

Cego

Voraussetzungen

Anzahl der Spieler: 3 oder 4

Karten: Cego-Karten; 54 Blatt

Hierarchie der ständigen Trumpfkarten (von oben):

Tarock 22 (»Sküs«) bis Tarock (»Pagat«)

Hierarchie der übrigen Trumpfkarten (von oben):

in Kreuz und Pik: K-D-Cavall (Reiter)-B-10-9-8-7

in Herz und Karo: K-D-Cavall (Reiter)-A-2-3-4

Punktwerte der Zählerkarten:

Mond (Tarock 21)=5; Pagat (Tarock 1)=4; Cavall=3; Bube=2

Punktwerte der übrigen Karten:

alle übrigen Karten haben nur gemeinsam mit anderen Karten einen Wert für die Abrechnung

Zusätzliche Utensilien:

Spielmarken

Spielziel

Es gilt, eine möglichst hohe Punktzahl in den Stichen zu erreichen. Zumeist agiert ein Alleinspieler gegen die übrigen Teilnehmer, bei einigen Spielarten aber spielt jeder auf eigene Rechnung.

Cego-Karten

Das Cego-Blatt umfasst 54 Karten und setzt sich zusammen aus 22 ständigen Trumpfkarten, 16 Figurenkarten sowie 16 "leeren" Karten, die zwar eine unterschiedliche Anzahl von Farbzeichen zeigen, jedoch keine Ziffer aufweisen. Wie das verwandte Tarock kennt auch Cego die Reihe von 22 ständigen Trumpfkarten; hier werden sie "Tarocks" oder "Stecher" genannt. Höchster Tarock ist der 22., der "Sküs" oder auch "Stieß". Nur diese Karte trägt keine aufgedruckte Nummer, während die übrigen Trümpfe von 21 bis I in absteigender Folge durchnummeriert sind. Dabei sticht die Karte mit der jeweils höheren Ziffer eine niedrigere. Neben dem Sküs tragen noch zwei weitere Tarocks einen Namen, nämlich Nummer 21, der »Mond«, sowie Nummer I, der »Pagat«. Beide Bezeichnungen entstanden aus fehlerhaften Übersetzungen der ursprünglichen italienischen Bezeichnungen, »mondo« (= Welt) und »bagatto« oder »bagatello« (= Jongleur).

Die Reihe der gewohnten Figurenkarten wird im Cego durch eine Karte mit einer Reiterdarstellung ergänzt, den »Cavall«, der in der Hierarchie zwischen Bube und Dame angesiedelt ist. Jede Figurenkarte sticht eine niedrigere Karte der eigenen Farbe. Es verbleiben noch 16 Leerkarten, die eine ihrem jeweiligen Stichwert entsprechende Anzahl von Farbzeichen tragen. Diese Karten haben sowohl für das Stechen als auch für die Abrechnung (s. u.) insgesamt nur einen geringen Wert, sie sind »leer«. Wie alle Spiele aus der Tarock-Familie weist Cego unterschiedliche Hierarchien in den roten und schwarzen Farben auf. Bei Herz und Karo ist die Rangfolge (von oben) A-2-3-4, es sticht also die 3 die 4 usw. In den Farben Kreuz und Pik lautet die Folge hingegen (wiederum von oben) 10-9-8-7. Hier also ist die 10 die höchste Leerkarte, die die niedrigeren Werte sticht. Im Stechen haben nur 19 der 54 Karten einen Punktwert, die Zählkarten. Der Wert von Mond, Pagat und Sküs sowie den vier Königen beträgt jeweils 5 Punkte, die Damen zählen je 4 Punkte, jeder Cavall 3 Punkte und die Buben jeweils 2 Punkte.

Zusammengerechnet ergeben diese Punktzahlen zwar einen Spielwert von nur 71 Punkten, insgesamt jedoch spielt man in einer Viererrunde um 79 Punkte (s. u., »Abrechnung«). Für den Gewinn einer Runde sind also mindestens 40 Punkte in den Stichen vonnöten.

Spielverlauf

Nach den Reizen und der Aufnahme des Blinden (sofern ein entsprechendes Spiel gereizt wurde), wird ausgespielt, beginnend beim Höchstbieter. Dabei herrscht Farbzwang, die Spieler müssen also eine Karte der ausgespielten Farbe zugeben. Wer dies nicht kann, muss mit einem Tarock stechen. Ein ausgespielter Tarock muss mit einem anderen Tarock bedient werden. Nur wer nicht bedienen kann, darf eine beliebige andere Karte abwerfen.