



Perlagger-Club Schlanders

Die Geschichte des Perlaggens

- 1833 wurde im Gasthaus „Zum Pfau“ in Bozen zum ersten Mal perlagget
- 1890 Perlaggerkongress in Innsbruck
- 2016 Ernennung zum immateriellen österr. UNESCO Kulturerbe in Graz

Grundbegriffe und Anleitung

- Das Spiel wird mit den bekannten Deutschen Karten (Salzburger), mit 33 Blatt gespielt.
- Das Spiel hat vier Farben, Herz, Laub, Schell und Eichel. Der Rang der Farben untereinander ist gleich.
- Jede Farbe zählt acht Karten nach bekannter Rangordnung: Ass, König, Ober, Unter, Zehner, Neuner, Achter und Siebener zuzüglich den Weli.

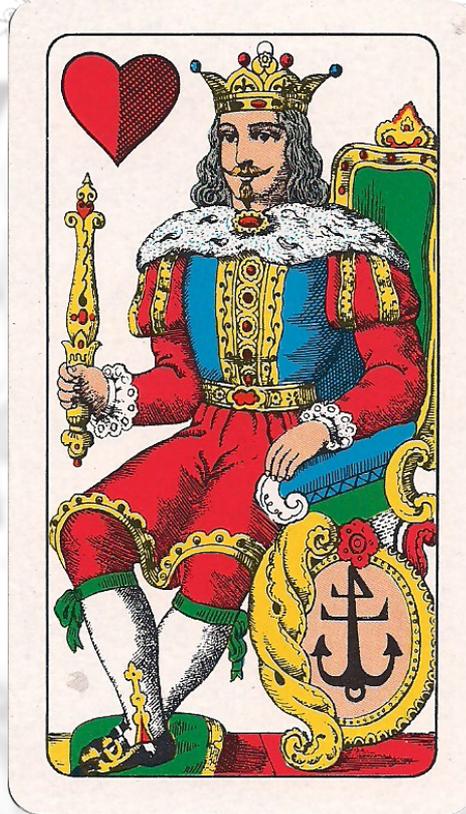
Grundbegriffe und Anleitung

- Das Spiel kann zu zweit, zu dritt, zu viert oder zu sechst gespielt werden.
- Jeder Spieler erhält fünf Karten.
- Die Partner sitzen sich kreuzweise gegenüber.
- Bei Beginn des Spieles gibt der Spieler, der die höchste Karte abgehoben hat. Bevor er ausgibt, muss er seinen Nachbarn zur Rechten abheben lassen.

Die vier ständigen Perlaggen

- Unter den 33 Karten, mit denen perlagget wird, befinden sich die vier sogenannten ständigen Perlaggen. Es sind dies Karten, die allen anderen dadurch überlegen sind, dass sie alle anderen Karten stechen und dass man sie nach Belieben in eine andere Karte verwandeln (taufen) kann.

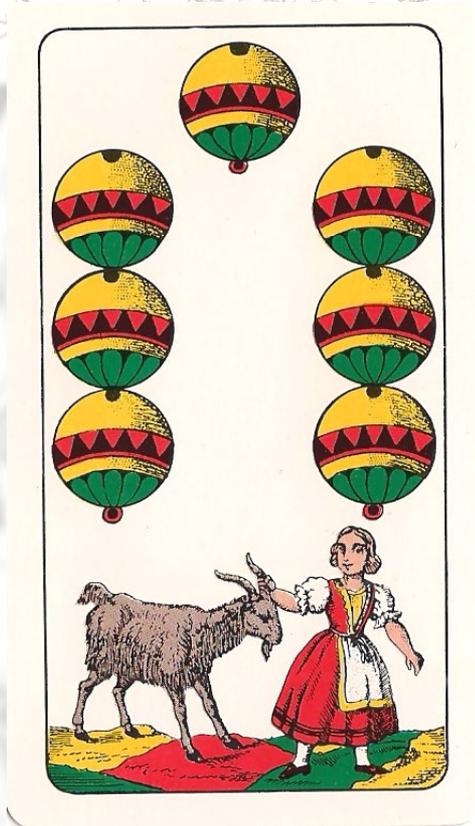
Herz König



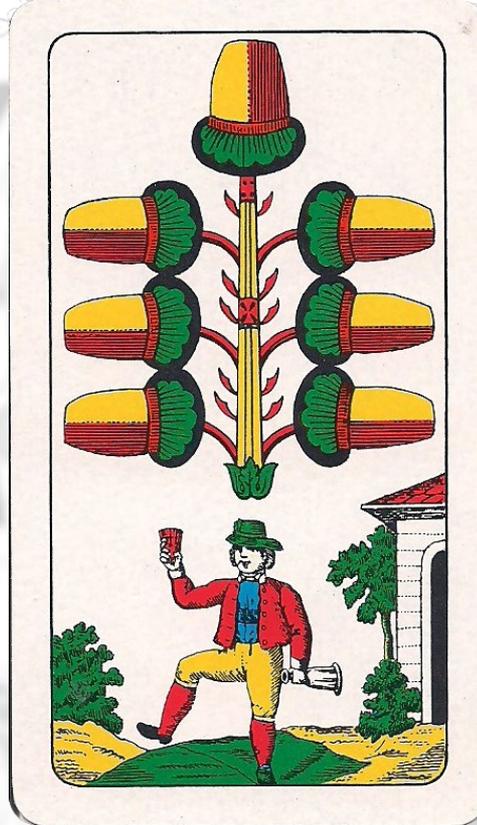
Weli



Schellsieben



Eichelsieben



Abheben

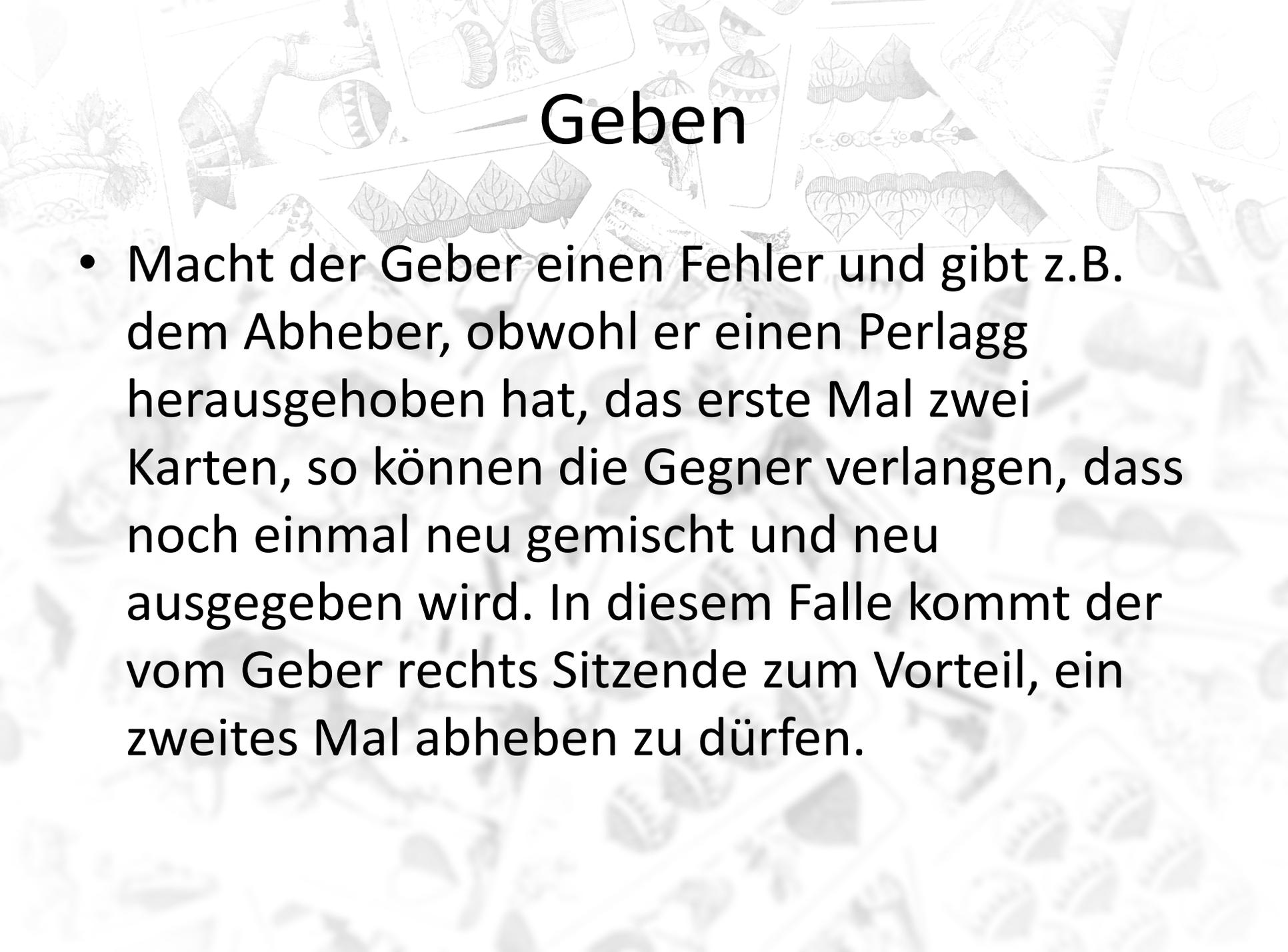
- Wenn der zum Abheben Berechtigte einen der obgenannten Perlaggen abhebt, so kann er ihn behalten. Ist unter dem abgehobenen Perlagg noch einer, so gehört auch dieser dem Abheber, ebenso auch ein dritter und vierter. Es ist also möglich, dass der Abheber alle vier ständigen Perlaggen heraushebt.

Abheben

- Der Abheber ist verpflichtet, allen Spielern die abgehobenen Perlaggen zu zeigen. Hat er dieser Pflicht genügt, braucht er während des Spieles niemanden mehr mitzuteilen, was er abgehoben hat.

Geben

- Nach dem Abheben werden die Karten nach links hin ausgeteilt. Jeder Spieler erhält fünf Karten, und zwar das erste Mal zwei, das zweite Mal drei. Der Geber hat darauf zu achten, ob und wie viele Perlaggen der Abheber herausgehoben hat; hat er einen herausgehoben, erhält er das erste Mal nur eine Karte, hat er zwei herausgehoben, gar keine und usw.

The background of the slide is a collage of various playing cards and card-related illustrations. It includes a hand dealing cards, several face cards like the King of Hearts and Queen of Spades, and various suits and patterns. The cards are rendered in a light, faded style, creating a textured, thematic backdrop for the text.

Geben

- Macht der Geber einen Fehler und gibt z.B. dem Abheber, obwohl er einen Perlagg herausgehoben hat, das erste Mal zwei Karten, so können die Gegner verlangen, dass noch einmal neu gemischt und neu ausgegeben wird. In diesem Falle kommt der vom Geber rechts Sitzende zum Vorteil, ein zweites Mal abheben zu dürfen.

Trumpf aufschlagen

- Hat der Geber die Karten richtig ausgeteilt, sodass jeder der vier Spieler fünf Karten in der Hand hat, schlägt er die nächste Karte, also die einundzwanzigste, als Trumpf auf. Die Farbe, die er aufschlägt, ist die Trumpffarbe und sticht die Karten der drei anderen Farben.

Trumpf aufschlagen

- Es sind also 21 Karten im Spiel. Zwölf bleiben verdeckt auf dem Tisch liegen. Der Geber ist verpflichtet, allen Mitspielern einmal die oberste und unterste Karte (Luck und Boden) zu zeigen. Danach dürfen diese Karten von keinem Spieler mehr angeschaut werden.

Trumpfperlaggen

- Von der Trumpffarbe haben nun wieder drei Karten und zwar der Siebener, der Unter und der Ober, den Rang eines Perlaggs und heißen daher Trumpfperlaggen.
- Diese drei Trumpfperlaggen haben dieselben Eigenschaften wie die vier ständigen Perlaggen, d.h. sie stechen alle Trümpfe sowie alle anderen Karten und man kann sie ebenfalls taufen.

Trumpfperlaggen

- Daraus ergibt sich folgende Rangordnung der Perlaggen:
- Herzkönig
- Schellsechser / Weli
- Schellsieben
- Eichelsieben
- Trumpfsieben (Laub oder Herz)
- Trumpfunter – Trumpfober

Austauschen

- Hat der Geber als Trumpf einen Perlagg aufgeschlagen und einen Trumpf in seinen fünf Karten, so hat er das Recht, den aufgeschlagenen Perlagg mit dem Trumpf, den er in der Hand hat, auszutauschen.

Austauschen

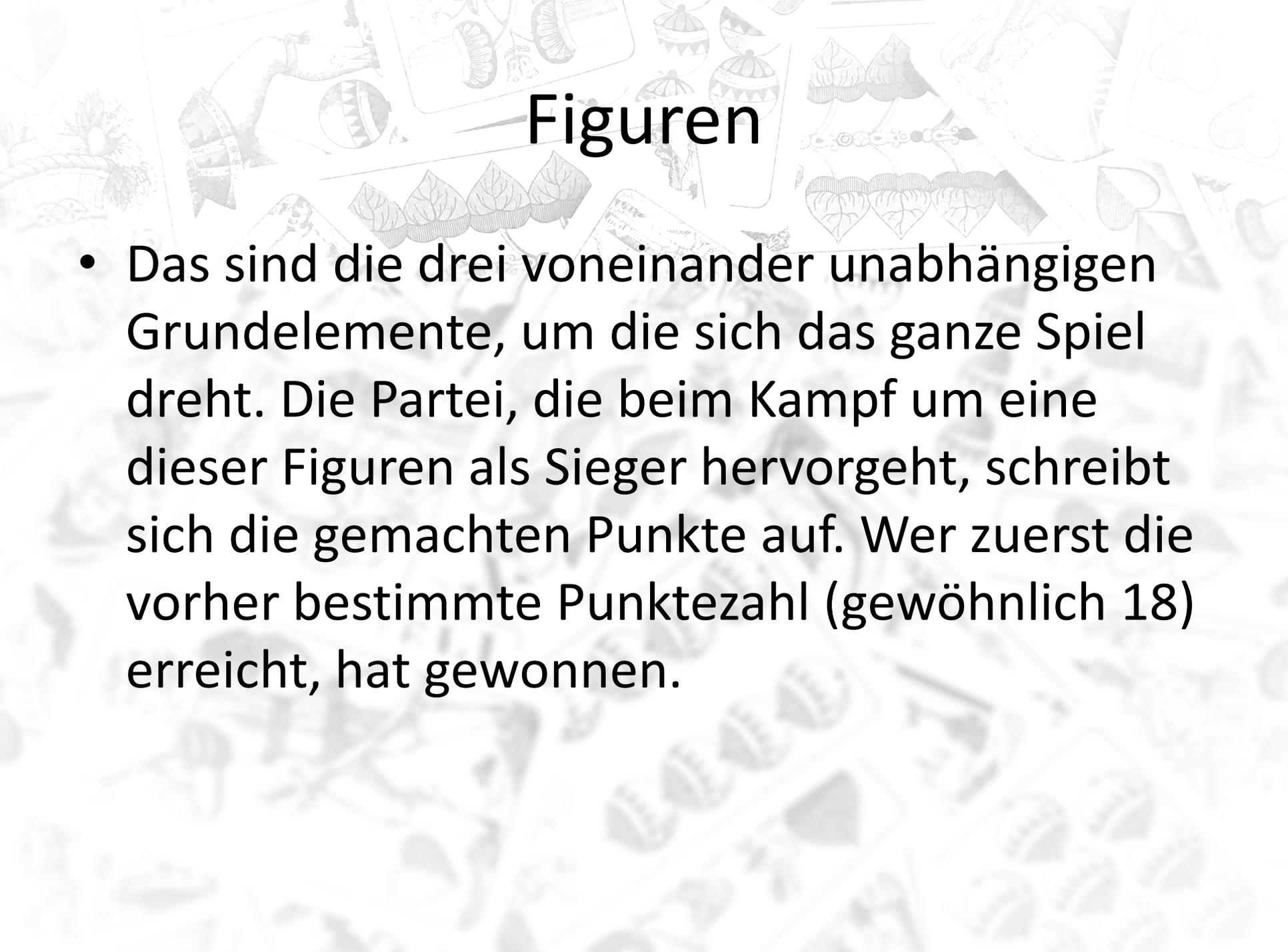
- Das Austauschen mit einem anderen Trumpfperlagg (es kann z.B. vorkommen, dass man den Siebener aufschlägt und den Unter in der Hand hat) ist nicht erlaubt.
- Wird der Herzkönig oder der Schellsechser aufgeschlagen, so ist Herz oder Schell Trumpf und sie können mit einer anderen Trumpfkarte ausgetauscht werden.

Austauschen

- Hat der Geber keinen Trumpf, kann er also nicht austauschen, so geht das Recht des Austauschens auf seinen Partner über. Hat auch der keinen Trumpf, so bleibt der Perlagg liegen.
- Ist einmal ausgespielt und die erste Karte zugegeben oder diese gestochen worden, so hat die zum Austausch berechnigte Partei den Anspruch auf das Austauschen verloren.

Figuren

- Beim Perlaggen gibt es drei Figuren, und zwar:
- das Gleich
- den Hanger
- das Spiel



Figuren

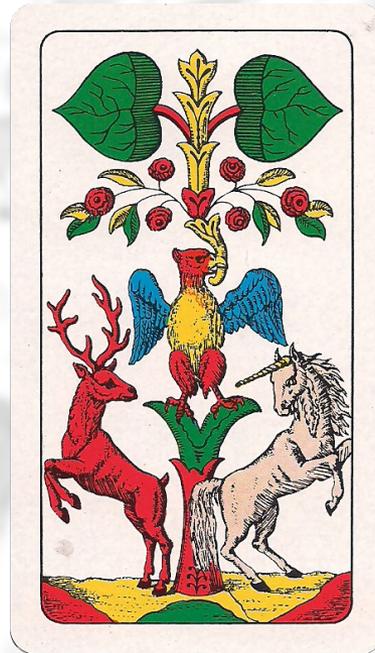
- Das sind die drei voneinander unabhängigen Grundelemente, um die sich das ganze Spiel dreht. Die Partei, die beim Kampf um eine dieser Figuren als Sieger hervorgeht, schreibt sich die gemachten Punkte auf. Wer zuerst die vorher bestimmte Punktezahl (gewöhnlich 18) erreicht, hat gewonnen.

Figuren

- Diese drei Figuren sind während des Spiels untereinander gleichwertig. Zum Ausgehen jedoch ist das Gleich hochwertiger als der Hanger und dieser wieder besser als das Spiel.

Figuren

- Gleich nennt man zwei oder mehrere Karten desselben Ranges:



Figuren

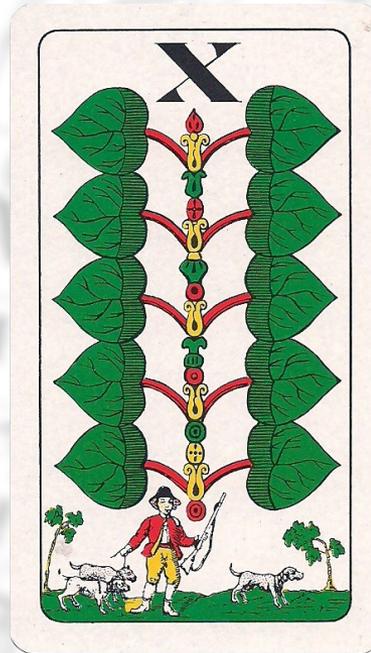
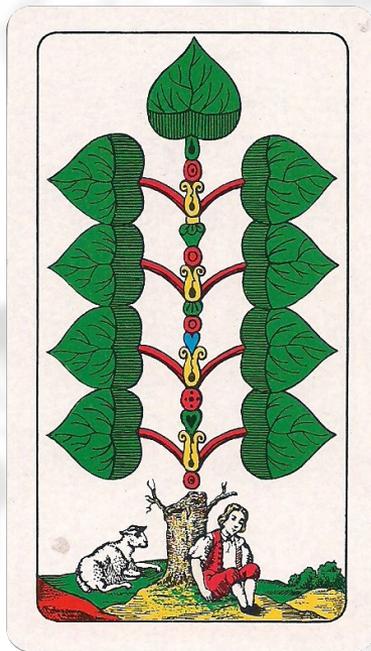
- Zwei gleich hohe Karten gelten als „einfaches Gleich“, drei als „dritziges Gleich“, vier als „viertiges“ und fünf als „fünftiges“.
- Die Güte des Gleichs wird zuerst durch die Anzahl seiner Glieder, aus denen es besteht, und bei gleicher Gliederzahl durch die Ranghöhe derselben bestimmt. So sind zwei Asse besser als zwei Könige usw.

Figuren

- Sind Zahl und Rangordnung bei einem Gleich dieselben, haben z. B. beide Parteien drei Asse, so sagt man: „Das Gleich steht“, und keine der Parteien darf sich dafür Punkte aufschreiben.

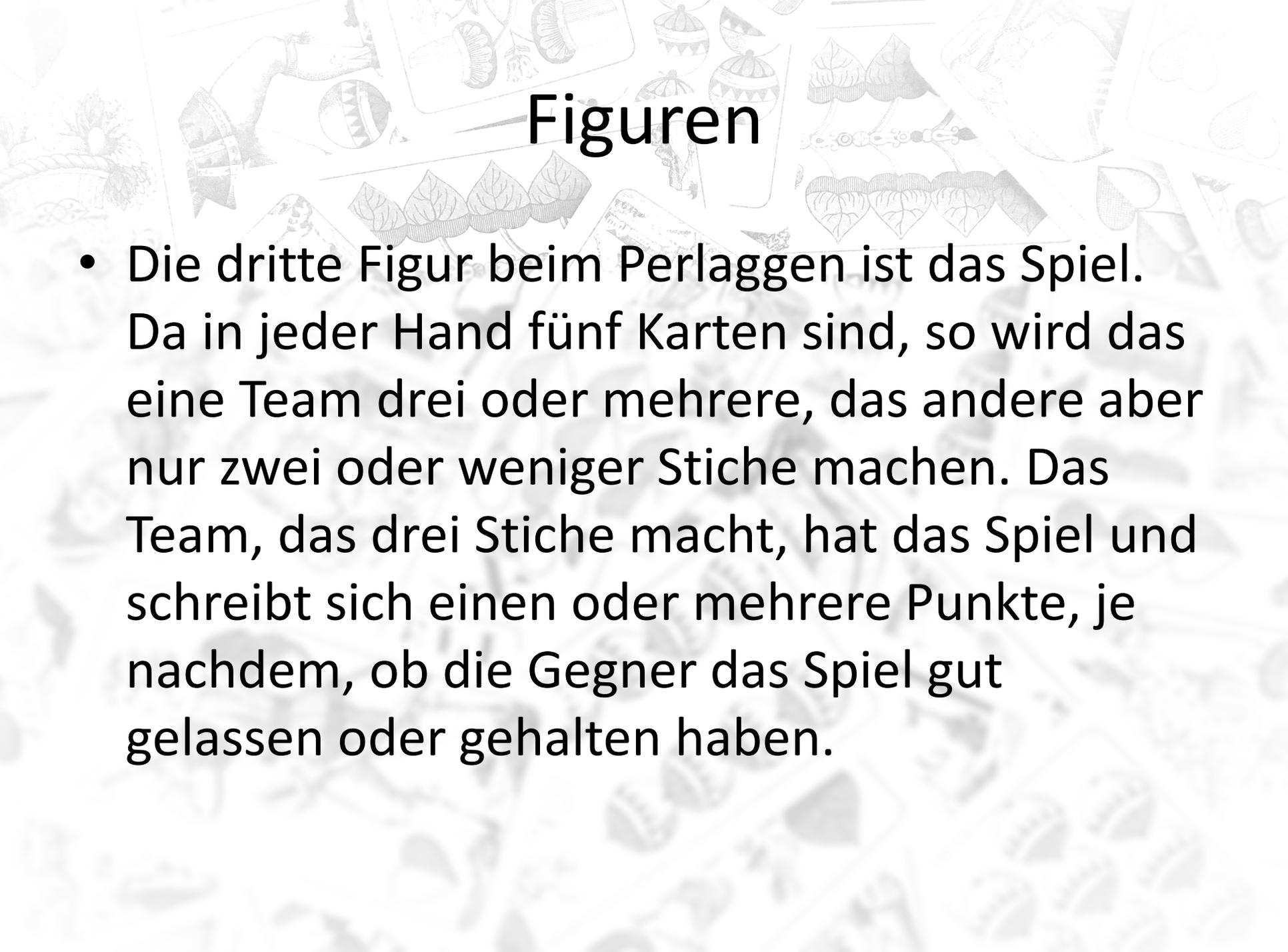
Figuren

- Der Hanger besteht aus zwei oder mehreren Karten derselben Farbe.



Figuren

- Ein Hanger kann dreifach, vierfach oder fünffach sein und auch hier gilt, wie beim Gleich, zuerst die Anzahl der Glieder und bei gleicher Anzahl die Ranghöhe. Ober und König sind besser als Unter und Ober. König und Ass aber schlechter als Achter, Neuner und Zehner. Haben beide Parteien einen gleich guten Hanger, so steht er und keine Partei hat etwas aufzuschreiben.



Figuren

- Die dritte Figur beim Perlaggen ist das Spiel. Da in jeder Hand fünf Karten sind, so wird das eine Team drei oder mehrere, das andere aber nur zwei oder weniger Stiche machen. Das Team, das drei Stiche macht, hat das Spiel und schreibt sich einen oder mehrere Punkte, je nachdem, ob die Gegner das Spiel gut gelassen oder gehalten haben.

Deuten

- Beim Perlaggen genießen die Spieler große Freiheiten. Die Partner dürfen sich durch Zeichengeben (Deuten) die Perlaggen und die Figuren gegenseitig anzeigen. Dies sollte so unauffällig wie möglich geschehen.
- Karten zu zeigen ist nicht erlaubt.

Deuten

- Sie können sich die Anzahl, die Rangstufe der Perlaggen und Trümpfe gegenseitig anzeigen, aber auch direkt befragen. In der Regel wird gedeutet und zwar so, dass der Gegner davon nichts merkt .
- Um den Partner nicht zu verwirren, ist es besser, einen Perlagg nur einmal und möglichst deutlich zu deuten.

Deuten

- Beim Herzkönig zieht man die Augenbrauen nach oben.
- Beim Weli spitzt man den Mund.
- Die Schellsieben wird durch das Zucken der rechten Schulter und die Eichelsieben durch das Zucken der linken Schulter angezeigt.
- Die Trumpfperlaggen werden in der Regel durch Blinzeln mit den Augen angezeigt.

Deuten

- Die Trümpfe werden mit den Fingern gedeutet.
- Hat man weder einen Perlagg noch einen Trumpf, schüttelt man den Kopf, rümpft die Nase oder schließt die Augen.
- Hat man ein viertiges Gleich, so macht man mit dem Kopf eine Bewegung nach rechts.
- Bei einem viertigen Hanger nickt man.

Trumpf - Farbe

- Trumpf sticht alle Farben. Es muss unter allen Umständen Farbe bekannt werden, auch wenn die Farbe des Ausspielers von einem Zwischenmann mit einem Trumpf oder einem Perlagg gestochen worden ist.

Trumpf - Farbe

- Alle Perlaggen sind unabhängige Karten und gelten weder als Farbe noch als Trumpf. Wenn also z.B. Herz Trumpf ist und es wird der Herzkönig in die Trumpfass verwandelt und als solche ausgespielt, so müssen Herzass, Herzzehner, Herzneuner und Herzachter zugegeben werden, nicht aber die Trumpfperlaggen Herzsiebener, Herzunter und Herzober.

Trumpf - Farbe

- Hat man die Farbe, die ausgespielt wurde, und dazu Trümpfe oder Perlaggen, so kann man natürlich auch mit Trumpf oder Perlagg stechen. Hat man die ausgespielte Farbe nicht, so ist man keineswegs verpflichtet, mit Trumpf oder Perlagg zustechen, sondern kann zugeben was man will. Anstelle von Trumpf kann auch ein Perlagg zu irgendeiner Figur zugegeben werden.

Trumpf - Farbe

- Eine ausgespielte und losgelassene Karte darf nicht mehr zurückgenommen werden, es sei denn um Farbe zu bekennen.
- Wird ein Perlagg ausgespielt oder im Verlaufe des Spiels heruntergelegt, so muss er sofort getauft werden. Sagt der Perlagger nichts, wird der Perlagg zur gewöhnlichen Karte.
- Ein einmal getaufter Perlagg darf unter keinen Umständen mehr umgetauft werden.

Bieten und Punkte

- Im Laufe einer Runde hat jeder Spieler das Recht eine Figur zu bieten. Voraussetzung ist, dass der Bietende diese Figur auch besitzt.
- Eine Besonderheit stellt das „Spiel“ dar. Jeder Spieler kann jederzeit „Spiel“ bieten, weil man am Anfang nicht weiß, wer die letzte Runde sticht. Wurde in der letzten Runde die erste Karte ausgespielt, können nur noch die Spieler bieten, welche die gleiche Farbe bzw. einen Trumpf oder Perlagg haben.

Bieten und Punkte

- Das Team, das das Spiel, d.h. drei Stich macht oder den Hanger oder das Gleich besser hat, bekommt für jede dieser Figuren einen Punkt. Das kann stillschweigend geschehen, wenn nämlich keine der beiden Parteien sich getraut einen Figur zu bieten. In diesem Fall wird lediglich am Schluss des Spiels, wenn alle Karten auf den Tisch liegen, festgestellt, welches Team die drei Stich, das bessere Gleich und den besseren Hanger hat.

Bieten und Punkte

- Dieses stumme Perlaggen kommt jedoch selten vor.
- Das Bieten beim Perlaggen geschieht mit den Worten: „Ich biete mein Gleich!“, „Ich biete das Spiel!“ oder „Gleich geboten!“ usw.
- Sagt ein Spieler nur „Gleich!“ oder „Spiel!“, so hat er nach den Spielregeln noch nicht geboten.

Bieten und Punkte

- Ist etwas geboten worden, so muss die Gegenpartei augenblicklich darauf Antwort geben.
- Die Antwort kann folgende sein:
- Gut – der Bieter erhält einen Punkt
- Halten – Gewinner bekommt zwei Punkte
- Oder man bietet mit „drei geboten“ weiter

Bieten und Punkte

- Durch dieses Drei-Sagen wird die Stellung beider Teams umgekehrt. Das angegriffene Team ergreift nun selber die Offensive, und es ist nun an dem Team, das zuerst geboten hat, entweder nachzugeben, die Drei zu halten oder höher zu bieten.

Allgemeines

- Die zwei Spieler, die zusammen ein Team bilden, sind Partner und gelten gegenüber den Gegnern als eine einzige Person. Einer ist also für den anderen verantwortlich und beide haften gemeinsam. Deshalb ist es notwendig, dass zwischen den beiden Partnern Klarheit herrscht, was der eine oder der andere tun soll.

Allgemeines

- Hat also einer der Partner, ohne sich mit seinem Mitspieler zu verständigen, voreilig eine Figur gut gelassen, gehalten, geboten usw. so gilt dies, obwohl sein Partner anderer Meinung ist.