

TROGGEN

EIN BAROCKES TAROCK-SPIEL AUS SOLOTHURN

Troggen ist ein Kartenspiel aus der Tarock-Familie, welches mit einem Blatt vom Typ «Tarot de Marseille» gespielt wird. Steht ein solches Blatt nicht zur Verfügung, kann auch jedes andere Tarock-Blatt mit 78 Karten benutzt werden.

Das Kartenspiel Tarock und seine charakteristischen Karten entstanden um 1430 im Norditalien. Die ältesten erhaltenen Karten stammen aus Mailand. Sie wurden 1441 anlässlich der Hochzeit von Francesco Sforza mit Bianca Maria Visconti von Hand gemalt. Im frühen 16. Jahrhundert lernten französische und eidgenössische Söldner das Spiel in Norditalien kennen und brachten es zurück in ihre Heimatländer.

Die Region von Solothurn war im 18. Jahrhundert ein Zentrum der Spielkartenproduktion in der Schweiz. Die ältesten erhaltenen Tarock-Karten der Schweiz wurden im Jahr 1718 in Solothurn entworfen. Aus historischen Quellen wissen wir, dass **Troggen**, wie Tarock in Solothurn damals genannt wurde, sehr beliebt war. Im Verlauf des 19. Jahrhunderts verdrängten dann andere Kartenspiele mit französischem Blatt wie Whist, Bridge und schliesslich das ursprünglich niederländische Jass das Troggen aus Solothurn.

Überlebt hat Tarock als Kartenspiel in Visperterminen und in der Surselva. Weil die ursprünglich in Solothurn verwendeten Spielregeln des Troggen nicht dokumentiert sind, hat das Historische Museum Blumenstein in Solothurn die Regeln des Spiels 2015 neu definiert. Dabei stützten wir uns auf die sehr ursprünglichen Regeln des in Visperterminen gespielten Trogggu und ergänzten diese durch einige Elemente des neuzeitlichen französischen Tarot.

Unsere Regeln für das Troggen sollen Neuspielern den Zugang zum Spiel möglichst einfach gestalten und gleichzeitig den Spielspass maximieren.

Die Karten

Das Spiel ist für ein Tarock-Blatt vom Typ «Tarot de Marseille» konzipiert, welches 78 Karten umfasst: 21 Trumpfkarten, die Excuse (Le Mat) sowie die vier Farben Stäbe (Bâtons), Schwerter (Épées), Kelche (Coupes) und Münzen (Deniers) zu je 14 Karten.

Wir verwenden Karten, die Kartenmacher Franz Joseph Heri 1718 in Solothurn entworfen und hergestellt hatte. Diese Karten sind als gut spielbares Faksimile heute wieder erhältlich.



Die Stichkraft der Karten

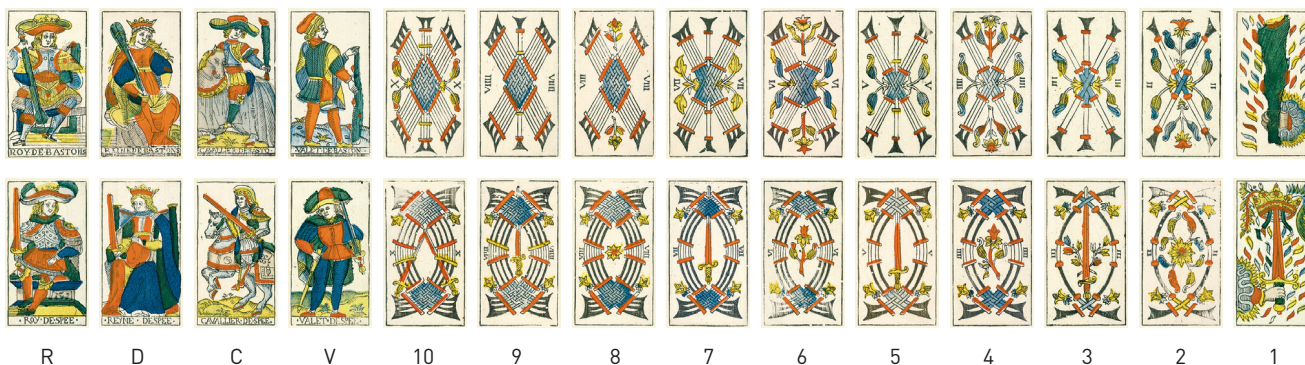
Troggen ist ein **Stichspiel** für vier, fünf oder sechs Spielerinnen und Spieler* mit 56 Farbkarten, 21 festen Trümpfen und einer Spezialkarte, der Excuse. Die höchste ausgespielte Karte einer Farbe bzw. der höchste ausgespielte Trumpf gewinnt jeweils den Stich.

Jede Farbe hat mit **König** (Roi, R), **Königin** (Reine/Dame, D), **Ritter** (Chevalier, C) und **Diener** (Valet, V) vier Figurenkarten sowie zehn Zahlenwertkarten.

In den **«dunklen»** Farben **Stäbe** und **Schwerter** folgt die Stichkraft dem absteigenden Nominalwert der Zahlenwertkarten:

König (R), Königin (D), Ritter (C), Diener (V), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 (Ass).

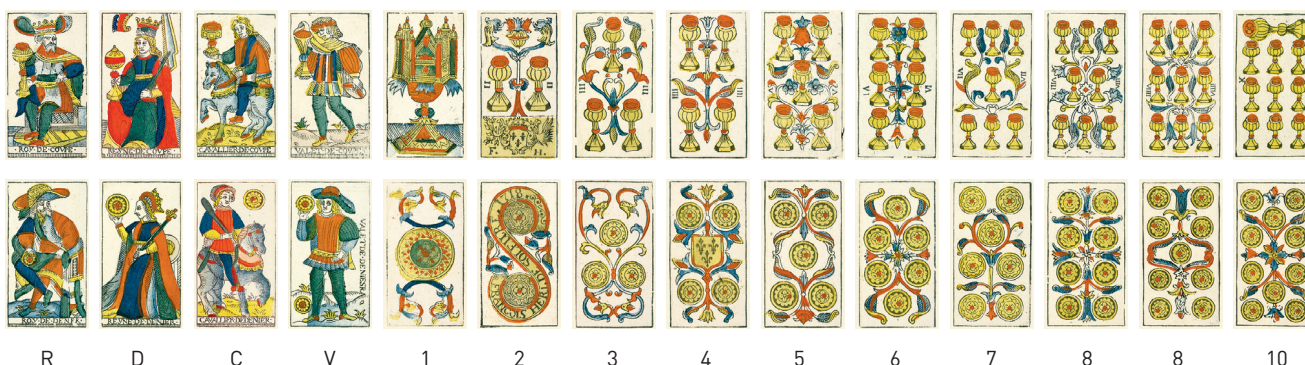
Der König ist bei den «dunklen» Farben also die höchste Karte, die 1 die tiefste.



Bei den **«hellen/goldenen»** Farben **Kelche** und **Münzen** hingegen stehen die Zahlenwertkarten in umgekehrter Reihenfolge:

König (R), Königin (D), Ritter (C), Diener (V), 1 (Ass), 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Der König bleibt die höchste Karte bei den «hellen» Farben, die tiefste Karte ist nun aber die 10.



* Zur bessern Lesbarkeit wechseln im folgenden Text weibliche Formen mit männlichen ab.

Die **21 Trümpfe** sind mit römischen Ziffern gekennzeichnet (XXI bis I). Ihre Stichkraft folgt ihrem Nominalwert absteigend vom höchsten Trumpf 21 bis zum tiefsten Trumpf 1.

Bei den Trümpfen handelt es sich um **feste Trümpfe**. Dies bedeutet, dass keine der vier Farben zum Trumpf erklärt werden kann, wie es in anderen Stichspielen üblich ist.



Als einzige Karte im Spiel sticht die **Excuse** (Le Mat) nie. Sie ist weder Farbe noch Trumpf und folgt als eine Art Joker ihren eigenen Regeln.



Excuse

Für das Spiel von besonderer Bedeutung sind die sieben Karten mit dem höchsten Punktwert von je 4 Punkten:

Der Trumpf 21 (XXI - Le Monde), der Trumpf 1 (I - Le Bateleur / Pagat), die Excuse (Le Mat) und die vier Könige. Diese sieben Karten werden **Tarocke** oder **Troggen** genannt.



Trumpf 21

Trumpf 1/Pagat

Excuse

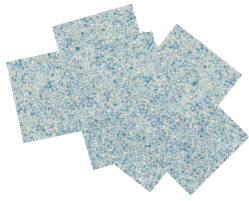
Stäbe König

Schwerter König

Kelche König

Münzen König

Die Kartenwerte



Stich: Jeder gewonnene Stich zählt **1 Punkt**.



König: Könige zählen **4 Punkte**.



Königin: Königinnen zählen **3 Punkte**.



Ritter: Ritter zählen **2 Punkte**.



Diener: Diener zählen **1 Punkt**.



Excuse: Die Excuse (Le Mat) zählt **4 Punkte** für die Person, der sie ausspielt, es sei denn, sie wird im **letzten Stich** gespielt. In diesem Fall gehen die 4 Punkte an die Person, die den letzten Stich macht.



Trumpf 21: Der Trumpf 21 (Le Monde) zählt **4 Punkte**.



Trumpf 1: Der **Pagat** (Le Bateleur) zählt **4 Punkte**. Gewinnt die Bieterin mit dem Pagaten den **letzten Stich**, müssen ihr die Verteidiger je 2 Jetons direkt auszahlen. Verliert die Bieterin den Pagaten im letzten Stich, muss sie ihrerseits den Verteidigern je 2 Jetons direkt auszahlen. In der **Misère** und wenn ein **Verteidiger** den Pagaten im letzten Stich ausspielt, wird diese direkte Zahlung nicht geleistet.

Das Spielprinzip

Das Spiel kennt keine festen Partnerschaften. Wird das Spiel **zu viert** gespielt, spielt die **Bieterin** gegen drei **Verteidiger**. Wird das Spiel **zu fünft** oder **zu sechst** gespielt, so wählt die Bieterin einen **Partner** für jeweils eine Hand.

Zu Beginn jeder neuen Hand wird durch **Bieten** festgelegt, wer das Spiel als **Bieterin** alleine gegen drei (oder im Fall von fünf oder sechs Spielerinnen zusammen mit einem Partner) machen wird. Steht das Gebot einer Bieterin, bilden die übrigen Mitspieler für die Dauer der Hand als **Verteidiger** ein Team gegen die Bieterin (bei fünf oder sechs Spielerinnen gegen die Bieterin und ihren Partner).

Will keine der Spielerinnen die Hand alleine spielen, wird eine **Misère** gespielt.

Die jeweils erste im Stich ausgespielte Karte bestimmt die Farbe des Stichs. Die übrigen Spielerinnen müssen diese Farbe bedienen (**Bedienzwang**), solange sie Karten dieser Farbe in ihrer Hand haben.

Falls eine Spielerin die ausgespielte Farbe nicht bedienen kann, muss sie einen Trumpf ausspielen, falls sie einen besitzt (**Stechzwang**). Abwerfen ist also nur erlaubt, wenn man weder die Farbe bedienen kann noch einen Trumpf ausspielen kann.

Wird in einem Stich als erstes ein Trumpf angespielt, gilt ebenfalls Bedienzwang.

Muss eine Spielerin Trumpf bedienen, so muss sie eine Trumpfkarte ausspielen, die eine höhere Stichkraft hat, als die höchste in diesem Stich bereits ausgespielte Trumpfkarte (**Zwang zum Übertrumpfen**). Ist dies nicht möglich, so kann sie eine beliebige niedrigere Trumpfkarte spielen. Ist auch das nicht möglich, so darf sie eine beliebige Farbkarte abwerfen.

Das **Ziel des Spiels** ist es, als Bieterin **35 Punkte** zu gewinnen, was der Hälfte der möglichen 70 Punkte im Spiel entspricht.

Die Excuse

Vom Bedienzwang befreit ist einzig die Excuse (Entschuldigung), jene Karte, welche mit «Le Mat» beschriftet ist und einen Vagabunden zeigt.

Die Excuse ist weder Trumpf noch Farbe, kann aber sowohl **anstelle von Trumpf** als auch **anstelle einer Farbe** gespielt werden. Die Excuse gewinnt jedoch keinen Stich. Der Stich geht an denjenigen, der die höchste Farbkarte oder den höchsten Trumpf ausgespielt hat. Mit Ausnahme des letzten Stichs, geht die Excuse dabei aber nicht verloren: Geht der Stich an die Gegenpartei, darf die Spielerin, welche die Excuse ausgespielt hat, die wertvolle Karte zurücknehmen und ihrem eigenen Stichstapel beifügen. Als Kompensation erhält die Gegenpartei eine beliebige Karte ohne Punktwert aus dem Stichstapel der Spielerin. Hat die Spielerin der Excuse noch keinen Stich gemacht, wird dies zum nächstmöglichen Zeitpunkt nachgeholt.

Wird die Excuse allerdings im **letzten Stich** ausgespielt, geht sie an die Partei, die den Stich gewinnt und kann somit auch verloren gehen.



Excuse

Die Excuse darf auch als erste Karte eines Stichs ausgespielt werden. In diesem Fall bestimmt der nachfolgende Spieler die Farbe für diesen Stich.

Das Austeilen

Es ist Verhandlungssache unter den Spielern, wer die erste Hand austeilt. In der nächsten Runde gibt dann jeweils **die Spielerin rechts vom Geber** aus.

Nachdem die Karten gründlich gemischt worden sind, **hebt die Person zur Linken des Gebers die Karten ab**. Ausgeteilt wird in **Dreierlagen**, beginnend bei der Spielerin rechts des Gebers.

Bei **vier Spielern** wird in sechs Runden jeweils eine Karte verdeckt in die Mitte des Spieltischs gelegt: 3-3-3-3-**1**, 3-3-3-3-**1**, 3-3-3-3-**1**, 3-3-3-3-**1**, 3-3-3-3-**1**, 3-3-3-3-**1**. Jede Spielerin erhält somit 18 Karten und die **6 verdeckten Karten** in der Mitte des Tisches bilden den **Talon**.

Bei **fünf Spielern** wird in fünf Runden in jeder zweiten Runde eine Karte verdeckt in die Mitte des Spieltischs gelegt: 3-3-3-3-3-**1**, 3-3-3-3-3, 3-3-3-3-3-**1**, 3-3-3-3-3, 3-3-3-3-3-**1**. Jede Spielerin erhält somit 15 Karten und die **3 verdeckten Karten** in der Mitte des Tisches bilden den **Talon**.

Bei **sechs Spielern** werden in den ersten drei Runden jeweils zwei Karten verdeckt in die Mitte des Spieltischs gelegt und in der letzten keine: 3-3-3-3-3-3-**2**, 3-3-3-3-3-3-**2**, 3-3-3-3-3-3-**2**, 3-3-3-3-3-3. Jede Spielerin erhält somit 12 Karten und die **6 verdeckten Karten** in der Mitte des Tisches bilden den **Talon**.

Der Einsatz

Gespielt wird um **Einsatz**, wahlweise um Geld oder um Jetons. Die Art und Höhe des Einsatzes ist Verhandlungssache unter den Mitspielern. Er muss aber vor dem Ausspielen des ersten Stichs festgelegt werden und darf während des Spiels nicht verändert werden. Den Einsatz **gewinnen kann nur die Bieterin**, die alleine (oder bei fünf oder sechs Spielerinnen zusammen mit ihrem Partner) gegen drei (oder vier) Verteidiger spielt.

Gewinnt die Bieterin die ausgespielte Hand, erhält sie den ganzen auf dem Tisch liegenden Einsatz. **Verliert die Bieterin** die Hand gegen die Verteidiger, verbleibt der Einsatz aller auf dem Tisch. Gibt es über mehrere Hände hinweg keinen Gewinner, wächst der Einsatz auf dem Tisch rasch an, was in aller Regel die Risikobereitschaft aller Spieler anstachelt und für Spannung sorgt.

Das Bieten

Die **Spiele(r)in rechts vom Geber** darf als Erste ein **Gebot** machen oder aber **passen**. Anschliessend geht die Runde weiter gegen den Uhrzeigersinn bis zum Geber, der als letzter bieten darf.

Pro Spielerin darf jeweils nur ein Gebot abgegeben werden. Hat eine Spielerin ein Gebot ausgesprochen, haben die nachfolgenden Spieler die Wahl, ein höheres Gebot abzugeben oder zu passen.

Die Spielerin mit dem höchsten Gebot ist die **Bieterin**. Bei vier Spielerinnen spielt sie alleine gegen die anderen drei Spieler. Diese bilden als **Verteidiger** für die Dauer der aktuellen Hand die Gegenpartei und versuchen gemeinsam zu verhindern, dass die Bieterin die benötigte Punktzahl von 35 Punkten erzielt.

Bei Partien mit fünf oder sechs Spielerinnen wählt die Bieterin vor dem Ausspielen des ersten Stichs einen **Partner**. Sie macht das, indem sie **den König einer der vier Farben aufruft**. Jener Spieler, der im Besitz dieses Königs ist, wird Partner der Bieterin. **Der Partner darf sich aber nicht zu erkennen geben**. Es ist bei Beginn der Hand somit unklar, wer der Partner der Bieterin ist. Der Partner darf sich **einzig durch Ausspielen des** von der Bieterin ausgerufenen **Königs** zu erkennen geben.

Es ist möglich, dass eine Bieterin einen König aufruft, den sie selber in der Hand hält. Dies ist vor allem dann zwingend, wenn sie alle vier Könige in der Hand hat. Auch dies darf die Bieterin den anderen Spielern nicht anzeigen. Gewinnt sie das Spiel, muss sie in diesem Fall den Einsatz nicht mit einem Partner teilen.

Falls alle Spielerinnen passen, wird eine **Misère** gespielt.

Die Gebote und Einsätze

- **Einfach** (la prise): Die Bieterin darf den Talon aufnehmen und damit ihre Hand aufbessern. Die Bieterin setzt **pro Verteidiger 1 Jeton** als Einsatz auf den Tisch, die Verteidiger **je 1 Jeton**: 3-1-1-1, 4-1-1-1-1, 5-1-1-1-1-1.
- **Doppelt** (la garde): Die Bieterin darf den Talon aufnehmen und damit ihre Hand aufbessern. Die Bieterin setzt **pro Verteidiger/Partner 2 Jetons** als Einsatz auf den Tisch, die Verteidiger **je 2 Jetons**: 6-2-2-2, 8-2-2-2-2, 10-2-2-2-2-2.
- **Ohne Talon** (vierfach, la garde sans): Der Talon darf von der Bieterin nicht aufgenommen werden, die Punkte der Karten im Talon gehen jedoch am Ende des Spiels an sie. Die Bieterin setzt **pro Verteidiger/Partner 4 Jetons** als Einsatz auf den Tisch, die Verteidiger **je 4 Jetons**: 12-4-4-4, 16-4-4-4-4, 20-4-4-4-4-4.
- **Gegen den Talon** (sechsfach, la garde contre): Der Talon darf von der Bieterin nicht aufgenommen werden. Die Punkte der Karten im Talon gehen an die Verteidiger. Die Bieterin setzt **pro Verteidiger/Partner 6 Jetons** als Einsatz auf den Tisch, die Verteidiger **je 6 Jetons**: 18-6-6-6, 24-6-6-6-6, 30-6-6-6-6-6.

Mit dem Talon die Hand aufbessern

Bei einfachem oder doppeltem Gebot nimmt die Bieterin die 6 verdeckt auf dem Tisch liegenden Karten des Talons auf (bei fünf Spielerinnen sind es bloss 3 Karten). Anschliessend legt sie 6 Karten ihrer Wahl verdeckt wieder ab (bei fünf Spielerinnen 3 Karten). Dabei muss die Bieterin beachten, dass **Trümpfe**, die **Excuse** und die **Könige nicht in den Talon** abgelegt werden dürfen. Die Punkte der Karten im Talon zählen am Ende des Spiels zu den Stichen der Bieterin. Um das Auszählen der Stiche zu vereinfachen, wird der Talon separat vom Stichstapel der Bieterin aufbewahrt.

Spielt die Bieterin ohne Talon, wird dieser erst am Ende des Spiels aufgedeckt. Die Punkte von dessen Karten gehen beim Auszählen an die Bieterin.

Spielt die Bieterin gegen den Talon, wird dieser unbesehen beiseite gelegt.

Der Spielbeginn

Es wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt. Das Spiel beginnt immer die **Spielerin rechts neben dem Geber** unabhängig davon, wer das höchste Gebot gemacht hat oder ob eine Misère gespielt wird. **Wer einen Stich gewinnt, spielt zum nächsten aus.**

Die Misère

Wenn alle Spieler beim Bieten passen, wird eine Misère gespielt. Der **Talon** wird verdeckt beiseite gelegt und dessen Karten zählen nicht. Jeder spielt für sich selber mit dem Ziel, **möglichst wenige Punkte zu machen.**

- Die Spielerin, die am **wenigsten Punkte** erzielt, gewinnt die Misère und muss keine Zahlung leisten. Sie darf aber einen allfällig auf dem Tisch liegenden **Einsatz** aus einer früheren Hand **nicht einziehen**.
- Die Spielerin mit den **meisten Punkten** wird in der Misère bestraft: Sie muss **4 Jetons** auf den Tisch legen.
- Die Spieler, deren erzielte **Punktezahl dazwischen** liegen, müssen **je 2 Jetons** auf den Tisch legen.

Erzielen zwei Spieler gemeinsam die tiefste Punktezahl, bezahlen beide nichts. Erreichen zwei Spieler gemeinsam die höchste Punktezahl, bezahlen beide 4 Jetons. Die nächste Bieterin, die eine Hand gewinnt, darf diese Einsätze dann zusammen mit allfälligen Einsätzen aus früheren Händen einziehen.

Der Pagat im letzten Stich

Wenn eine **Bieterin** den **letzten Stich** mit dem **Pagaten** (Trumpf 1/I Le Bateleur) gewinnt, müssen ihr die andern Spieler **je 2 Jetons** direkt auszahlen unabhängig davon, ob die Bieterin die ausgespielte Hand gewann oder nicht. Bei fünf oder sechs Spielern ist auch der Partner der Bieterin zu dieser Zahlung verpflichtet. Verliert die Bieterin jedoch den Pagaten im letzten Stich, muss sie den anderen Spielern **je 2 Jetons** direkt auszahlen. Wird der Pagat in einer **Misère** oder von einem **Verteidiger** im letzten Stich ausgespielt, darf **keine Zahlung** gefordert und geleistet werden.



Pagat

Ein König im letzten Stich

Wenn eine **Bieterin** den **letzten Stich** mit einem **König** gewinnt, müssen ihr die andern Spieler **je 2 Jetons** direkt auszahlen. Bei fünf oder sechs Spielern ist auch der Partner der Bieterin dazu verpflichtet. Verliert die Bieterin jedoch einen König im letzten Stich, muss sie den anderen Spielern **je 2 Jetons** direkt auszahlen. Wird ein König in einer **Misère** oder von einem **Verteidiger** im letzten Stich ausgespielt, darf **keine Zahlung** gefordert und geleistet werden.

Die Gewinnbedingungen

Eine Hand wird von der **Bieterin** gewonnen, wenn sie mit ihren Stichen **35 Punkte** oder mehr erreicht. Bei fünf und sechs Spielrinnen zählen auch die Stiche des Partners der Bieterin. Er übergibt ihr vor dem Auszählen seine Karten. Stiche und Punkte werden somit einzig von der Bieterin ausgezählt. Die Verteidiger müssen ihre Stiche und Punkte nicht zählen.

Nach einer **Misère** zählen alle Spielerinnen ihre Stiche und Punkte aus. Gewinner ist jene Spielerin mit der geringsten Punktezahl. Sie bezahlt nichts. Die Spielerin mit der höchsten Punktezahl muss 4 Jetons auf den Tisch legen, die beiden Spieler mit Punktezahlen dazwischen je 2 Jetons. Der Talon wird nicht ausgezählt.

Das Auszählen

Ausgezählt wird in beiden Fällen am einfachsten, wenn zuerst die **Anzahl Stiche** ermittelt wird. Der gewonnene Stichstapel wird mit dem Bild nach unten in die Hand genommen und Karte für Karte auf den Tisch abgelegt. Pro 4 abgelegter Karten wird dabei 1 Punkt für einen gewonnenen Stich gezählt (bei fünf Spielerinnen pro 5 und bei sechs Spielerinnen pro 6 Karten). Anschliessend wird der Stapel mit dem Bild nach oben nochmals Karte für Karte abgelegt, um die

Punktwerte der Karten zu addieren. Danach werden von der Bieterin auch noch die Punkte im Talon addiert, sofern sie nicht gegen den Talon gespielt hat.

Bei einer **Misère** zählen alle Spielerinnen ihre Stiche und Punktwerte. Der Talon wird nicht ausgezählt.

Die Aufteilung des Einsatzes auf dem Tisch

Gewinnt eine Bieterin die Hand, darf sie den gesamten auf dem Tisch liegenden Einsatz einziehen.

Bei Spielen mit fünf und sechs Spielerinnen teilt die Bieterin den Einsatz mit ihrem Partner nach folgenden Regeln:

Der **Partner erhält seinen Einsatz der letzten Hand zurück**. Der allfällig Einsatz früherer Hände geht zu **zwei Dritteln an die Bieterin** und **zu einem Drittel an ihren Partner**. Falls dies rechnerisch nicht möglich ist, wird an diesen Teiler angenähert, wobei eine allfällige Kulanz im Ermessen der Bieterin liegt.

Die Strategie

Bei der Beurteilung der **Stärke der eigenen Hand** ist die **Anzahl der Tarocke** (Karten mit 4 Punkten) von grosser Bedeutung. Hat eine Spielerin vier, fünf oder mehr Tarocke in der Hand, sind die Gewinnchancen sehr gut. Mit drei Tarocken sind die Gewinnchancen fraglich, mit zwei oder gar weniger hingegen sehr bescheiden, es sei denn, die wenigen Tarocke können mit einer grossen Anzahl von Trümpfen kompensiert werden.

Wird einfach oder doppelt gespielt, ist es der Bieterin oft möglich, eine oder gar mehrere **Farben komplett in den Talon abzulegen**. Wird dies gemacht, kann sie bereits Trumpf spielen, wenn eine dieser abgelegten Farben erstmals angespielt wird. Auf diese Weise können den Verteidigern Könige und Königinnen abgestochen werden.

Weil sich Farben meist nicht lange durchspielen lassen bis die ersten Trümpfe gespielt werden, lohnt es sich meist, als Bieterin die **tieferen Figurenkarten** wie Diener, Ritter und allenfalls auch Damen **in den Talon** abzulegen, um deren Punkte zu sichern.

Vereinigen sich in einer Hand **viele Trümpfe mit vielen Karten einer einzelnen Farbe**, kann es sich eventuell lohnen, mit den eigenen Trümpfen die Trümpfe der Verteidiger zu ziehen, um anschliessend die Farbe durchspielen zu können.

Trümpfe der Gegner lassen sich auch **ziehen**, indem eine Farbe angespielt wird, welche die Gegner nicht mehr in ihrer Hand haben.

Die Bieterin sollte die **Könige** in ihrer Hand beim ersten Anspielen von deren Farbe ausspielen, will sie nicht riskieren, diese zu verlieren.

Als Verteidiger macht es Sinn, vor dem Ausspielen von Königen und anderen Figurenkarten zu **prüfen, ob die Bieterin diese Farbe in der Hand hält**. Falls nicht, sollten die hohen Figurenkarten so lange zurückzubehalten werden, bis ein Mitglied des Verteidigerteams einen hohen Trumpf ausspielt, der deren Rettung erlaubt.

Wenn in einer Hand einer Bieterin der **Pagat** (Trumpf I) mit einer grösseren Anzahl anderer Trümpfe zusammenkommt, kann sie versuchen, den Pagaten zurückzubehalten, um damit den letzten Stich zu gewinnen. Dabei muss sie aber sicherstellen, dass die Verteidiger im letzten Stich keine Trümpfe mehr besitzen. Wird der Pagat hingegen von nur wenigen oder keinen Trümpfen begleitet, sollte er so rasch als möglich ausgespielt werden.

In einer **Misère** macht es Sinn, den Pagaten früh im Spiel als erste Karte eines Stichs auszuspielen. Die Gegner müssen diesen dann übertrumpfen und abstechen. Wer die Excuse in einer Misère in der Hand hält, sollte diese bis zum letzten Stich behalten, weil sie dann an den Gewinner des Stichs geht.

Wir wünschen Ihnen viel Spass beim Spielen!

Üben Sie kostenlos online auf: www.troggen.ch

TROGGEN - ÜBERSICHT ÜBER DIE KARTEN

Trümpfe:



Excuse:



4

Stich:



1

Gewinnbedingungen

- 35 Punkte oder mehr für die Bieterin
- Tiefste Punktzahl in der Misère

Gebote (4/5/6 Spieler)

- | | | |
|--------------------------------------|-----------|--------------|
| | Bieterin: | Verteidiger: |
| • Einfach | 3/4/5 | je 1 |
| • Doppelt | 6/8/10 | je 2 |
| • Ohne Talon (vierfach) | 12/16/20 | je 4 |
| • Gegen den Talon (sechsfach) | 18/24/30 | je 6 |

Verliert die Bieterin, bleibt der Einsatz auf dem Tisch und wird vom nächsten erfolgreichen Bieter gewonnen.

Misère

Gewinnerin: 0
Verlierer: 4
andere: je 2

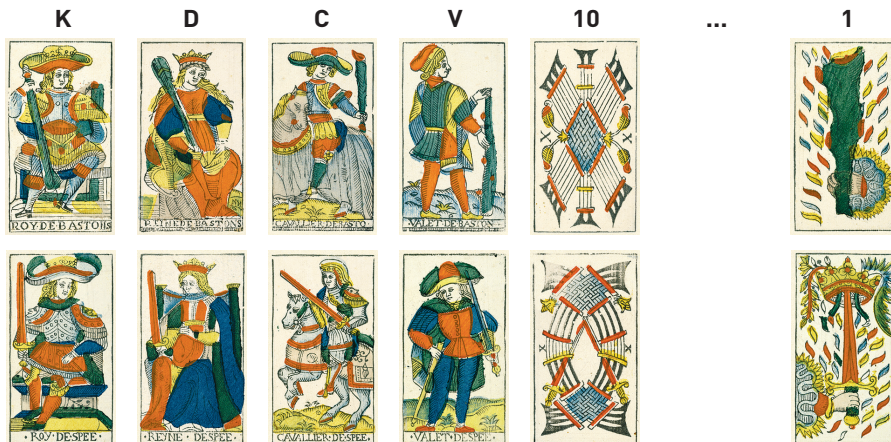
Der Einsatz bleibt auf dem Tisch und wird von der nächsten erfolgreichen Bieterin gewonnen.

Im letzten Stich

- **Excuse:** Geht an den Gewinner des Stichs.
- **Pagat:** Gewinnt die Bieterin mit dem Pagaten den letzten Stich, zahlen ihr die Verteidiger je 2 Jetons. Verliert die Bieterin den Pagaten, bezahlt sie den Verteidigern je 2 Jetons.
- **König:** Gewinnt die Bieterin mit einem König den letzten Stich, zahlen ihr die Verteidiger je 2 Jetons. Verliert die Bieterin den König, bezahlt sie den Verteidigern je 2 Jetons.

Punktwerte in Rot

«Dunkle» Farben Stäbe (Bâtons) und Schwerter (Épées)



«Helle/goldene» Farben Becher (Coupes) und Münzen (Deniers)

