

Tarabish

4 Spieler

36 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Lang

Erreiche mit deinem Partner 500 Punkte durch Bieten, Melden und Stichgewinnen.

AUFBAU

- 4 Spieler in Partnerschaften mit einem 36-Karten-Deck (6er bis Asse).
- Teile 3 Karten an jeden aus, biete auf Trumpf, dann teile die verbleibenden 6 Karten aus.

WERTUNG

- Trumpf B=20, 9=14, A=11, 10=10, K=4, D=3.
- Nicht-Trumpf A=11, 10=10, K=4, D=3, B=2.
- Letzter-Stich-Bonus: 10 Punkte. Gebot verfehlt: Gebotsbetrag verlieren.

Tipp: Biete zuversichtlich, wenn du den Buben und die 9 deiner Trumpffarbe auf der Hand hast.

AM ZUG

- Sage Meldungen zu Beginn des Stichspiels an.
- Bediene die Farbe; muss Trumpf spielen, wenn keine Farbe vorhanden; muss überstechen, wenn möglich.
- Trumpfrangfolge: B, 9, A, 10, K, D, 8, 7, 6.
- Sage Bella an, wenn du die zweite von K-D der Trumpffarbe spielst.

Tarabish ist ein Partnerschafts-Stichspiel aus Cape Breton, Nova Scotia. Gespielt mit einem reduzierten 36-Karten-Deck aus einem Standarddeck kombiniert es Trumpfbieten, Melden von Kartenkombinationen und strategisches Stichspiel. Teams zu zweit wetteifern darum, als Erste 500 Punkte zu erreichen.

Ziel

Arbeite mit deinem Partner zusammen, biete auf Trumpf, melde Kartenkombinationen und gewinne Stiche mit wertvollen Karten, um als erstes Team 500 Punkte zu erreichen.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei Partnerschaften, die sich gegenüber sitzen.
2. **Deck:** 36 Karten aus einem Standarddeck (entferne 2er bis 5er aus allen vier Farben, behalte 6 bis Ass).
3. **Austeilen:** Teile 9 Karten an jeden Spieler in Dreierpaketen aus. Nach dem ersten Dreierpaket findet die Bietrunde statt, bevor die verbleibenden 6 Karten ausgeteilt werden.

Bieten

1. **Erste Runde:** Nachdem 3 Karten erhalten wurden, bieten Spieler links vom Geber beginnend. Gebote starten bei 20 und steigen um 10. Spieler dürfen passen.
2. **Trumpfwahl:** Der Höchstbietende bestimmt die Trumpffarbe basierend auf seiner Hand.
3. **Restliches Austeilen:** Nachdem der Trumpf festgelegt ist, werden die verbleibenden 6 Karten an jeden Spieler ausgeteilt (3 auf einmal).
4. **Mindestgebot:** Das bietende Team muss mindestens seinen Gebotsbetrag erreichen, sonst verliert es diese Punktzahl.

Melden

1. **Bella:** König und Dame der Trumpffarbe auf der Hand zu haben ist 20 Punkte wert. Wird angesagt, wenn die zweite Karte gespielt wird.
2. **Folgen:** Eine Folge von 3 Karten derselben Farbe (Terz) ist 20 Punkte wert. Vier Karten (Quart) = 50, fünf oder mehr (Quint+) = 100.
3. **Vierlinge:** Vier Buben = 200, vier 9er = 150, vier Asse/10er/Könige/Damen = 100.
4. **Ansage:** Meldungen werden zu Beginn des Stichspiels angesagt. Nur das Team mit der höchsten Meldung darf seine Meldungen werten.

Spielablauf

1. **Anspielen:** Der Spieler links vom Geber spielt den ersten Stich an.
2. **Farbe bedienen:** Spieler müssen die angespielte Farbe bedienen. Wenn sie nicht können, müssen sie Trumpf spielen, falls vorhanden. Wenn ein Trumpf bereits den Stich gewinnt, müssen sie überstechen, wenn möglich.
3. **Trumpfrangfolge:** In der Trumpffarbe ist der Bube die höchste Karte, gefolgt von der 9, dann Ass, 10, König, Dame, 8, 7, 6.
4. **Nicht-Trumpf-Rangfolge:** In Nicht-Trumpf-Farben ist die Rangfolge Ass, 10, König, Dame, Bube, 9, 8, 7, 6.
5. **Letzter-Stich-Bonus:** Das Team, das den letzten Stich gewinnt, erhält 10 Bonuspunkte.

Punktwertung

1. **Kartenwerte (Trumpf):** Bube = 20, 9 = 14, Ass = 11, 10 = 10, König = 4, Dame = 3.
2. **Kartenwerte (Nicht-Trumpf):** Ass = 11, 10 = 10, König = 4, Dame = 3, Bube = 2.
3. **Gesamtverfügbar:** 162 Kartenpunkte plus 10 für den letzten Stich = 172 insgesamt pro Runde.
4. **Gebot verfehlt:** Wenn das bietende Team sein Gebot nicht erreicht, verliert es den Gebotsbetrag von seiner Punktzahl.

Tipps und Strategien

- Biete aggressiv, wenn du den Buben und die 9 einer starken Trumpffarbe hältst, da dies die zwei mächtigsten Karten sind.
- Kommuniziere mit deinem Partner durch dein Spiel: Eine Farbe anzuspielen signalisiert Stärke in diesem Bereich.
- Zähle Kartenpunkte während der Hand, um zu wissen, wann dein Team genug erreicht hat, um das Gebot zu erfüllen.

Tipps & Strategie

Der Bube und die 9 der Trumpffarbe sind die wertvollsten Karten im Spiel. Biete zuversichtlich, wenn du sie hältst, und spiele defensiv, wenn nicht.

Früh Trumpf anzuspielen, um die Trümpfe der Gegner herauszulocken, ist eine starke Strategie, wenn dein Team geboten hat. Zähle Punkte sorgfältig, um genau zu wissen, wann du dein Gebot erreicht hast.