

## **Innsbrucker Perlaggerregeln:**

§ 1 Wenn keine andere Form zwischen den zwei oder vier Spielern ausgemacht wurde, wird durch Abheben der Karten die Zusammengehörigkeit hergestellt. Hoch zu hoch, nieder zu nieder. Die höchste Karte gibt an. Bei den nachfolgenden Partien geben jedoch jeweils die Verlierer an.

§ 2 Die Punktezahl, mit der das Spiel ausgeht, ist vor Beginn des Spieles zu vereinbaren. In der Regel wird zu 18 gespielt. Jene Partei, die als erste die vereinbarte Punktezahl erreicht, hat die Partie gewonnen.

§ 3 Die Rangordnung der drei Figuren ist folgende:

1. Gleich
2. Hanger
3. Spiel

§ 4 Wenn der zum Abheben Berechtigte einen oder mehrere ständige Perlaggen abhebt, so kann er ihn/sie behalten. Ein aus Versehen nicht abgehobener Perlagg verbleibt im Kartenpaket und darf von niemandem angefordert werden. Beim Abheben der Karten darf nur eine Karte ersichtlich sein, ansonsten muss neu gemischt und abgehoben werden. Ein eventuell vorher abgehobener Perlagg darf nicht behalten werden.

§ 5 Aufgedeckte Karten beim Ausgeben können zurückgewiesen und ein neues Ausgeben verlangt werden. Wenn wegen Vergebens neu gemischt werden muss, verbleiben eventuell abgehobene Perlaggen beim Abheber. Nicht vom Geber aufgedeckte Karten schließen ein neues Ausgeben aus. Werden aus Versehen zu viele oder zu wenige Karten ausgegeben, muss das sofort vom Spieler gemeldet und neu ausgegeben werden. **Wer vergibt, wird mit zwei Punkten gestraft.**

§ 6 Sollte sich aber am Ende des Spieles herausstellen, dass **absichtlich mit mehr als fünf Karten weitergespielt** wurde, wird die Partie, die davon betroffen ist, **jeder gemachten Figur für verlustig erklärt und zwei Punkte gestraft.**

§ 7 Der Geber ist verpflichtet, seinen Mitspielern nach dem Geben und Trumpfaufschlagen die oberste und unterste der verbleibenden Karten (Luck und Boden) zu zeigen. Danach dürfen diese Karten von niemandem mehr

angeschaut werden. Schlägt der Geber einen Perlagg als Trumpf auf, so hat er das Recht, denselben mit einem Trumpf austauschen. Hat er keinen Trumpf, geht das Recht auf seinen Partner über. Der Austausch vonseiten der Gegner ist ausgeschlossen. Überlässt der Geber das Austauschen des Perlaggs seinem Partner, obwohl er selbst austauschen könnte, verstößt dies gegen die Spielmoral und Spielregeln und wird mit **Partieverlust** bestraft.

§ 8 Jede Figur muss klar und deutlich geboten werden, d. h. der Spieler sagt: „Ich biete ...“ oder „... geboten!“

§ 9 Was einmal von einem Spieler geboten oder gehalten ist, selbst wenn es ohne Einwilligung des Partners geschieht, darf unter keinen Umständen mehr widerrufen werden. **Jede von einem Partner gebotene oder gut gelassene Figur gilt für beide Partner.** Die Bemerkung „Mein Partner spielt auch mit“, oder wenn der nicht einverständene Partner sagt: „Ich bin auch beim Spiel“, gilt nicht. Wirft einer der Spieler die Karten aufgedeckt auf den Tisch, so gilt dies für beide Partner als **Verzicht auf die noch vorhandenen Figuren.** Die Gegner schreiben die restlichen bzw. die gebotenen Punkte. Grundsätzlich gilt: die Karten nie wegwerfen.

§ 10 Derjenige Spieler, der die Figur (Gleich oder Hanger) bietet oder hält, ohne dieselbe zu haben oder machen zu können, verliert alle gemachten Punkte und wird außerdem **zwei Punkte** gestraft. Sollte diese Partei noch keine zwei Punkte haben, so werden diese im Laufe des Spieles abgezogen. Diese Strafe **gilt nicht für das ungesehen Gebotene.**

§ 11 Auf jedes Gebotene muss unbedingt Antwort gegeben werden. Wenn zum Beispiel Spiel, Gleich oder Hanger geboten wird, muss sofort Antwort gegeben werden. Siehe dazu **§ 22**, der ein selbständiger Paragraph ist und nur den Grundzügen der **Spiel**-habenden Partei gerecht zu werden hat. Wenn im Verlaufe des Spiels eine früher gebotene und gehaltene Figur von der einen oder anderen Partei neuerdings geboten wird, so steht der Gegenpartei das Recht zu, dieselbe zu halten oder auch gut sein zu lassen.

§ 12 Die gebotene und vom Gegner gut gelassene Figur gilt als gemacht und auch als geschrieben und zieht daher selbst der vorgebotene Figur vor. In allen übrigen Fällen entscheidet die vorgebotene Figur, und bevor eine gebotene

Figur nicht entschieden ist, kann eine nicht gebotene Figur nicht als gemacht betrachtet und geschrieben werden.

§ 13 Es kann nur drei, vier, fünf, sechs, sieben und Spiel aus gesteigert werden. Der Beginn des Steigerns steht nur der haltenden Partei zu.

§ 14 Die bis zum Spiel aus gesteigerte Figur zieht allen anderen Figuren vor.

§ 15 Es darf nie Farbe verleugnet werden, außer es wird mit Trumpf oder Perlag gestochen. Ein Perlag ist immer Farbe, er kann z. B. bei Trumpfspiel als beliebige Karte anstelle eines Trumpfes zugeben werden.

**§ 16 Als ausgespielt ist jene Karte zu betrachten, die vom Spieler auf den Tisch gelegt und losgelassen wurde.**

§ 17 Eine ausgespielte Karte darf nicht mehr zurückgenommen werden, es sei denn, dass Farbe bekannt werden muss. Dies gilt nur innerhalb derselben Runde. Farbleugnen bedeutet **Spiel-Verlust und zwei Punkte Strafe**.

§ 18 **Jeder Perlag muss sofort beim Ausspielen getauft werden**, andernfalls wird er von der Gegenpartei zur einfachen Karte erklärt (Weli zu Schellsechser usw.). Ein getaufter Perlag darf unter keinen Umständen mehr getauft werden.

§ 19 Ein irrtümlich ausgespielter Perlag darf niemals zurückgenommen und muss sofort getauft werden.

§ 20 Jeder getaufte Perlag sticht die gleichwertige Karte derselben Farbe nach Maßgabe der Rangordnung der Perlaggen selbst.

§ 21 Hat eine Partei 17 Punkte erreicht, hat sie kein Recht mehr, zu bieten. Die Partei, die im Verlaufe des Spieles auf der vorletzten der vereinbarten Punktezahl angekommen ist und, wenn auch aus Versehen, noch eine Figur bietet, wird wegen Überbietens sofort um **zwei Punkte** gestraft.

§ 22 Jene Partei, der das **Spiel** gut ist, hat **die Verpflichtung, zu weisen**, die allenfalls bereits aufliegende Figur abzuweisen oder zu bieten. Die Gegenpartei hat sofort Antwort zu geben (§ 11), d. h. einzustellen, abzuweisen oder zu bieten. Im Weiteren obliegt diese Pflicht wieder der **Spiel**-habenden Partei. Jede Partei ist berechtigt, um die nicht gewiesene, nicht gestellte oder nicht besser gewiesene Figur zu fragen, und die gefragte Partei ist verpflichtet, die so

unentschiedene Figur zu weisen, zu stellen oder abzuweisen, bzw. zu bieten oder gut sein zu lassen. Der eingerissene Unfug: „Ich werde zum Schluss schon mein Gebotenes oder Gehaltenes haben“, ist untersagt. Die **Spiel**-habende Partei hat nicht das Recht, eine von ihr als stehend erklärte Figur später wieder besser zu machen. Dieses Recht steht jedoch der Gegenpartei zu, sofern nicht auch sie diese Figur als stehend erklärt. Die Punkte für eine von beiden Parteien stehen gelassene Figur können von niemandem mehr gemacht werden.

§ 23 Wenn eine Partei bereits drei Stiche hat, so muss sie erklären, dass sie die Figur **Spiel** gemacht hat. Diese Partei ist verpflichtet, zu weisen oder zu bieten. Sollte die **Spiel**-habende Partei irrtümlicherweise trotzdem weiterspielen, so kann die Gegenpartei jedoch nie mehr die Figur **Spiel** machen.

§ 24 Sobald die Figur **Spiel** entschieden ist, steht es nur der **Spiel**-habenden Partei zu bzw. ist dieselbe dazu verpflichtet (§ 22), zu weisen oder zu bieten. Sie darf in der Erfüllung dieser Pflicht in keiner Weise von der Gegenpartei beirrt oder gehindert werden, sei es durch Vorbieten, Vorweisen oder sonst wie. Es ist nicht gestattet, dass nach Entscheidung der Figur **Spiel** die bereits am Tisch aufliegenden Karten aufgenommen werden, bevor alle drei Figuren entschieden sind.

§ 25 Im Falle, dass beide Parteien 17 : 17 haben und nur noch ein Punkt zum Ausgehen fehlt, **ist** vom linken Spieler des Ausgebers ausgehend im Uhrzeigersinn von jedem Spieler um Dritziges, Vierfaches oder Fünffaches **zu fragen**. Die höchste Figur geht aus. Erklärt die Gegenpartei, dass sie ebenfalls ein Dritziges, Vierfaches oder Fünffaches besitzt, sind beide Teile verpflichtet, den Höhengrad desselben zu bekennen, jedoch **nicht die Karten auf den Tisch zu weisen**, bevor der Grad nicht festgestellt ist. Haben z. B. Parteien ein dritziges oder vierfaches Gleich in gleichem Höhengrad, also eine stehende Figur, kann eine minderwertige Figur niemals in Betracht kommen, denn in diesem Falle entscheidet das **Spiel**. Wenn beim Stand von 17 : 17 während der ersten Runde keine der Parteien ums Heben fragt bzw. eine Figur nicht heben lässt, entscheidet das **Spiel**. Bei 17 : 17 geht eine zweifache Figur nicht aus. Durch voreiliges Abweisen der Karten würde für den Fall der Gleichheit der Figur (§ 28) das darauf entscheidende **Spiel** durch die aufgedeckten Karten verraten sein.

§ 26 Der Fall 17 : 16 kann nur in folgender Weise ausgelegt werden: z. B. die 16 bieten Gleich oder Hanger, die 17 lassen die gebotene Figur gut sein, so haben die 16 auch 17 Punkte. Daraufhin entscheidet die nicht gebotene Figur – sofern vorhanden. Ist keine solche Figur vorhanden oder sie steht, so entscheidet das **Spiel** (siehe § 28). Bieten die 16 aber zuerst das **Spiel** und die 17 lassen dasselbe gut, so tritt wieder der § 27 in Anwendung, und bei Gleichheit der höher wertigen Figur muss **neu ausgegeben** werden.

§ 27 Beim Stand von 17 : 15 sind die 15 normalerweise gezwungen, zu bieten, um den 17 den Sieg zu entreißen. Bieten z. B. die 15 Gleich und Hanger und es wird von den 17 gut gelassen, so haben die 15 auch 17 Punkte. In diesem Falle entscheidet wieder das Spiel (§ 25). Halten die 17 die zwei gebotenen Figuren, können die 15 auch die dritte Figur bieten. Das kann für die 17 eine Falle sein. In dem guten Glauben, dass die 15 nicht alles machen können, lassen die 17 das **Spiel** gut. Somit haben die 15 jetzt 16 Punkte und es geht das Erstgebotene aus. Wird dieses von beiden Parteien gleichwertig ausgewiesen, so entscheidet das Zweitgebotene. Steht auch dieses, so muss nach § 26 neu ausgegeben werden. Alle gebotenen oder gehaltenen Figuren punkten. Wird beim Stand von 15 : 17 das **Spiel** gut gelassen, so haben die 15 nun 16 Punkte und sind laut § 22 verpflichtet, Gleich und Hanger zu weisen oder zu bieten. Erklären die 17, keine der gewiesenen Figuren besser zu haben oder einzustellen, so haben die 15 die Partie gewonnen. Kann die **Spiel**-habende Partei aber nur eine Figur weisen, so ist die zweite Figur praktisch von der Gegenpartei gemacht, sofern vorhanden. In dem Falle ist die 17 aus. Kann die **Spiel**-habende Partei eine Figur nicht weisen, die andere Figur jedoch bieten, so muss die 17 auf das Gebotene antworten. Lässt sie gut, haben die 16 auch 17 Punkte. Nun kann nur mehr eine mindestens drittze Figur entscheiden, ansonsten muss neu gegeben werden.

§ 28 Haben beim Stand von 17 : 17 beide Parteien gleichwertige stehende Figuren desselben Ranges, so entscheidet ausschließlich das **Spiel**, wobei dann die Spielenden nicht mehr an die frühere Figur gebunden sind und die Perlaggen zur freien Verfügung haben, sofern sie noch in den Händen der Spieler sind.

§ 29 Die in der fünften Runde zuerst ausgeworfene Karte gilt als **Spiel**-Farbe. Das **Spiel** kann nur mit Farbe, Trumpf oder Perlagg geboten, gehalten oder gesteigert werden, ungeachtet, ob Trumpf oder Perlagg vorgelegt worden ist.

§30 Die Partei, die zum dritten Stich den Martl oder den höchsten Perlagg auswirft, im guten Glauben, damit das **Spiel** zu haben, irrt sich. Erst wenn der letzte Spieler seine Karte niedergelegt hat, ist das **Spiel** gemacht, wenn es nicht früher, um die Karten nicht zu verraten, gut gelassen wird. Solange sich Karten in den Händen der Spieler befindet, können dieselben nach Bedarf und Belieben ausgenützt werden, sonst wäre das eine Einschränkung für den Spieler.

§ 31 Wird das **Spiel** im Falle des vorstehenden § 30 mit einem Perlagg geboten oder gehalten, so steht es dem Bietenden bzw. Haltenden frei, diesen Perlagg ohne Rücksicht auf die Spielfarbe zu verwenden.

§ 32 Es ist gestattet, dass **ungesehen** eine, zwei oder alle drei Figuren von einer Partei gemeinschaftlich geboten werden, in dem Falle die so bietende Partei an die gebotenen Figuren gemeinschaftlich gehalten ist (siehe § 9), wenn überhaupt die Möglichkeit besteht, die so gebotenen Figuren machen zu können (§ 10). Wenn ungesehen alle drei Figuren zugleich geboten werden, das Vorgebotene aber nicht bestimmt genannt wurde, so gilt als solches 1. Gleich, 2. Hanger, 3 das **Spiel**. Wird das ungesehene Gebotene von der Gegenpartei gehalten, so ist dieselbe auf Befragen verpflichtet, zu erklären, welche von den Partnern das eine oder das andere hält. Wird das ungesehene Gebotene gut gelassen, so schreibt die bietende Partei die Punkte nur, wenn sie die gebotene(n) Figur(en) auch hat.

§ 33 Übersehen entschuldigt nicht, nach dem Grundsatz: **Ein Spieler schläft nicht!** Reklamationen beim Aufschreiben gelten nur so lange, bis die Punkte des darauffolgenden Spieles notiert werden. Nachträglich Irrungen zu verbessern oder deren Richtigstellung ist nicht gestattet. Ist man im Laufe der Partie im Zweifel, wer die Karten austeilen muss, so weist die Schrift, wer zu geben hat. Wenn z. B. A das erste Spiel gegeben hat, so gibt B das zweite, C das dritte, D das vierte, A das fünfte, B das sechste usw. Diese Bestimmung ist wichtig, weil es in der Hitze des Gefechtes öfters vorkommt, das eine Partei mit oder ohne Absicht zweimal hintereinander gibt oder zweimal hintereinander nicht gibt. Wenn ein Spieler noch vor Beendigung der fünften Spielrunde darauf kommt, dass in falscher Reihenfolge gegeben wurde, muss neu und richtig, wie es die Schrift weist, ausgeteilt werden.

§ 34 **Kartenstehlen** wird sofort mit **Partieverlust** geahndet.

§ 35 Die diesen Regeln vorangehenden Erklärungen, Beispiele und Einleitung des Spieles sind eine integrierter Bestandteil dieser Perlagger-Ordnung.