte mehr hat (Tod ist), hat die Serie verloren. Es kann vorkommen, dass mehrere Spieler gleichzeitig Tod gehen. Dabei spielt es keine Rolle, wie viele Punkte man vorher hatte. Diese spielen zunächst den Verlierer aus bevor die Übrigen das Spiel fortsetzen.

IV. Strafputzen

1. Wer sich falsch verhält muss sich einen Punkt Strafputzen. Strafputzen geht immer vor und kann somit auch dazu führen, dass man ein Spiel vorzeitig verliert. Folgendes Verhalten hat ein Strafputzen zur Folge:
2. Wer seinen Würfel nicht korrekt runterdreht. Zeitlimit ist hierfür das erste Aufspiel im nächsten Spiel.
3. Wer einen anderen offensichtlich auf seinen falschen Würfelstand aufmerksam macht.
4. Wer sich vergibt, zum Beispiel 5 Karten. Die Karten werden alle neu gegeben.
5. Wer vor dem Austeilen die Karten abhebt. Es zählt das Ab- und Hochheben, nicht das Draufklopfen.
6. Wer Fremdkarten ohne Einwilligung des jeweiligen Spielers nachsieht.
7. Wenn auffällt, dass jemand nicht bedient hat, muss er einen Strafpunkt putzen und die Punkte die er mitgegangen ist. Außerdem ist das Spiel für ihn beendet.
8. Falsches Aufspielen (vorschmeißen) wird auch mit einem Strafpunkt geahndet. Zusätzlich ist hier noch zu beachten, ob es im weiteren Verlauf des Spiels hierdurch zu einem Nichtbedienen kam. Manchmal ist es in diesem Fall besser direkt wegzugehen.
9. Wer seinem Gegner nicht glaubt, dass dieser 4 Bilder abgelegt hat (siehe I.3.), kann den abgelegten Stapel umdrehen. Je nachdem wer falsch lag, muss einen Punkt putzen. Jeder kann so lange nachsehen, wie er noch mindestens eine Karte auf der Hand hat und der Gegner noch im Spiel ist.

V. Für Fortgeschritten

Da es sich beim Tuppen um ein Spiel mit sehr vielen Varianten handelt und immer mal wieder ein Neuling hinzukommt, haben wir versucht, die Regeln so einfach wie möglich zu machen. Daher hier noch einige Beispiele von Regeln, die der ein oder andere vermisst, die hier aber nicht zur Geltung kommen:

- Das Vorschmeißen einer 10 ist nicht erlaubt
- Einen länger, bevor nicht jeder zum ersten Erhöhen befragt wurde, ist nicht erlaubt.
- Erhöhen und anschließendes passen aus taktischen Gründen ist nicht erlaubt.
- Blindes Erhöhen und die damit verbundenen Regeln sind auch zu kompliziert.
- Auch im Endspiel gibt es immer nur 4 Karten pro Spieler. (Es gibt auch eine Regel mit 8 Karten!)

Kurz gesagt, es gibt sicherlich noch viele solcher Regeln... Für alle, die die Punkte II – IV komplizierter machen, gilt: **nicht erlaubt!**

In diesem Sinne

Gut Blatt