

Tarot 1JJ:

"1" ist eine ursprüngliche Produktlinienbezeichnung; "JJ" steht für "Juno" und "Jupiter"
(Diese stehen anstelle des Papstes und der Päpstin)



Troggu (Tappu) *(nach den Regeln die in Visp gelten)*

Es wird mit den Karten gespielt, die unter **1JJ-Tarot** bzw. **Swiss Tarot** bekannt sind und aus dem Tarot de Besançon entwickelt wurden. Diese sind wiederum aus dem Tarot de Marseille hervorgegangen.
Beim 1JJ-Tarot und beim Tarot de Besançon kommen die Trümpfe Jupiter und Juno vor.

Tarot ist ein 78-Blatt-Kartensatz, eingeteilt in die 22 grossen Arkana und die 56 kleinen Arkana.
„**Tarot**“ stammt aus dem Französischen und ist der Name eines Kartenspieles, welches auch „Tarocchi“ (italienisch), „Tarock“ (deutsch) oder „Troccas“ (rätoromanisch) genannt wird.

Das Kartenset besteht aus 78 Karten:

- ein Narr (auch *Bättler, Mat oder Sküs* genannt)
- 21 Trumpfkarten (römisch nummeriert von I bis XXI)
- vier Farben zu je 14 Karten: Schwerter, Stecken, Rosen, Kelche (Coppe)
Figurenkarten: König, Königin, Ritter und Bube
Zahlkarten von 10 bis 1.

Trumpfkarten (Trogge), nummeriert von I bis XXI. *(beachte: IIII statt IV und VIIII statt IX)*

Nummer	Originalnamen	Deutscher Name	Walliser Bezeichnung
I	le bateleur	Der Magier	<i>Bagatt</i>
II	Junon	Junon	
III	L'imperatrice	Die Herrscherin	
IIII	L'empereur	Der Herrscher	
V	Jupiter	Jupiter	
VI	L'amoureux	Die Liebenden	
VII	Le chariot	Der Wagen	
VIII	La justice	Gerechtigkeit	
VIIII	l'eremite	Der Eremit	
X	la roue de fortune	Rad des Schicksals	
XI	la force	Kraft	
XII	le pendu	Der Gehängte	
XIII	(keine Bezeichnung)	Der Tod	
XIIII	Temperance	Die Mässigkeit	
XV	Le diable	Der Teufel	
XVI	La maison dieu	Der Turm	
XVII	le toile	Der Stern	
XVIII	la lune	Der Mond	
XVIIII	le soleil	Die Sonne	
XX	le jugement	Das Gericht	<i>Der Zwänzger</i>
XXI	le monde	Die Welt	<i>Der Munt</i>
(ohne Nummer)	le mat	Der Narr	<i>Bättler, Gschgüser</i>

Der Trumpf mit der höheren Nummer sticht den Niedrigeren.

Der Narr ist der höchste Trumpf und sticht somit auch den Trumpf mit der höchsten Nummer XXI.

Farbkarten

Die vier Farben sind:

- Rosen oder Münzen
- Stecken oder Stäbe
- Schwerter
- Coppe, Kelche oder Becher.

Bei den Schwertern und Stecken werden jeweils die Karten 1, 2, 3 und 4 entfernt, bei den Rosen und Coppe 10, 9, 8 und 7.

Somit verbleiben 62 Karten im Spiel, 22 Trogge (Trümpfe) und 4 Farben je 10 Karten.

Wert der Karten

Karte	Punkte (je)		Total
Narr, Munt (XXI) und Bagatt (I)	5 Punkte	3 x 5	15
Restliche Trümpfe	1 Punkt	19 x 1	19
Könige	5 Punkte	4 x 5	20
Königinnen	4 Punkte	4 x 4	16
Ritter	3 Punkte	4 x 3	12
Buben	2 Punkte	4 x 2	8
Zahlkarten	1 Punkt	6 x 4 x 1	24
Spiel Insgesamt			114 Punkte

Die Karte mit dem höheren Wert sticht die Niedrigere.

Ausnahme:

Zahlkarten der Rosen und Coppe: die Niedrigere sticht die Höhere. (Reihenfolge 1 bis 6)

Spielregeln

Die Regeln erlauben vier bis acht Mitspieler.

Geben

Zuerst wird ausgelost, welcher Spieler der erste **Geber** ist.

Immer der Spieler rechts vom Geber übernimmt in der nächsten Runde diese Aufgabe.

Die Karten werden vom Geber gemischt und vom Spieler linkerhand abgehoben. Eine bestimmte Anzahl Karten werden dann als verdeckter Stapel („**Tapp**“ genannt) in die Mitte des Tisches gelegt. Dann verteilt der Geber die restlichen Karten im Gegenuhrzeigersinn an die Spieler, beginnend mit dem Spieler zu seiner Rechten.

Wie viele Karten pro Spieler insgesamt ausgeteilt werden und in welchen Teilmengen, ist abhängig von der Anzahl der Mitspieler.

Anz. Spieler	Karten pro Spieler		Tapp	Kontrolle
4	13 (besser 14)	5 + 4 + 4 (oder 5 + 5 + 4)	10 Karten (6 Karten)	4 x 14 = 56 Rest 6
5	11	4 + 4 + 3	7 Karten	5 x 11 = 55 Rest 7
6	9	5 + 4	8 Karten	6 x 9 = 54 Rest 8
7	8	4 + 4	6 Karten	7 x 8 = 56 Rest 6
8	7	4 + 3	6 Karten	8 x 7 = 56 Rest 6

Bieten

Durch Bieten wird zuerst ermittelt, wer gegen die andern spielt und welche Spielart gespielt wird. Der Spieler rechts vom Geber beginnt.

Anhand seiner Karten kann er entscheiden, ob er „gehen“ (= spielen) oder „passen“ will. Wer „geht“ kann den Tapp nehmen (ausser beim Solo). Er wird **Tappist** genannt. Wenn er „passt“ ist der Spieler rechts von ihm an der Reihe usw.

Spielarten: Solo, Normal oder Misere.

Solo

Im *Solo* spielt der Spieler (genannt „**Solist**“) allein gegen den Rest der Spieler.

Er darf den Tapp nicht anschauen.

Den Punktwert des Tapps kann er aber am Ende der Spielrunde zu seinen Punkten hinzuzählen.

Normales Spiel

Wenn kein Spieler ein Solo spielen will, wird das normale Spiel gespielt.

Im normalen Spiel spielt der **Tappist** gegen den Rest der Spieler, die zusammen ein Team bilden. Er kann seine Karten mit den Karten des Tapps verbessern.

Bei sieben oder acht Spielern darf der Tappist zusätzlich einen Partner zur Hilfe rufen. Diese beiden bilden dann ein Team, welches gegen das Team der restlichen Spieler spielt.

Der Tappist wählt einen Partner, indem er irgendeine Karte, ausgenommen 5-Punkte-Karten, verlangt. Normalerweise wird die XX verlangt, ausser der Geber hat sie selber in der Hand. Der Spieler, der die verlangte Karte besitzt, ist nun der Partner des Tappisten, darf sich aber nicht den anderen Spielern offenbaren. Wer der Partner des Tappisten ist, wird erst dann für alle ersichtlich, wenn die verlangte Karte gespielt wird.

Der Tappist darf auch, wenn er alleine spielen will, eine Karte aus seiner Hand verlangen. Er nimmt alle Karten des Tapps an sich, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen und legt ebenso viele Karten wieder verdeckt auf den Tisch zurück.

Nachdem der Tappist den Tapp angeschaut hat, kann er nur noch die XX verlangen.

Es ist nicht erlaubt, 5-Punkte-Karten abzulegen; einzige Ausnahme: **alle vier Könige** können zusammen abgelegt werden. Auch Ein-Punkte-Trümpfe können abgelegt werden. Der Punktwert der abgelegten Karten gehört dem Tappisten.

Misere

Wenn alle Spieler passen, wird ein *Misere* gespielt. Der Tapp wird nicht gebraucht.

Jeder spielt für sich. Es gilt, möglichst wenig Punkte zu machen.

Der Spieler rechts vom Geber spielt die erste Karte aus.

Wer am meisten Punkte gemacht hat, muss jedem Spieler den Grundbetrag bezahlen.

Wenn **bei sieben oder acht Spielern** alle passen gibt es nicht sofort ein Misere.

Wer den *Bättler* (Narr) besitzt ist gezwungen, ein normales Spiel zu spielen. Wenn niemand den Bättler besitzt (weil er sich im Tapp befindet), muss der Besitzer des *Bagatt* spielen.

Nur wenn Bättler und Bagatt im Tapp sind, wird ein Misere gespielt.

Spielablauf beim Normalspiel und Solo

Der Tappist (oder Solist) spielt die erste Karte aus. Es wird nun im Gegenuhrzeiger gespielt und jeder Spieler gibt eine Karte.

Die Spieler müssen, wenn sie können, Farbe spielen; sonst Trumpf.

Der Stich wird vom höchsten Trumpf gewonnen oder, wenn kein Trumpf gespielt wurde, von der höchsten Karte der ausgespielten Farbe.

(**Ausnahme:** Bei Coppe und Rosen stechen die niederen Zahlkarten die höheren.)

Der Gewinner des Stiches gibt die nächste Karte aus.

Schgüsieru:

Der Narr zählt als höchster Trumpf. Wenn er aber nur noch der einzige Trumpf in der Hand eines Spielers ist, muss er ihn nicht zugeben, man nennt das schgüsieru. Anstelle des Narren kann so eine andere Karte gespielt werden. (*Vorteil: „schmieren“ und Tappist verunsichern*)

Der Narr verliert dadurch aber seine Stichkraft und muss nun bis zum letzten Stich aufbewahrt werden. Erst dann zeigt der Spieler den Narren und addiert die 5 Punkte zu den eigenen gewonnen Karten. Im Austausch dafür muss er eine niedrige Karte vom eigenen Gewinnstapel den Gewinnern des letzten Stiches geben.

Wenn der Besitzer des Narren derjenige ist, der zum letzten Stich ausspielt, so wird der Narr gespielt und die Karte des Spielers rechts von ihm zeigt nun die Farbe an.

Auszählen

Am Ende der Runde zählt jedes Team (beide Seiten) den Kartenwert der eigenen Stiche zusammen.

Der Tappist oder Solist zählt den Wert des Tapps zu seinen gewonnenen Punkten hinzu.

Die Seite, die mehr als die Hälfte der Punkte (58 oder mehr) gemacht hat, gewinnt.

Wenn die Punkte beidseitig genau 57 betragen, gewinnt niemand und kein Geld wird gezahlt.

Bezahlen

Der **Grundbetrag** beträgt zehn Rappen.

Normalspiel:

Wer weniger als 57 Punkte gemacht hat, verliert und bezahlt jedem Spieler der Gewinnerseite den einfachen Grundbetrag.

Wenn die Verliererseite weniger als 30 Punkte erzielt hat, bezahlt sie den doppelten Grundbetrag. Bei einem Match müssen die Verlierer den dreifachen Grundbetrag zahlen.

Solospiel:

Beim Solo gelten die gleichen Regeln wie beim normalen Spiel, der **Grundbetrag** wird aber **verdoppelt**.

Bei sieben oder acht Spielern gilt Folgendes: Wenn das Gegnersteam des Tappisten verliert, muss jeder Spieler des Teams den Grundbetrag bezahlen. Wenn sie aber gewinnen, erhält jeder den Grundbetrag.

Der Partner des Tappisten bekommt oder bezahlt den doppelten Grundbetrag, der Tappist den Rest (dreifacher Grundbetrag bei sieben Spielern, oder vierfacher Grundbetrag bei acht Spielern).

Wenn das Verliererteam weniger als 30 Punkte oder gar keine Stiche gemacht hat, werden die üblichen Beträge verdoppelt bzw. verdreifacht.

Die Vielfalt der Tarotkarten ist auf: www.albideuter.de ersichtlich.
(Karte aus 1JJ jeweils drittletzte)

Weiterer Link: <http://de.wikipedia.org/wiki/Troqqu>