

# Tupp – Club 1980 Titz

## Tupp - Regeln

### Zum Spiel

Man benötigt Bier, ein Kartenspiel (32 Karten), Papier und Kugelschreiber.

Jeder Mitspieler erhält 4 Karten (2+2)

Derjenige der links neben dem Geber sitzt fängt an

Die Reihenfolge der Karten ist:

Bauer (tief), Dame, König, As, 7,8,9,10(hoch)

### Regeln

Man kartet vor sich auf (nicht alle Karten auf einen Haufen). Man muss immer die Spielfarbe (Karo, Herz, Pik, Kreuz) versuchen zu bedienen. Wer nicht bedienen kann muss irgendeine andere Karte legen. Derjenige, der die höchste Karte gelegt hat, kommt weiter auf. Wer den letzten Stich bekommt, gewinnt. Wer verliert oder passt bekommt mindestens einen Strich angeschrieben. Jeder Mitspieler hat die Möglichkeit, den Einsatz zu erhöhen. er sagt dann / klopft „2“, jeder Spieler sagt reihum ob er weiterspielt oder passt. Ein und derselbe Spieler kann nicht zweimal hintereinander den Einsatz erhöhen. Einzige Ausnahme ist, wenn er "Blind" (ohne vorher seine Karten gesehen zu haben) klopft. Jeder andere Spieler kann den Einsatz erhöhen. Er braucht auch nicht darauf zu warten, das er dran ist.

Wer 7 ( oder die vorher vereinbarte Anzahl z.B. 10 oder 15 ) Striche hat, ist tot. Wer 6 Striche hat, ist „arm“. Der Einsatz bei diesem Spiel sind 2 Striche. Gefragt wird ab dem „Armen“ reihum wer den „Armen“ mitgeht. Vorsagen ist strickt verboten.

Wer 5 hat, kann „2 a 3“ Blind Klopfen. Verliert er, so hat er 7 und ist tot. Gewinnt er, so erhalten die Spieler, die blind mitgegangen sind 2 Striche, die gesehen mitgegangen sind 3 Striche.