

# Tarneeb

## Spielregeln:

- Gespielt wird mit 52 Spielkarten (Herz Karo, Kreuz, Pik jeweils von Zwei – Ass)
- 4 Spieler werden benötigt
- Jeder Spieler bekommt 13 Karten
- Zu Beginn des Spiels wird eine Karte aus dem Stapel gezogen um zu ermitteln, welche Farbe „Trumpf“ ist. Alle 13 Karten dieser Farbe sind höher, als die Karten der anderen Farben. Die Wertigkeit ist aufsteigend von 2 – 10, Bube, Dame, König, Ass.
- Nun nennt jeder Spieler die Anzahl an Stichen, die er glaubt zu bekommen. Der Spieler der hinter dem Kartengeber sitzt fängt an und sagt wie viele Stiche er bekommen wird. Es müssen insgesamt mindestens 11 Stiche angesagt werden, ansonsten müssen die Karten neu verteilt werden.
- Sagt ein Spieler 1 – 5 Stiche an und erreicht mindestens die gesagte Anzahl an Stichen, bekommt er so viele Punkte wie er Stiche angesagt hat. Sagt ein Spieler 6 oder mehr Stiche an und erreicht mindestens die gesagte Anzahl an Stichen, bekommt er die doppelte Anzahl an Punkten wie er Stiche angesagt hat.
- Wenn ein Spieler mehr Stiche als angesagt erhält, hat dies keine negativen Auswirkungen. Erhält ein Spieler weniger Stiche als angesagt, erhält dieser Spieler Minuspunkte in Höhe der angesagten Stiche. Bei 6 oder mehr angesagten Stichen, erhält er die doppelte Anzahl an Minuspunkten wie Stiche angesagt, wenn er weniger als die angesagten Stiche erhält.
- Der Spieler der hinter dem Kartengeber sitzt beginnt das Spiel. Er legt eine Karte aus. Die anderen Spieler müssen dieselbe Farbe spielen, wenn sie Karten von dieser Farbe haben. Sollte ein Spieler diese Farbe nicht haben, kann er eine Karte der anderen Farben spielen oder eine Trumpfkarte. Die Trumpfkarte ist in jedem Fall höher als die anfangs ausgespielte Karte. Eine Karte einer anderen Farbe, als der anfangs ausgespielten Karte, ist in jedem Fall niedriger. Der Spieler der insgesamt die höchste Karte gespielt hat, erhält diesen Stich und darf die nächste Karte ausspielen.
- Wer als erstes insgesamt 21 Punkte erreicht hat, der hat das gesamte Spiel gewonnen.