



R I T A D A N Y L I U K

1 x 1 der Kartenspiele

Von Bridge und Poker
bis Schafkopf

Glücks- und Familienspiele

Kartentricks und vieles mehr

Rita Danyliuk
1 x 1 der Kartenspiele

Rita Danyliuk

1 x 1 der Kartenspiele

Von Bridge über Poker und Skat bis Zwicken
Glücks- und Familienspiele
Kartentricks und vieles mehr

19. Auflage

humboldt

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-86910-367-9 (Print)

ISBN 978-3-86910-384-6 (PDF)

ISBN 978-3-86910-385-3 (EPUB)

Die Autorin: Rita Danyliuk ist seit vielen Jahren eine erfolgreiche Autorin im Bereich der Karten und der Spiele, u. a. der humboldt-Ratgeber „Schafkopf & Doppelkopf“ (ISBN 978-3-89994-194-4) und „Tarot“ (ISBN 978-3-89994-845-5).

19. Auflage

© 2017 humboldt

Eine Marke der Schlüterschen Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG,

Hans-Böckler-Allee 7, 30173 Hannover

www.schluetersche.de

www.humboldt.de

Autor und Verlag haben dieses Buch sorgfältig geprüft. Für eventuelle Fehler kann dennoch keine Gewähr übernommen werden. Alle Rechte vorbehalten. Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der gesetzlich geregelten Fälle muss vom Verlag schriftlich genehmigt werden.

Lektorat:	Nathalie Röseler, Redaktionsbüro Punkt und Komma, Pliening
Covergestaltung:	semper smile Werbeagentur GmbH, München
Coverfoto:	Panthermedia
Innengestaltung:	akuSatz Andrea Kunkel, Stuttgart
Satz:	PER Medien & Marketing GmbH, Braunschweig
Druck und Bindung:	Gutenberg Beuys Feindruckerei GmbH, Langenhagen

Inhalt

Allgemeines über das Kartenspiel	6
Fachausdrücke	8
Einmaleins der Kartenspiele	14
Handwerkszeug des Kartenspielers	18
Klassische Kartenspiele	21
Wem das Glück lacht	69
Mit Geduld und einer guten Karte	96
Auch die Familie macht mit	112
Unterhaltung mit Karten	128
Kartenzauberei von A bis Z	162
Register	174

Allgemeines über das Kartenspiel

Idee des Spiels und seine Bedeutung

Das Spiel ist mit dem Menschen eng verbunden. Der Spieltrieb ist ein Teil seines Wesens überhaupt, und spielend erobert sich das Kind die Welt. Beim Spiel zeigt sich die Seele eines Menschen. Ein Sprichwort könnte sagen: „Um einen Menschen kennenzulernen, spiel mit ihm ein einziges Spiel.“

In früherer Zeit hatte das Spiel den Charakter des Wettkampfes. In unserer Zeit wurde die Bedeutung des Spiels neu entdeckt. Spielebücher werden aus der Erde gestampft. Auch von Medizinern wird unter bestimmten Voraussetzungen gezieltes Spiel empfohlen: zur Entspannung, bei Herz- und Kreislaufschäden und zur Vorbeugung vor Managerkrankheiten.

Das Kartenspiel gilt als das populärste aller Spiele. Es ist auf der ganzen Welt verbreitet. Kartenspiele verlangen vom Spieler Vernunft, Beherrschung und Fantasie. Sie fördern das Denkvermögen, die Konzentrationsfähigkeit und entwickeln den Sinn für Zahlen.

Der echte Spieler denkt nicht an den Gewinn, er gibt sich ganz dem Zauber des Spiels hin und entspannt sich damit völlig.

Ursprung – Sage und Geschichte

Über den Ursprung der Spielkarten und des Kartenspiels gibt es zahlreiche Vermutungen und Thesen. Der Ursprung ist bis heute nicht beweisbar, er liegt vermutlich im Fernen Osten. Perser, Chinesen, Tibetaner und Inder dürften die geistigen Ur-

heber der Spielkarte sein. Uralte Spielkarten aus diesem Gebiet sind zwar nicht erhalten geblieben, und die ältesten, in Museen befindlichen Spielkarten haben keine Ähnlichkeit mit den heute gebräuchlichen.

Nomaden, Abenteurer, Kaufleute und Soldaten haben die Spielkarte wahrscheinlich über den Vorderen Orient nach Italien und Spanien bis nach Nordeuropa gebracht.

Die Sage erzählt von der orientalischen Prinzessin Nurridah, die von einem Räuberfürsten entführt worden war. Um den Räuberfürsten zu bewegen, ihr die Freiheit wiederzugeben, fertigte die kluge Prinzessin aus Ziegenleder mit Zahlen und Bildern bemalte Blätter. Sie lehrte ihren Entführer die in ihrer Heimat bekannte Kunst des Kartenspiels.

Dieser war von dem neuen Spiel so entzückt, dass er ihr die Freiheit wiedergab. Nurridah aber blieb von nun an freiwillig bei ihm und wurde seine Frau.

Dass Spielkarten bereits im 14. Jahrhundert in Europa bekannt waren, beweisen zahlreiche Urkunden. Der Schweizer Dominikanermönch Ingold nennt schon um 1430 das Jahr 1300 für das Vorhandensein der Spielkarte auf deutschem Boden.

Das erste bekannte Verbot gegen das Kartenspiel erging 1296 in Straßburg. Ein weiteres folgte 1334. In Florenz wurde 1377 zum bereits bestehenden Verbot aller Glücksspiele ein weiteres gegen das Kartenspiel erlassen.

Der Basler Mönch Johannes von Rheinfeldern beschreibt 1377 sechs verschiedene Arten von Kartenspielen. 1378 wurde in Regensburg und Konstanz das erste Spielverbot erlassen. Es folgten Verbote in Nürnberg 1380, in Ulm 1397 und in Lille 1382.

Der erste deutsche Kartenmacher, Hensel von Wissenburg, wird aus dem Jahr 1392 in Frankfurt am Main erwähnt.

Fachausdrücke

Abheben: Der Spieler rechts vom Geber teilt den gemischten Kartenstoß und legt den unteren Stapel auf den oberen. Es werden mindestens 3 Karten auf den abgehobenen Stapel gelegt.

Abwerfen: Eine meist wertlose Karte beim Ausspielen zugeben oder auf den Abwurfstoß legen.

Abwurfstoß: Wird auch Talon genannt. Der bei der Kartenverteilung verdeckt auf den Tisch gelegte Kartenreststapel.

Alleinspieler: Alleinspieler wird, wer das höchste Gebot abgegeben oder die Farbe des höchsten Gebots zuerst angeboten hat.

Alten: Die beiden Alten sind in manchen Spielen die höchsten Trümpfe. Bei Doppelkopf die beiden Kreuz-Damen, bei Schafkopf Kreuz-Dame und Pik-Dame.

Atout: (franz.) Trumpf.

Augen: Punktwert einer Karte oder eines Stichs.

Ausmachen: Auch ausgehen, d.h. das Spiel beenden, wenn alle Karten aus- und angelegt sind.

Ausspielen: Als Erster in der Runde eine Karte offen auf den Tisch legen.

Austeilen: Geben.

Bank: 1. Bei Glücksspielen die gemeinsame Kasse, auch Pott oder Topf genannt. 2. Ansage bei Glücksspielen. Sie bedeutet: Es wird um den gesamten Bankinhalt gespielt.

Bankhalter: Bei Glücksspielen der Spieler, der gegen die übrigen Teilnehmer spielt. Meistens ist der Bankhalter auch Kartengeber.

Bedienen: Zugeben einer Karte gleicher Farbe zu einem ausgespielten Blatt.

Bekennen: Auch Farbe bekennen. Es muss bedient werden, wenn man eine passende Karte hat.

Bieten: Die Spieler ermitteln den Spielwert der Handkarten.

Blank sein: Von einer Farbe keine Karte mehr besitzen.

Blatt: Handkarten eines Spielers, auch das gesamte Kartenspiel.

Buch: Bei Bridge und Whist: die ersten sechs Stiche. Sie werden nicht gezählt. Erst der siebte Stich ist der erste Gewinnstich.

Carreau: Karo, Schell.

Coeur: Herz.

Contra (Kontra): Kampfansage. Sie verdoppelt den Spielwert.

Decken: Zugeben einer höheren, stechenden Karte bei Impass.

Doppeln: Den Spielwert erhöhen, z. B. durch Contra.

Doubleton: Eine Farbe, von der ein Spieler zwei Karten besitzt (Whist).

Drücken: Ablegen von Karten nach Aufnahme des Skats.

Durchmarsch: Der Gegner kassiert sämtliche Stiche.

Ecarter: franz. weglegen

Ecartieren: Ablegen.

Eckstein: Karo, Schell.

Einstechen: Stechen.

Fallend: In fallender Wertfolge.

Familie: Eine Folge aller Karten derselben Farbe.

Farbe: Jede der vier Kartenfolgen mit gleichem Symbol.

Farbenspiel: Hier ist die am höchsten gereizte Farbe Trumpf.

Farbzwang: Pflicht, eine Karte in der ausgespielten Farbe zuzugeben.

Farbe bekennen: Bedienen, eine Karte der gleichen Farbe zugeben.

Flöte: Viele Karten einer Farbe.

Folge: Auch Sequenz. Eine Reihe von mindestens drei Karten einer Farbe mit lückenloser Wertfolge.

Gangbare Karte: Eine Karte, die Aussicht hat durchzugehen, ohne gestochen zu werden.

Geben: Karten bei Spielbeginn verteilen.

Geber: Kartengeber. Der erste Geber wird oft durch das Los ermittelt. Wer die höchste (oder niedrigste) Karte vom ungemischten Stapel gezogen hat, wird Geber.

Grand: Nur die Buben gelten als Trümpfe.

Groß-Schlemm: Alleinspieler verpflichtet sich, 13 Spiele zu machen.

Grundwert: Der in einem Spiel unveränderte Grundwert einer Karte.

Guckspiel: Der Alleinspieler nimmt den Skat auf.

Handspiel: Auf die Aufnahme des Skats oder Talons wird verzichtet.

Hinterhand: Spieler, der in einer Runde als Letzter eine Karte zugibt.

Heirat: Kartenkombination von König und Dame.

Honneurs: Trümpfe, auch Bilder, Figuren. Bridge: Ass, König, Dame, Bube, Zehn sind die im Wert höchsten Karten.

Honour Trick: Engl. Fachbezeichnung für Figurenstich.

Impass: Der Versuch, einer Karte einen Stich zu sichern, die nicht die höchste der betreffenden Farbe im eigenen Blatt ist. Bei Bridge: Das Spielen einer kleinen Karte zur „Gabel“ mit der Absicht, einen zusätzlichen Stich zu machen.

Invitieren: Bei Whist: Das Ausspielen einer niedrigeren Karte als der Sieben.

Joker: Karte, die für jedes beliebige Blatt eingesetzt werden kann.

Jungfer: Bei Skat: Ein Spieler, der keine Stiche gemacht hat.

Klein-Schlemm: Alleinspieler verpflichtet sich, 12 Stiche zu machen.

Kombination: Kartenkombination von unterschiedlicher Zusammensetzung und Bewertung für die einzelnen Spiele.

Lange Farbe: Eine Karte einer Farbe, von der man mehr in der Hand hat; auch Flöte.

Losen: Ermittlung des Kartengebers oder der Platzwahl. Jeder Spieler zieht eine Karte. Wer den höchsten (oder niedrigsten) Augenwert gezogen hat, wird Kartengeber und hat oft das Recht zur Platzwahl.

Mariage: Französisch = Hochzeit, Heirat. König und Dame derselben Farbe in einem Blatt.

Mauern: Vorsichtiger spielen, als es die Karten erlauben.

Melden: Eine Meldung machen; d. h. die Kartenkombinationen offen vor sich auf den Tisch legen und die dafür gültigen Punkte für sich buchen.

Mittelhand: Bei drei Spielern der zwischen Vorhand und Hinterhand sitzende Spieler.

Natural: Der Spieler erreicht mit den zwei ersten Karten 21 Augen (Black Jacks).

Nullspiel: Bei Skat: Der Nullspieler darf keinen Stich machen. Es gibt keinen Trumpf.

Partie: Anzahl der Spielrunden, die gemeinsam gewertet werden.

Pasch: Satz, Zwilling, Drilling, mindestens zwei Karten vom gleichen Bild.

Passen: Sich am Spiel oder am Bieten nicht mehr beteiligen.

Pott: Einsatz, auch Kasse, Haferl oder Topf.

Proponieren: Beliebig viele Handkarten gegen ebenso viele Talonkarten tauschen.

Punkte: Punktwert/Grundwert, auch „Augen“ einer Karte.

Rekontra: Kampfansage, die auf Kontra folgen kann. Das Spiel wird vierfach bewertet.

Reizen: Die spielstarke Partei feststellen oder den Spieler mit den besten Handkarten.

Renonce: Nichtvorhandensein einer Farbe bei Austeilung der Karten. Auch Verstoß gegen die Spielregeln, z. B. das Zugeben einer Karte auf eine gegen die Spielregeln verteilten Karte. Es muss neu gemischt und verteilt werden.

Revoke: Regelfehler, wenn ein Spieler nicht Farbe bedient, sondern eine andere abwirft oder trumpft, obwohl er eine Karte der ausgespielten Farbe besitzt.

Robber: Zwei oder drei Parteien. Zu einem gewonnenen Robber gehören zwei gewonnene Parteien.

Satz: Mindestens drei Karten gleichen Wertes von verschiedenen Farben.

Schlemm,

–, **kleiner:** Eine Partei verpflichtet sich, sechs Tricks zu machen.

–, **großer:** Sieben Tricks zu machen.

Schneiden: Niedrige Karten ausspielen, damit höhere zum Stich kommen.

Schneider: Ein Spieler, der die Mindestaugenzahl nicht erreicht hat.

Schwarz: Ein Spieler, der keinen einzigen Stich gemacht hat.

Sequenz: Folge.

Single(ton): Eine Farbe, von der ein Spieler nur ein Blatt besitzt (Whist).

Skat: Skatspiel. Auch: Zwei bei Spielbeginn verdeckt weggelegte Karten.

Solo: Alleinspiel.

Sperren: Den Abwurfstoß sperren oder blockieren.

Spiel: Etappe innerhalb einer Partie.

Stechen: Wertvollere Karten als der Gegner zugeben.

Steigend: In steigender Wertfolge.

Stich: Die Inbesitznahme der bei einer Runde ausgespielten Karten. Sie gehören dem Spieler, der mit dem höchsten Wert gestochen hat.

Stichzwang: Auf eine ausgespielte Karte muss eine höhere Karte derselben Farbe zugegeben werden. Ist dies nicht möglich, muss mit einer Trumpfkarte gestochen werden. Ist dies auch nicht möglich, darf der Spieler eine Karte abwerfen.

Supra: Kampfansage auf Rekontra. Das Spiel wird achtfach bewertet.

Talon: Verdeckt auf den Tisch gelegte Restkarten bei der Kartenverteilung. Patienzen: Der in der Hand verbleibende Kartenpack, mit dem weitergespielt wird.

Trefle: Deutsch = Kreuz. Farbe der französischen Spielkarte entspricht Eichel der deutschen Spielkarte.

Trumpf: Karte, die dem Wert nach über den anderen Karten steht. Jede beliebige Karte kann entsprechend den Spielregeln zur Trumpffarbe erklärt werden

Trumpfzwang: Vorschrift, auf ausgespielte Trumpfkarte mit Trumpf zuzugeben und beim Ausspielen anderer Farben mit Trumpf zu stechen, wenn ein Spieler die ausgespielte Farbe nicht besitzt.

Verdeckt: Karten, die mit der Rückseite nach oben aufliegen.

Vorhand: Bei Spielen zu dritt oder zu viert in der Regel links neben dem Geber sitzender Spieler.

Zwangsspiel: Die Trumpfkarte kann nicht ermittelt werden; der Besitzer der höchsten Trumpfkarte nennt eine beliebige Farbe.

Einmaleins der Kartenspiele

Gebote – Verbote

Zehn der zahlreichen ungeschriebenen Gesetze der Kartenspieler lauten:

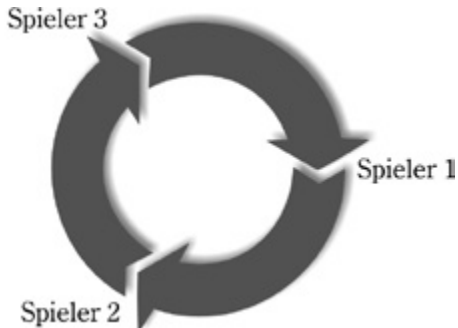
- Spiele fair oder überhaupt nicht.
- Sei ein guter Verlierer und ein ebenso guter Gewinner.
- Ärgere dich nicht oder zeige deinen Ärger nicht.
- Schau niemals in fremde Karten.
- Was liegt, liegt. Eine bereits verwendete Karte, die auf dem Tisch liegt, darf nicht wieder zurückgezogen werden.
- Gebrauche die jedem Kartenspiel vorgeschriebenen Ausdrücke und Redewendungen.
- Vorwerfen, d. h. verfrühtes Zugeben, ist nicht erlaubt.
- Die jedem Spiel vorgeschriebenen Austeilregeln sind einzuhalten:
 - z. B. Canasta – die Karten werden einzeln verteilt
 - Skat – 3, 4, 3 = 10 Karten
 - Schafkopf – 2×4 Karten
- Der Kartengeber wechselt mit jedem Spiel.
- Das Kartenblatt ist aufgefächert so zu halten, dass die Karten übersichtlich angeordnet werden können.

TIPP Spielen Sie aus Freude am Spiel und nicht aus Gewinnsucht. Vermeiden Sie Glücksspiele mit hohem Einsatz; es gibt schätzungsweise weit über 50 000 organisierte Falschspieler!

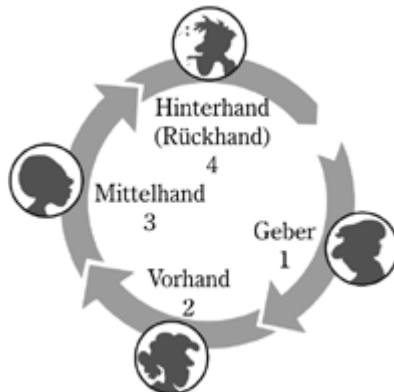
Sitzordnung und Spielverlauf

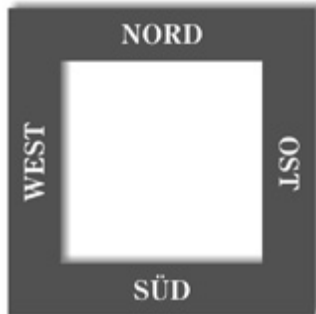
Die Platzwahl wird entweder dem Zufall überlassen oder sie wird durch das Los bestimmt. Die Spieler ziehen aus dem verdeckt aufgefächerten Spiel eine Karte. Wer den höchsten Wert gezogen hat, hat erste Platzwahl. Der Besitzer der zweithöchsten Karte wählt nach ihm und so geht es fort. Die Spieler behalten ihre Plätze während des ganzen Spielverlaufs bei.

Skat



Schafkopf



Bridge

Anschließend werden die Karten vom Geber gemischt. *Mittelhand*, der rechts vom Geber sitzende Spieler, hebt ab. Daraufhin verteilt der Kartengeber reihum im Uhrzeigersinn die Karten. (Ausnahme: Beim Österreichischen Tarock wird rechts herum gespielt.) Der Kartengeber wechselt bei jedem Spiel. Der Spieler links vom Geber wird *Vorhand* genannt. Er hat das Recht zum Ausspielen. Der Geber selbst ist *Hinterhand*, auch *Rückhand* genannt.

Diese Sitzordnung und die Benennung der einzelnen Spieler ist die Regel, wird aber bei einigen Kartenspielen aufgehoben. So gibt es z. B. beim Turnierbridge und Turnierskat detaillierte und feststehende Vorschriften. Ebenso ergibt sich bei Glücksspielen durch die Beteiligung eines Bankhalters teilweise eine andere Sitzordnung.

Nach dem Geben nimmt jeder Spieler seine Karten auf und ordnet sie nach Farb- und Wertfolge.

Bieten oder Reizen

Durch Frage und Gegenfrage wird nach dem Geben derjenige Spieler gesucht, der die besten Handkarten hat und ein Höchstgebot abgibt. Er wird Alleinspieler. Oft werden beim Bieten die Spieler in zwei Parteien getrennt.

Nach dem Bieten wird festgestellt, ob die spielstarke Partei ihr Gebot auch tatsächlich erfüllen kann und ob sie die gereizte Stich- oder Augenzahl erreichen wird.

Vorhand spielt aus. Er legt die Karte aus seinem Blatt offen auf den Tisch. Die anderen Spieler geben der Reihe nach eine Karte offen zu. Die meisten Spielregeln verlangen, dass Farbe bedient und getrumpft werden muss. Das bedeutet: Wer eine höhere Karte gleicher Farbe als die ausgespielte hat, muss mit dieser stechen. Wer nur niedrigere Karten in gleicher Farbe besitzt, gibt zu. Ist dies nicht möglich, wird mit einer Trumpfkarte gestochen. Geht das auch nicht, darf eine beliebige Karte zugegeben werden.

Wird Trumpf ausgespielt, muss mit Trumpf gestochen oder zugegeben werden.

Wie überall, gibt es auch hier Ausnahmen.

Abrechnung

Eine Spielrunde ist beendet, wenn alle Karten ausgespielt sind. Die Spielwerte werden errechnet, Gewinn und Verlust der einzelnen Spieler ermittelt und in Spielmarken oder in Cent ausbezahlt.

Handwerkszeug des Kartenspielers

Die Spielkarte

Sie hat im Lauf der Zeit eine große Verwandlung erfahren. Früher gab es Spielkarten aus dünnen, runden Holzscheibchen und aus zusammenlegbaren Blättern. Zu Beginn des 14. Jahrhunderts wurden die Spielkarten in Europa aus Holz, Leder, Seide oder Leinen hergestellt. Erst Ende des 15. Jahrhunderts, Hand in Hand mit der Entwicklung des Buchdrucks, kamen immer mehr Karten aus steifem Karton in Umlauf, die noch mühsam mit der Hand gezeichnet und bemalt wurden. Ein Kartenspiel war daher ein Luxusartikel, den sich nicht jeder leisten konnte.

Mit der Weiterentwicklung des Holzschnittes und später des Kupferstiches begann die Massenherstellung und die große Verbreitung der Spielkarten. Trotzdem besaß jede Karte hohen künstlerischen Wert.

Kartenforscher haben versucht, die Symbole der Spielkarte zu deuten. Die einen vermuten in den vier Symbolen die Darstellung gewisser Gesellschaftsschichten: Ritterstand – geistiger und geistlicher Stand – Bauernstand – Handwerker- und Kaufmannsstand oder König, Dame und Ritter der damaligen Zeit. Bei den vier Farben soll es sich um vier Fürstenhöfe handeln. Die anderen sehen in den vier Symbolen die Verdeutlichung der Jahreszeiten: Frühling – Herz, Sommer – Laub oder Pik, Herbst – Eichel oder Kreuz, Winter – Schellen oder Karo.

Ein Kartenspiel mit französischem Bild besteht aus 52 Karten. Das Jahr hat 52 Wochen. Ein Jahr besteht aus 364 Tagen, die Werte eines Kartenspiels ergeben zusammen die Zahl 364.

Das Kartenbild hat sich im Lauf der Zeit gewandelt. Es passte sich bis zur Mitte des letzten Jahrhunderts dem jeweiligen Zeitstil an. Alle Bilder hatten einen aktuellen Charakter. Es gab kaum ein Thema der damaligen Zeit, das nicht auf der Spielkarte abgebildet worden wäre. Hierdurch wurde sie zu einem gewissen Informationsmittel.

Seit ca. 100 Jahren hat sich das Kartenbild nicht mehr gewandelt. Alle Änderungsversuche der Spielkartenfabrikanten blieben erfolglos. Die Kartenspieler der ganzen Welt lehnten eine Modernisierung der Spielkarte ab.

Es gibt vier verschiedene Grunddarstellungen im europäischen Kartenspiel.

Das französische Bild: Es wird für Rommé, Canasta, Samba, Poker, Bridge, Skat, Schafkopf, Binokel, Ecarté, Doppelkopf, also für die meisten Spielarten verwendet.

Das deutsche Bild: Es wird mit demselben Grundaufbau für Tarock, Schafkopf, Skat, Doppelkopf benutzt.

Das Tarockbild: für Großtarock.

Das italienisch-spanische Bild: Cego.

Die vier Farben- oder Bildsymbole:

Französisches Bild:	Deutsches Bild:
Kreuz oder Treff	Eichel
Pik	Laub
Herz (Coeur)	Herz
Karo	Schellen

Die Kartenfolge

Ass, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben, Sechs, Fünf, Vier, Drei, Zwei.

Sie ist gültig bei Rommé, Bridge und Canasta.

Achtung: Kartenzahl, Rang- und Wertfolge wechseln und sind von Spiel zu Spiel verschieden. Beachten Sie die Beschreibung zu jedem Spiel.

Klassische Kartenspiele

Besik (Bésigue)

Der Name soll vom spanischen Wort „besico“ = Küsschen abgeleitet sein. Das Spiel gleicht dem deutschen Kartenspiel „66“. Besik wird in mehreren Varianten gespielt.

Teilnehmer: 2–4 Spieler, vorzugsweise 2 Teilnehmer.
2 × 32 Karten.

Kartenwerte:

Ass	= 11
Zehn	= 10
König	= 4
Dame	= 3
Bube	= 2
Neun, Acht, Sieben	= 0

Die Zehn ist die zweithöchste Karte.

Ziel: Jeder Spieler versucht, durch Meldungen und Stiche 1 000 Punkte zu gewinnen.

Spiel: Die Karten werden gut gemischt, abgehoben und verteilt. Jeder Spieler bekommt zuerst drei, dann zwei und zuletzt nochmals drei, also insgesamt acht Karten. Die nächste Karte wird offen ausgelegt. Sie bestimmt die Trumpffarbe. Die restlichen Karten werden als Talon offen, quer über die Trumpfkarte, auf den Tisch gelegt.

Vorhand beginnt. Er spielt aus. Sein Nachbar muss nicht mit Farbe bedienen, solange auf dem Talon Karten liegen. Nach jedem Stich ziehen die Spieler eine Karte vom Talon. Der Spieler,

der den letzten Stich einbrachte, zieht als Erster. Ist der Talon aufgebraucht, herrscht Farb- und Stichzwang. Das bedeutet, dass entweder Farbe bedient oder Trumpf gestochen werden muss. Ist das nicht möglich, kann eine beliebige Karte abgeworfen werden.

Das Melden: Wer bereits einen Stich gemacht hat und an der Reihe ist, darf melden, d. h., die Kartenkombination, die er auslegen will, ansagen. Die gemeldeten und vorgezeigten Karten werden ausgelegt und wie Handkarten weiter benutzt. Die einzelnen Karten können mehrmals zu verschiedenen Meldungen verwendet werden. Wer jedoch „Familie“ meldet, kann König und Dame nicht als Mariage auslegen.

Es darf immer nur eine Meldung auf einmal gemacht werden.

Abrechnung: Die Punktwerte für Stiche und Meldungen werden zusammengezählt.

Zählwert:

Doppel-Besik (2 Pik-Damen und 2 Karo-Buben)	500 Punkte
Familie: Ass, Zehn, König, Dame und Bube in der Trumpffarbe)	250 Punkte
4 beliebige Asses	100 Punkte
4 beliebige Könige	80 Punkte
4 beliebige Damen	60 Punkte
Besik (Pik-Dame und Karo-Bube)	40 Punkte
4 beliebige Buben	40 Punkte

Mariage royal (mit Trumpffarbe)	40 Punkte
Trumpf-Sieben	10 Punkte
Mariage (Dame und König in gleicher Farbe)	20 Punkte
Der letzte Stich	10 Punkte

Sieger: Der Spieler, der aus Meldungen und Stichen als Erster 1 000 Punkte erreicht hat, ist Gewinner.

Der Verlierer muss die Differenz in Cent ausbezahlen.

Rubicon-Besik

Es werden 4×32 Karten benutzt. Jeder Spieler erhält neun Karten. Trumpf wird die Farbe, in der zuerst eine Familie oder Mariage gemeldet wird.

Weitere Meldungen sind:

Familie (nicht Trumpf)	150 Punkte
Dreifach-Besik (3 Pik-Damen, 3 Karo-Buben)	1 500 Punkte
Vierfach-Besik	4 500 Punkte
Der letzte Stich	50 Punkte

Sieger: Wer von den Spielern die höhere Punktezahl aufweist, hat gewonnen. Er darf zur Differenz noch 500 Gewinnpunkte addieren.

1 000 Punkte gelten als Grenzzahl und werden als „Rubicon“ bezeichnet. Hat der Verlierer den Rubicon nicht erreicht oder sogar überschritten, darf der Sieger zu den 500 Punkten die Summe beider Gesamtpunkte als Gewinnpunkte anschreiben.

Binokel

Der Name kommt von der italienischen Bezeichnung „binocoli“ = zwei Augen, weil alle Karten doppelt vertreten sind.

Teilnehmer: 2–4 Spieler
2 × 24 Karten

Kartenwerte: Ass = 11 Dame = 3
Zehn = 10 Bube = 2
König = 4 Neun = 0

Vor Spielbeginn sollten alle Teilnehmer eine Vereinbarung über das Auslegen der Kartenkombinationen treffen, da die Regeln stark voneinander abweichen.

Ziel: Aus den Werten bestimmter Ansagen (Kartenkombinationen) und den im Spiel sich ergebenden Stichen sollen möglichst viele Punkte gewonnen werden. Hat ein Spieler 1000 Punkte erreicht, ist eine Partie zu Ende.

Spiel: Jeder Spieler erhält $4 \times 3 = 12$ Karten. Der Rest wird als Talon verdeckt auf den Tisch gelegt. Bei vier Teilnehmern gibt es keine Restkarten. Achtung: Die 25. Karte bestimmt die Trumpffarbe und kommt offen quer unter den Talon. Das Spiel verläuft in drei Phasen: Bieten – Melden – Stechen.

Die Spieler überprüfen ihre Handkarten und errechnen in etwa die sich aus den Stichen und Meldungen ergebende Gesamtpunktzahl. Das Bieten beginnt bei 200 und steigert sich jeweils um zehn Punkte. Wer nicht überbieten will, passt. Der Höchstbietende spielt als Erster aus. Solange noch Talonkarten

vorhanden sind, braucht eine ausgespielte Karte weder überstochen noch getrumpft noch mit gleicher Farbe bedient zu werden. Nach jedem Stich wird vom Talon abgezogen. Der Gewinner des Stichs nimmt die oberste Karte, sein Gegner die folgende.

Während des Ausspielens werden die Meldungen gemacht, und zwar immer nur eine. Eine Meldung machen heißt: seine Kartenkombination offen vor sich auf den Tisch legen und die dafür vorgesehenen Punkte für sich buchen.

Es gibt folgende Kartenkombinationen:

Doppelte Familie (je zweimal Ass-Zehn-König-Dame-Bube in gleicher Farbe)	1 500 Punkte
8 Asse	1 000 Punkte
8 Könige	800 Punkte
8 Dame	600 Punkte
8 Buben	400 Punkte
Das große Binokel (doppeltes kleines Binokel)	300 Punkte
Große Trumpffamilie (Ass, 2 Könige, 2 Damen, Bube und Zehn in der Trumpffarbe)	200 Punkte
Einfache Familie (Ass, König, Dame, Bube und Zehn in gleicher Farbe)	100 Punkte
4 Asse (verschiedene Farbe)	100 Punkte
4 Könige (verschiedene Farbe)	80 Punkte
4 Damen (verschiedene Farbe)	60 Punkte
Einfaches Binokel (Pik-Dame und Karo-Bube)	40 Punkte
Trumpf-Paar (König und Dame in der Trumpffarbe)	40 Punkte
4 Buben (verschiedene Farbe)	40 Punkte
Einfaches Paar (König und Dame in gleicher Farbe)	20 Punkte
Trumpf-Neun	10 Punkte

Jede Kartenkombination kann zweimal auftreten. Sie wird dann auch doppelt bewertet.

Bei Meldungen ist Folgendes zu beachten:

1. Eine Meldung darf nur ein Spieler geben, der mindestens einen Stich gemacht hat und am Ausspielen ist oder zugleich mit der angesagten Karte einen Stich macht.
2. Die angesagte Kombination muss vorgezeigt und eine Karte auf den Tisch gelegt werden.
3. Es darf immer nur eine Kombination angesagt werden, am besten die mit der höchsten Augenzahl. Weitere Meldungen müssen zurückgestellt werden. Restkarten finden zur Bildung neuer Kombinationen Verwendung.
4. Restkarten einer angesagten Meldung können jederzeit zu einer neuen Kombination zusammengestellt und neu angesagt werden.

Die ausgelegten Karten können durch Hinzufügen einer oder mehrerer Karten zu neuen Kombinationen erweitert werden. Auch diese dürfen wieder gemeldet werden.

Alle Meldungen werden dem Spieler sofort mit der Punktzahl gutgeschrieben.

Ist die letzte Karte vom Talon aufgenommen, dürfen keine Meldungen mehr gemacht werden. Von nun an besteht Farbzwang. Wer eine ausgespielte Karte nicht mit gleicher Farbe bedienen kann, muss mit einer Trumpfkarte stechen. Sollte dies nicht möglich sein, darf man eine beliebige Karte abwerfen. Wer einen Stich gemacht hat, spielt wieder aus.

Bei farb- und wertgleichen Karten sticht die zuerst ausgespielte Karte.

Abrechnung: Die Trumpf-Neun spielt eine besondere Rolle. Ist sie zufällig die 25. und somit die Trumpfkarte, werden dem Geber zehn Punkte gutgeschrieben. Sie wird auch als Meldung gutgeschrieben, wenn sie beim Geben oder Abheben auftaucht. Der Besitzer einer Trumpf-Neun kann nach einem gewonnenen Stich die Trumpfkarte dagegen austauschen und zehn Punkte aufschreiben. Glaubt ein Spieler, 1000 Punkte oder mehr gemacht zu haben, so kann er jederzeit während des Spiels „Aus“ sagen und die Partie damit beenden. Der Sieger erhält den vereinbarten Preis. Hat er „Aus“ gesagt und weniger als 1000 Punkte gemacht, so ist er der Verlierer, gleichgültig, wie viele Punkte der Gegner vorweisen kann. Selbst bei Überschreitung von 1000 Punkten gilt eine Partie erst dann als beendet, wenn ein Spieler „Aus“ sagt.

1000 Pluspunkte bekommt der Spieler, der alle Stiche allein macht.

Die gewonnenen Stiche und die angesagten Kombinationen werden für jeden Spieler addiert; danach ist die Partie beendet. Der Verlierer zahlt dem Gewinner die Differenz in Cent aus. Wer sein Gebot nicht erfüllt, bekommt die doppelte Zahl des Reizwertes als Minus angeschrieben.

Sieger: Wer insgesamt 1000 Punkte macht oder überschreitet, ist Sieger.

Bridge¹

Dieses international verbreitete Gesellschaftsspiel hat sich aus dem Whist entwickelt. Seine Heimat ist England. Es wird grundsätzlich zu viert gespielt. Die Paare sitzen sich gegenüber und bilden so eine Brücke = engl. bridge.

Teilnehmer: 4 Spieler
52 Karten

Achtung: Es liegen stets zwei Kartenspiele zu je 52 Karten – mit verschiedenen Deckblättern – bereit, damit nach jeder Partie sofort ein Kartenspiel spielfertig vorhanden ist. Zur Vermeidung von Missverständnissen muss die Deckfarbe der beiden Spiele verschieden sein.

Bridge ist zwar ein sehr reizvolles, aber recht schwieriges Spiel, welches man in diesem Buch mit einer gedrängten Zusammenstellung aller Kartenspiele keineswegs erschöpfend erklären bzw. aufklären kann. Deshalb sind hier nur die *Grundbegriffe* und *einige feststehende Regeln* angegeben.

Kartenwerte: Ass – König – Dame – Bube – Zehn – Neun – Acht – Sieben – Sechs – Fünf – Vier – Drei – Zwei.

Ass, König, Dame, Bube, Zehn sind die sogenannten „Bilder“, „Figuren“ oder „Honneurs“. Es sind die im Wert höchsten Karten.

¹ In der gleichen Reihe: „Das große humboldt Bridge-Buch“ (humboldt, ISBN 978-3-89994-035-5)

Farbwerte: Die Farbwerte in absteigender Reihenfolge sind:

Pik – Coeur (Herz) – Karo – Treff (Kreuz).

Bei zwei Karten gleichen Ranges entscheidet die Farbe den Wert.

Spielparteien: Vier Spieler bilden ein Team von je zwei Spielern, die sich gegenüber sitzen. In Turnieren werden sie als Nord-Süd- und Ost-West-Paar bezeichnet.

Jeder der vier Spieler zieht aus einem verdeckten Kartenspiel eine Karte. Je nach Wert der gezogenen Karte spielen „Hoch“ mit „Hoch“ und „Niedrig“ mit „Niedrig“ zusammen und bilden somit ein Paar.

Ziel: Jede Partei ist bestrebt, die Gegenpartei zu überbieten und die gebotene Stichzahl zu machen.

Spiel: Wer von den Spielern die höchste Karte gezogen hat, darf die Kartenfarbe wählen (Deckblatt) und die Karten verteilen. Zuvor werden die 52 Karten von seinem linken Nachbarn gemischt und vom rechten Nachbarn abgehoben. Erst dann darf er die Karten im Uhrzeigersinn einzeln verteilen. Jeder Spieler erhält 13 Karten. Sein ihm gegenüber sitzender Partner mischt das zweite Kartenspiel schon für das nächste Spiel vor und legt es rechts von sich ab. – Diese Zeremonie ist wichtig, weil der nächste Kartengeber die bereits vorgemischten Karten immer von seiner linken Seite fortnimmt und von seinem rechten Nachbarn abheben lässt. Auf diese Weise gibt es keine Irrtümer, wer austeilen muss bzw. welche Karten. Bei Turnieren gelten allerdings auch noch andere Regeln.

Das Spiel besteht aus 2 mal 100 Punkten, die man zusammen mit seinem Partner erreichen muss. Dabei zählen die vier Farben folgende Werte:

Die Edelfarben Pik und Herz zählen je	30 Punkte,
die Farben Karo und Kreuz zählen je	20 Punkte.

Ein Spiel ohne Trumpffarbe (Sans-Atout) zählt im Einerspiel 40 Punkte und jedes weitere Spiel 30 Punkte.

Um nun auf die ersten 100 Punkte zu kommen, muss man also – zusammen mit seinem Partner – folgende Spiele ausreizen:

Entweder 4 Pik à 30 Punkte	ergeben zusammen 120 Punkte
oder 4 Herz à 30 Punkte	ergeben zusammen 120 Punkte
oder 5 Karo à 20 Punkte	ergeben zusammen 100 Punkte
oder 5 Kreuz à 20 Punkte	ergeben zusammen 100 Punkte
oder 3 Sans-Atout	ergeben 40 + 30 + 30, zusammen 100 Punkte.

Hat man die ersten 100 Punkte erreicht, befindet man sich in der sogenannten Gefahrenzone, die in der Abrechnung besondere Bedeutung hat. Nach den zweiten 100 Punkten des gleichen Paares hat man den sogenannten „Robber“ erreicht und das Spiel beginnt von Neuem!

Das Reizen (Bieten): Nachdem also jeder Spieler 13 Karten erhalten hat, werden die einzelnen Bilder (Honneurs) in der Hand folgendermaßen bewertet:

Jedes Ass zählt	4 Punkte	(das sind in jeder Farbe also 10 Punkte und im ganzen Spiel zusammen 40 Punkte)
jeder König zählt	3 Punkte	
jede Dame zählt	2 Punkte	
jeder Bube zählt	1 Punkt.	

Für ein volles Spiel rechnet man normalerweise 25 bis 30 Punktwerte, die man zusammen mit seinem Partner beim Reizen errechnen muss. Darin liegt die große Schwierigkeit im Bietprozess, weil es diverse Systeme im Bridgespiel bezüglich Fragen und Antworten gibt. Außerdem können sich die Punktwerte bei der Reizung verschieben – durch Single in der gegnerischen Farbe oder Renonce (s. S. 12).

Da der Kartenverteiler mit dem Reizen beginnt, kann er mit 13 Punktwerten in seiner Hand und möglichst mit fünf Karten in einer Farbe eine sogenannte Erstansage machen. Hat er diese Punktzahl nicht, muss er passen und sein linker Gegner hat das Wort. Muss auch er passen, kommt der nächste Spieler an die Reihe usw. Haben alle Spieler gepasst, muss neu gegeben werden. Sobald aber ein Spieler 13 oder noch mehr Punktwerte hat, muss eine Spielansage gemacht werden, die von seinem Partner entweder unterstützt oder auch abgelehnt werden kann. Natürlich können nicht immer gleich volle Spiele (bis 100) ausgereizt werden, sondern es werden auch Teilspiele gemacht.

Hier ergeben sich nun folgende Bestimmungen:

Der Spieler mit der Erstansage muss das Spiel durchführen. Sein Partner legt seine Karten offen auf den Tisch, also für alle sichtbar. Der Spieler muss nun – außer dem sogenannten „Buch“ (das sind sechs Stiche) – noch die angesagten Spiele zusätzlich an Stichen erreichen, und zwar:

bei 1 in Farbe, oder Sans-Atout,	= 6 Stiche + 1 =	7 Stiche
bei 2 dto. dto.	= 6 Stiche + 2 =	8 Stiche
bei 3 dto. dto.	= 6 Stiche + 3 =	9 Stiche
bei 4 dto. dto.	= 6 Stiche + 4 =	10 Stiche
bei 5 dto. dto.	= 6 Stiche + 5 =	11 Stiche
bei 6 (ausgereizten „Klein-Schlemm“ s. S. 11)	+ 6 =	12 Stiche

Bei sieben ausgereizten Spielen darf der Gegner keinen einzigen Stich bekommen. Dies ist ein „Groß-Schlemm“-Spiel (s. S. 10) und kommt nur ganz selten vor.

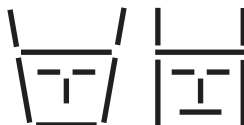
Selbstverständlich werden solche hohen angesagten Spiele auch hoch in der Abrechnung bewertet, aber, wie schon eingangs erwähnt, man kann hier in der gedrängten Übersicht aller Kartenspiele auf die vielen Einzelheiten im Bridgespiel leider nicht eingehen, **und es muss auf die einschlägige Spezial-Bridgeliteratur verwiesen werden.**

Schafkopf²

Das Schafkopfspiel ist eines der ältesten deutschen Kartenspiele. Seinen Namen leitet es davon ab, dass beim Aufschreiben der Spiele eine schafkopfähnliche Zeichnung auf das Blatt gemalt wird. Ein Schafkopf besteht aus neun Strichen.

Deutscher Schafkopf

Teilnehmer: 4 Spieler
32 Karten



Kartenwerte: Ass = 11, Zehn = 10, König = 4, Dame = 3, Bube = 2, Neun = 0, Acht = 0, Sieben = 0.

Die Zehn hat den Zählwert von 10, liegt aber in ihrem Stichrang unter König und Dame.

² In der gleichen Reihe: „Schafkopf und Doppelkopf“ (humboldt, ISBN 978-3-89994-194-4)

Die vier Buben in der Farbrangfolge Kreuz – Pik – Herz – Karo sind ständige Trümpfe. Die Trumpffarbe wird von Spiel zu Spiel neu bestimmt.

Ziel und Spielweise ähneln dem hier ausführlich beschriebenen Bayerischen Schafkopf mit festen Regeln und bayerischem Blatt.

Der Bayerische Schafkopf²

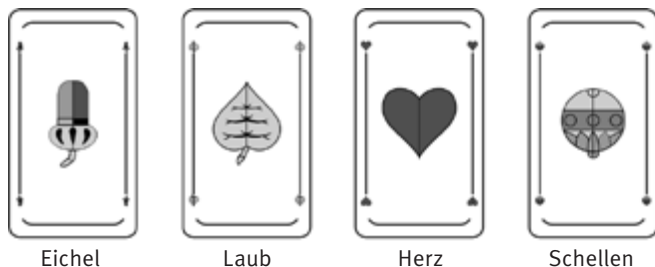
Da von Biertisch zu Biertisch oft andere Regeln praktiziert werden, empfiehlt es sich vor allem für neu hinzu gekommene Mitspieler, diese – wenn sie nicht zu den Verlierern zählen wollen – vor Spielbeginn eingehend zu besprechen.

Teilnehmer: 4 Spieler
32 Karten

Kartenwerte: Ass	= 11	Bube	= 2
Zehn	= 10	Neun	= 0
König	= 4	Acht	= 0
Dame	= 7	Sieben	= 0

Alle Kartenwerte zusammen haben einen Wert von 120 Augen.

Die Farben in absteigender Rangfolge:
Eichel, Laub, Herz, Schellen.



Es gibt 14 Trümpfe. Sie stehen über den 18 Farbkarten. Acht davon sind ständige Trümpfe. In ihrer Rangfolge:

Eichel-Ober, Laub-Ober, Herz-Ober, Schellen-Ober, Eichel-Unter, Laub-Unter, Herz-Unter, Schellen-Unter. Bei Rufspielen, dem am meisten gespielten Partnerspiel, sind auch alle Herz-Karten von Herz-Ass bis Herz-Sieben Trumpf.

Jede Trumpfkarte, auch die niedrigste, sticht jede Farbkarte, auch die höchste.

So sticht die Herz-Sieben bei Rufspielen das Eichel-Ass.

Ziel: Zusammen mit seinem Partner oder als Solospieler mindestens 61 Augen erreichen.

Spiel: Der Kartengeber wird zum ersten Spiel durch das Los bestimmt. Dann wechselt der Geber jedes Spiel reihum im Uhrzeigersinn. Der Geber mischt und lässt abheben. Dabei müssen mindestens drei Karten liegen bleiben oder abgehoben werden; dann verteilt er im links herum an jeden Spieler $2 \times 4 = 8$ Karten. Beginnend bei Vorhand (links vom Geber) prüft jeder Spieler, ob er ein gutes Blatt hat und aufgrund seiner Handkarten (empfehlenswert für Anfänger sind mindes-

tens fünf Trümpfe) ein Spiel ansagen kann, d. h., in diesem Spiel der „Spielmacher“ ist. Ist er überzeugt, dass er zusammen mit seinem Partner oder eventuell allein mindestens 61 Augen erreichen kann, sagt er: „Ich spiele!“ Reihum im Uhrzeigersinn erklärt nun jeder seine Spielabsicht. Erklärt ein anderer Spieler in der Runde seine Spielabsicht, so kann der Erstansager sein Recht, Spielmacher zu sein, abtreten. Wer also ebenfalls ein Spiel ansagen möchte, sagt: „Ich spiele auch!“ Melden sich mehrere Spieler zu Wort, so entscheidet die Wertigkeit des angesagten Spiels, wer das Spiel bekommt. Ein „Wenz“ und alle Solospiele sind höherwertig als das Rufspiel, auch Partnerspiel genannt. Sagt ein Spieler ein Solo an, so erklärt er: „Ich spiele selbst!“ Der nächste Spieler, der an der Reihe ist, kann ein höherwertiges Spiel ansagen oder passen. Er sagt dann: „Weiter!“ Will Vorhand das Spiel machen und ein Rufspiel ansagen, so benötigt er dazu einen Partner, mit dem zusammen er mindestens 61 Augen gewinnt. Er ruft daher einen Spielpartner, der die Ass-Karte einer Farbe hat, von der er mindestens eine Karte besitzt. Ist dies zum Beispiel das Schellen-Ass, so sagt er: „Ich spiele mit dem Schellen-Ass!“ Eine Spielansage ist erst gültig, wenn sich alle Spieler erklärt haben. Eine einmal gesagte Spielansage ist unwiderruflich. Hat kein Spieler so gute Karten, dass er ein Spiel ansagen möchte, werden die Karten zusammengeworfen und vom nächsten Geber zum nächsten Spiel neu verteilt.

Das Spiel

Vorhand spielt die erste Karte aus, der Reihe nach gibt jeder Spieler eine Karte zu. Es besteht Bedienpflicht, das bedeutet: Farbe muss mit Farbe – gleichgültig in welcher Wertigkeit –

bedient werden. Wer die ausgespielte Farbe nicht hat, kann mit Trumpf stechen. Die höherwertige Karte sticht die mit dem niedrigeren Wert. Wird Trumpf ausgespielt, muss Trumpf zugegeben oder mit Trumpf gestochen werden. Wird eine Karte von mehreren Spielern übertrumpft, so gehört der Stich dem Spieler mit der höchstwertigen Karte. Wer gestochen hat, spielt wieder aus. Wer das gerufene Ass besitzt, erfährt der Spielmacher erst, wenn die gerufene Karte ausgespielt wird. Ist der Spielmacher an der Reihe und macht er ein Rufspiel, so gibt er dem Besitzer des gerufenen Asses, seinem Partner, durch geschickte Ausspieltaktik die Möglichkeit, die gerufene Karte auszuspielen und sich so als sein Partner zu zeigen.

Solo

Beim Solo spielt ein Alleinspieler gegen drei. Er kann – seinem Kartenblatt angepasst – die für ihn günstigste Trumpffarbe wählen. Das ist sein großes Plus. Ansonsten gelten dieselben Bestimmungen wie beim Rufspiel.

TIPP

Um ein Solo zu wagen, sollten Sie reichlich hohe Trümpfe, auch Farbtrümpfe und Asses, in Ihrem Kartenblatt haben.

Wenz

Der Wenz ist wie das Solo ein Einzelspiel. Einer spielt gegen drei. Es gelten dieselben Regeln wie beim Rufspiel, mit einer wichtigen Ausnahme:

Beim Wenz sind nur die Unter Trumpf.

Abrechnung: Die alte, nur noch selten gebräuchliche Art: Gewonnene und verlorene Stiche werden in Strichen auf ein Blatt Papier gezeichnet. Die Trumpfpartei muss zum Sieg mindestens 61 Punkte erzielen. Sie darf einen Strich an ihrem Schafkopf zeichnen, wenn sie gewinnt. Verliert sie, bekommt die Gegenpartei an ihrem Schafkopf zwei Striche. Bei einem verlorenen Zwangsspiel darf die Gegenpartei nur einen Strich zeichnen. Gewinnt die Partei, die Trumpf angesagt hat, mit „Schneider“ (Gegner unter 30 Augen), so bekommt sie zwei Striche. Verliert sie „Mit Schneider“, darf die Gegenpartei vier Striche machen. Gewinnt die Trumpfpartei mit „Schwarz“ (Gegner ohne Stich), darf sie einen Schafkopf aus neun Strichen malen; verliert sie „Schwarz“, bekommt die Gegenpartei einen Schafkopf.

Am Ende werden von den Parteien die Köpfe und die Striche begonnener Schafköpfe addiert. Jede Partei muss möglichst viele Schafköpfe einbringen.

Die gängige Methode:

Vor dem Spiel zahlt jeder Teilnehmer einen vereinbarten Betrag, fünf oder zehn Cent, oder Spielmarken in die Kasse. Bei Spielende zählt jede Partei die gemachten Augen (Punkte). Die Spielerpartei gewinnt mit 61 Punkten, die Gegenpartei mit 60. Jeder Gewinn wird sofort ausbezahlt.

Eine Partie geht so lange, bis die Kasse leer ist.

Die Gewinnauszahlung bei Solo und Wenz geht nicht aus der gemeinsamen Kasse. Jeder einzelne Spieler wird zur Kasse gebeten.

Sieger:

Methode A: Wer bei Spielende die meisten Schafköpfe vorweist, ist Sieger.

Methode B: Wer die meisten Augen erreicht hat, ist Gewinner. Er erhält den gesamten Einsatz, der vor Spielbeginn für jeden Schafkopf vereinbart wurde, in Cent oder Spielmarken ausbezahlt.

Wendischer Schafkopf

Teilnehmer: 4 Spieler
32 Blatt

Kartenwerte:

Ass = 11	Bube = 2
Zehn = 10	Neun = 0
König = 4	Acht = 0
Dame = 3	Sieben = 0

Trümpfe:

1. Die vier Damen in der Rangordnung
Kreuz – Pik – Herz – Karo.
2. Die vier Buben in der gleichen Farbrangfolge.
3. Alle Karo-Karten in der Rangfolge:
Ass – Zehn – König – Neun – Acht – Sieben.

Ziel: Zwei Spieler, die über ihre Partnerschaft erst im Lauf des Spiels erfahren, müssen zusammen mindestens 61 Augen in ihren Stichen erreichen.

Es gibt 14 Trumpfkarten, die über den 18 Farbkarten stehen. Die beiden höchsten Trümpfe, Kreuz-Dame und Pik-Dame,

werden die beiden „Alten“ genannt. Die Besitzer der beiden „Alten“ spielen als Partner gegen die beiden anderen Spieler.

Spiel: Der Kartengeber wird durch das Los bestimmt. Wer die höchste Karte zieht, mischt und gibt. Jeder Spieler erhält $2 \times 4 = 8$ Karten.

Vorhand eröffnet das Spiel. Es besteht Farb- und Bedienungszwang. Eine ausgespielte Karte muss mit gleicher Farbe bedient werden. Eine ausgespielte Trumpfkarte wird mit einem beliebigen Trumpf bedient.

Vorhand legt eine Karte auf den Tisch. Die anderen Spieler geben im Uhrzeigersinn je eine Karte dazu. Wer die höchste Karte gegeben hat, erhält den Stich. Die eingebrachte Augenzahl darf der betreffende Spieler für sich notieren. Er legt die gestochenen Karten verdeckt vor sich hin und spielt eine Karte zum nächsten Stich aus.

Schon bei den ersten Stichen müssen sich die beiden Parteien herausspielen, denn eine Grundregel bei Schafkopf lautet, dass man sich beim Ausspielen sofort „bekennen“ muss. Das geschieht z. B., wenn der Besitzer einer „Alten“ eine hohe Trumpfkarte ausspielt und sie vom Besitzer der zweiten Alten gestochen wird. Eine Verständigung durch Mimik oder Worte zur Aufklärung der Partnerschaft ist nicht erlaubt.

Wenn die beiden „Alten“ nach dem Verteilen der Karten in einer Hand sind, hat der Besitzer zwei Möglichkeiten:

1. Er sucht sich den Besitzer der zweiten „Alten“, seinen Partner, selbst.

Das geht so vor sich: Er begutachtet seine Handkarten und erklärt beispielsweise „Das Pik-Ass geht mit“ oder „Ich nehme

das Kreuz-Ass mit.“ Das bedeutet: Der Besitzer der aufgerufenen Karte soll sein Partner sein. Dieser muss die gewünschte Karte so schnell wie möglich ausspielen, und die Partnerschaft ist damit besiegelt.

Er kann aber auch sagen: „Der erste fremde Stich geht mit.“ Der Spieler, dem der erste Stich zufällt, wird in diesem Fall sein Partner.

2. Der Besitzer der beiden „Alten“ spielt ein Solo gegen die übrigen Spieler und verzichtet auf eine Partnerschaft.

TIPP

- Merken Sie sich nach Möglichkeit die eigenen und die vom Gegner abgeworfenen Karten, sie lassen Rückschlüsse auf die Handkarten Ihrer Gegner zu.
- Zählen Sie die eigenen und die fremden Stiche genau mit.

Es gibt drei Solospiele:

1. Das stille Solo
2. Das Lust-Solo
3. Das Muss-Solo

Ein Solospieler muss allein mindestens 61 Augen stechen. Haben die drei Gegner zusammen 60 Augen, hat der Solospieler verloren. Das Solospiel wird nicht angesagt. Ein Solosieger bekommt von jedem Gegner zehn Cent ausbezahlt. Der Soloverlierer muss jedem Teilnehmer den doppelten Betrag, also je 20 Cent, bezahlen.

TIPP

- Behalten Sie immer im Auge, dass Sie gemeinsam mit Ihrem Partner einen möglichst fetten Stich einbringen sollen.
- Haben Sie ein Ass-Blatt als einzige Karte dieser Farbe in der Hand, warten Sie am besten mit dem Ausspielen so lange, bis Sie sicher sind, dass der Gegner keine Trumpfkarten mehr besitzt.
- Behalten Sie eine genaue Übersicht darüber, wie viele Trümpfe schon ausgespielt und welche Asse noch im Spiel sind.

1. Das stille Solo:

Der Besitzer der beiden Alten spielt ohne Partner, lässt aber seine Gegner so lange wie möglich darüber im Unklaren, dass er ein Solo spielt. Die Ungewissheit bringt Unruhe unter die Gegner. Er wird daher die Alten so lange wie möglich zurückbehalten. Auch beim stillen Solo ist die Karofarbe Trumpf.

2. Das Lust-Solo:

Der Alleinspieler muss nicht unbedingt die beiden Alten besitzen. Er muss aber überzeugt sein, das Spiel gegen die drei Gegner gewinnen zu können. In erster Linie wird er danach trachten, dem Gegner die Trümpfe abzunehmen.

3. Das Muss-Solo:

Es wird wie das Lust-Solo gespielt. Der Unterschied besteht darin, dass dieses Solo auch gespielt werden muss, wenn der Teilnehmer keine guten Handkarten besitzt.

Die Spieler vereinbaren zu Beginn des Spiels, dass jeder Einzelne bis zu einem bestimmten Zeitpunkt eine bestimmte Anzahl von Soli spielen muss. Hat ein Spieler sehr schlechte Karten, darf er das Solospiel etwas hinauszögern, jedoch nicht allzu lange. Er wird unter Umständen selbst mit sehr schlechten Handkarten von den Mitspielern zum Solospiel gezwungen, d. h. „vorgeführt“.

Abrechnung: Vor dem Spiel zahlt jeder Teilnehmer einen vereinbarten Betrag (z. B. zehn Cent) in Cent oder Spielmarken in die Kasse. Jeder Gewinn wird sofort ausbezahlt. Eine Partie geht so lange, bis die Kasse leer ist.

Sieger: Wer wenigstens 61 Augen in seinen Stichen eingebracht hat, hat gewonnen. Der doppelte Spielsatz (z. B. 20 Cent) wird ausgezahlt, wenn die Verlierer „Schneider“ sind, d. h. wenn sie weniger als 30 Punkte erreicht haben.

Den dreifachen Satz (z. B. 30 Cent) erhält die Siegerpartei, wenn die Gegner „Schwarz“ gemacht, d. h. gar keinen Stich eingebracht haben.

Die Gewinnauszahlung bei Solospielen erfolgt nicht aus der gemeinsamen Kasse, sondern aus der Tasche jedes einzelnen Mitspielers. Bei Solo-Schneider wird der doppelte Betrag berechnet, bei Solo-Schwarz der dreifache. Der Sologewinner bekommt bei Schneider also pro Spieler z. B. 30 Cent und muss bei Verlust „im Schneider“ jedem Gegner z. B. 30 Cent ausbezahlen. Ein Solospiel ist daher gut zu überlegen.

Varianten

Dreiwendsch

Teilnehmer: 3 Spieler
32 Karten

Trumpffarbe ist Karo.

Ein Spieler tritt gegen zwei Gegner an.

Spiel: Die Spieler bekommen in drei Gängen zehn Karten, und zwar zuerst drei, dann vier und zuletzt nochmals drei Karten. Zwei Karten werden beim zweiten Gang verdeckt als „Skat“ (s. Fachausdrücke) auf den Tisch gelegt. Der Besitzer der Kreuz-Dame darf, er muss aber nicht, den Skat aufnehmen und dafür zwei beliebige Handkarten ablegen, d. h. „drücken“.

Wenn ein Spieler vom Skat Gebrauch macht, spielt er gegen die beiden anderen und darf eine beliebige andere Farbe als Trumpf bestimmen. Vor Aufnahme des Skats muss genau überlegt werden, ob ein Alleinspiel gewagt werden kann.

Dreiwendsch wird auch ohne Neuner, Achter und Siebener mit sogenannten „scharfen“ Karten gespielt. Jeder Spieler erhält dann sechs Karten, zwei Karten kommen verdeckt „in den Skat“. Dreiwendsch kann auch so gespielt werden, dass nicht der Besitzer der Kreuz-Dame, sondern Vorhand den Skat aufnehmen darf. Wenn er „passt“, darf der nächste Spieler, passt auch dieser, der übernächste Spieler den Skat aufnehmen. Wer von den drei Spielern den Skat aufnimmt, spielt allein gegen die beiden anderen Teilnehmer. Er darf die Trumpffarbe bestimmen.

Will keiner der Spieler ein Solospiel riskieren, spielt jeder für sich allein.

Abrechnung: Die Abrechnung erfolgt wie beim Wendischen Schafkopf.

Sieger: Sieger ist, wer die meisten Augen erzielt.

Wendischer Schafkopf zu zweit

Teilnehmer: 2 Spieler
32 Karten

Jeder Spieler bekommt $2 \times 4 = 8$ verdeckte Karten. Sie kommen unangesehen in zwei Reihen zu je vier Karten auf den Tisch vor den Spieler. Ein zweites Mal werden $2 \times 4 = 8$ Karten verteilt. Diese werden offen einzeln auf die verdeckten Karten gelegt.

Spiel: Bei Spielbeginn liegen vor jedem Teilnehmer acht offene Karten in zwei Reihen, die auf verdeckten Karten liegen. Es wird also mit „offenen“ Karten gespielt und jeder der beiden Spieler hat Einsicht in die Karten des Gegners. Die verdeckt darunterliegenden Karten werden umgedreht und ins Spiel genommen, wenn die darüberliegende Karte zum Ausspielen kommt. Das ist das einzige Überraschungsmoment im Spiel.

Spiel: Das Spiel verläuft nach den Regeln des Wendischen Schafkopfs. Trümpfe sind die vier Damen und die vier Buben in der Reihenfolge: Kreuz – Pik – Herz – Karo sowie alle Karo-Karten.

Es muss immer Farbe bedient werden. Ist dies nicht möglich, darf mit Trumpf gestochen oder eine andere Farbe abgeworfen werden.

Abrechnung: Man spielt aus der gemeinsamen Kasse. In diese zahlt jeder Spieler vor Beginn den vereinbarten Spielsatz (z. B. zehn Cent) in Spielmarken oder Cent. Es wird sofort ausbezahlt. Ist die Kasse leer, beginnt eine neue Partie. Solospiele werden aus der eigenen Tasche bezahlt. „Schneider“ zählt den doppelten Spielsatz. Für „Schwarz“ wird der dreifache Spielsatz berechnet.

Skat³

Die Bezeichnung kommt aus dem lateinischen Wort „scatare“ = weglegen. Skat ist das in Deutschland meistverbreitete und beliebteste Kartenspiel. Es gibt davon unzählige Abänderungen. In der „Neuen Deutschen Skatordnung“ hat der Deutsche Skatverband genau definierte Regeln zusammengestellt. Viele Spieler ziehen aus diesem Grund das deutsche Blatt vor.

Teilnehmer: 3 Spieler
32 Karten

Kartenwerte: Ass	= 11	Bube	= 2
Zehn	= 10	Neun	= 0
König	= 4	Acht	= 0
Dame	= 3	Sieben	= 0

³ In der gleichen Reihe: „Skat – Regeln und Tipps“ (humboldt, ISBN 978-3-89994-224-8)

Der gesamte Kartenwert = 120 Augen

Aufsteigende Rangfolge der Farben: Karo, Herz, Pik, Kreuz

Die vier Buben sind immer Trumpf, ausgenommen bei Nullspielen. Kreuzbube, auch „der Alte“ genannt, hat die höchste Wertigkeit.

Skat wird zu dritt gespielt. Ein Alleinspieler hat zwei Gegenspieler. Bei vier Teilnehmern muss der jeweilige Kartengeber aussetzen. Er ist jedoch am Gewinn oder Verlust beteiligt.

Ziel: Der Alleinspieler muss 61 Augen in seinen Stichen haben, dann ist er Sieger.

Ausnahme: Nullspiele.

Spiel:

1. Das Geben:

Wer die höchste Karte zieht, ist Kartengeber, genannt „Hinterhand“. Er mischt, lässt seinen rechten Nachbarn, genannt „Mittelhand“, abheben und legt den unteren Teil des Stapels auf den abgehobenen Teil.

Skatordnung: Abheben ist Pflicht. Dabei müssen mindestens vier Karten abgehoben werden oder liegen bleiben.

Dann verteilt der Geber im Uhrzeigersinn an jeden Spieler drei Karten.

Die folgenden zwei Karten legt er verdeckt auf den Tisch. Es ist der „Skat“. Danach bekommt jeder Teilnehmer vier und zum Schluss noch drei Karten. Jeder Spieler hat insgesamt zehn Karten. Ist Hinterhand beim Geben ein Fehler unterlaufen, werden alle Karten eingesammelt, zusammengeworfen und neu

verteilt. Beim nächsten Spiel wird der linke Nachbar von Hinterhand, genannt Vorhand, Kartengeber. Die Spieler stecken ihre Karten nach Farben und Wert fächerartig zusammen und stellen den Spielwert ihres Blattes fest.

2. Das Reizen:

Skatordnung: Wer während oder nach dem ordnungsgemäßen Geben den Skat ansieht, darf am Reizen nicht teilnehmen.

Beim Reizen wird festgestellt, welches Spiel gemacht wird und wer das Blatt mit dem höchsten Spielwert hat. Dieser ist Alleinspieler und bildet eine Partei gegen die beiden anderen Spieler. Vorhand beginnt. Er fordert seinen linken Nachbarn zum Reizen auf, indem er eine Karte offen auf den Tisch legt. Will Mittelhand kein Spiel machen oder wird sein höchstes Reizgebot von Vorhand gehalten, „passt“ Mittelhand. So geht es reihum weiter. Wer nicht reizen kann oder will, passt. Jeder Spieler kann durch ein höheres Gebot überboten werden. Bei zwei gleichwertigen Spielen hat der Erstbietende das Vorrecht. Wer das Blatt mit dem höchsten Zählwert geboten oder gehalten hat, wird Alleinspieler. Er bildet eine Partei gegen die beiden anderen Spieler, die zusammen ebenfalls eine Partei bilden. Seine Gegner dürfen sich untereinander nicht verständigen und sich nicht die Karten zeigen. Beim Reizen ist der Zählwert der Karten zu beachten, der von drei Punkten abhängig ist:

A. Vom Grundwert:

Jedes Farb- und Grandspiel hat einen unveränderbaren Grundwert.

a) Farben:	Kreuz = 12	Herz = 10
	Pik = 11	Karo = 9

- b) Spiele: Grand (Großspiel) = 24
 Grand ouvert = 36

Die Nullspiele haben unveränderliche Spielwerte:

- Null = 23
 Null Handspiel = 35
 Null ouvert = 46
 Null ouvert Hand = 59

B. Vom Vorhandensein oder Fehlen der vier Buben:

Sie können eine Verstärkung durch die Karten der Farbe bekommen, die zur Trumpffarbe erklärt worden ist. Die vier Buben mit den sieben Farbkarten ergeben insgesamt elf Trümpfe.

C. Von den Gewinnstufen:

Beispiel: Hat ein Spieler in seinem Blatt alle vier Buben, die höchsten Trümpfe, so sagt man, er spielt „mit vieren“. Besitzt er keinen einzigen Buben, so spielt er „ohne vier“. Hat er die beiden höchsten Buben = Kreuz- und Pik-Buben ohne Herz- und Karo-Buben, so spielt er „mit zweien“, hat er aber den Herz- und Karo-Buben ohne Kreuz- und Pik-Buben, so spielt er „ohne zwei“.

Die Bezeichnung „mit“ oder „ohne“ ist gleichrangig für die Berechnung des Spielwertes.

Beispiel:

- | | |
|------------------------|------------------------|
| mit vieren, gespielt 5 | ohne vier, gespielt 5 |
| mit dreien, gespielt 4 | ohne drei, gespielt 4 |
| mit zweien, gespielt 3 | ohne zwei, gespielt 3 |
| mit einem, gespielt 2 | ohne einen, gespielt 2 |

Die Zahl der Spitzentrümpfe wird beim Reizen um einen Punkt erhöht, gleichgültig, ob sie in einer Hand vorhanden sind oder nicht. Diese Spielzahl wird mit dem Grundwert der Karte multipliziert, die zum Trumpf erhoben wurde.

Bei Kreuz zum Beispiel:

„Mit zwei, gespielt 3“ = 3×12 = Spielwert 36

Bei Pik als Trumpffarbe:

„Mit zwei, gespielt 3“ = 3×11 = Spielwert 33

Bei Herz = 30, bei Karo = 27.

Das Reizen beginnt immer mit dem niedrigsten Spielwert: mit oder ohne einen, gespielt $2 \times$ Karo (9) = 18.

Dadurch ist der Gegner über die tatsächliche Stärke der gegnerischen Karte im Unklaren.

TIPP

- Wenn Sie bessere Karten haben, können Sie höher reizen.
- Sie sollten jedoch auch bei günstigem Blatt mit 18 beginnen, um sich nicht selbst zu überreizen und um zu beobachten, was der Gegner riskiert. Fahren Sie erst dann langsam mit dem höheren Reizen fort.

Wird Vorhand von Mittelhand gereizt, bis Vorhand „passt“, dann reizt Hinterhand Mittelhand, den Spieler, der beim Reizen

übrig geblieben ist. Jeder Spieler kann durch ein höheres Gebot überboten werden. Bei zwei gleichwertigen Spielen hat der Erstbietende das Vorrecht.

3. Der Spielverlauf

Alleinspieler wird, wer ein Spiel mit dem höchsten Zählwert ansagt. Er spielt allein gegen die anderen Teilnehmer. Die Spieler der Gegenpartei dürfen sich untereinander nicht unterhalten und sich auch nicht die Karten zeigen. Der Alleinspieler nimmt den Skat auf und legt dafür zwei beliebige Karten ab. Dann erklärt er, welches Spiel er machen will (z. B. Normalspiel, Handspiel, Farbspiel, Grandspiel, Nullspiel) und bestimmt die Trumpffarbe.

Auch ein Hand- oder ein Ouvert-Spiel muss angesagt werden. Bei einem Handspiel nimmt der Alleinspieler den Skat nicht auf, er spielt nur „aus der Hand“, zählt aber am Schluss den Augenwert des Skats seinem Spiel hinzu.

Es gibt folgende sieben Gewinnstufen:

1. Spiel aus der Hand
2. Spiel einfach gewonnen (oder verloren)
3. Spiel mit Schneider gewonnen (oder verloren)
4. Spiel mit Schneider angesagt, gewonnen (oder verloren)
5. Spiel mit Schwarz gewonnen (oder verloren)
6. Spiel mit Schwarz angesagt, gewonnen (oder verloren)
7. Spiel offen gewonnen (oder verloren)

Das Ansagen von Schneider und Schwarz ist nur bei Handspielen möglich. Die Ansage muss vor Spielbeginn gemacht werden. Schneider ist die Partei, die nur 30 oder weniger Augen in ihren Stichen erreicht hat.

Schwarz ist die Partei, die keinen Stich erhalten hat. Bei einem einzigen Stich ohne Augen ist sie jedoch nicht Schwarz, sondern Schneider.

Farbspiel:

Es ist das Normalspiel. Der Alleinspieler nimmt den Skat auf und legt dafür zwei beliebige Karten aus seinem Blatt ab. Um zu gewinnen, benötigt man eine Anzahl guter Trümpfe. Alle Karten der Trumpffarbe sind Trümpfe. Die vier Buben sind die höchsten Trümpfe, dazu kommt die vom Alleinspieler ermittelte Trumpffarbe. Macht der Alleinspieler keinen Stich, zählt auch der Skat nicht mit. Bei der Berechnung gilt die tatsächlich erreichte Gewinnstufe, nicht die angesagte. Die Ansage von Schneider und Schwarz wird nur berücksichtigt, wenn sie vor Spielbeginn gemacht wurde.

Hat der Alleinspieler 61 Augen, ist er Sieger.

Grandspiele:

Nur die vier Buben gelten als Trümpfe. Alle anderen Karten haben die normale Rangordnung.

Nullspiele:

Die Grundwerte zählen nicht, es zählen nur die Stiche. Der Alleinspieler darf keinen Stich erhalten, wenn er gewinnen will. Es gibt keine Trümpfe, auch die Buben gelten als Farbe. Die Karte Zehn hat ihren Platz beim Nullspiel vor der neunten Kartenrangordnung: Ass, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben.

Ein „Stich“ beim Skat besteht aus je einer Karte von Vorhand, Mittelhand und Hinterhand, die diese offen auf den Tisch legen. Es sticht die höchstwertige der ausgelegten Karten.

4. Spielfortsetzung

Wenn feststeht, welches Spiel gemacht wird, spielt Vorhand die erste Karte aus. Die anderen bedienen. Es besteht Farbzwang. Wer nicht bedienen kann, spielt eine beliebige Karte aus oder trumpft. Wird Trumpf ausgespielt, der nicht bedient werden kann, muss eine beliebige Karte einer anderen Farbe zugegeben werden, sonst besteht kein Trumpfzwang. Der Stich gehört dem Spieler mit der ranghöchsten Karte. Er legt den Stich verdeckt auf den Tisch und spielt zum nächsten Stich aus. Nach zehn Stichen prüft der Alleinspieler, ob er die angesagte Augenzahl erreicht hat.

Der Alleinspieler zählt am Ende die Werte der gewonnenen Stiche zusammen. Er muss mindestens 61 Augen haben. Hat er mehr als 90 Augen, sind die Gegner Schneider. Hat der Alleinspieler Schneider angesagt, so muss er auch 90 Augen erreichen, wenn er gewinnen will. Dasselbe gilt für Schwarz. Der angesagte Wert muss in jedem Fall erreicht werden.

Bei offenen Spielen (Grand ouvert, Null ouvert und den offenen Farbhandspielen) muss der Alleinspieler seine zehn Karten auflegen, bevor Vorhand das erste Blatt ausgespielt hat.

Bei Grand ouvert und allen Handspielen muss der Alleinspieler alle zehn Stiche machen.

Grundregeln:

1. Die Karten müssen so gegeben werden, dass sie von niemandem eingesehen werden können.
2. In die Karten anderer Spieler darf nicht eingesehen werden; die Spieler einer Partei dürfen sich nicht durch Worte oder Mimik beim Spiel verständigen.

3. Die eingebrachten Stiche dürfen während des Spiels nicht eingesehen und nachgezählt werden.
4. Die Karten müssen sofort nachgezählt werden. Spätere Reklamationen werden nicht berücksichtigt.
5. Eine ausgespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden.
6. Wird der Skat von einem Spieler aufgedeckt, so geht das Spiel für seine Partei verloren.
7. Erklärungen, die beim Reizen und Passen gemacht wurden, können nicht widerrufen werden.

TIPP

- Die eigenen Stiche und die der Gegner genau mitzählen.
- Der Alleinspieler schwächt seine Gegner, wenn er so oft wie möglich Trumpf ausspielt und vom Gegner Trumpf fordert. Die Zehner und niedrigere Karten einer Farbe, von denen nur wenige vorhanden sind, sind Karten, mit denen kaum ein Stich gemacht werden kann. Sie sollten gegen den Skat ausgetauscht werden.
- Bei Grandspielen ist es zweckmäßig, die Trümpfe lange in der Hand zu behalten.

Sieger: Der Alleinspieler hat gewonnen, wenn er in seinen Stichen mindestens 61 Augen erreicht.

Ausnahme: Nullspiele. Er muss auf jeden Fall den angesagten Wert erreichen. Als Gewinn erhält er von jedem Spieler der Gegenpartei den von diesem eingezahlten Betrag. Verliert er, muss er die volle Summe an jeden Spieler auszahlen. Der Spieleinsatz (null bis ein Cent) ist vor Spielbeginn zu vereinbaren.

Abrechnung: Einer der Spieler übernimmt das Anschreiben der Gewinn- und Verlustpunkte. Jedes Spiel wird mit dem endgültigen Wert eingetragen, auch wenn es nicht mit dem gezeigten Wert übereinstimmt. Dabei wird laufend zugezählt oder abgezogen.

Beim gewonnenen Spiel wird die Punktzahl der Spielwerte, die sich aus den Grundwerten sowie nach Klasse und Art des Spiels ergibt, zur vorigen Zahl addiert, beim verlorenen Spiel wird sie von der vorigen Zahl abgezogen oder bei Beginn als Minuswert hingeschrieben.

Wichtig für den Alleinspieler ist nicht die erzielte Augenzahl seiner Stiche, sondern die errechnete Spielwertzahl mit den angesagten und nicht angesagten Spielen und den Steigerungen (Handspiel, Schneider, Schwarz usw.).

Am Spielende werden für jeden Spieler die Endzahlen errechnet. Jede Endzahl wird mit der Zahl der Spieler (drei) multipliziert. Diese Zahl wird aufgeschrieben. Darunter schreibt man den Spielsatz. Von den positiven Grundendzahlen der Spieler werden die negativen Grundendzahlen abgezogen. Das Ergebnis ist der Spielsatz. Er wird von der vorher ermittelten Endzahl abgezogen. Das Ergebnis gibt die Zahl, nach welcher die Spieler einnehmen oder bezahlen müssen.

Schneider ist die Partei, die 30 oder weniger Augen erreicht hat. Schwarz ist die Partei, die keinen einzigen Stich gemacht hat. Jedes verlorene Spiel wird mit doppelter Punktezahl eingetragen.

Varianten

Kontra – Rekontra – Supra

Bei diesem Spiel steigen die Chancen mit den Gefahren. Eine Partei bietet Kontra, wenn sie glaubt, dass der Alleinspieler das Spiel nicht gewinnen kann. Es wird doppelt gewertet, wenn der Herausforderer gewinnt. Beim Verlieren bringt es einen doppelten Punktverlust.

Glaubt der Alleinspieler, dass er sein Spiel trotzdem gewinnen wird, so antwortet er mit Rekontra, gekürzt „Re“. Das Spiel zählt jetzt vierfach. Entgnet der Herausforderer mit Supra, so wird der Spielwert um das Achtfache gesteigert.

Einfacher Ramsch

Jeder spielt gegen jeden. Verlierer ist, wer in seinen Stichen die meisten Augen hat. Ein Spieler ist „Jungfer“, wenn er keinen Stich gemacht hat. Der einfache Ramsch hat einen Spielwert von zehn. Bei einer Jungfer erhöht sich dieser auf 25 und bei zwei Jungfern auf 20 Verlustpunkte für den Verlierer. Der Skat bleibt verdeckt liegen. Haben zwei Spieler dieselben Augenzahlen, die höher sind als die des dritten Spielers, trägt jeder die Hälfte des Verlustes. Erreichen alle drei Spieler am Ende dieselbe Augenzahl, ist das Spiel unentschieden.

Schieberramsch

Vorhand nimmt den Skat auf und gibt zwei unbrauchbare Karten verdeckt an Mittelhand weiter. Mittelhand reicht ebenso zwei Karten an Hinterhand weiter. Hinterhand legt zwei Karten ab. Zum letzten Stich wird noch der Skat hinzugerechnet.

Augenramsch

Die Augenzahlen werden als Minuspunkte für alle drei Spieler gewertet. Die Spielwertzahlen zählen nicht. Der Skat bleibt liegen. Dem Gewinner werden bei zwei Jungfern 120 Pluspunkte angerechnet.

Spitzenramsch

Dies ist ein verkehrtes Grand-Spiel. Die Rangordnung der Karten ist umgekehrt: Sieben ist der höchste, Ass der niedrigste Kartenwert. Die Augenwerte bleiben unverändert. Karo-Bube sticht alle anderen. Der Grundwert von Spitzenramsch ist 16.

Schäffchen

Wer alle vier Buben in seinem Blatt hat, bekommt pro Bube und Spiel zehn Punkte angerechnet, insgesamt also 40 Punkte, die jeder Mitspieler in Cent bezahlen muss. Geht das Spiel verloren, muss der Alleinspieler jeden der beiden Gegenspieler auszahlen.

Pinke

Vor Spielbeginn zahlt jeder Spieler einen bestimmten Betrag in die Kasse. Der Einsatz fällt dem Gewinner des nächsten Grand zu. Der Verlierer des Grand muss den Einsatz verdoppeln.

Revolution

ist ein Null-ouvert-Spiel, bei dem der Skat liegen bleibt. Die beiden Spieler der Gegenpartei dürfen ihre Karten untereinander austauschen. Ein gewonnenes oder verlorenes Revolutionsspiel hat einen Spielwert von 92 Punkten.

Aufgelegtes Spiel

Jedes Handspiel kann aufgelegt werden. Der Alleinspieler muss die für den Gewinn erforderlichen Augen und Stiche bei offener Karte erreichen. Der Grundwert erhöht sich um eine Gewinnstufe.

Bockrunde

Dies ist eine Einschaltrunde, die nach Belieben gespielt wird. Sie besteht aus drei doppelt bewerteten Spielen.

Bayerischer Tarock (Haferltarock)

Es gibt zusätzlich zu den hier beschriebenen Varianten eine Vielzahl von Spielabweichungen. Es ist deshalb wichtig, vor dem Spiel die Regeln und Abweichungen genau festzulegen.

Teilnehmer: 3 Spieler
36 Karten

Farben: Kreuz – Pik – Herz – Karo

Kartenwerte: Ass	= 11	Bube oder Unter	= 2
Zehner	= 10	Neuner	= 0
König	= 4	Achter	= 0
Dame oder Ober	= 3	Siebener	= 0
Sechser	= 0		

Ziel: Ein Alleinspieler spielt gegen zwei Mitspieler. Er muss **mit seinen Stichen einen Punktwert von** mindestens 61 Augen erzielen.

Vor Spielbeginn legt jeder Teilnehmer einen vereinbarten Betrag (etwa 50 Cent) in die Kasse (das Haferl = größere Tasse). Der Kartengeber wird durch das Los bestimmt.

Spiel: Wer die höchste Karte zieht, wird Hinterhand. Er mischt, lässt Mittelhand (s. S. 15) abheben und teilt jedem Spieler elf Karten aus: einmal vier, dann drei Karten, anschließend kommen drei Karten verdeckt als Stock auf den Tisch und schließlich verteilt er nochmals vier Karten.

Ist das Geben beendet, nehmen die Spieler ihre Karten auf. Der Alleinspieler wird durch die Spielansage bestimmt, die sehr spannend sein kann. Sie entscheidet, wer in der Lage ist, ein Aufnahmespiel oder ein Handspiel zu machen. Beginnend bei Vorhand äußert sich jeder Spieler, ob er aufgrund seiner Handkarten als Alleinspieler antreten will, d. h., ob er bereit ist, mindestens 61 Augen zu stechen. Er sagt entweder: „Ich spiele“ oder „Ich passe“. Wenn alle drei Spieler passen, werden die Karten zusammengeworfen, gemischt und neu verteilt.

Will noch ein Teilnehmer spielen, sagt er „Ich spiele auch.“ Es hat derjenige das Vorrecht, der ein Handspiel anbietet, während der andere ein Aufnahmespiel machen will. Die beiden steigern sich gegenseitig. Wer ein Handspiel anbietet, das höher bewertet wird, sagt: „Ich spiele vorn.“ Der Gegner muss nun passen oder höher steigern. Er sagt z. B. „Fünf mehr“, sein Partner „Zehn mehr“ usw.; das bedeutet, dass er anstelle der 61 Augen fünf oder zehn Augen mehr zu stechen bereit ist. Es geht so fort, bis einer der beiden Spieler passt.

Beim Aufnahmespiel nimmt der Alleinspieler die drei Karten des Stocks auf. Er darf sie während des Aufnehmens ansehen. Dafür legt er drei Handkarten ab. Sie werden als Stich gewertet.

Beim Handspiel nimmt der Alleinspieler die drei Stockkarten ohne sie anzusehen vom Tisch und legt sie verdeckt als Stich zur Seite. Da ihm bis Spielende der Augenwert dieses Stiches unbekannt ist, werden Handspiele höher bewertet und höher vergütet.

Alleinspieler wird, wer am höchsten gereizt hat. Er spielt als Erster aus. Zuvor sagt er für sein Spiel eine der vier Farben als Trumpf an. Die Trumpfkarten stehen über allen Karten der anderen Farben.

Es herrscht Farb- und Stichzwang. Jede ausgespielte Karte muss mit gleicher Farbe bedient werden, Trumpf mit Trumpf. Wer keine Trumpfkarte hat, darf beliebig abwerfen. Feststehende Trümpfe gibt es nicht. Für jedes Spiel wird eine eigene Trumpffarbe bestimmt.

Der Alleinspieler wählt als Trumpffarbe am besten die längste Farbe, das ist die Farbe, von der er die meisten Karten besitzt. Der Alleinspieler muss ständig beobachten, welche Trümpfe gefallen sind und wohin sie gehen.

TIPP

Zählen Sie die Augenzahl der eigenen Stiche und die der Gegner mit.

Abrechnung: Jedes Spiel wird sofort ausbezahlt. Sind die Karten ausgespielt, zählt der Alleinspieler den Punktwert seiner Stiche.

Sieger: Wenn er die gereizte Augenzahl erreicht hat, bekommt er den vereinbarten Betrag.

Bei Aufnahmespielen erfolgt die Vergütung aus dem „Haferl“ (Kasse), und zwar:

für 61 Augen – 65 Augen = fünf Cent

für jedes Auge mehr = ein Cent mehr.

Verliert der Alleinspieler, muss er einen der beiden Gegner aus seiner Tasche bezahlen, der andere bekommt die gleiche Summe aus der Kasse, und zwar:

für 56 Augen – 60 Augen = fünf Cent

und für jedes fehlende Auge unter 56 einen Cent mehr.

Handspiele werden bei Gewinn und Verlust aus der eigenen Tasche bezahlt, und zwar in doppelter Höhe.

Wenn das Haferl leer ist, ist eine Spielrunde zu Ende.

Österreichisches Tarock

wird mit Spezialkarten gespielt.

Teilnehmer: 3 Spieler

54 Karten von den 78 Karten eines kompletten Tarockspiels

Ziel: Der gegen zwei Gegner spielende Alleinspieler versucht, in seinen Stichen mindestens 36 Augen zu erreichen.

Karten: Herz und Karo = rote Farben: König, Dame, Cavall, Bube, Ass, Zwei, Drei, Vier.

Das Ass sticht den Zweier, den Dreier und den Vierer. Der Dreier sticht den Vierer, der Vierer kann von jeder anderen Karte gestochen werden.

Kreuz und Pik = schwarze Farben: König, Dame, Cavall, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben. Die höhere Karte sticht die niedrigere. In den roten Farben fehlen die Fünf bis zur Zehn. In den schwarzen Farben fehlen Ass und die Karten Zwei bis Sechs. Jede Farbe hat eine zusätzliche Figur, genannt „Cavall“ oder Reiter. Es ist eine normale Figurenkarte.

Dazu kommen die 21 Tarocks von I bis XXI. Tarock I ist der niedrigste Tarock, genannt „Pagat“. XXI ist der höchste Tarock, genannt „Mond“. Die 54. Karte ist der „Sküs“ (abgeleitet von excuse = franz. „Entschuldigung“.) Er ist die höchste Trumpfkarte. In manchen Spielen hat er die Bedeutung eines Jokers.

Zählwert:	Sküs = 5	}	Dame = 4
	Mond = 5		Cavall = 3
	Pagat = 5		Bube = 2
	König = 5		

Alle anderen Karten zählen je einen Punkt.

Pagat, Mond, Sküs und die vier Könige sind die Trümpfe, auch „Honneurs“ genannt. In manchen Fällen werden die Honneurs anders bewertet. Hat z. B. ein Spieler Pagat, Mond und Sküs in seinem Blatt, gibt das die sogenannte Trull (Tarocktrull) oder „Alle Drei“. Die Trull hat einen zusätzlichen Spielwert.

Befinden sich in den Handkarten eines einzelnen Spielers alle vier Könige, wird es die „Königstrull“ oder „Alle Vier“ genannt. Königstrull und Tarocktrull haben je einen zusätzlichen Wert.

Spiel: Für eine Tarockpartie ist die Selbstdisziplin aller Spieler von großer Wichtigkeit. Beeinflussung des Spiels durch Gesten und Mimik ist verboten. Außerdem ist unbedingtes Stillschweigen zu bewahren.

Der Kartengeber mischt das Spiel und legt die ersten sechs Karten verdeckt als Talon auf den Tisch. Dann gibt er rechtsherum jedem Spieler $2 \times 8 = 16$ Karten.

Sitzordnung: Bei diesem Spiel weicht die Benennung der einzelnen Spieler vom üblichen Schema ab. Es wird rechtsherum gespielt. Der Spieler rechts vom Geber ist Vorhand, rechts neben Vorhand sitzt Mittelhand, der Kartengeber ist Hinterhand. Jeder Spieler nimmt seine Karten auf. Wer keinen Tarock (I–XXI) im Blatt hat, deckt sofort auf. Es wird neu gegeben. Jeder Spieler meldet, ob er spielt oder ob er passen will. Vorhand beginnt. Er kann sagen: „Ich spiele.“ Damit verpflichtet er sich, im Normalspiel 36 Augen zu stechen. Sagt er „Weiter“, so bekommt der Spieler rechts von ihm das Melderecht.

Die Meldung „Ich spiele“ müssen die anderen Spieler mit „Gut“ bestätigen. Hat noch ein Spieler gute Karten, so kann er mit „Ablösung“ widersprechen. Der Spielwert erhöht sich dadurch um einen Punktwert. Das Spiel gehört dem Ablöser, wenn der erste Spieler nicht widerspricht. Er kann auf „Ablösung“ aber auch mit „Mein Spiel“ erwidern. Der Gegner kann darauf ein zweites Mal „Ablösung“ fordern, wodurch sich der Spielwert um einen weiteren Punkt erhöht. Der Gegner darf nochmals mit „Mein Spiel“ erwidern.

Gibt der zweite Spieler noch immer nicht auf, kann er „Solo“ melden. Das bedeutet, dass der Talon unangetastet bleibt.

Steht der Alleinspieler fest, dreht der Geber die sechs Talonkarten in ihrer Reihenfolge um und legt sie offen in zwei Reihen zu je drei Karten auf. Bei einem Solospiel bleiben die Talonkarten liegen. Ist kein Solospiel angesagt, nimmt der Alleinspieler die für ihn günstigere Kartenreihe auf und legt dafür drei Kar-

ten von seinem Blatt verdeckt ab. Der Fachausdruck dafür lautet: Er „drückt“.

Trümpfe (Honneurs) dürfen nicht abgelegt werden. Tarocks müssen, wenn nicht anders möglich, offen ausgelegt werden. Die „gedrückten“ Karten werden dem Alleinspieler gutgeschrieben, die restlichen Talonkarten bekommen die beiden Gegenspieler angerechnet.

Steigerung des Spielwertes: Der Alleinspieler kann vor dem Ausspielen weitere Spielwert steigernde Ansagen machen:

1. „Pagat“. Damit verpflichtet er sich, den letzten Stich mit dem Pagat = Tarock I zu machen.
2. „Valat“. D. h. der Alleinspieler will alle Stiche gewinnen.
3. „Pagat-Valat“. Er will alle Stiche machen, den letzten aber mit dem Pagat.

Folgende Kombinationen steigern den Spielwert:

1. Große Tarocktrull (I, XXI und Sküs)
2. Königstrull (alle vier Könige)
3. Kleine Tarocktrull (zwei Karten aus der großen Tarocktrull)

Kontra – Rekontra – Subkontra: Wenn der Alleinspieler seine drei Karten „gedrückt“, d. h. abgelegt hat, sagt er: „Es liegt.“ Die Mitspieler können entweder mit „Gut“ antworten, dann ändert sich am Spiel nichts, oder ein Spieler bietet Kontra, weil er aufgrund seines Blattes glaubt, dass der Alleinspieler nicht gewinnen wird.

Mit jedem Kontra erhöht sich der Spielwert um das Doppelte. Der Alleinspieler kann darauf mit „Re“ antworten = Rekontra. Der Spielwert steigt dann um das Vierfache. Entgegen die Mit-

spieler mit „Sub“ = Subkontra, so wird der Spielwert um das Achtfache gesteigert.

Wird Tarock als erste Karte eines Stiches ausgespielt, muss jeder mit einer Tarockkarte bedienen. Es besteht Farbzwang, aber nicht Stichzwang. Solange eine Karte der ausgespielten Farbe im Blatt vorhanden ist, muss zugegeben werden. Ist dies nicht möglich, darf mit Tarock gestochen werden.

Der Stich gehört demjenigen, der die höchste Karte in der angespielten Farbe oder einem Tarock hinzugelegt hat.

Er nimmt die drei Karten verdeckt auf und spielt zum nächsten Stich aus. Der Sküs ist der höchste Trumpf. Der Spieler darf nach Belieben in seinen Stichen nachsehen und die Punktwerte kontrollieren. In fremde Stiche darf nicht eingesehen werden.

Renonce: Jeder Verstoß gegen die Spielregeln wird mit Renonce bezeichnet und bestraft.

Sind alle Karten ausgespielt, zählt der Alleinspieler die Augen seiner Stiche zusammen.

Nach Spielende werden die Augenwerte errechnet. Jeder Stich zählt für sich.

Abrechnung: Bei der Gewinnberechnung zählt nicht die Anzahl der Stiche. Entscheidend ist die Punktzahl der gemachten Stiche. Pro Stich werden von der Summe der Kartenwerte zwei Punkte abgezogen.

Beispiel:

8 Stiche	52 Augen	
$8 \times 2 = 16$	$- 16$ Augen	36 Augen (Punkte)

Zum Gewinn sind beim Normalspiel mindestens 36 Augen erforderlich.

Der Grundwert für ein gewonnenes Spiel zählt drei Punkte. Jede Ablösung bringt eine Steigerung um einen Punkt.

Der Grundwert für ein Solo zählt acht Punkte.

Angesagtes Pagat = 8 Punkte

Unangesagtes Pagat = 4 Punkte

Angesagtes Valat = 8 Punkte

Unangesagtes Valat = 4 Punkte

Außerdem werden alle Sonderpunkte in doppelter Höhe gutgeschrieben.

Die Große Tarocktrull bringt 2 Punkte.

Die Kleine Tarocktrull zählt 1 Punkt.

Die Königstrull zählt 2 Punkte.

Die erreichten Werte werden notiert und nach Schluss der Spielrunde in Spielmarken oder in Cent ausbezahlt.

Whist

ist eine gute Vorübung für Bridge, das sich aus Whist entwickelt hat. Wie schon der Name sagt („Whist“ bedeutet ruhig, leise, pst), erfordert das Spiel große Konzentration.

Teilnehmer: 4 Spieler

52 Karten französisches Bild

Kartenwerte: Zwei, Drei, Vier, Fünf, Sechs, Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König, Ass.

Ziel: Möglichst viele Stiche und Figuren einbringen.

Spiel: Die beiden Partner werden durch das Los ermittelt. Die zwei Spieler mit den höchsten Karten treten gegen die beiden Besitzer der niedrigeren Karten an. Dazu wird das Spiel fächerartig verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet und jeder Teilnehmer zieht eine Karte. Der Spieler mit der niedrigsten Karte wird Geber und darf seinen Platz wählen.

Die Partner sitzen sich gegenüber. Die Plätze werden wie bei Bridge nach den vier Himmelsrichtungen benannt. Es spielt Nord mit Süd gegen Ost mit West.

Jeder Spieler erhält reihum einzeln 13 Karten. Der Kartengeber deckt die letzte Karte auf. Sie bestimmt die Trumpffarbe. Trumpf wird im Whist mit „Atout“ bezeichnet.

Es herrscht Farb- und Stichzwang: Es muss Farbe bedient und möglichst gestochen werden. Nur wer die ausgespielte Farbe nicht in seinem Blatt hat, darf mit Trumpf stechen oder beliebig zugeben. Wer die höchste Trumpfkarte oder die höchste Karte der zuerst ausgespielten Farbe auf den Tisch legt, bringt einen Stich ein. Er nimmt die vier ausgespielten Karten verdeckt zu sich und spielt eine neue Karte zum nächsten Stich aus.

„Invitieren“ oder „Einladen“ ist die Fachbezeichnung für das Ausspielen einer niedrigeren Karte als der Sieben. Die Einladung geht an den Partner, der auch „Aide“ (Hilfe) genannt wird. Sie soll bewirken, dass der Partner sein höchstes Blatt in dieser Farbe einsetzt. Dadurch werden die höheren Karten frei.

„Singleton“ nennt der Whistspieler eine Farbe, von der er nur ein Blatt hat.

„Doubleton“ wird eine Farbe bezeichnet, von der ein Spieler zwei Blätter besitzt.

Whist wird nach Partie und Robber gespielt. Eine Partie ist mit zehn Punkten beendet. Zu einem Robber gehören zwei Partien.

Bewertung: Die Punkte werden nach Stichen und Figuren gewertet. Für jede Partie werden:

1. die Stiche zusammengezählt:

13 Stiche sind möglich, sieben Stiche sind für den Sieg erforderlich. Sechs Stiche zählen noch nicht, sie werden „Buch“ genannt. Erst jeder weitere Stich, genannt „Trick“, wird bewertet.

Die Regel lautet: Trickzahl mal zwei. Dies gibt folgende Bewertungsgrundlage:

7 Stiche = 1 Trick	= 2 Punkte
8 Stiche = 2 Tricks	= 4 Punkte
9 Stiche = 3 Tricks	= 6 Punkte
10 Stiche = 4 Tricks	= 8 Punkte
11 Stiche = 5 Tricks	= 10 Punkte
12 Stiche = 6 Tricks	= 12 Punkte
13 Stiche = 7 Tricks	= 14 Punkte

2. die Figuren bewertet:

Ass – König – Dame – Bube – Zehn	
in der Trumpffarbe	= 5 Figuren = 6 Punkte
vier beliebige Figuren	= 4 Punkte
drei beliebige Figuren	= 2 Punkte

Trickpunkte und Figurenpunkte werden addiert.

Es gibt außerdem noch Zusatzpunkte:

Für „Klein-Schlemm“ = der Gegner hat nur einen einzigen Stich gemacht = 30 Sonderpunkte

Für „Groß-Schlemm“ = der Gegner hat keinen einzigsten Stich gemacht	= 50 Sonderpunkte
Eine gewonnene Partie zählt	= 50 Sonderpunkte

Sieger: Wer zuerst zehn Punkte erreicht, hat eine Partie gewonnen. Hat eine Partei ohne Sonderpunkte zehn Punkte erreicht, werden die bisherigen Trickpunkte der Gegenpartei gestrichen. Eine zweite Partie wird gemacht und wieder auf zehn Punkte gespielt. Die Sieger dürfen überzählige Trickpunkte in die nächste Partie übernehmen.

Wer zwei Partien gewonnen hat und 20 Punkte für sich buchen kann, hat einen Robber gemacht und ist Rundensieger.

Für einen Robber werden 70 Sonderpunkte gutgeschrieben.

Jede Partei addiert ihre Sonderpunkte. Die Differenz der Punkte zwischen den beiden Parteien muss der Verlierer in Cent oder Spielmarken auszahlen.

Wem das Glück lacht

Baccarat

ist ein beliebtes Glücksspiel der internationalen Spielbanken. Es kann auch zu Hause und mit geringem Einsatz gespielt werden. Die Spielregeln sind einfach, jedoch nicht international einheitlich. Es empfiehlt sich daher, vor Spielbeginn die Spielweise und Spielregeln einheitlich festzulegen.

Teilnehmer: An der bekanntesten und gebräuchlichsten Spielart beteiligen sich drei Spieler und beliebig viele passive Teilnehmer, die „Hintermänner“. Diese leisten Einsätze und sind am Gewinn oder Verlust desjenigen Spielers beteiligt, auf den sie setzen.

Kartenwerte: 2 Kartenspiele mit je 52 Blatt

Die Farben der Karten haben keine Bedeutung. Es zählen nur die Augenwerte:

Ass = 1	Acht = 8
Zwei = 2	Neun = 9
Drei = 3	Zehn = 0
Vier = 4	Bube = 0
Fünf = 5	Dame = 0
Sechs = 6	König = 0
Sieben = 7	

Ziel: Jeder Spieler möchte einen Punktwert von neun Augen in seinen Handkarten erreichen.

Der Bankhalter (Bankier) wird durch das Los bestimmt. Seine Amtszeit läuft im Allgemeinen eine Spielrunde, d. h. bis der

Kartenpack aufgebraucht ist. Er spielt allein gegen seine beiden Gegner, von denen jedoch jeder für sich spielt.

Vor Spielbeginn leisten die Spieler und deren Hintermänner ihre Einsätze in die Bank. Es ist wichtig, die Höhe des Höchst- und Mindesteinsatzes festzulegen. Die Hintermänner können auf einen oder auf beide Spieler setzen. Auf den Bankier kann nicht gesetzt werden.

Spiel: Der Bankhalter gibt das Zeichen, dass nicht mehr gesetzt werden darf; danach dürfen geleistete Einsätze nicht mehr zurückgenommen werden. Er mischt die Karten, lässt abheben und teilt zuerst seinem rechten, dann seinem linken Partner und zuletzt sich selbst zweimal je eine verdeckte Karte aus. Der restliche Kartenpack wird verdeckt auf den Tisch gelegt.

Gewinner: Wer mit seinen beiden Karten neun Augen erreicht, hat gewonnen. Diese können sich zusammensetzen aus $9 + 0$, $8 + 1$, $7 + 2$, $6 + 3$, $5 + 4$. Jedem Spieler, der in seinen Handkarten mehr als neun Augen hat, werden zehn Augen abgezogen, z. B. bei 14 Augen verbleiben vier, bei 12 Augen verbleiben zwei, bei zehn Augen verbleiben Null.

Bildkarten sind ohne Augenwert.

Wer in seinen beiden Karten null Augen hat, sagt „Bac“ = Bacarat und legt sie offen auf den Tisch. Damit wird das Spiel ungültig. Die Karten werden zusammengeworfen und vom Bankhalter neu verteilt. Die Einsätze bleiben für das nächste Spiel.

Wer acht oder neun Augen erreicht, legt seine Karten offen aus. Er hat das Spiel gewonnen und bekommt den doppelten Einsatz ausbezahlt. Können zwei Spieler neun Augen vorweisen, wird zusammengeworfen, und es beginnt ein neues Spiel.

Wird nicht „Bac“ angesagt und hat keiner der Partner acht oder neun Augen in seinen Handkarten, geht das Spiel weiter. Jeder Teilnehmer hat die Möglichkeit, vom Bankhalter eine dritte Karte zu kaufen, um dadurch sein Spiel zu verbessern. Der Bankier übergibt diese Karte offen und für alle Spieler sichtbar.

Nicht immer ist der Kauf einer dritten Karte von Vorteil. Bei zwei Handkarten bis zu vier Augen kann sie unbedenklich hinzugenommen werden. Bei fünf Augen ist der Kauf einer dritten Karte ein Risiko. Die Chancen, sich zu verbessern, sind bei der niedrigsten Augenzahl am größten.

Auch der Bankhalter muss sich für oder gegen einen Kartenaufkauf entscheiden. Der Bankhalter und mit ihm die zwei Gegenspieler legen die Karten offen aus. Er kassiert alle Einsätze, wenn er neun Augen vorweisen kann. Hat noch ein Spieler neun Augen, kassiert ebenfalls der Bankhalter, vorausgesetzt, dass seine Kartenzahl nicht höher ist als die des Gegenspielers. Die gesamten Einsätze gehören dem Bankhalter, wenn jeder der beiden Gegenspieler weniger Augen aufweist als er. Hat dagegen einer der Gegenspieler eine höhere Augenzahl, so bekommen er und seine Hintermänner vom Bankhalter das Doppelte seines Einsatzes ausbezahlt.

Der Bankhalter zieht dagegen vom zweiten Gegenspieler und seinen Hintermännern die gesamten Einsätze ein, wenn dieser weniger Augen hat als er selbst.

Hat jeder der Gegenspieler in seinen Handkarten mehr Augen als der Bankier, muss er ihren Einsatz und den ihrer Hintermänner in doppelter Höhe ausbezahlen.

Wie die Einsätze der Spieler müssen auch die Einsätze der Hintermänner bei Verlust vom Bankhalter in doppelter Höhe ausbezahlt werden, bei Gewinn dürfen sie kassiert werden.

Ist ein Spiel zu Ende, wird abgerechnet. Die verbrauchten Karten werden vom Bankhalter beiseitegelegt. Für das nächste Spiel verteilt er neue Karten vom verdeckten Kartenpack. Das wiederholt sich, bis der Kartenpack verbraucht und die Partie damit beendet ist. Jetzt wechselt auch der Bankhalter. Sein Amt übernimmt der rechts von ihm sitzende Spieler.

Baccarat ist unterhaltsam und reizvoll, wenn es flott und ohne Zögern gespielt wird.

Ecarté

franz. Bezeichnung für „weggelegt“ (abgeworfene Karten) ist ein Glücksspiel, auch dann, wenn nicht um Geld gespielt wird. Denn entscheidend für den Ausgang des Spiels sind die Karten, die dem Spieler beim Verteilen zufallen.

Teilnehmer: 2 Spieler und beliebig viele passive Spieler
32 Karten

Kartenwerte: König, Dame, Bube, Ass, Zehn, Neun, Acht, Sieben.

Der König ist die höchste Karte.

Absteigende Rangfolge der Farben: Kreuz – Pik – Herz – Karo.

Ziel: Mit den fünf Handkarten bei jedem Spiel sind mindestens drei Stiche zu machen.

Vor Spielbeginn wird der Höchst- und Mindesteinsatz für jeden Spieler – aktiv und passiv – bestimmt. Er wird dem Spieler ausbezahlt, der zuerst fünf Punkte erreicht. Die Augenwerte

zählen nicht, es wird nur die Anzahl der Stiche gewertet. Eine Partie besteht aus mindestens zwei Spielen.

Spiel: Der Geber wird durch das Los bestimmt. Sein Gegner ist „Vorhand“. Der Geber mischt gut, Vorhand hebt ab. Der Geber verteilt die Karten, einmal je drei, dann je zwei, also insgesamt je fünf Karten. Die elfte Karte kommt offen auf den Tisch. Sie bestimmt die Trumpffarbe und wird beim Spiel nicht mitverwendet. Ist sie zufällig ein König, also die höchste Karte dieser Trumpffarbe, wird dem Geber ein Pluspunkt angerechnet.

Die restlichen Karten kommen als Talon verdeckt in die Tischmitte. Fällt beim Austeilen eine Karte offen auf den Tisch, muss neu zusammengeworfen, gemischt, abgehoben und ausgeteilt werden. Steht die Trumpfkarte fest, überprüfen die Spieler ihre Karten. Jeder kann entscheiden, ob er spielen will oder nicht. Vorhand beginnt. Wenn er glaubt, dass er mit seinem Blatt mindestens drei Stiche machen kann, sagt er: „Ich spiele“. Hat er keine günstigen Karten, sagt er: „Ich passe“ oder „Ich proponiere“, d. h., Vorhand beantragt, beliebig viele Handkarten, eventuell sogar das ganze Blatt, gegen dieselbe Anzahl Talonkarten zu tauschen. Der Geber kann dem Wunsch nachkommen, er kann ihn aber auch ablehnen.

Der Geber wird ablehnen, wenn er ausgesprochen gute Handkarten hat. Achtung: Wenn er ablehnt und das Spiel nicht gewinnt, erhält er einen Strafpunkt.

Ist der Geber mit dem Tausch einverstanden, legt Vorhand seine schlechten Karten, eventuell das ganze Blatt, verdeckt ab. D. h., er „ecartiert“ das Blatt (franz. *ecarter* = weglegen, ablegen) und bekommt dafür ebenso viele Talonkarten. Der Geber darf ebenso viele Karten austauschen wie Vorhand.

Proponiert Vorhand nicht, verliert aber das Spiel, so erhält er einen Strafpunkt.

Wenn der Geber den Tausch verweigert, muss er das Spiel gewinnen. Verliert er trotzdem, bekommt er einen Minuspunkt. Vorhand kann so lange tauschen, bis der Geber mit dem Tausch nicht mehr einverstanden ist oder bis der Talon aufgebraucht ist. Der Umtausch darf erst erfolgen, wenn die alten Karten abgelegt sind. Die Trumpfkarten und die bereits abgelegten Karten bleiben unberührt.

Nach jedem Spiel wird neu gemischt. Vorhand hebt ab, sein Partner teilt aus. Nach dem Tausch spielt Vorhand die erste Karte aus. Ist die erste ausgespielte Karte der Trumpf-König, erhält Vorhand einen Punkt gutgeschrieben.

Es besteht Stich- und Farbzwang, d. h., jede ausgespielte Karte muss mit gleicher Farbe bedient werden. Wenn die Handkarten es ermöglichen, muss gestochen werden.

Die ausgespielten Karten werden laut angesagt, um den passiven Mitspielern die Beteiligung am Spiel zu erleichtern. Die passiven Spieler setzen auf einen beliebigen Spieler. Sie dürfen das Spiel selbst nicht beeinflussen, sind aber am Gewinn und Verlust beteiligt.

Sieger: Wer mindestens drei Stiche macht, hat gewonnen.

Abrechnung: Auf einem Zettel werden die gemachten Punkte notiert:

- Vorhand bekommt einen Punkt, wenn er ohne Tausch drei Stiche gemacht hat.
- Erreicht Vorhand weniger als drei Stiche, werden dem Geber zwei Punkte gutgeschrieben.

- Hat der Geber den Tausch verweigert und mindestens drei Stiche gemacht, darf er einen Punkt für sich notieren.
- Im weiteren Spielverlauf wird jedem Spieler ein Punkt gutgeschrieben, wenn er drei Stiche eingebracht hat.
- Gelingt es einem Partner, bei einem Spiel alle fünf Stiche zu machen = „Volle“, bekommt er zwei Punkte.
- Hat Vorhand den Trumpf-König als erste Karte ausgespielt, wird ihm ein Pluspunkt notiert.
- Hat der Geber den Trumpf-König ausgespielt, wird ihm ein Punkt gutgeschrieben.

Jeux de règle: So werden Kartenkombinationen genannt, welche die Gewinnchancen bedeutend erhöhen. Es sind dies:

1. Drei Trumpfkarten
2. Zwei Trumpfkarten in Verbindung mit
 - a) drei Karten gleicher Farbe
 - b) zwei Karten gleicher Farbe mit König oder Dame
 - c) zwei Karten gleicher Farbe und ein König anderer Farbe
 - d) zwei Karten gleicher Farbe mit Bube und Ass
3. Eine Trumpfkarte mit
 - a) drei Karten gleicher Farbe (mit einer Dame) und einem König anderer Farbe
 - b) vier Karten gleicher Farbe, darunter ein König
 - c) zwei Karten gleicher Farbe und zwei Königen anderer Farbe
4. Karten ohne Trumpffarbe mit
 - a) zwei Königen und zwei Karten gleicher Farbe mit einer Dame
 - b) vier Figurenkarten, darunter zwei Damen

Renonce: Dies ist der Fachausdruck für einen Verstoß gegen die Spielregeln. Renonce wird damit bestraft, dass der betreffende Spieler seine Handkarten offen auf den Tisch legen und mit den aufgelegten Karten weiterspielen muss. Bringt er in einem Spiel trotzdem alle fünf Stiche ein, wird ihm nur ein Punkt – statt zwei – gutgeschrieben. Macht er drei Stiche, wird seinem Gegner ein Pluspunkt angerechnet.

TIPP

- Tauschen Sie nur, wenn Sie ganz schlechte Karten besitzen und Sie sich durch einen Tausch nur verbessern können.
- Müssen Sie tauschen, so behalten Sie nur die Trumpfkarten und die Könige, alle anderen Karten geben Sie weg.
- Spielen Sie Ihre Trümpfe gleich aus.
- Es ist trotz des Pluspunktes nicht immer ratsam, den Trumpf-König vor dem ersten Ausspielen zu melden, weil der Gegner dadurch Einblick in Ihre Karten bekommt.
- Wenn Sie drei Trümpfe besitzen, spielen Sie zur Irreführung des Gegners zuerst die niedrigste Karte aus.

Poker

ist ein Kartenspiel, das man schon seit Jahrhunderten kennt und sich aktuell großer Beliebtheit erfreut. Es ist ein Glücksspiel und außerdem ein Kombinationsspiel, bekannt durch das „Bluffen“.

Im 19. Jahrhundert hat das Pokerspiel international gültige Regeln erhalten. Trotzdem gibt es heute noch unzählige Abwandlungen des Spiels. Legen Sie daher vor Spielbeginn genauestens die Spielregeln fest.

Die Beteiligten dürfen ihren Spielpartner bis zu einem gewissen Grad täuschen. Es ist möglich, auch mit schlechten Karten zu gewinnen, wenn ein Spieler über gute Kombinationsgabe und Kartengedächtnis verfügt und er außerdem durch sichere Haltung und gekonntes Bluffen den Eindruck erweckt, sehr gute Karten zu besitzen. Voraussetzung, um trotz schlechter Karten durch Bluff zu gewinnen: Zeigen Sie immer denselben, ausdruckslosen Gesichtsausdruck = Pokerface!

TIPP

- Spielen Sie nur um Centbeträge oder mit Spielmarken.
- Machen Sie mit Unbekannten grundsätzlich keine Glücksspiele.

Teilnehmer: 2–8 Spieler; empfehlenswert jedoch 4–6 Spieler
52 Karten

Kartenwerte in steigender Folge: Zwei, Drei, Vier, Fünf, Sechs, Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König, Ass.

In der Regel beteiligen sich vier oder fünf Teilnehmer am Pokerspiel. Bei fünf Spielern werden die Zwei, Drei und Vier weggelassen, man spielt also mit 40 Karten. Ein vereinbarter Betrag (z. B. 20 Cent) wird in die gemeinsame Kasse bezahlt.

Die Spieldauer wird bei Beginn des Spieles festgesetzt. Das Ass kann auch die Rolle der Eins übernehmen. Farbwerte in steigender Folge: Kreuz, Karo, Herz, Pik.

Ziel: Es werden keine Stiche eingebracht.

Über Gewinn und Verlust entscheiden allein die Kartenkombinationen, die die Spieler besitzen.

Vor Spielbeginn muss jeder Spieler die für das Spiel charakteristischen verschiedenen Kartenkombinationen kennen. Da jeder Spieler immer fünf Karten in der Hand hat, setzen sich beim Pokerspiel alle Kartenfolgen aus fünf Karten zusammen.

Prägen Sie sich die Zusammensetzung und die englische Bezeichnung gut ein.

1. Straight Flush (Farbenfolge)

Fünf Karten einer Farbe in ununterbrochener Reihenfolge (z. B. Karo-Neun, Karo-Zehn, Karo-Bube, Karo-Dame, Karo-König). Die Karten müssen eine lückenlose Reihe bilden. Die erste Karte bestimmt die Höhe des Wertes. Eine Farbensequenz, die mit dem König beginnt, ist höher als eine mit dem Buben beginnende Farbensequenz.

Mit einem Ass beginnende Folgen nennt man „Royal Flush“. Es ist die höchstwertige Kartenfolge. Tritt das Ass jedoch als letzte Karte in einer Farbsequenz auf, so zählt es als erste Karte mit dem niedrigsten Wert.

2. Four of a Kind (Vierlinge)

Vier gleichwertige Karten (z. B. Pik-Neun, Herz-Neun, Karo-Neun, Kreuz-Neun) und eine beliebige Karte.

Sind zwei und mehr Vierlinge in einem Spiel, so werden sie nach der Höhe des Kartenwertes verglichen.

3. Full House oder Full Hand (Volles Haus, volle Hand)

Drillinge und ein Paar (z. B. drei Damen und zwei Dreier).

Kommen in einem Spiel mehrere „Full Hands“ vor, so ist der Rangwert der Drillinge entscheidend.

4. Flush (Farbe)

Fünf beliebige Karten in einer Farbe, z. B. König, Bube, Fünf, Vier, Drei in gleicher Farbe.

Haben zwei oder mehr Spieler einen Flush, so ist die Reihenfolge der Farben von Wichtigkeit: Verfügen zufällig zwei Spieler über einen Flush in gleicher Farbe, so entscheidet der Wert der höchsten Karte.

5. Straight (gemischte Folge oder Sequenz)

Lückenlose Folge von fünf Karten, die aus verschiedenen Farben bestehen darf (z. B. Neun, Zehn, Bube, Dame, König).

Haben zwei oder mehr Spieler einen Straight, so entscheidet entweder die Karte mit dem höchsten Wert über den Gewinn oder, wenn sie gleichwertig sind, der Farbenwert. Als weitere Möglichkeit teilen sich die beiden Besitzer den Gewinn.



6. Three of a Kind oder Triplet (Drillinge, Dreierpasch)

Drei Karten von gleichem Wert (z. B. Herz-König, Karo-König, Kreuz-König) und zwei beliebige Karten.

Verfügen zwei Spieler über Dreierpasch, entscheidet die Höhe der Kartenwerte über Gewinn und Verlust.

7. Two Pairs (Zwei Paare)

Zwei Karten gleichen Wertes mit einem Paar eines anderen Wertes und eine beliebige Einzelkarte (z. B. Kreuz-Bube, Karo-Bube, Herz-Fünf, Karo-Fünf und beliebige Karte).

Besitzt noch ein Spieler ein „Two Pairs“, so entscheidet das höhere Paar, bei gleichwertigen Paaren ist das zweite Paar entscheidend. Bei gleichwertigen Zwei-Paaren liegt die Entscheidung bei der fünften Karte.

8. One Pair (Ein Paar)

Zwei Karten mit gleichem Wert (z. B. Kreuz-Zehn, Karo-Zehn) und drei beliebige Karten.

Bei gleichen Paaren entscheidet die Höchste der drei Nebenkarten.

Sollte bei einem Spiel keine Kartenkombination zustande kommen, so gilt die Wertung der höchsten Einzelkarte.

Wichtig ist, dass Sie die Kartenfolgen richtig einstufen. Rangfolge der Kartenkombinationen:

1. Straight Flush
2. Four of a Kind
3. Full House oder Full Hand
4. Flush
5. Straight

6. Three of a Kind

7. Two Pairs

8. One Pair

Außer diesen acht gebräuchlichen Kartenfolgen beziehen manche Pokerspiele weitere Kombinationen in die Bewertung ein, und zwar:

9. Skip Straight (Sprung-Sequenz)

Es ist eine Gemischte Sequenz. Zwischen den einzelnen Karten fehlt je ein Wert (z. B. Ass – Dame – Zehn – Acht – Sechs – Vier – Zwei). Kennzeichnend für diese Kartenfolge ist der gleichmäßige Abstand.

Seinem Häufigkeitsgrad gemäß ist der Skip Straight gleich hinter dem Straight einzuordnen.

10. Round the Corner Straight (Um-die-Ecke-Sequenz)

Das ist ebenfalls eine Gemischte Sequenz. Sie stellt das Ass in die Mitte zwischen die niedrigsten und höchsten Kartenwerte. Das ist dadurch möglich, weil das Ass beim Pokerspiel die höchste oder die niedrigste Karte sein kann (z. B. Kreuz-Vier, Karo-Drei, Pik-Ass, Pik-König, Herz-Dame).

Seinem Wert nach steht der Round the Corner Straight nach dem Skip Straight.

11. Blaze

Das ist eine Kartenfolge, die nur aus Bilderkarten besteht (z. B. König, Dame, Bube und König, Dame). Es bilden sich zwangsläufig zwei Kartenpaare.

Der Blaze hat seinen Platz zwischen dem Three of a Kind und dem Two Pairs.

12. Four Flush (Vier der gleichen Farbe)

Seine Zusammensetzung ähnelt dem Flush. Es werden aber nur vier Karten der gleichen Farbe und eine beliebige andere Karte benötigt.

Die vier Karten können von beliebigem Wert sein (z. B. Herz-Dame, Herz-Sieben, Herz-Vier, Herz-Zwei und evtl. Karo-Bube). Besitzen zwei Spieler einen Four Flush, ist die höchste Karte für den Gewinn entscheidend. Four Flush rangiert an vorletzter Stelle vor dem One Pair.

Spiel: Der erste Kartengeber wird traditionsgemäß auf folgende Weise ermittelt: Ein beliebiger Spieler mischt die Karten und gibt reihum so lange jedem offen eine Karte, bis ein Bube auftaucht. Der Spieler, auf den der Bube gefallen ist, wird Kartengeber. Die Karten werden nochmals gut gemischt und abgehoben. Dann verteilt der Geber reihum jedem Mitspieler einzeln fünf Karten. Die übrigen Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Sie bilden den Talon.

Die Spieler sollen mit ihren Handkarten oder mit zusätzlich gekauften Karten durch Bluff und Täuschungsmanöver den Spieleinsatz gewinnen, indem sie die Gegner zur Aufgabe des Spiels bringen.

Jeder Spieler überprüft seine Karten und entscheidet, ob er aus dem Spiel ausscheiden, d. h. „passen“, oder mitspielen, will. Wer nicht passt, setzt einen vereinbarten Betrag in den „Pott“, er beträgt zehn bis 25 Prozent des vereinbarten Höchstesatzes.

Jetzt darf gekauft werden: Jeder Spieler kann eine, zwei oder drei Karten verdeckt ablegen und sich dafür die entsprechende Anzahl von Karten vom Talon geben lassen. Die Karten müssen durch Hinterlegung eines Kaufpreises, der eventuell zehn Pro-

zent des Höchstesatzes beträgt, gekauft werden. Das Geld wandert in den Pott. Es darf nur einmal, und zwar vor Spielbeginn, gekauft werden.

Sollten sich so viele Poker-Anhänger am Spiel beteiligen, dass die Talonkarten vergriffen sind, dürfen auch die abgelegten und gut gemischten Karten zum Kaufen verwendet werden.

Nach dem Kaufen beginnt Vorhand mit dem Bieten.

TIPP

- Nicht passen, wenn Sie eine der aufgezählten Kartenkombinationen im Blatt haben oder wenn die Aussicht besteht, dass Sie durch Kauf eine der zwölf Kartenfolgen erreichen.

Das Bieten: Es ist das Kernstück des Pokerspiels, interessant und spannend, denn hier hat jeder Spieler die Möglichkeit zu bluffen und die Mitspieler zu täuschen. Bluffmeistern gelingt es selbst mit sehr schlechten Karten, so lange zu pokern und zu erhöhen, bis alle Mitspieler passen. Das bedeutet den Gewinn des gesamten Einsatzes. Die Spielregel lautet: Der Pokernde darf die Karten verdeckt und ohne sie vorzuzeigen weglegen.

Das Bluffen kann auch misslingen, zum Beispiel dann, wenn die Mitspieler halten und erhöhen und der Mogler schließlich seine Karten aufdecken muss.

Will Vorhand weiterhalten, sagt er „Ich pokere“. Gleichzeitig zahlt er einen zweiten Einsatz in Cent oder Spielmarken in den Pott. Der nächste Spieler kann halten – dann zahlt er seinen Einsatz in derselben Höhe in den Pott – oder er kann passen.

Damit scheidet er aus dem Spiel aus. Er leistet keinen Einsatz, sein bisheriger Spieleinsatz geht aber auch für ihn verloren.

Hat ein Spieler besonders gute Karten und will steigern, so kann er erklären: „Ich erhöhe.“ Er ist damit verpflichtet, den doppelten Einsatz von Vorhand in den Pott zu legen. So geht es reihum weiter. Jeder Spieler erklärt, ob er passen, halten oder erhöhen will.

Das wird so lange fortgesetzt, bis entweder alle Spieler bis auf einen gepasst haben und vom Spiel ausgeschieden sind oder bis keiner der Spieler mehr den Einsatz erhöhen will. Der volle Einsatz gehört dem zuletzt übrig gebliebenen Spieler. Er braucht sein Blatt nicht vorzuzeigen.

Haben mehrere Spieler „gehalten“ und will keiner mehr erhöhen, müssen die Handkarten offen ausgelegt werden. Den gesamten Einsatz erhält der Spieler mit der ranghöchsten Kombination. Sollten zwei Spieler gleichwertige Kombinationen aufdecken, wird der Pottinhalt geteilt.

Hat Vorhand gepokert und haben alle Mitspieler gepasst, darf Vorhand den Pott leeren. Wenn Vorhand passt, darf der nächste Spieler sein Amt übernehmen und pokern. Es werden so viele Spielrunden geboten, bis die Entscheidung fällt.

Sieger: Wer durch Bluff und Täuschung den gesamten Spieleinsatz erhält, hat gewonnen.

Der Bluff beim Pokerspiel liegt in der durch sichere Haltung erreichten Täuschung, gute Karten zu besitzen, und in der jeweiligen Spieltaktik des Pokerspielers.

Ist der Einsatz im Laufe des Spiels immer größer geworden, wird der Kampf immer erbitterter. Zuletzt siegt, wer die besten Nerven hat.

Ein guter Pokerspieler weiß vor allem seine Mitspieler richtig einzuschätzen. Er wird selbst mit schlechten Karten so lange erhöhen, bis alle anderen aufgeben. Damit streicht er den gesamten Gewinn ein. Gute Kenntnis der Kartenkombinationen und ihrer Rangordnung ist zum Sieg unerlässlich. Die Rangordnung der Kombinationen ergibt sich aus der Häufigkeit ihres Auftretens.

Varianten

Stud Poker

Dieses Spiel hat seinen Ursprung in Amerika.

Teilnehmer: Bis zu neun Spieler können sich daran beteiligen.

Spiel: Jeder Spieler erhält vom Kartengeber in zwei Durchgängen eine verdeckte und eine offene Karte. Dann wird das Verteilen durch den ersten Bietvorgang unterbrochen.

Der Spieler mit der höchsten offenen Karte beginnt. Wie beim normalen Pokerspiel wird ein Einsatz in den Pott gezahlt. Daraufhin muss sich jeder Spieler entscheiden, ob er passen, halten oder erhöhen will. Wer passt, verliert seinen Einsatz, wer hält, zahlt denselben Einsatz nochmals ein. Wer erhöht, zahlt die doppelte Summe.

Nach dieser Bietrunde erhalten die noch verbliebenen Spieler offen eine weitere Karte. Es wird weitergeboten.

Wieder eröffnet der Spieler mit der besten offenen Handkarte. Mit den zwei offenen Karten können Kombinationen gebildet werden. Haben mehrere Spieler Kartenpaare in ihrem Blatt, so

entscheidet das ranghöhere Paar, wer mit dem Bieten beginnt. Nach der zweiten Bietrunde, die nach den Gesetzen der ersten verläuft, erhält jeder im Spiel verbliebene Teilnehmer eine dritte offene Karte und wieder eröffnet der Spieler mit der höchsten Kartenkombination die nächste Bietrunde.

Noch einmal wiederholt sich der Vorgang. Jeder Spieler besitzt jetzt fünf Handkarten. Nach der fünften Bietrunde werden die Karten aufgedeckt und auf den Tisch gelegt. Der Spieler mit der höchsten Kartenfolge ist Sieger und gewinnt den Pottinhalt.

Seven Card Stud

Jeder Teilnehmer bekommt sieben Karten. Vorerst werden nur zwei Karten verdeckt und eine Karte offen ausgeteilt. Daraufhin folgt eine Bietrunde wie bei Stud Poker, die von Vorhand begonnen wird.

Nach der ersten Bietrunde erhält jeder der nicht ausgeschiedenen Spieler eine weitere offene Karte.

Der Vorgang des Bietens und Kartenverteilens wiederholt sich so oft, bis jeder noch aktive Spieler zu den beiden verdeckten Karten noch vier offene Karten besitzt. Es folgt eine weitere Bietrunde.

Danach erhält jeder Spieler eine dritte verdeckte Karte. Noch ein letztes Mal wird gepasst, geboten oder erhöht. Dann wenden alle im Spiel verbliebenen Teilnehmer ihre drei verdeckten Karten um. Von den sieben offenen Karten dürfen zwei beliebige Karten abgeworfen werden. Aus den restlichen fünf Karten bilden die Spieler eine Kartenfolge.

Sieger: Der Spieler mit der werthöchsten Kartenkombination und somit Besitzer des ganzen Einsatzes wird Sieger.

High Low Poker

wird wie der normale Poker gespielt. Nur in der Kartenbewertung liegt der Unterschied.

Wie schon der Name sagt (high = hoch, low = niedrig), werden nicht nur die höchsten, sondern auch die schlechtesten Karten gewertet. Den Gewinn teilen sich die Besitzer der höchsten und der niedrigsten Karte. Sollte sich der Pottinhalt (Kasseninhalt) nicht genau teilen lassen, bekommt der Besitzer des besten Blattes den Überschuss.

Jack Pots

Auch dies ist eine sehr beliebte Pokervariante. Die Spieler zahlen ihren Einsatz vor dem Kartenverteilen in den gemeinsamen „Pott“, und zwar fünf Prozent des vereinbarten Höchsteinsatzes. An jeden Spieler werden fünf Karten verteilt. Nur wer zwei Buben (Jacks) in der Hand hat, darf pokern. Er muss einen zusätzlichen Einsatz in den Pott zahlen.

Vorhand eröffnet, wenn er zwei Buben in seinem Blatt hat. Sonst erklärt er: „Ich eröffne nicht“ oder: „Ich passe“. Das Vorrecht des Eröffnens geht an den nächsten Spieler über, wenn auch er passt, an den übernächsten Spieler usw. Es besteht kein Eröffnungszwang.

Wer eröffnet, darf im Laufe des Spiels eine der beiden Eröffnungskarten durch Kauf abwerfen, wenn er glaubt, seine Karten dadurch zu verbessern.

Nach der Eröffnung wird normal weitergespielt.

Kann nicht eröffnet werden, weil keiner der Spieler zwei Buben hat, wird zusammengeworfen, gemischt und neu verteilt. Alle Spieler legen einen niedrigen Einsatz in den Pott.

Poker mit Joker

Als 53. Karte spielt der Joker mit. Er kann jede andere Karte ersetzen und wird zur Vervollständigung von Kartenfolgen verwendet.

Zum Vierling kommt der Fünfling hinzu, der aus vier gleichrangigen Karten und dem Joker zusammengesetzt ist. Die höchste vorkommende Kartenfolge besteht aus vier Assen und dem Joker.

Bei der Feststellung des Gewinners wird ein Joker als Ersatzkarte bewertet. Sie zählt dementsprechend weniger.

Siebzehn und vier

ist ein weltweit bekanntes Glücksspiel. In Frankreich heißt es „Vingt et un“ = „21“, in den USA ist es unter dem Namen „Black Jack“ (s. S. 91) bekannt.

Spielen Sie es zu Hause und in Gesellschaft, aber setzen Sie immer nur Centbeträge ein.

Teilnehmer: 2 und mehr Spieler
32 Karten

Kartenwerte: Ass = 11 Sieben = 7
Zehn = 10 König = 4
Neun = 9 Dame = 3
Acht = 8 Bube = 2

Die Farbe der Karte hat keine Bedeutung. Es gibt keine Trümpfe.

Ziel: So nahe wie möglich an 21 Augen herankommen oder genau 21 erreichen, ohne die Zahl zu überschreiten.

Spiel: Vor Spielbeginn wird die Zahl der Partien vereinbart, während welcher der Bankhalter die Bank hält. Der Bankhalter wird durch das Los bestimmt. Er übernimmt die Bank und alle Gewinnchancen, trägt dafür aber das ganze Risiko.

Es werden die Höchst- und Mindesteinsätze in Cent oder Chips für alle Spieler vereinbart, die aktiv oder passiv am Spiel beteiligt sind und deren Höhe jeder Spieler selbst bestimmt. Passive Spieler haben keinen Einfluss auf den Spielverlauf. Sie setzen nach Belieben auf einen aktiven Spieler und sind an dessen Gewinn oder Verlust beteiligt.

Der Bankhalter legt sein Investitionskapital in die Tischmitte. Die Karten werden gemischt und abgehoben, dann legt er sie verdeckt als Talon auf den Tisch. Vom verdeckten Talon zieht er fortlaufend Karten ab. Er gibt jedem Spieler im Uhrzeigersinn je eine verdeckte Karte. Auch sich selbst.

Die Spieler erklären, dass sie mitspielen wollen und zahlen spätestens jetzt ihren Einsatz, den sie zur besseren Übersicht vor sich auf den Tisch legen. Jeder Spieler kauft daraufhin vom Talon beliebig viele Karten. Aber immer der Reihe nach und jeweils eine einzige Karte, bis er glaubt, mit seinen Handkarten der Augenzahl 21 möglichst nahe gekommen zu sein. Hat ein Spieler mehr als 21 Augen in seinen Handkarten, so hat er das Spiel schon verloren. Er wirft seine Handkarten offen ab. Sein Einsatz gehört der Bank.

Ist der Kartenkauf für die übrigen Spieler beendet, legt der Bankhalter seine einzige Karte offen und kauft für sich selbst nach Belieben weitere Karten vom Talon. Auch er möchte möglichst nahe an 21 Augen herankommen. Die gekauften Karten legt er ebenso sofort offen auf den Tisch.

Wenn der Bankhalter glaubt, in seinen Handkarten genügend Augen zu haben, sagt er „Genug“ und fordert dadurch das Aufdecken der Karten.

Jeder Gegenspieler muss mindestens ein Auge mehr in seinen Handkarten haben als der Bankhalter.

Sieger: Wer die meisten Augen erreicht, hat gewonnen und kassiert den doppelten Betrag seines Einsatzes. Zum Gewinnanspruch müssen die Karten auf Verlangen vorgezeigt werden. Wer weniger Augen hat als der Bankhalter, ist Verlierer und muss auf seinen Einsatz verzichten. Er muss seine Karten nicht vorzeigen. Der Bankhalter hat gewonnen, wenn er mehr Augen als die Gegner erreicht, aber auch, wenn er gleichviel Augen gesammelt hat.

Kauft der Bankhalter so viele Karten, dass er mehr als 21 Augen besitzt, ist das Spiel für ihn verloren. Jeder Gegner bekommt dann die doppelte Höhe seines Einsatzes.

Muss der Bankhalter infolge Beendigung der vereinbarten Rundenzahl die Bank abgeben, darf er den gesamten verbliebenen Einsatz kassieren. Der nächste Bankhalter legt sein „Kapital“ als neuen Einsatz in die Tischmitte.

Die bereits benutzten Karten werden eingesammelt, gut gemischt und von Neuem als Talon verdeckt aufgelegt.

Will ein Teilnehmer etwas „riskieren“, sagt er „Bank“ an, das heißt, er spielt um den gesamten Bankinhalt. Verliert er, muss er dieselbe Summe in die Bank zahlen. Gewinnt er, bekommt er den gesamten Inhalt der Bank. Er muss aus diesem Gewinn noch seine passiven Mitspieler auszahlen.

Bekommt ein Spieler als einzige Karten zwei Asse in die Hand, muss er diese sofort offen auflegen. Er ruft „Feuer“, ist der Ge-

winner dieser Runde und kassiert den dreifachen Bankeinsatz. Gewinne werden aus der Bank (Tischmitte) bezahlt, Verluste müssen in die Bank eingezahlt werden. Eine Partie ist mit dem aufgebrauchten Talon beendet.

TIPP:

- Haben Sie bereits 17 Augen erreicht, ist es sehr riskant, Karten zu kaufen. Die Chancen, niedrigwertige Karten zu bekommen, sind sehr gering.
- Sie können mit vorgetäuschter Sicherheit und Bluff die Gegenspieler zu unüberlegtem Kartenkauf und damit zum „Überziehen“ reizen.
- Prägen Sie sich die ausgespielten Karten gut ein. Die Möglichkeiten beim Kartenkauf sind dadurch besser zu überblicken.

Variante

Black Jack

Teilnehmer: 2 und mehr Spieler
52 Blatt

Kartenwerte: Ass = 11 oder 1
Bube, Dame, König = je 10

Bezogen auf sein Blatt, wählt jeder Spieler den Wert (1 oder 11) des Asses. Die übrigen Karten rangieren nach ihrem Zahlenwert. Bei den Farben besteht keine Rangfolge.

Spiel: Der durch das Los bestimmte Kartengeber, der zugleich Bankhalter ist, verteilt an jeden Teilnehmer verdeckt eine Karte. Seine eigene Karte zeigt er offen den Mitspielern. Dann werden die Einsätze gelegt. Jeder Spieler setzen seinen Einsatz vor sich auf den Tisch. Der Bankhalter legt sein Kapital in die Bank in Tischmitte. Hat er eine gute Karte, kann er sagen: „Ich verdopple.“

Jeder Spieler darf nach Belieben, wenn er an der Reihe ist, einzeln eine Karte vom Talon kaufen. Die gekauften Karten werden offen verteilt.

Hat ein Spieler ein „Natural“, das sind genau 21 Augen, mit den ersten zwei Karten erreicht, so deckt er die Karten auf und darf den doppelten Wetteinsatz kassieren.

Hat der Bankhalter ein „Natural“ gemacht, so bekommt er von jedem Spieler dessen Einsatz doppelt ausbezahlt.

Wer mit den zwei ersten Karten ein Paar erhalten hat (zwei Damen, zwei Buben, zwei Könige), darf seine Wette verdoppeln. Er legt seine Karten offen auf den Tisch. Die folgenden Karten bekommt er verdeckt.

Seinen Einsatz verdoppeln kann auch ein Spieler, der mit zwei Karten elf Augen erreicht. Er legt die Karten auf und bekommt noch eine einzelne Karte verdeckt ausgehändigt.

Wer mit fünf Handkarten genau 21 oder weniger als 21 Augen erreicht hat, kassiert von der Bank den doppelten Betrag seines Einsatzes. Hat ein Spieler mit sechs Handkarten 21 Augen nicht überschritten, wird ihm das Vierfache seines Einsatzes ausbezahlt.

Das Dreifache des Einsatzes bekommt derjenige Spieler, der mit drei Siebener-Karten insgesamt 21 Augen erzielt hat.

Zwicken

ist ein überall verbreitetes Glücksspiel, das auch als Partyspiel gut gespielt werden kann. Der Einsatz sollte jedoch nur aus Centbeträgen oder Spielmarken bestehen.

Teilnehmer: 2–5 Spieler
32 Karten

Rangfolge der Karten: Ass, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben. Keine Rangfolge bei den Farben. Ständiger Trumpf ist die Karo-Sieben, dazu die immer wechselnde Trumpffarbe.

Ziel: So viele Stiche wie möglich machen.

Spiel: Der Kartengeber wird das erste Mal durch das Los bestimmt. Nach jeder Runde übernimmt ein anderer Spieler seine Funktion. Er setzt einen Betrag in die Kasse. Die Summe muss durch drei teilbar sein. Der Geber mischt die Karten und lässt abheben. Ist die unterste Karte des abgehobenen Stapels ein Ass oder eine Sieben, muss der nächste Spieler die Karten verteilen und vorher auch den vereinbarten Spielsatz in die Kasse legen. Der Einsatz hat sich somit verdoppelt.

Ist die unterste Karte des abgehobenen Stapels die Karo-Sieben, wird der übernächste Spieler Kartengeber. Alle Spieler legen den festgesetzten Betrag in die Kasse. Der Kartengeber verteilt an jeden Spieler zwei Karten. Die nächste Karte bestimmt die Trumpffarbe. Sie wird offen auf den Tisch gelegt. Anschließend bekommt jeder Spieler noch eine Karte. Er hat jetzt insgesamt drei Karten in seinem Blatt.

Wer schlechte Handkarten hat, kann vom Kartenrest eine oder mehrere Karten kaufen und zugleich dieselbe Anzahl Karten aus seinem Blatt verdeckt ablegen. Er kann aber auch „passen“, d. h. aus dem Spiel ausscheiden.

Vorhand beginnt mit dem Kartentausch. Waren alle Spieler an der Reihe, beginnt Vorhand mit dem Ausspielen der ersten Karte. Es herrscht Farb- und Stichzwang. Das bedeutet: Die ausgespielte Farbe muss bedient oder nach Möglichkeit überstochen werden. Wer das nicht kann, muss trumpfen oder eine beliebige Karte abwerfen. Verliert ein Spieler durch Trumpf-Ass die Karo-Sieben, muss er den vollen Einsatz in die Kasse zahlen.

Sieger: Wer die meisten Stiche einbringt, hat gewonnen.

Abrechnung: Jeder Teilnehmer erhält für jeden eingebrachten Stich ein Drittel des Einsatzes. Ein Spieler, der nicht gepasst, aber auch keinen Stich eingebracht hat, ist „gezwickt“, d. h.: Er muss den vollen Spieleinsatz in die Bank zahlen. Dieser Betrag bleibt für das nächste Spiel stehen.

Der Geber setzt wiederum einen Betrag, und die Runde beginnt von vorne.

Es gibt weitere Möglichkeiten, den Kassinhalt aufzubessern. Den vollen Spieleinsatz in die Kasse zahlt:

- wer beim Abheben die unterste Karte nicht ansieht,
- wer sich die Karo-Sieben durch Trumpf-Ass wegstechen ließ.

Zwölfern

kann wegen seiner kurzen Spieldauer auch bei einer Party gespielt werden.

Teilnehmer: 2 und mehr Spieler, 52 Karten oder 2 Kartenspiele zu je 32 Blatt

Kartenwerte: Ass = 4	Neun = 9	Vier = 4
König = 3	Acht = 8	Drei = 3
Dame = 3	Sieben = 7	Zwei = 2
Bube = 1	Sechs = 6	
Zehn = 10	Fünf = 5	

Bei den Farben besteht keine Rangfolge.

Ziel: Durch Zukauf sollen exakt 12 Augen erreicht werden.

Spiel: Die Teilnehmer einigen sich vor Spielbeginn über die Anzahl der Spielrunden. Der Kartengeber (Bankhalter), wird durch das Los ermittelt. Er mischt die Karten gut, lässt abheben und verteilt reihum an jeden Spieler verdeckt eine Karte.

Jeder Partner darf reihum vom Kartengeber immer eine Karte anfordern, bis er glaubt, 12 Augen erreicht zu haben. Wer aber diesen Wert überspringt, muss sein Blatt aufdecken und den vorab vereinbarten Betrag an die Kasse bezahlen.

Ist das Zukaufen beendet, werden die Karten aufgedeckt. Wer gleich viel oder weniger Augen als der Bankhalter in seinen Karten hat, muss den vor Spielbeginn vereinbarten Betrag in die Kasse zahlen. Der Einsatz wird unter allen Spieler verteilt, deren Karten mehr Augen aufweisen als die Handkarten des Bankhalters. Für die nächste Runde wird der Kartengeber abgelöst.

Sieger: Wer in seinen Handkarten 12 Augen hat, deckt sofort auf. Er hat gewonnen.

Mit Geduld und einer guten Karte

Patiencen⁴

Das Patiencespiel („patience“ = franz. Geduld) stammt aus Frankreich. Es ist das Kartengeduldspiel, das hohe Aufmerksamkeit erfordert. Es schult das Denkvermögen, fördert die Kombinationsfähigkeit, entspannt und beruhigt zugleich.

Es gibt verschiedene Spielarten: Mit zwei Kartenspielen zu je 52 Blatt lassen sich alle Spiele von 32–104 Blatt legen.

32 Karten hat ein Spiel, dessen Familien nur aus je acht Karten bestehen, und zwar von Sieben bis Ass.

52 Karten hat ein vollständiges Spiel mit 13 Karten innerhalb jeder Familie.

Familien nennt man alle Karten derselben Farbe. Das sind nach steigendem Wert geordnet: Ass (Eins), Zwei, Drei, Vier, Fünf, Sechs, Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König.

Ein Spiel hat vier Farben: Kreuz – Pik – Herz – Karo.

Ziel: Die meisten Patiencen verfolgen das Ziel, auf den Grundkarten nach steigendem oder fallendem Wert Familien oder Stämme = Teilfamilien aufzubauen.

Grundkarten sind Karten, auf denen aufgebaut wird. Im Allgemeinen ist Ass die Grundkarte.

In der Regel wird farbgerecht aufgebaut. Das geschieht dann, wenn die Karten der Farbe der Grundkarte folgen.

⁴ In der gleichen Reihe: „Patiencen“ (humboldt, ISBN 978-3-89994-182-1)

Spiel: Die gut gemischten, ungeordneten Karten werden in eine bestimmte Figur (wie unten beschrieben) ausgelegt und nach einer Spielvorschrift geordnet. Bei jeder Patience wird zunächst mit den Karten der aufgelegten Figur gespielt, wenn dies möglich ist. Erst dann beginnt das Aufdecken und Durchspielen des Talons. Der Talon ist der nach dem Auslegen der Figur in der Hand verbliebene Kartenpack, mit dem weitergespielt wird. Er wird verdeckt auf den Tisch gelegt.

Nach Spielanweisung werden die Karten einzeln gewendet und nach Vorschrift an- oder ausgelegt. Besteht für eine Karte keine Verwendungsmöglichkeit, so wird sie offen neben den Talon gelegt. Diese Karten bilden den offenen Stapel.

Eine Patience ist beendet, wenn sie aufgegangen ist, wenn alle Karten und Paare geordnet sind und zum Schluss keine Karte mehr übrig bleibt.

Die Patience ist vorwiegend ein Spiel für Einzelpersonen, es gibt aber auch Paciencen für zwei Spieler (s. z.B. „Zankpatience“, S. 100).

Einfache Paciencen

Die Harfe

2 Spiele zu je 52 Karten

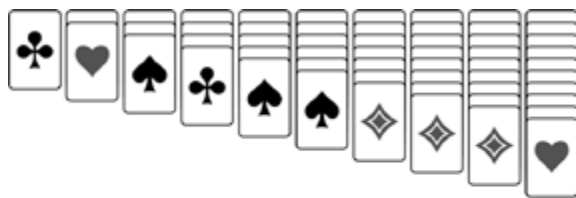
Die Karten werden gut gemischt und ausgelegt. In die erste Reihe legen Sie neun verdeckte Karten. Die zehnte Karte legen Sie offen daneben. Unter diese Reihe kommt eine zweite Reihe zu acht verdeckten Karten, daneben eine offene neunte Karte. Darunter geben Sie eine Reihe mit sieben verdeckten und einer

offenen achten Karte usw., bis in der zehnten Reihe nur eine offene Karte liegt. Achten Sie beim Auslegen darauf, dass jede Reihe die vorhergehende halb überdeckt und treppenförmig abgestuft, einer Harfe gleichend, auf dem Tisch liegt. Auf den während des Spiels erscheinenden Assen sollen in aufsteigender Ordnung Familien aufgebaut werden, z. B. auf Pik-Ass: Pik-Zwei, auf Herz-Ass: Herz-Zwei usw.

Sie legen daher Assen, die Sie aufdecken, in einer waagrechten Reihe aus. An die offenen Karten der Harfe darf ebenfalls angelegt werden, und zwar in fallender Folge und Rot-Schwarz im Wechsel. Wird durch das Umlegen eine verdeckte Karte frei, so wird sie umgeschlagen, d. h. gewendet. Die Harfe soll möglichst bald abgebaut werden, um neue Auslegungsmöglichkeiten und vor allem die noch fehlenden Assen zu bekommen.

Der Talon darf nur einmal umgeschlagen werden, doch dürfen Sie die jeweils oberste Karte des als unbrauchbar abgelegten Kartenpacks verwenden.

Gelingt es, alle Familien auf den Assen aufzubauen, ist die Patience gelungen.



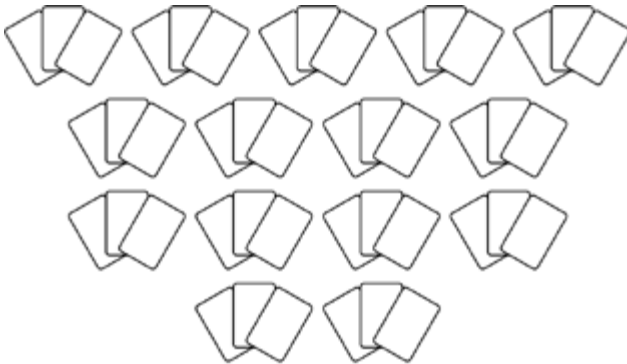
Raum für die Assen

Die Fächerpatience

52 Karten

Sie entnehmen dem Spiel die vier Asse und legen sie auf den Tisch. Die übrigen 48 gut gemischten Karten legen Sie in vier Reihen aus, je drei zu einem kleinen Fächer geordnet. Dabei wird die unterste, zuerst aufgelegte Karte eines Fächers ein Stück von der zweiten und diese wiederum von der dritten Fächerkarte überdeckt.

Auf die ausgelegten Asse sollen in aufsteigender Form über Zwei bis Zehn, Bube, Dame, König Familien aufgebaut werden, und zwar sowohl in der richtigen Reihenfolge als auch in der richtigen Farbe.



Raum für die Asse

Die obersten Karten eines Fächers dürfen ebenfalls zum Spiel verwendet werden.

Obenliegende Fächerkarten können an andere ebenfalls obenliegende Fächerkarten der gleichen Farbe in auf- oder absteigender Kartenfolge angelegt werden. Dadurch werden immer wieder Endkarten an den Fächern frei, die Sie an die dazugehörigen Assen anlegen.

Ergeben sich keine Anlegemöglichkeiten mehr, werden die Fächer oben links beginnend zusammengeworfen und neu gemischt. Den neuen Talon legen Sie zu Dreierfächern geordnet wieder aus. Noch ein drittes Mal dürfen die Fächer zusammengeworfen und neu ausgelegt werden. Sind bis dahin die vier Kartenfamilien, deren oberste Karte ein König sein muss, noch nicht auf den Assen aufgebaut, so ist die Patience verloren.

Zankpatience

2 Teilnehmer

2 Kartenspiele zu je 52 Karten

Die beiden Gegner sitzen sich gegenüber, jeder spielt mit einem gut gemischten Spiel zu 52 Karten. Jeder Teilnehmer zieht vier Karten von seinem Stapel und legt sie aufgedeckt in einer Reihe unter- oder nebeneinander auf den Tisch.

Anschließend nimmt jeder Spieler 13 Karten von seinem Talon und legt sie als Hilfsstoß verdeckt auf den Tisch. Die 13., oberste Karte davon, wird ausgelegt. Wer die höhere Karte aufdeckt, beginnt mit dem Spiel. Haben beide Karten zufällig denselben Wert, entscheidet die Farbe über den Spielbeginn.

Ziel: Jeder Spieler will alle seine Karten so schnell wie möglich loswerden.

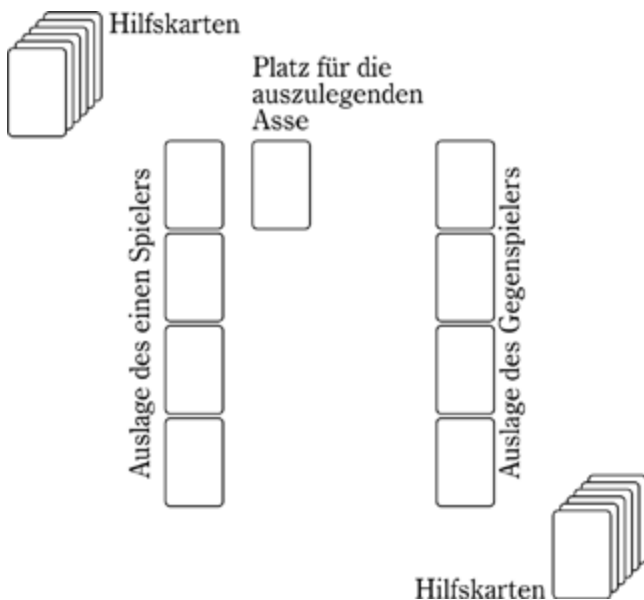
Spiel: Auf den insgesamt acht Assen müssen in steigender Folge farbgleiche Familien aufgebaut werden. Jeder Spieler darf nur an seine Familien anlegen. Er legt seine vier Assen in einer senkrechten Reihe in die Mitte des Tisches. Findet er Assen in den bereits ausgelegten vier Karten, so werden diese in die Tischmitte zu den anderen Assen gelegt. An die bereits von jedem Spieler ausgelegten vier Hilfskarten dürfen in fallender Folge und Schwarz-Rot im Wechsel Familien angebaut werden. Zwischen den Auslagekarten frei werdende Plätze müssen wieder besetzt werden. Dazu kann a) die oberste Karte vom Hilfsstoß, b) die oberste Karte vom Stapel oder c) eine Karte aus der Reihe verwendet werden. Jeder Spieler darf abwechselnd so lange Karten vom Talon oder Hilfsstoß aufnehmen und ablegen, bis er eine Karte aufdeckt, für die er keine Verwendungsmöglichkeit findet. Sie wird seitlich als Beginn eines neuen Stoßes abgelegt. Anschließend ist der Gegenspieler an der Reihe.

Jeder Spieler darf passende Karten auch auf die Stöße des Gegners legen, und zwar auf dessen Hilfsstoß und Abwurfstoß in gleicher Farbe sowie in auf- und absteigender Ordnung.

Ausschlaggebend ist die Schnelligkeit, mit der jeder Spieler seinen Stapel und seinen Hilfsstoß abbaut. Einem Spieler ist nur erlaubt, seine Karten auf die Auslage oder den Stoß des Gegners zu legen, wenn er keine andere Möglichkeit zur Auslage hat. Jeder spielt, solange er Karten an- und umlegen kann. Der Talon darf so oft umgeschlagen werden, wie es nötig ist. Das Auflegen auf die Ass-Familien in der Mitte geht jedoch allem anderen vor.

Übersieht ein Spieler die Möglichkeit, Karten auf die Ass-Familien aufzubauen, wird er von seinem Spielpartner gestoppt, der nun seinerseits das Spiel fortsetzen darf, bis er entweder festsitzt oder eine Anlegemöglichkeit übersieht.

Sieger: Der erste Spieler, der keine Karten mehr hat, ist Sieger. Diese Patience ist voller Spannung. Bis zum Spielschluss ist der Gewinner nicht vorauszusehen. Sehr oft geraten sich die Partner im Spieleifer in die Haare. Sie wird daher nicht zu Unrecht die „Zänkische“ genannt.



Der Zopf

2 Spiele zu je 52 Karten

Wird allein oder zu zweit gespielt.

Sie vermischen beide Spiele gut, dann ziehen Sie 20 Karten ab, die Sie offen als Zopf und einander zopfartig deckend auslegen. Decken Sie zufällig zwei Karten von gleichem Wert und gleicher Farbe auf, so schieben Sie eine davon in den Stapel zurück. Die nächsten 12 Karten legen Sie als Hilfskarten in zwei Reihen zu je sechs Karten rechts und links neben dem Zopf aus, die vier Eckkarten gerade, die übrigen Karten quergestellt.

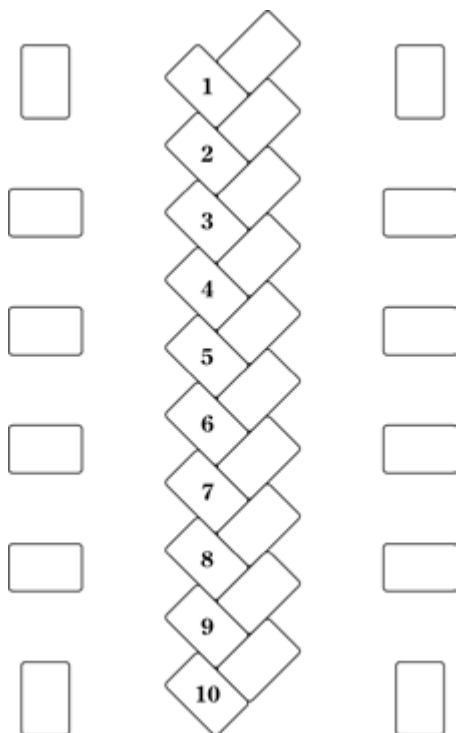
Die nächste vom Stapel gezogene Karte ist die Grundkarte. Sie bestimmt, mit welchen Karten die Familien beginnen, die in gleicher Farbe, steigend oder fallend, aufgebaut werden. Man legt sie vor sich auf den Tisch aus. Daneben folgen die weiteren sieben Karten des gleichen Wertes, die entweder als Eck- oder Querkarten ausliegen, beim Abbau des Zopfes oder beim Umwenden des Stapels frei werden.

Ist z. B. die Grundkarte ein König, legen Sie die weiteren sieben Könige daneben auf. Die Entscheidung, ob Sie die Familien steigend oder fallend aufbauen, hängt von der Lage der Karten im Zopf und den Abbaumöglichkeiten ab. In den Eckkarten entstandene Lücken werden aus der jeweils unten unbedeckten Karte aus dem Zopf ersetzt. Es dürfen nur die vier Eckkarten der Hilfskarten aus dem Zopf ergänzt werden. Freigewordene Querkarten vervollständigen Sie vom Stapel. Ist der Zopf aufgelöst, ergänzen Sie auch die Eckkarten vom Stapel.

Zum Aufbauen der Familien verwenden Sie die jeweils unterste freiliegende Karte des Zopfes, um die darunter liegen-

den Karten freizugeben, sodann die Hilfskarten (Quer- und Eckkarten) und die Karten vom offenen Stapel.

Der Kartenstapel darf dreimal abgeblättert werden. Sind bis dahin alle acht Familien aufgebaut, so ist die Patience aufgegangen. Dies wird jedoch erst nach einiger Übung gelingen. Zwei Spieler, das heißt zwei „Köpfe“ sind für die Zopfpatience empfehlenswert.



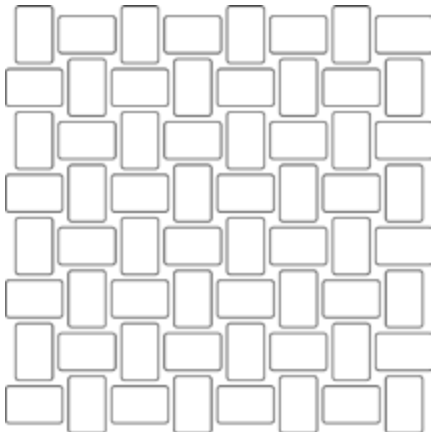
Der Teppich

2 Spiele zu je 52 Karten

Entnehmen Sie dem Spiel die acht Assen und die acht Könige. Dann erst mischen Sie gut und ziehen nacheinander 64 Karten vom Stapel ab, die Sie in acht Reihen zu je acht Karten auslegen, abwechselnd einmal längs- und einmal quergestellt.

Auf den Assen sollen steigend, auf den Königen fallend, Familien aufgebaut werden. Zu ihrem Aufbau dürfen Sie nur die längsgestellten Karten des Teppichs verwenden, sowie die Karten vom Talon und vom offenen Stapel. Die in der Figur liegenden Karten können verschoben und ausgewechselt werden, frei werdende Figurenkarten dürfen Sie nicht aus dem Talon ergänzen. Der Talon kann dreimal abgeblättert werden. Dann müssen Figur und Stapel abgebaut sein.

Gelingt dies nicht, ist die Patience verloren.



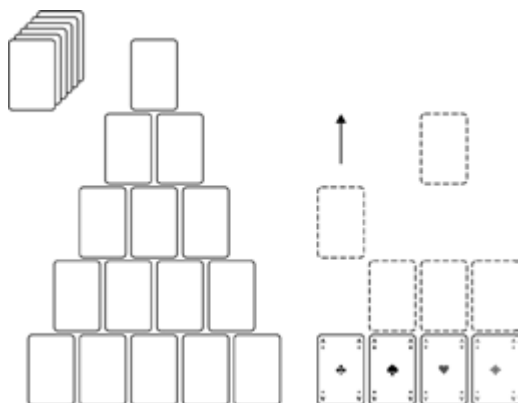
Die Pyramide

52 Karten

Sie nehmen die vier Assen heraus und legen sie in einer Reihe nebeneinander vor sich auf den Tisch. Die übrigen Karten mischen Sie gut.

Sie ziehen zuerst eine Karte ab und legen sie offen aus. Darunter legen Sie zwei Karten, unter die nächsten drei kommen vier Karten, darunter legen Sie wiederum fünf Karten, sodass Sie am Ende eine Pyramide vor sich liegen haben (s. Abbildung). Die Restkarten werden als Talon auf den Tisch gelegt.

Jetzt prüfen Sie, welche farbgleichen Pyramidenkarten Sie in aufsteigender Folge (Ass, Zwei, Drei, Vier, Fünf, Sechs, Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König) an die Assen anlegen können. Die in der Pyramide entstandenen Lücken ergänzen Sie aus dem Talon. Zuerst wird jedoch jede vom Talon gezogene Karte geprüft, ob sie direkt an die Familien angelegt werden kann.



Der Talon darf nur einmal umgeschlagen werden. Haben Sie dann alle vier Familien auf den Assen aufgebaut, sodass sie mit den Königen schließen, ist die Patience gelungen.

Die Kartenpyramide

2 Spiele zu je 52 Karten

Dies ist ein Patiencespiel mit nicht alltäglichen Spielregeln. Von dem gut gemischten Kartenstapel legen Sie die obersten 15 Karten offen in Form einer Pyramide aus, und zwar in die oberste Reihe eine Karte, darunter eine Reihe mit zwei Karten, in die dritte Reihe legen Sie drei Karten, in die nächste vier Karten und die fünfte Reihe schließen Sie mit fünf offen nebeneinander liegenden Karten ab.

Ist keine Sieben angelegt, so nehmen Sie eine aus dem Kartenstapel und tauschen sie mit einer anderen Karte aus der Pyramide aus. Wichtig ist, dass Sie jetzt zu jeder ausgelegten Karte ein vom Stapel gezogenes Blatt legen, dessen Wert zusammen mit der ersten Karte 14 Augen ergibt. Die Farbe ist gleichgültig. Sie legen z. B. auf einen König ein Ass, auf einen Buben eine Drei und so fort. Ergeben sich keine Anlegemöglichkeiten mehr, so dürfen Sie auch auf einem dieser Kartenpaare weiterbauen, z. B. auf König und Ass wieder einen König und auf jede Karte ein passendes Blatt, das zusammen mit der Karte 14 Augen ergibt.

Ihr Ziel muss sein, alle Karten vom Stapel unterzubringen.

Ist dies gelungen, geht das Spiel weiter. Die Pyramide muss abgebaut werden. Dazu nehmen Sie jeweils zwei Karten aus

der Pyramide heraus, die zusammen 14 Augen ergeben. Es können auch Karten weggenommen werden, die auf verschiedenen Stellen in der Pyramide obenauf liegen, oder Sie nehmen eine obenauf liegende Karte und das darunter liegende Blatt auf. Wichtig ist, dass die Pyramide wieder abgebaut sein muss und Sie am Ende lauter Kartenpaare haben, die zusammen einen Wert von 14 Augen ergeben.

Der kleine Napoleon

Diese und die nachfolgende Patience soll vom großen Korsen häufig während seiner Verbannung auf St. Helena gespielt worden sein.

1 Spiel mit 52 Karten

Sie mischen gut und legen die oberste Karte auf. Sie bestimmt die Grundkarten, auf denen durch An- und Umlegen in steigender oder fallender Folge farbgerecht Familien aufgebaut werden sollen. Ist z. B. die erste Karte eine Dame, so bilden die vier Damen den Aufbau der Familien.

Links und rechts neben die erste Grundkarte legen Sie je fünf Karten aus dem Stapel, sodass eine waagrechte Reihe von elf Karten vor Ihnen liegt, die Grundkarte in der Mitte. Die anderen drei beim Abziehen erscheinenden Grundkarten legen Sie in einer senkrechten Reihe unter die erste Grundkarte, und jetzt legen Sie wieder rechts und links je fünf Karten aus dem Stapel aus. Sie haben jetzt vier Reihen zu je elf Karten vor sich liegen. Die restlichen acht Karten legen Sie als unterste Reihe aus, und zwar so, dass unter den mittleren drei Karten – der

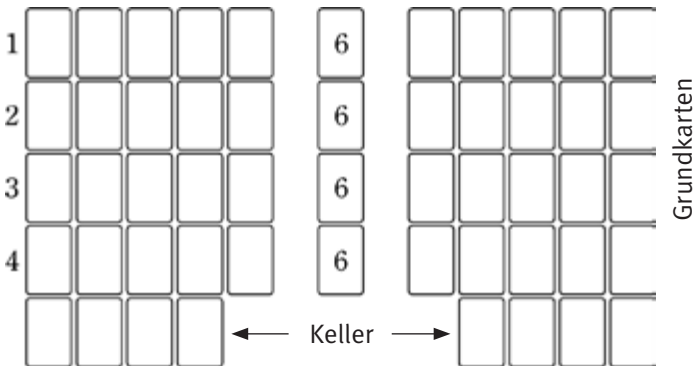
Grundkarte und den beiden Nachbarkarten – ein Legeplatz frei bleibt (siehe Abbildung). Auf diesen Platz, der auch Keller genannt wird, dürfen Sie vorübergehend eine nicht passende Karte ablegen. Es müssen links von der Dame die farbgleichen Karten Ass, Eins bis Zehn, Bube und rechts von ihr der König liegen. Nur die äußersten Karten links und rechts jeder Reihe sind spielfrei und dürfen an eine andere gleichfarbige freie Karte in auf- oder absteigender Folge angelegt werden.

Es ist nicht erlaubt, mehr als eine Karte umzulegen.

Das Legen ist leichter, wenn Sie eine ganze Reihe oder zunächst eine der Halbseiten freiräumen.

Aufgelöste Hilfsreihen dürfen nicht noch einmal gebildet werden.

Es gehört viel Geschick dazu, wenn diese Patience aufgehen soll.



Der große Napoleon

1 Spiel mit 52 Karten

Von den gut gemischten Karten ziehen Sie elf ab und legen sie offen in einer Reihe nebeneinander aus. Die erscheinenden Assen und Könige nehmen Sie heraus. Die Könige legen Sie rechts auf den Tisch, die Assen links. Dadurch entstehende Lücken ergänzen Sie aus dem Stapel.

Auf den Königen werden farbgleiche Familien fallend aufgebaut, auf den Assen steigend. Zum Anlegen geeignete Karten dürfen Sie gleich ordnen. Entstandene Lücken ergänzen Sie wieder aus dem Stapel.

Beim Auslegen der zweiten Reihe mit wiederum elf Karten dürfen nur die beiden äußeren Karten zum Spiel verwendet werden, falls eine Anlegemöglichkeit vorhanden ist. Alle restlichen Karten legen Sie in Elferreihen aus. Sie dürfen auch hier nur die Eckkarten zum Anlegen verwenden.

Nach dem Auslegen aller Karten können nur die in der untersten Reihe frei liegenden Karten zum Aufbau der Familien verwendet werden. Sind durch das Abbauen Karten der nächsthöheren Reihe frei geworden, gelten auch diese als spielfrei. Sie dürfen sie zum Aufbau in der gleichen Farbe, fallend oder steigend, verwenden.

Auch die unten frei liegenden Karten können Sie in gleicher Farbe fallend oder steigend anbauen. Erscheint eine zum Aufbau der Familien geeignete Karte, so kann sie mit der ganzen Folge an die Familie angelegt werden. Die nun fehlende senkrechte Reihe in der Figur besetzen Sie mit einer beliebigen freien Karte. An diese legen Sie in steigender oder fallender Folge farbgleiche Karten.

Wenn Sie festsitzen und sich nichts mehr anbauen lässt, lösen Sie die Figur auf. Von rechts beginnend nehmen Sie die erste senkrechte Reihe Karte für Karte und ohne zu mischen auf, dann die zweite, die dritte und so fort, bis keine Karte mehr aufliegt, die Familien ausgenommen.

Wieder legen Sie ohne zu mischen in Elferreihen aus. Wie das erste Mal darf die erste Reihe zum Anbauen verwendet werden. Von der zweiten und der folgenden Reihe benutzen Sie wiederum nur die Eckkarten. Passende Karten oder Folgen können an die Familien gleich angebaut werden.

Dreimal dürfen Sie neu auslegen. Sind dann die Familien auf den Königen fallend und auf den Assen steigend aufgebaut, ist die Patience gewonnen.

Auch die Familie macht mit

Einundfünfzig

Dieses Spiel eignet sich sehr gut für ältere Kinder, da es vor allem die Fähigkeit zum raschen Kopfrechnen fördert.

Teilnehmer: 2–4 Spieler
32 Karten

Ziel: Der Gesamtwert der Karten des Abwurfstoßes darf nicht höher sein als 51 Augen. Wer beim Ablegen diesen Gesamtwert überschreitet, hat verloren.

Kartenwerte: Ass = 1 Bube = 2 Sieben = 1
König = 4 Zehn = 1 minus Acht = 8
Dame = 3 Neun = 0 keine Trumpfkarte

Spiel: An jeden Spieler werden reihum fünf Karten verdeckt verteilt. Die restlichen Karten kommen als Talon verdeckt auf den Tisch. Daraufhin legt der Kartengeber eine Karte als Anfang des Abwurfstoßes offen neben den Talon. Der Spieler links neben dem Kartengeber, Vorhand, beginnt. Er nimmt eine Talonkarte auf und legt sie oder eine beliebige Handkarte offen als erste Karte des Abwurfstoßes offen auf den Tisch. Dabei zählt er den Wert der bereits abgeworfenen Karten zusammen und sagt die Zahl laut an. Der nächste Spieler nimmt wieder eine Karte vom verdeckten Stoß und legt diese oder eine seiner Handkarten ab. Den Augenwert seiner Karte zählt er zum Wert des ganzen Abwurfstoßes dazu und sagt die Zahl laut an.

So geht es reihum weiter, bis sich der Gesamtwert des Kartentapels der Zahl 51 nähert. Ist der Talon aufgebraucht, wird aus den Handkarten weitergespielt. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, muss ablegen.

Verlierer: Wer den Gesamtwert von 51 erreicht oder überschreitet, hat verloren. Er muss jedem Mitspieler die vor Spielbeginn festgesetzte Anzahl von Spielmarken oder Cent bezahlen.

TIPP

- Kluge Spieler legen zuerst die hohen Werte ab und behalten die Zehner (1 Minuspunkt) und Neuner (0 Punkte) bis zuletzt zurück.

Fünf dazu

ist ein Familienspiel. Wie schon der Name sagt, werden fünf Strafpunkte demjenigen Spieler angerechnet, der in einem Spiel keinen einzigen Stich macht.

Teilnehmer: 2–4 Spieler
32 Karten

Kartenwerte: Ass – Zehn – König – Dame – Bube – Neun – Acht – Sieben. Karo-Sieben ist Trumpfkarte. Sie sticht auchASSE.

Ziel: Jeder Spieler soll so viele Stiche wie möglich machen. Zu einem Sieg benötigt man mindestens 15 Stiche in mehreren Spielen.

Spiel: Von den gut gemischten Karten erhält jeder Spieler verdeckt zuerst drei, dann zwei, insgesamt also fünf Karten. Der Rest kommt als Talon verdeckt in die Tischmitte. Von ihm nimmt jeder Spieler nach jedem Stich eine Karte. Wer den letzten Stich gemacht hat, zieht als Erster. Es werden nur die Stiche gezählt, die Augenzahlen werden nicht bewertet.

Vorhand beginnt und spielt die erste Karte aus. Die übrigen Spieler geben reihum eine Karte zu. Es ist Farb- und Stichzwang. Auf eine ausgespielte Karte soll eine höhere Karte derselben Farbe gelegt werden, mit der man stechen kann. Ist dies nicht möglich, darf man trumpfen oder eine beliebige Karte abwerfen.

Karo-Sieben übersticht alle anderen Karten.

Abrechnung: Vor Spielbeginn werden für jeden Spieler 15 Minuspunkte notiert. Es werden nur Stiche gezählt, Augenzahlen werden nicht bewertet. Wer keinen Stich macht, bekommt fünf Minuspunkte dazugerechnet. Für jeden gemachten Stich wird ein Punkt abgezogen.

Sieger: Wer die wenigsten Punkte aufweist, hat gewonnen.

Der Spieler mit den meisten Punkten hat verloren.

Es kann auch mit Spielmarken oder – um den Reiz des Spiels zu erhöhen – mit Cent gespielt werden.

Hindernislauf

Auch dies ist ein lustiges Familienspiel.

Teilnehmer: 3–6 Spieler

32 Karten

Kartenwerte: Ass = 1	Bube = 2	Dame = 3
König = 4	Sieben = 7	Acht = 8
Neun = 9	Zehn = 10	

Die Damen können nach Belieben als drei Plus oder drei Minuspunkte eingesetzt werden.

Ziel: Die Hindernisse fehlerfrei überwinden und als Erster mit 120 Augen ans Ziel kommen.

Spiel: Der Kartengeber wechselt nach jeder Runde. Die gemischten Karten werden einzeln an alle Spieler verteilt. Eventuell übrig gebliebene Karten, die nicht mehr für eine ganze Austeilrunde reichen, kommen als Ablagestoß in die Tischmitte.

Beginnend bei Vorhand wirft jeder Spieler eine beliebige Handkarte offen auf den Abwurfstoß. Dabei muss jeder Spieler die Augenwerte der abgeworfenen Karte zum Augenwert des Abwurfstoßes, der vom Vorgänger übernommen wurde, dazuzählen und die Zahl laut ansagen.

Die Augenwerte 55, 66, 77, 88, 99 und 11 sind Hindernisse, die der an der Reihe befindliche Spieler mit seiner Abwurfkarte genau erreichen, aber nicht überspringen soll. Er wird daher eine Karte einsetzen, die den entsprechenden Augenwert hat. Wer das Hindernis nach Vorschrift löst, bekommt einen Pluspunkt. Ein Strafpunkt wird demjenigen Spieler aufgebürdet, der das Hindernis unerlaubterweise übersprungen hat. Wer mit seinen Handkarten als Erster 120 Augen erreicht, hat den Hindernislauf gewonnen und bekommt drei Pluspunkte. Überspringt er diese Zahl, werden ihm drei Minuspunkte angerechnet. Diese Runde geht dann ohne Gewinner aus.

Sieger: Derjenige Spieler hat gewonnen, der als Erster zehn Pluspunkte erreicht. Er bekommt die vor Spielbeginn vereinbarte Prämie.

Das Spiel kann nach Belieben erleichtert oder auch erschwert werden. Erleichtert wird es durch Wegnehmen einiger Hindernisse, erschwert wird das Spiel, wenn auch die Buben nach Wahl einen Plus- oder Minuswert zählen.

TIPP:

- Gehen Sie mit dem Ausspielen der Damen, die eine doppelte Funktion ausüben, vorsichtig um und setzen Sie diese nur ein, wenn es notwendig ist.

Mau-Mau

lässt sich sehr schnell erlernen. Es ist ein Spiel voller Spannung und für Kinder ebenso geeignet wie für Erwachsene.

Teilnehmer: 2–5 Spieler
32 Karten

Kartenwerte: Ass	= 11	Zehn	= 10	Neun	= 9
Acht	= 8	Sieben	= 7	König	= 4
Dame	= 3	Bube	= 2		

Keine Trumpfkarten.

Ziel: Jeder Spieler will seine Handkarten als Erster abwerfen.

Spiel: Der Kartengeber wird ausgelost. Die Karten werden gemischt, abgehoben und reihum einzeln verteilt. Jeder Spieler bekommt 5 Karten. Die nächste Karte wird offen als beginnender Abwurfstoß auf den Tisch gelegt. Die übrigen Karten bilden verdeckt den Talon und kommen in die Tischmitte. Vorhand (links vom Geber) beginnt. Er legt eine passende Handkarte auf die offene Karte des Abwurfstoßes. Es muss eine Karte derselben Farbe oder desselben Wertes sein, z. B. Kreuz auf Kreuz oder Herz auf Herz oder Dame auf Dame usw. Es darf immer nur eine Karte abgelegt werden.

Hat ein Spieler keine passende Karte, aber einen Buben, so kann er diesen Buben beliebiger Farbe abwerfen und damit eine andere Trumpffarbe bestimmen. Der nächste Spieler muss mit der entsprechenden Farbkarte folgen, es sei denn, er ist im Besitz eines Buben. Ist dies nicht der Fall und kann er nicht bedienen, so nimmt er eine Karte vom Talon und versucht, mit dieser auszulegen. Sie muss in Wert oder Farbe mit der obersten Talonkarte übereinstimmen. Gelingt dies nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sieger: Wer als Erster alle Karten abgelegt hat, ist Gewinner. Er ruft „Mau-Mau“ und das Spiel ist beendet.

Abrechnung: Die übrigen Spieler berechnen den Zahlenwert der in ihrer Hand verbliebenen Karten. Sie werden als Minuspunkte bewertet. Hat ein Spieler 100 Minuspunkte erreicht, ist die Partie zu Ende. Er ist Verlierer.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, Mau-Mau zu spielen.

Vorschlag: Legt ein Spieler eine 7 aus, muss der nächste Spieler zwei Karten aufnehmen. Kann er jedoch ebenfalls eine 7 auslegen, muss der nächste Spieler vier Karten vom Talon nehmen. Legt ein Spieler eine 8 aus, muss der nachfolgende Spieler eine Runde aussetzen. Wird ein Bube gespielt, darf sich der nächste Spieler eine Farbe wünschen.

Mau-Mau kann nach Belieben abgewandelt oder erweitert werden, zum Beispiel:

ZWEI ziehen

Spielt ein Spieler eine „7“, muss der nächste Spieler zwei Karten vom Talon ziehen. Er darf sie ausspielen. Spielt der ihm nachfolgende Spieler auch eine „7“ aus, muss der ihm nachfolgende Spieler vier Karten vom verdeckt liegenden Talon aufnehmen. Bei der nächsten, dritten „7“, müssen sechs Karten aufgenommen werden.

Fällt eine „8“, muss der nachfolgende Spieler eine Runde aussetzen. Hat der darauf folgende Spieler ebenfalls eine „8“, müssen die beiden ihm nachfolgenden Spieler aussetzen.

Wer ein Ass ausspielt, darf eine weitere Karte ablegen. Hat er eine weitere Asskarte, darf er noch einmal ablegen.

Wird ein „Bube“ ausgespielt, darf sich der Anschlusspartner eine beliebige Farbe wünschen. Ist die letzte Karte ein Bube, ruft der Spieler „Mau Mau“. Die Karten der Mitspieler zählen in diesem Fall doppelt.

Schlafmütze

Teilnehmer: 3 und mehr Spieler
32 oder 52 französische Karten

Spiel: Zu Beginn des Spiels legen wir Spielmarken, Bonbons oder Ähnliches in die Mitte des Tisches, und zwar immer eine Marke weniger, als es Spieler sind.

Die gut gemischten Karten werden gleichmäßig ausgeteilt. Jeder Spieler überprüft sofort, ob in seinem Blatt vier Karten gleichen Wertes aufscheinen (z. B. vier Damen, vier Zweier usw.). Diese werden ausgelegt.

Auf ein vereinbartes Zeichen hin legt jeder Spieler seinem linken Nachbarn seinen Kartenfächer verdeckt vor. Jeder zieht eine Karte vom Nebenmann. Dann werden die Karten geordnet und die Viererserien wieder so schnell wie möglich ausgelegt. Bei jedem Auslegen wird eine Spielmarke vom Tisch genommen.

Der Langsamste, die „Schlafmütze“, geht dabei leer aus.

Schnapp's weg

ist ein Familienspiel und für Kinder ab zehn Jahren geeignet. Es hat Ähnlichkeit mit dem „Spitz pass auf“.

Teilnehmer: 2–6 Spieler
32 Karten
Spielgeld

Ziel: Durch gutes Beobachten und schnelle Reaktion soll der Spieleinsatz den übrigen Mitspielern weggeschnappt werden. Jeder spielt für sich allein. Ein durch das Los bestimmter Spieler ist Bankhalter. Er übernimmt die Bank, in die jeder Teilnehmer vor Spielbeginn einen bestimmten Geldbetrag zahlt. Der Bankdirektor ist zugleich Kartengeber. Er legt aus der Bank eine Münze oder Spielmarke in die Tischmitte und gibt reihum jedem Spieler eine Karte, die er offen auf dem Tisch legen muss.

Die Mitspieler müssen scharf beobachten, welche Karten vor den übrigen Teilnehmern aufgelegt werden. Wenn eine Karte ausgeteilt wird, die schon offen auf dem Tisch liegt (z. B. zwei Könige oder zwei Vierer), müssen die Besitzer der gleichen Karten „Schnapp’s“ rufen und die Münze wegschnappen. Wenn die beiden Besitzer der gleichen Karte es versäumen, „Schnapp’s“ zu rufen und das Spielgeld zu nehmen, darf jeder der anderen Spieler „Weg“ rufen. Sobald „Weg“ gerufen ist, darf die Münze nicht mehr berührt werden. Der Bankdirektor legt eine neue Spielmünze dazu. Der nächste „Schnapp’s“-Rufer darf den gesamten Einsatz wegschnappen.

Je fortgeschrittener das Spiel ist, desto besser muss aufgepasst werden.

Sieger: Wer bei Spielende, das ist dann, wenn alle Karten verteilt sind, den höchsten Einsatz in den Händen hat, ist Sieger.

Schwarzer Peter

Dieses Kartenspiel ist seit mehr als hundert Jahren als Familienspiel bekannt. Spezielle Karten dazu sind in jedem Spielwarengeschäft erhältlich.

Teilnehmer: 3 und mehr Spieler

Spiel: Jeweils zwei Karten gehören zusammen. Zur Kenntlichmachung trägt jedes Kartenpaar auf der linken oberen Ecke dasselbe Symbol, z. B. zwei Herzen, zwei bunte Bälle oder Ähnliches. Eine Karte, der „Schwarze Peter“, hat kein Doppel. Die Karten werden gemischt und an die Spieler verteilt. Dann ordnen die Teilnehmer die fächerförmig ausgelegten Karten in der Hand so an, dass der Nachbar nicht in die Karten sehen kann. Zugleich werden Paare abgelegt. Der linke Nachbar zieht aus dem Fächer eines Spielers verdeckt eine Karte. So geht es von Runde zu Runde reihum weiter.

Paare werden immer wieder ausgelegt. Übrig bleibt der „Schwarze Peter“, eine Karte, auf die ein schwarzer Kater oder ein ähnliches Symbol gezeichnet ist.

Verlierer: Der Besitzer des „Schwarzen Peter“ ist Verlierer. Er bekommt auf seine Nasenspitze einen schwarzen Strich.

Dieses Spiel kann auch mit normalen Spielkarten durchgeführt werden, und zwar mit einem Spiel zu 32, 36 oder auch 52 Karten. Bei Spielbeginn wird ein Bube aus dem Stapel entfernt. Wir spielen wie vorher und legen alle Paare aus, das sind ranggleiche Karten wie z. B. zwei Zehner, zwei Könige, zwei Zweier usw. Wer mit dem verbleibenden Buben übrig bleibt, hat verloren und bekommt einen schwarzen Strich auf die Nase.

Spitz pass auf

Teilnehmer: 2–6 Spieler
32 Karten

Spiel: Die gut gemischten Karten werden gleichmäßig verteilt. Jeder Spieler legt seine Karten verdeckt auf den Tisch. Die oberste Karte deckt er auf, wenn der Kartengeber ausruft: „Spitz pass auf“. Gleichzeitig muss er die offenen Karten der Spielrunde überblicken. Hat ein Mitspieler eine zweite ranggleiche Karte aufgedeckt, legt der Spieler, der dies zuerst entdeckt, sofort seine Hand darauf und darf diese Karte nehmen. Die erworbenen Karten verwahrt jeder Spieler getrennt von seinen Spielkarten. Unentschieden ist, wenn zwei Spieler zur gleichen Zeit zuschlagen. Wer einen Fehler macht, muss eine Runde aussetzen.

Schwindeln

ist ein für Kinder ab zehn Jahren geeignetes Familienspiel. Es zaubert sicher und schnell gute Stimmung herbei.

Teilnehmer: 3 und mehr Spieler
52 Karten

Bei mehreren Teilnehmern zwei Kartenspiele zu je 52 Karten. Je mehr Spieler sich an diesem Spiel beteiligen, desto lustiger wird es.

Ziel: So schnell wie möglich alle Karten ablegen.

Spiel: Die gut gemischten Karten werden gleichmäßig an alle Partner verteilt. Die restlichen Karten kommen verdeckt in die Tischmitte. Sie werden zum Spiel nicht mehr benutzt.

Der links vom Geber sitzende Spieler beginnt. Er wirft eine beliebige Handkarte verdeckt ab und sagt den Wert der Karte laut an, z. B. „Zwei“. Der nächste Spieler legt eine verdeckte Karte darauf und sagt ebenfalls den Wert an, z. B. „Drei“. Ohne zu zögern wirft der nächste Spieler ab und sagt „Vier“.

So geht es reihum weiter mit Fünf, Sechs, Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König, Ass und wieder von vorne Zwei, Drei usw. In der ersten Runde wird noch nicht kontrolliert, ob die Karten mit dem angesagten Wert übereinstimmen. Von der zweiten Runde an darf jeder Spieler, der zweifelt, dass die Ansage eines Spielers auch mit der ausgeworfenen Karte übereinstimmt, eine Kontrolle der Karte verlangen. Er ruft daher, nachdem der beargwöhnte Spieler die Karte abgelegt und den Wert angesagt hat, „Gemogelt“ oder „Schwindel“.

Daraufhin wird das Spiel unterbrochen und die zuletzt abgeworfene Karte aufgedeckt.

Hat der Ableger tatsächlich gemogelt und eine Karte abgelegt, die dem angesagten Wert nicht entspricht, muss der Schwindler alle bisher abgelegten Karten aufnehmen. Hat er jedoch nicht gemogelt und entspricht die Ansage dem tatsächlichen Wert, so muss der Zweifler den ganzen abgelegten Kartenpack in die Handkarten aufnehmen.

Man kann auch versuchen, zwei oder mehr Karten auf einmal abzulegen. Freilich darf man sich dabei nicht erwischen lassen.

Sieger: Wer zuerst alle Karten abgelegt hat, ist Sieger.

TIPP

- Spielen Sie flott und ohne Pause.
- Riskieren Sie etwas!
- Setzen Sie zwischendurch einmal aus, wenn Sie keine passende Karte haben. Ihre Partner bringen Ihnen dadurch mehr Vertrauen entgegen.

Zu den weltweit bekannten Kartenspielen zählen auch die **Jassspiele** mit allen Varianten. Mindestens 30 verschiedene Spielarten sind möglich, denn es gibt für sie keine einheitliche Regelung. Beliebt ist vor allem der

Klüberjass

Es ist ein Familienspiel.

Teilnehmer: 3 Spieler
32 Karten

Ziel des Spiels: Die meisten Punkte zu erreichen.

Rangfolge der Karten in der Trumpffarbe:

Jass (Bube)	Neun	Ass	Zehn	König	Dame	Acht	Sieben
20	14	11	10	4	3	0	0

Der Bube, auch „Jass“ genannt, ist höchster Trumpf, zweit-höchster Trumpf ist die Neun.

Für Meldungen gilt die natürliche Rangfolge der Karten:

Ass – König – Dame – Bube – Zehn – Neun – Acht – Sieben;
auch in den Trumpffarben.

Rangfolge und Zählwert der Karten in den drei Beifarben:

Ass	Zehn	König	Dame	Bube	Neun	Acht	Sieben
11	10	4	3	2	0	0	0

Spiel: Wer das niedrigste Blatt gezogen hat, gibt. Der Geber mischt, lässt abheben und verteilt rechts herum in zwei Würfen zu je drei Blättern zunächst 18 Karten. Die 19. Karte bestimmt die Trumpffarbe. Sie wird offen auf den Tisch gelegt. Der Geber legt nun die restlichen 13 Karten so auf den Tisch, dass das unterste Blatt offen zu sehen ist. Vorhand, der Spieler links vom Geber, erklärt, ob er das Spiel mit der aufgedeckten Trumpfkarte „aufnehmen“ (er sagt dann: „Ich spiele“) oder ob er „passen“ („Ich spiele nicht“) will. Passt Vorhand, dann muss sich sein Nachbar erklären. Passt auch dieser, dann erklärt sich der Geber. Wer das Spiel aufnimmt, muss bei der Abrechnung einen Punkt mehr als seine Gegenspieler erreichen, sonst werden diesen alle seine Punkte gutgeschrieben. Vorhand – wenn dieser passt, der Geber – kann auch ein Spiel mit einer Trumpffarbe nach Wahl ansagen. Oder die Karten werden zusammengeworfen und es wird neu gegeben.

Nach dem Aufnehmen des Spiels verteilt der Geber noch je einen Wurf von drei Karten. Jeder Spieler hat also insgesamt neun Blätter. Die restlichen vier Karten kommen verdeckt auf den Tisch, nur das unterste, schon eingesehene Blatt wird wieder offen ausgelegt.

Nach dem Geben sagt Vorhand die Meldungen an, und zwar nach dem Wert (z. B. „50“), nicht nach der Höhe. Punkte können außer durch Meldungen auch durch Stiche gewonnen werden. Hat der Geber eine höhere Meldung als Vorhand, so sagt er deren Wert an. Die höhere Meldung „strafft“ die niedrigere,

d. h., nur der Wert der höheren Meldung wird notiert. Der Geber darf in diesem Fall noch weitere Meldungen machen.

Beispiel: Vorhand meldet „Fünfzig“. Der Geber hat ebenfalls eine Quart („50“), er fragt daher Vorhand: „Wie hoch?“ Vorhand hat „Vom Buben“, der Geber aber hat „Vom König“, deshalb ist seine Meldung höher.

Gehen zwei Meldungen ein, so zählt die Meldung mit dem höheren Wert. Bei gleichwertigen Meldungen entscheidet die höhere Kartenzahl. Sind Wert und Kartenzahl gleich, so zählt die Meldung in der Trumpffarbe; sind sie gleich, so zählt die zuerst angesagte Meldung.

Gemeldet werden:

Terz (Dreiblatt) = drei lückenlos aufeinander folgende Karten in gleicher Farbe, z. B. 7 / 8 / 9.

Zählt **20 Punkte**

Quart (Vierblatt) = vier aufeinander folgende Karten in einer Farbe.

Zählt **50 Punkte**

Quinte (Fünfblatt) = fünf aufeinander folgende Karten gleicher Farbe.

Zählt **100 Punkte**

Vierlinge sind **vier gleichwertige** Karten in den vier verschiedenen Farben (z. B. vier Könige): **100 Punkte**.

Vier Buben zählen **200 Punkte**; die **vier Achten** und **vier Sieben** = 0.

Meldungen müssen beim ersten Ausspielen oder Zugeben angesagt sein, also bevor der erste Stich beendet ist.

Ausnahme: **die Belle** = König und Dame in der Trumpffarbe. Zählt **20 Punkte**. Sie wird getrennt von den übrigen Meldungen angesagt und zählt jederzeit, auch dann, wenn sie nicht gemeldet wird.

Das Trumpfpaar König und Dame kann durch andere Meldungen nicht „gestraft“ werden. Die 20 Punkte werden also in jedem Fall gutgeschrieben.

Nach den Meldungen spielt Vorhand aus. Sein Nachbar kann die Ansage mit einer Ansage erwidern, ebenso der Geber, wenn er an der Reihe ist.

Nach dem Ansagen werden alle Karten abgespielt. Beim Stechen muss Farbe bedient werden. Wer das nicht kann, muss mit Trumpf stechen. Wer das auch nicht kann, darf beliebig abwerfen.

Der letzte Stich zählt **zehn Punkte**. Hat ein Spieler noch keinen Stich gemacht, so zählt der letzte Stich **100 Punkte**. Am Ende werden alle Punkte von Meldungen und Stichen addiert. Sieger ist der Spieler mit der höchsten Punktezahl. Ihm wird ein Strich „angekreidet“. Wer zuerst sieben Striche hat, ist Gewinner.

Wer weniger als 21 Punkte erreicht hat, bekommt einen Minuspunkt im Kreis und seine Gegenspieler dafür je einen Pluspunkt. Minus kann im nächsten Spiel gegen Plus gelöscht werden.

Unterhaltung mit Karten

Canasta

(spanisch = Korb) kommt aus Südamerika. Es hat viel Ähnlichkeit mit dem Romméspiel.

Eine international festgelegte Regelung wie bei Skat gibt es für Canasta noch nicht. Alle Spieleinzelheiten sollten daher vor Spielbeginn festgelegt werden.

Teilnehmer: 2–6 Spieler
 $2 \times 52 = 104$ Karten und 4 Joker

Kartenwerte:

Rote Drei	= 100	Zehn	= 10
Echter Joker	= 50	Neun	= 10
Unechter Joker (Zwei)	= 20	Acht	= 10
Ass	= 20	Sieben	= 5
König	= 10	Sechs	= 5
Dame	= 10	Fünf	= 5
Bube	= 10	Vier	= 5
Schwarze Drei	= 5		

Keine Trumpfkarte

Ziel: Durch geschicktes Auslegen von Kartenkombinationen – **Mindestens 3 Karten gleichen Ranges** – sollen möglichst viele Gewinnpunkte gesammelt werden.

Sieger: Wer 5000 Punkte erreicht hat, ist Sieger.

Allgemeines: Jedes Spiel setzt sich aus verschiedenen Einzelspielen zusammen. Neben den sechs echten Jokern gibt es noch acht unechte. Das sind alle Roten und alle Schwarzen Zweier. Diese 14 Joker können anstelle jeder anderen Karte verwendet werden, die Schwarzen und die Roten Dreier ausgenommen. Für diese gibt es keinen Ersatz. Ein Joker kann jede Karte vom Ass bis zum Vierer ersetzen.

Stiche und Trümpfe gibt es nicht.

Farben sind nur von Bedeutung bei der Unterscheidung der Roten und Schwarzen Dreier.

Meldungen sind offen ausgelegte Kartenkombinationen, die aus ranggleichen Karten bestehen. Die kleinste Kombination ist ein Satz von mindestens drei Karten.

Eine Erstmeldung muss mindestens 50 Augen haben. Bei den nachfolgenden Meldungen ist die Augenzahl unwichtig.

Hat ein Spieler aber bereits 1 500 Pluspunkte gesammelt, benötigt er für die Erstmeldung

90 Punkte

bei 3 000 Pluspunkten 120 Punkte.

Ein „echter“ Canasta besteht aus sieben ranggleichen Karten ohne Joker oder Zweier. Es wird mit 500 Pluspunkten bewertet. Bei einem Partnerspiel müssen die Mindestpunkte für eine Erstmeldung nur von einem Partner aufgebracht werden.

Ein „unechter“ Canasta ist eine Serie ranggleicher Karten, die durch Zweier oder Joker ergänzt wurde. Es bringt 300 Punkte ein. Die echten, wertgleichen Karten müssen in der Mehrzahl sein, z. B. fünf echte Karten, zwei Joker, 4 + 3, 5 + 2 usw.

Ein „Joker-Canasta“, bestehend aus sieben echten und unechten Jokern, bringt 1 000 Punkte ein.

Die vier Roten Dreier (zweimal Herz, zweimal Karo) haben keinen Einfluss auf den Spielverlauf, aber auf die Schlusswertung. Rote Dreier müssen sofort offen auf den Tisch gelegt werden. Dafür wird eine Ersatzkarte gezogen. Nur die auf diese Weise gemeldeten Roten Dreier werden als Pluspunkte bewertet, andernfalls werden für einen Roten Dreier 100, für alle vier 800 Strafpunkte angerechnet. Niedergelegte Rote Dreier dürfen zur Berechnung der Erstmeldung nicht herangezogen werden.

- Ein Roter Dreier wird bei der Endabrechnung mit 100 Punkten prämiert.
- Alle vier Roten Dreier in einer Hand oder – beim Partnerspiel – in den Händen der beiden Spieler vereinigt zählen 800 Pluspunkte.

Die Schwarzen Dreier (zweimal Pik, zweimal Treff) dürfen während des Spiels nicht angelegt werden. Sie sind Sperrkarten. Wer eine Schwarze Drei auf den Abwurfstoß legt, sperrt die Aufnahme des Stoßes für den nächsten Spieler.

Schwarze Dreier sind nicht nur Sperrkarten. Wer ein Spiel „ausmachen“, d. h. beenden will, darf sie auch zu Meldungen auslegen.

Hat ein Spieler nur noch zwei oder drei Schwarze Dreier in der Hand und ist die Karte vom Abwurfstoß ebenfalls eine Schwarze Drei, darf er diesen Satz auslegen und ausmachen. Zieht er vom Abwurfstoß jedoch eine Karte anderen Wertes, dann darf er die Schwarzen Dreier nur dann als Meldung auslegen und ausmachen, wenn er die zuletzt aufgenommene Karte an eine bereits gemachte Meldung anlegen kann.

Spiel: Bei zwei oder drei Teilnehmern spielt jeder für sich allein. Vier Spieler bilden zwei Parteien, ebenso fünf Spieler. Dabei besteht eine Partei aus zwei, die andere Partei aus drei Personen. Bei dieser Dreierpartei muss abwechselnd ein Spieler aussetzen.

Die beiden Partner sitzen sich gegenüber. Man bezeichnet die Plätze nach den vier Himmelsrichtungen.

Wer aus dem aufliegenden Kartenpack die höchste Karte zieht, ist Vorhand. Sein rechter Nachbar wird Kartengeber. Dieser mischt, lässt abheben und gibt von links nach rechts eine verdeckte Karte:

Spiel zu zweit – 15 Karten

Spiel zu dritt – 13 Karten

Spiel zu viert – 11 Karten.

Der Rest wird als Talon verdeckt auf den Tisch gelegt, die erste Karte wird umgedreht und kommt offen als Beginn des Abwurfstoßes daneben. Sollte es ein Joker sein oder eine Rote Drei, wird eine zweite Karte vom Talon offen darüber gelegt. Jeder Spieler prüft, ob sich unter seinen Handkarten eine Rote Drei befindet. Diese wird offen ausgelegt und dafür eine Ersatzkarte aufgenommen.

Nord ist z. B. Vorhand. Er beginnt mit dem Spiel, zieht eine Karte vom Talon und legt eine Handkarte offen auf den Abwurfstoß. So geht es reihum weiter, und jeder Spieler ordnet seine Karten derart, dass er sie in Kartenkombinationen vor sich auf dem Tisch auslegt.

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, muss zuerst eine Karte aufnehmen. Er kann wählen, ob er sie vom Talon oder vom Ab-

wurfstoß aufnehmen will. Der Abwurfstoß ist blockiert, bis die erste Meldung abgegeben ist.

Die oberste Karte vom Abwurfstoß darf nur aufgenommen werden, wenn:

1. der ganze Stoß gleichzeitig in die Handkarten übergeht (Das ist manchmal von Vorteil, weil sich in Verbindung mit diesen Karten oft neue Kombinationsmöglichkeiten ergeben.),
2. jemand bereits Meldungen gemacht hat und die oberste Karte an eine dieser Meldungen anlegen kann,
3. mit der obersten Abwurfkarte und mindestens zwei natürlichen Handkarten eine Meldung ausgelegt wird,
4. der Abwurfstoß nicht durch einen Schwarzen Dreier gesperrt ist.

Vor Übernahme des ganzen Kartenstoßes nimmt man zunächst nur die oberste Karte an sich und legt mit den Handkarten sofort eine Kombination aus. Anschließend wird der ganze Stoß aufgenommen. Nach Möglichkeit werden weitere Kombinationen ausgelegt. Zugleich wird eine Karte als neue Grundkarte für den Abwurfstoß offen abgeworfen. Jeder Spieler kann selbst entscheiden, ob und wann er seine Kombinationen auslegen will. Wer jedoch mit dem Auslegen zu lange wartet, muss damit rechnen, dass ein Spieler plötzlich ausmacht. Alle Handkarten zählen dann als Minuspunkte. Einzelkarten können beim Partnerspiel auch an die ausgelegten Meldungen des Partners angelegt werden. Anlegen an fremde Meldungen ist nicht erlaubt. Die Übernahme des Abwurfstoßes ist für den Ausgang eines Spiels oft von großer Bedeutung.

Es gibt folgende Möglichkeiten, den Abwurfstoß zu blockieren und seine Gegner an der Aufnahme des ganzen Stoßes zu hindern:

1. durch Ablage eines Schwarzen Dreiers (damit ist der Stoß für den nächsten Spieler gesperrt),
2. durch einen echten oder unechten Joker als Sperrkarte. (Der Joker wird neben den Abwurfstoß gelegt und die auf diese Weise gesperrten Karten können nur dann aufgenommen werden, wenn die zwei obersten Karten mit zwei gleichrangigen Handkarten zu einer Meldung ausgelegt werden können.)

Wer mindestens einen vollständigen Canasta und alle seine Karten bis auf eine, die auf den Abwurfstoß kommt, aus- und angelegt hat, kann ausmachen.

Beim Ausmachen werden auch die Handkarten des Partners als Minuspunkt angerechnet. Es ist deshalb von Vorteil, wenn der Spieler fragt: „Darf ich ausmachen?“ Sein Partner kann nach Überprüfung seiner Karten darauf mit „Ja“ oder „Nein“ antworten.

Wer sofort nach Spielbeginn ausmacht, ohne mehr als eine Talonkarte aufgenommen zu haben, bekommt 300 Pluspunkte angeschrieben. „Aus der Hand ausmachen“ kann ein Spieler, der alle seine Handkarten auf einmal ablegt und noch keine Meldung angesagt hat. Er muss ebenfalls mindestens einen vollständigen Canasta mit auslegen. Für dieses Ausmachen werden 200 Punkte angerechnet.

Für das normale Ausmachen zählt man 100 Punkte. Wer irrtümlich ausmacht, aber nicht ausmachen kann, bekommt 100 Strafpunkte.

Beim Ausmachen mit Schwarzen Dreien darf ebenso wie beim Ausmachen aus der Hand keine Karte auf den Abwurfstoß abgegeben werden.

Der Regency-Club in New York hat allgemeine Regeln aufgestellt, die vom Großteil aller Canasta-Spieler eingehalten werden. Diese sind:

1. Wer die oberste Talonkarte zieht, ohne die vorgeschriebene Punktzahl zu besitzen, bekommt 500 Strafpunkte.
2. Hat ein Spieler außer einer Karte mehrere Karten abgelegt, so bestimmt der nächste Spieler, welche der abgelegten Karten auf den Abwurfstoß kommt. Die übrigen Karten müssen wieder in das Blatt aufgenommen werden.
3. Wer vom Talon zieht und dabei auch die nächste Karte ansieht, muss diese den übrigen Mitspielern zeigen. Der nächste Spieler darf die Karte entweder an sich nehmen oder es muss neu gemischt werden.
4. Wer vom Talon zieht, bevor der vorhergehende Spieler abgelegt hat, muss diese Karte behalten, auch wenn er mit der später abgelegten Karte den ganzen Stoß hätte aufnehmen können.

Abrechnung: Vor Spielbeginn wird ein Schreiber bestimmt. Er zählt nach dem Ausmachen für jeden Spieler oder jede Partei die gesammelten Punkte und die Kartenwerte der ausgelegten Meldungen zusammen und schreibt sie auf. Etwaige Minuspunkte aus restlichen Handkarten und Strafpunkte werden abgezogen.

Sieger: Eine Partie ist beendet, wenn ein Spieler oder eine Partei 5000 Punkte erreicht oder überschritten hat.

Varianten

Canasta zu zweit

Wer die niedrigere Karte gezogen hat, ist Geber. Der Verlierer zahlt dem Gewinner die Punktdifferenz in Cent aus.

Canasta zu dritt

Es wird gespielt wie Canasta zu zweit. Jeder spielt für sich allein. Der Gewinner bekommt von den beiden Verlierern die Differenz zwischen seinen Punkten und den Punkten der Gegner ausgezahlt.

Canasta zu viert

Die Partner werden durch das Los ermittelt. Die beiden Spieler mit den höchsten Karten spielen zusammen. Sie sitzen sich gegenüber, dürfen sich aber weder durch Worte noch durch Zeichen verständigen. Für die Erstmeldung muss nur einer der Partner die vorgeschriebene Punktezahl ausspielen. Jeder Verlierer zahlt am Schluss der Partie die Differenz der Punkte zwischen den beiden Parteien in Cent an einen Gewinner.

Canasta zu fünft

Zwei Spieler, die durch das Los die höchsten Karten gezogen haben, spielen gegen drei Teilnehmer, von denen abwechselnd immer einer aussetzt. Gewinnt die Zweiermannschaft, so zahlt jeder der drei Verlierer ein Drittel der Differenz in Cent. Wird die Dreierpartei Sieger, so bezahlen die beiden Verlierer zusammen die Punktedifferenz an die Siegermannschaft aus.

Canasta zu sechst

Es bilden sich drei Parteien mit je zwei Spielern. Sie spielen mit zwei Kartenspielen zu je 52 Blatt und sechs echten Jokern. Jeder Teilnehmer erhält 13 Karten.

Ausmachen darf nur, wer mindestens zwei vollständige Canasta gemeldet hat.

Fünf Rote Dreier zählen 1000 Punkte,

sechs Rote Dreier zählen 1200 Punkte.

Die Verliererpartei bezahlt die Differenz an die Siegerpartei.

Diese teilt den Gewinn.

Samba-Canasta

Dieses Spiel ist eine reizvolle Variante.

Teilnehmer: 2–6 Spieler

3 × 52 Karten und sechs Joker

Alle Roten und Schwarzen Zweier sind unechte Joker. Bei diesem Spiel können nicht nur Canastas, sondern auch Sambas gebildet werden.

Ein Samba besteht aus sieben Karten von gleicher Farbe und in ununterbrochener Reihenfolge. Ein Samba darf keinen echten oder unechten Joker enthalten.

Jeder Spieler erhält vom Geber einzeln 15 Karten ausgeteilt. Im Blatt vorhandene Rote Dreier müssen ausgelegt werden. Dafür wird eine Ersatzkarte vom Talon gezogen.

Der Spieler, der an der Reihe ist, legt eine Karte auf den Abwurfstoß und nimmt dafür zwei Talonkarten auf.

Eine Kartenkombination muss aus mindestens drei ranggleichen Karten bestehen. Mehr als zwei Joker sind bei Samba-

Canasta nicht erlaubt. An einen vollständigen Samba darf kein Joker angelegt werden.

Will ein Spieler den Abwurfstoß aufnehmen, kann aber die oberste Karte nicht aus- oder anlegen, so muss er zwei der Deckkarte ranggleiche Handkarten vorzeigen.

Ausmachen darf, wer mindestens ein Samba oder zwei Canasta gemeldet hat. Eine Partie ist beendet, wenn ein Spieler 10 000 Punkte erreicht oder überschritten hat.

Ein Samba zählt 1 500 Punkte.

Sechs Rote Dreier zählen 1 000 Punkte.

Ausmachen zählt 200 Punkte.

Wer 7 000 Punkte erreicht hat, braucht zur Erstmeldung mindestens 150 Punkte.

Bolivia-Canasta

wird wie Samba-Canasta gespielt. Ausnahmen: Drei oder mehr Joker können zu einem Satz ausgelegt und daraus darf ein Canasta gebildet werden. Es werden dafür 2 500 Punkte gutgeschrieben. Für jeden Schwarzen Dreier in der Handkarte nach dem Ausmachen werden 100 Minuspunkte berechnet.

Sieger: Wer zuerst 15 000 Punkte erreicht, hat gewonnen.

Doppelkopf

Dieses Kartenspiel hat große Ähnlichkeit mit dem Schafkopf (s. S. 32) und ist eines der beliebtesten, vor allem in Norddeutschland.

Da es – allein regional bedingt – große Spielunterschiede gibt, und von Spielgruppe zu Spielgruppe zahlreiche Varianten,

müssen vor Spielbeginn die geltenden Regeln und Spielweisen vereinbart und im Einzelnen besprochen werden.

Teilnehmer: 4 Spieler
 2×24 Karten = 48 Karten

Kartenwerte: Ass = 11 Dame = 3
 Zehn = 10 Bube = 2
 König = 4 Neun = 0

Farbrangfolge: Kreuz – Pik – Herz – Karo

Farbkarten ohne Zählwert werden „Fehlfarben“ genannt.



Die Hälfte aller Karten sind Trumpfkarten mit gleichbleibender Rangfolge.

- | | |
|------------------|-------------------|
| 1. 2 Kreuz-Damen | 7. 2 Herz-Buben |
| 2. 2 Pik-Damen | 8. 2 Karo-Buben |
| 3. 2 Herz-Damen | 9. 2 Karo-Asse |
| 4. 2 Karo-Damen | 10. 2 Karo-Zehner |
| 5. 2 Kreuz-Buben | 11. 2 Karo-Könige |
| 6. 2 Pik-Buben | 12. 2 Karo-Neuner |

Bei einem Normalspiel sind alle Karofarben Trumpf. Die 24 Trumpfkarten sind keine Farbkarten. Sie stehen nach Rang und Wert über allen 24 Farbkarten. Die beiden Kreuz-Damen sind die höchsten Trümpfe. Man nennt sie die „Alten“.

Ziel: Die jeweiligen Partner bemühen sich, so zusammenzuspielen, dass sich in den einzelnen Stichen hohe Punktwerte ergeben, da zum Gewinn des Spiels 121 Augen erforderlich sind. Kommen bei einem Stich zwei gleich hohe Karten zusammen, gilt immer die Karte als die höhere von beiden, die zuerst auf den Tisch gelegt worden ist.

Wer einen Stich macht, spielt den nächsten aus.

Doppelkopf ist ein reines Stichspiel. Die Farbrangfolge ist für das Spiel mitentscheidend.

Es besteht Farbzwang. Jede ausgespielte Karte muss mit gleicher Farbe bedient werden.

Andernfalls muss mit Trumpf gestochen werden. Wird Trumpf ausgespielt, muss Trumpf zugegeben oder mit Trumpf gestochen werden. Wer das nicht kann, wirft eine beliebige Karte ab.

Spiel: Jeder der vier Spieler erhält $3 \times 4 = 12$ Karten.

Der Geber mischt die Karten und lässt den rechts von ihm Sitzenden abheben. Es besteht Abhebepflicht. Danach verteilt er im Uhrzeigersinn reihum an jeden Spieler in vier Würfen verdeckt drei Karten. Nach Ordnung und Überprüfung der Karten sagt jeder Spieler reihum, ob er ein Spiel machen möchte. Ist dies der Fall, so sagt er „Ich melde einen Vorbehalt an“, z. B. Solo oder Hochzeit, oder er sagt nur „Vorbehalt.“ Reihum äußert sich jeder Spieler. Sagen zwei oder mehr Spieler einen Vorbehalt an, entscheiden die Sitzordnung oder die Wertigkeit

des Spiels. Wer keinen Vorbehalt anmeldet, sagt „gesund“. Pflichten Solo geht vor Lust Solo, Lust Solo vor Hochzeit. Wer ein Pflichten Solo anmeldet, wird bevorzugt. Ein Vorbehalt kann nur zurückgenommen werden, solange kein zweiter Vorbehalt angemeldet wurde. Die beiden Spieler, die die Kreuz-Damen in ihrem Blatt haben, bilden eine Partnerschaft. Die beiden anderen Spieler sind die Gegenpartei. Wenn beide Kreuz-Damen in die Hand eines einzelnen Spielers kommen, darf dieser ein Solo spielen oder sich einen Partner wählen. Er sagt dann: „Ich nehme den ersten fremden Stich mit.“ Das bedeutet: Der Ausspielende, dessen Karte vom Ansager gestochen wurde, ist dessen Partner.

Melden alle Spieler „gesund“, wird ein Normalspiel gespielt. Vorhand spielt die erste Karte aus, und alle legen reihum eine Karte offen auf den Tisch. Der Stich, das sind die vier ausgelegten Karten, gehört demjenigen, der die höchste Karte ausgespielt hat. Sind zwei gleichwertige Karten die höchsten, so bekommt der Spieler den Stich, der seine Karte als erster ausgespielt hat. Der Gewinner des Stichs spielt zum nächsten Stich aus.

Es kann „ehrlich“ und „unehrlich“ gespielt werden.

Das ehrliche Spiel

Der links vom Geber sitzende Spieler spielt die erste Karte aus. Ist er Besitzer einer Kreuz-Dame, so möchte er den Besitzer der zweiten Kreuz-Dame, seinen Spielpartner, finden. Er wird daher eine Trumpfkarte ausspielen, z. B. Trumpf-Ass oder Trumpf-Zehn. Der Besitzer der zweiten Kreuz-Dame wird diesen Stich entweder mit der „Alten“ oder einer anderen hohen Trumpfkarte für sich sichern.

Das unehrliche Spiel

„Unehrllich“ gespielt wird dann, wenn die Besitzer der Kreuz-Damen kein Interesse haben, ihren jeweiligen Partner herauszufinden, und wenn alle anderen Spieler bis zuletzt darüber im Unklaren bleiben, wer die Besitzer der beiden Alten sind.

TIPP

- Spielen Sie Ihre Asse rechtzeitig aus, damit sie vom Gegner nicht gestochen werden können.
- Wenn Sie sehen, dass Ihr Partner mehrere Trümpfe zur Verfügung hat, spielen Sie unablässig Trümpfe aus, Sie nehmen dem Gegner dadurch die Möglichkeit zum Stechen.

Die Partei mit den beiden Alten hat gewonnen, wenn sie mindestens 121 Augen in ihren Stichen eingebracht hat. Die Gegenpartei benötigt zum Gewinn 120 Augen. Sie ist Schneider, wenn sie weniger als 60 Augen hat, und Schwarz, wenn sie keinen einzigen Stich gemacht hat.

Abrechnung: Jeder Spieler zahlt vor Beginn einen vereinbarten Betrag (z. B. 50 Cent) in die gemeinsame Kasse. Nach jedem Spiel wird ausgezahlt. Die Besitzer der Alten bekommen bei Gewinn je fünf Cent. Wird die Gegenpartei „Schneider“, erhält die Siegerpartei je zehn Cent, wird sie „Schwarz“, je 15 Cent. Gewinnt die Gegenpartei, so werden an diese je fünf Cent ausbezahlt.

Das Solo

Ein Solospiel kann von einem Spieler riskiert werden, wenn er ein so gutes Blatt hat, dass er glaubt, allein 120 Augen zu bekommen. Sein Plus: Er kann die Trumpffarbe selbst bestimmen.

Das einfache Solospiel

Dieses Spiel muss angesagt werden. Wenn der Solospieler eine andere Farbe zur Trumpffarbe erklärt, fallen die für Doppelkopf üblichen Karo-Trümpfe weg. Damen und Buben sind unverändert die höchsten Trümpfe.

Heimliches Solo

Der Spieler sollte unbedingt die beiden Alten in seiner Hand haben. Er verschweigt sein gutes Blatt und verzichtet darauf, seinen Partner zu finden. Hat der Spieler nur eine der beiden „Alten“, so muss er sich, wenn die zweite Herz-Dame ausgespielt wird, erklären: „Ich spiele Solo.“

Bubensolo

Auch dieses Spiel muss vor dem Ausspielen angesagt werden. Anstelle der Damen sind die Buben Trümpfe. Es kann eine beliebige Trumpffarbe gewählt werden.

Kontra und Rekontra

Dem Solospieler kann von einem Spieler „Kontra“ geboten werden, wenn dieser bessere Karten zu haben glaubt. „Kontra“ muss vor Spielbeginn angesagt werden.

Der Solospieler kann mit „Rekontra“ antworten, wenn er sich seines Sieges sicher ist. Das Re-Spiel muss spätestens vor dem Ausspielen der vierten Karte des ersten Stiches angesagt werden.

Der Solospieler wird nicht aus der gemeinsamen Kasse, sondern aus der Tasche der drei Gegenspieler ausbezahlt. Er erhält von jedem Spieler fünf Cent. Ebenso muss der Solospieler, wenn er verliert, diesen Betrag jedem der drei Gegenspieler ausbezahlen.

„Schneider“ verdoppelt den Grundbetrag.

„Kontra“ verdoppelt den Solosatz.

„Rekontra“ vervierfacht den Solosatz.

Varianten

Doppelkopf mit Tollen

Es muss vor Spielbeginn vereinbart werden, dass die beiden Herz-Zehner, genannt die „Tollen“, den beiden Alten übergeordnet werden. Sie sind in diesem Spiel die höchsten Trümpfe. Die Spielregeln bleiben dieselben. Die Alten bestimmen weiterhin, wer zusammenspielt. Das sind auch hier die Besitzer der beiden Kreuz-Damen.

Doppelkopf mit Füchsen oder die Fuchsjagd

Die beiden zu den Trümpfen zählenden Karo-Asse sind die „Füchse“. Gelingt es einem Spieler, einen oder beide Füchse der Gegenpartei abzufangen, d. h. in seinen Stich zu bekommen, wird seiner Partei ein vorher vereinbarter Betrag ausbezahlt.

Grand

Einer spielt gegen drei. Nur die Buben sind Trümpfe. Die Karo-Karten gelten als gewöhnliche Farbkarten. Alle Damen, auch die beiden Kreuz-Damen, haben ihren gewöhnlichen Zähl-

wert. Abrechnung nach Vereinbarung oder wie beim Solospiel.

Doppelkopf zu fünft

Der jeweilige Kartengeber gibt sich selbst keine Karten und beteiligt sich am Spiel nur passiv. Am Gewinn oder Verlust ist er jedoch aktiv beteiligt.

Doppelkopf zu sechst

Jeder der Spieler bekommt $2 \times 4 = 8$ Karten. Der erste, zweite und fünfte Spieler bilden eine Partei gegen den dritten, vierten und sechsten Spieler.

Die „Alten“ spielen zur Feststellung der Partnerschaft keine Rolle. Die Spielregeln sind dieselben. Will ein Spieler ein Solo machen und gegen fünf Spieler gewinnen, muss er genügend hohe Trümpfe in seinem Blatt haben.

Schiebekopf

wird häufig am Ende einer Doppelkopf-Partie gespielt, wenn die Kasse leer ist.

Bei dieser Variante kommt es darauf an, die niedrigsten Punktwerte zu erhalten.

Teilnehmer: 4 Spieler
48 Karten

Spiel: Jeder Spieler erhält elf Karten. Die restlichen vier Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Wer ausspielt, kann diese gegen vier Karten aus seinem Blatt austauschen. Die abgelegten Handkarten werden dem nächsten Spieler weiterge-

reicht. Kann er sie gebrauchen, tauscht er sie ebenfalls gegen vier Karten aus seinem Blatt aus und gibt diese dem Nebemann weiter. Ebenso macht es der dritte Spieler, und der vierte Spieler legt die ausgelegten vier Handkarten wieder verdeckt in die Tischmitte. Dann wird gespielt wie bei Doppelkopf.

Sieger: Wer in seinen Stichen die wenigsten Augenzahlen einbringt, hat gewonnen. Er bekommt von jedem Spieler den vorher vereinbarten Betrag.

Fünfhundert

ist ein dem Bridge verwandtes, aber leicht zu erlernendes Spiel.

Teilnehmer: 3 – 6 Spieler
33 Karten
(32 Blatt und ein Joker)

Kartenwerte: Reihenfolge: Ass – König – Dame – Bube – Zehn – Neun – Acht – Sieben – 1 Joker. Er ist der höchste Trumpf.

Rangordnung der Trumpffarbe:

1. Joker, 2. rechter Bube (Trumpffarbe), 3. linker Bube (Bube der anderen, verwandten Kartenfolge gleicher Farbe, Schwarz oder Rot), 4. Ass, 5. König, 6. Dame, 7. Zehn, 8. Neun, 9. Acht, 10. Sieben, z. B.

Joker – Karo-Bube – Herz-Bube – Karo-Ass – Karo-König – Karo-Dame – Zehn – Neun – Acht – Sieben.

Rote Farben: Herz und Karo

Schwarze Farben: Kreuz und Pik

Die Kartenfolge der Trumpffarbe hat zehn Karten.

Die Kartenfolge der Nichttrumpffarbe der gleichen Farbe hat sieben Karten. Die beiden Kartenfolgen der Gegenfarbe bestehen aus je acht Karten.

Ziel: Durch Einbringen möglichst vieler Stiche soll ein hoher Punktwert gesammelt werden.

Spiel: Wer die niedrigste Karte zieht, ist Kartengeber und hat die Platzwahl. Die Karten werden gut gemischt, abgehoben und wie folgt verteilt: Bei drei Spielern erhält jeder zehn Karten, und zwar zuerst drei Karten.

Daraufhin werden drei Karten, die sogenannten „Witwen“, zur Seite gelegt. Dann bekommt jeder je vier Karten, und zuletzt werden an jeden Spieler je drei Karten verteilt. Der Kartengeber wechselt bei jedem Spiel ab. Es wird immer der Spieler links vom Geber sein Nachfolger.

Vorhand beginnt mit dem Bieten, dann geht es reihum weiter, bis ein Spieler passt, d. h. bis er nicht mehr überbieten kann. Das Bieten geschieht allein durch Zahlenangabe nach folgendem Schema:

Zählwert der Stiche:	6	7	8	9	10
Pik	40	140	240	340	440
Kreuz	60	160	260	360	460
Karo	80	180	280	380	480
Herz	100	200	300	400	500
ohne Trumpf					
alle Farben	120	220	320	420	520

Das letzte und höchste Gebot wird angenommen. Es ist zugleich die Verpflichtung für den Bieter, sein Angebot einzuhalten. Der Meistbietende ist Alleinspieler. Er bestimmt die Trumpffarbe und darf auch die „Witwen“ aufnehmen. Dafür legt er drei beliebige Handkarten verdeckt ab. Er spielt aus.

Es muss Farbe bedient werden. Die höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt den Stich.

Bei „Ohne Trumpf“ sind die Farben gleichwertig. Der Joker gewinnt den Stich, in welchem er eingesetzt wird. Er darf nicht ausgespielt werden, wenn mit Farbe bedient werden kann.

Kann Farbe nicht bedient werden, darf mit Trumpf gestochen werden. Es besteht kein Stichzwang. Es kann auch jede beliebige Karte zugegeben werden.

Wird der Joker in einem Ohne-Trumpf-Spiel ausgespielt, muss die Farbe genannt werden, die der Joker vertritt.

Die Gegner des Alleinspielers rechnen ihre Stiche getrennt ab.

Kann der Alleinspieler sein Gebot halten, d. h. erreicht er mit seinen Stichen die von ihm gebotene Zahl, so wird sie ihm gutgeschrieben. Stiche, die über dem Gebot liegen, werden nicht dazugerechnet, mit einer Ausnahme: Der Alleinspieler gewinnt alle Stiche. In diesem Fall darf er sich insgesamt 250 Punkte gutschreiben.

Gelingt es ihm nicht, sein Gebot zu halten, so werden die vom Alleinspieler gebotenen Punkte als Minuspunkte bewertet. Um eine geschriebene Minuszahl wird ein Kreis gezogen.

Die Gegner des Alleinspielers dürfen für jeden gewonnenen Stich zehn Pluspunkte anschreiben.

Sieger: Gewonnen hat das Spiel, wer als Erster 500 Punkte erreicht.

Krambambuli

hat sich aus dem Romméspiel entwickelt. Es ist auch gut für ältere Kinder geeignet.

Teilnehmer: 2–6 Spieler
2 × 52 Karten ohne Joker

Kartenwerte: Ass	= 10	Neun	= 9	Fünf	= 5
König	= 10	Acht	= 8	Vier	= 4
Dame	= 10	Sieben	= 7	Drei	= 3
Bube	= 10	Sechs	= 6	Zwei	= 2
Zehn	= 10				

Es gibt keine Trumpfkarte.

Ziel: Jeder Spieler versucht, durch Bildung von Kartenkombinationen seine Handkarten so schnell wie möglich abzulegen.

Spiel: Jeder Spieler bekommt einzeln elf Karten, der Rest wird als Talon verdeckt auf den Tisch gelegt. Der rechts vom Geber sitzende Spieler, genannt Vorhand, beginnt. Er zieht eine Karte vom Talon und legt dafür eine Handkarte offen neben dem Talon ab. So geht es reihum weiter. Wer in seinem Blatt eine Kartenkombination hat, das sind mindestens drei ranggleiche oder drei farbgleiche Karten, kann diese ablegen. Er muss aber zuvor eine Talonkarte ziehen und dafür eine Handkarte offen ablegen. Wer einmal ausgelegt hat, darf an seine bereits ausgelegten Kartensätze passende einzelne oder beliebig viele Handkarten anlegen. Es ist außerdem erlaubt, von den ausgelegten Kombinationen Randkarten wegzunehmen und mit den eige-

nen Karten zu neuen Sätzen auszulegen. Von den Kartensätzen müssen wenigstens noch drei Karten übrig bleiben.

Fremde, vollständige Kombinationen dürfen aufgenommen und mit eigenen Karten zu beliebigen neuen Sätzen zusammengefügt werden. Ausgelegte Kombinationen können geteilt und wieder ausgelegt werden, vorausgesetzt, dass wenigstens eine eigene Karte mit den geraubten Karten neu ausgelegt wird. Jede neue Kombination muss aus wenigstens drei Karten bestehen.

Abrechnung: Nach jeder Runde wird abgerechnet. Wer zuerst alle seine Handkarten abgelegt hat, ruft „Krambambuli“. Er ist Rundensieger.

Die anderen Spieler zählen die Punktwerte ihrer Handkarten zusammen.

Eine Partie ist beendet, wenn einer der Spieler 500 Minuspunkte erreicht hat.

Sieger: Der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl ist Gesamtsieger.

Rommé

ist ein beliebtes und auf der ganzen Welt verbreitetes Gesellschaftsspiel. Wegen seiner besonders leicht verständlichen Spielregeln ist es auch als Familienspiel geeignet.

Feststehende Regeln für das Romméspiel gibt es noch nicht. Im Laufe der Zeit haben sich verschiedene Spielarten entwickelt. Vor jedem Spiel soll daher abgestimmt werden, inwiefern die hier aufgeführten Grundregeln erschwert oder erleichtert werden sollen.

Teilnehmer: 3–6 Spieler

2 Kartenspiele zu 52 Blatt = 104 Karten

und je 3 Joker

$$\frac{6}{110 \text{ Karten}}$$

Ziel: Jeder Spieler ist bestrebt, seine Karten so rasch wie möglich in bestimmten Kombinationen auf den Tisch zu legen.

Es dürfen nur Kartenkombinationen abgelegt werden. Diese können „Sätze“ oder „Sequenzen“ sein.

Ein Satz besteht aus mindestens drei ranggleichen Karten verschiedener Farbe, z. B. die Könige aller vier Farben.

Eine Sequenz oder Folge besteht aus drei oder mehr Karten derselben Farbe in Wertreihenfolge, z. B. Kreuz: Drei, Vier, Fünf, Sechs.ASSE können nach Belieben vor oder auch hinter dem König eingereiht werden. Joker können für fehlende Karten mit abgelegt werden.

Ein Joker vertritt jede andere Spielkarte.

Spiel: Der Geber wird durch das Los bestimmt. Er verteilt vom gut gemischten Kartenpack im Uhrzeigersinn an jeden Spieler $3 \times 3 + 1 \times 4 = 13$ Karten. Der Rest kommt als Talon verdeckt in die Tischmitte. Die oberste Karte wird offen als Beginn eines Abwurfstoßes danebengelegt.

Nach dem Verteilen ordnet jeder Spieler seine Karten nach Sätzen oder Sequenzen. Wer bereits eine Kombination in seinem Blatt hat, legt diese offen vor sich auf den Tisch, wenn er mit Ausspielen oder Abwerfen an der Reihe ist.

Vorhand zieht eine Talonkarte ab und wirft eine nicht ins Blatt passende andere Karte offen auf den Abwurfstoß. Die nächsten Spieler ziehen der Reihe nach wahlweise verdeckt vom Talon

oder vom offenen Abwurfstoß. Abgelegt wird immer auf den Abwurfstoß. Jeder Spieler legt seine Sätze oder Sequenzen offen auf den Tisch. Die erste Kartenkombination muss jedoch mindestens 40 Punkte zählen. Nach der Erstmeldung dürfen passende einzelne Karten auch an vorhandene Meldungen der Gegner angelegt werden.

Abrechnung:

Ass	= 11 Punkte	wenn es an den König angelegt wird und auch bei der Schlusswertung
Ass	= 1 Punkt	wenn es an Zwei angelegt wird
König	= 10 Punkte	
Dame	= 10 Punkte	Sechs = 6 Punkte
Bube	= 10 Punkte	Fünf = 5 Punkte
Zehn	= 10 Punkte	Vier = 4 Punkte
Neun	= 9 Punkte	Drei = 3 Punkte
Acht	= 8 Punkte	Zwei = 2 Punkte
Sieben	= 7 Punkte	Joker = 30 Punkte

(bei der Schlusswertung)

Joker zählen jeweils so viele Punkte wie die Karte, für die sie eingesetzt sind.

Hat ein Spieler Kombinationen für 40 Punkte bereits aufgelegt, darf er, wenn er an der Reihe ist:

- weitere Sätze oder Sequenzen, auch unter 40 Punkten, auflegen,
- mehrere Karten an aufgelegte Verbindungen anlegen,
- auch an Sätze und Sequenzen anderer Spieler anlegen,
- ausgelegte Joker gegen die ersetzte Karte eintauschen.

Sieger: Wer als Erster alle Karten abgelegt hat. Er muss eine letzte Karte auf den Abwurfstoß legen und „Rommé“ rufen. Die übrigen Spieler zählen die Augen der in der Hand verbliebenen Karten. Sie werden als Minuspunkte notiert. Nicht verwendete Joker zählen 30 Minuspunkte.

Man spielt mehrere Spiele hintereinander und addiert die Verlustpunkte. Der Spieler mit den meisten Minuspunkten zahlt an den Partner mit der niedrigsten Punktzahl einen vorher bestimmten Betrag in Cent oder Spielmarken.

TIPP

- Karten mit hoher Augenzahl sollten möglichst bald in Kombinationen ausgelegt oder abgeworfen werden, damit sie bei der Abrechnung nicht als Verlustpunkte erscheinen können.

Handrommé

erzielt der Spieler, der als Erstmeldung mit einem Mal alle Handkarten in Sätzen und Folgen auflegen kann. Die aufgelegten Karten dürfen weniger als 40 Punkte zählen.

Hier zählen die Augen der Handkarten aller Mitspieler doppelt.

Varianten

Räuber-Rommé

ist eine lustige, aber schwierige Variante des Rommé-Spiels.

Als Zusatzregel gilt:

1. Die Karte vom offenen Abwurfstoß darf ein Spieler nur dann aufnehmen, wenn er sie sofort wieder an- oder auslegen kann. Er darf sie nicht in die Handkarten stecken, sondern muss sie sofort verbrauchen.
2. Zur Erstmeldung dürfen die Karten auch an fremde Meldungen ausgelegt werden, um die erforderlichen 40 Punkte zu erreichen.
3. Fremde Sätze und Sequenzen dürfen nach der Erstmeldung beraubt und zerstört werden. Unvollständige Sätze oder Sequenzen unter drei Karten dürfen nicht zurückbleiben.

Die geraubten Karten und solche aus zerstörten, fremden Kartenverbindungen müssen sofort wieder verbraucht, d. h. in Verbindung mit eigenen Karten zu einer neuen Meldung ausgelegt werden. Großen Vorteil bringt das Rauben von Jokern. Es ist deshalb besonders beliebt.

Gewinner: Wer zuerst alle Karten an- und ausgelegt hat, ist Sieger. Handrommé ist auch bei Räuber-Rommé möglich. Es bedeutet das Auslegen aller Karten auf einmal, bevor die übrigen Spieler auslegen konnten. Alle in der Hand verbliebenen Augenzahlen werden als doppelte Minuspunkte gewertet.

Wiener Rommé (Rummy)

Vor Spielbeginn zahlt jeder Teilnehmer einen vereinbarten Betrag in die Kasse.

Jeder Spieler erhält zehn Karten. Nur wer alle zehn Karten in Meldungen unterbringen kann, nachdem er eine Karte gezogen und eine abgelegt hat, darf sie auf den Tisch legen. Kann er

aber eine oder mehrere Karten nicht unterbringen, die zusammen weniger als fünf Augen zählen, darf er „klopfen“, d. h., er klopft auf den Tisch und legt seine Karten offen hin. Daraufhin darf jeder Spieler noch eine Karte ziehen und eine Karte ablegen. Dann ist das Spiel beendet und es wird abgerechnet.

Wer 101 Minuspunkte erreicht, scheidet aus. Den vor Spielbeginn in die Kasse gezahlten Einsatz erhält der Spieler, der als Letzter mit weniger als 101 Augen übrig bleibt.

Im Übrigen gelten die Rommé-Regeln.

Persisches Rommé

Teilnehmer: 4 Spieler

52 Karten und 4 Joker

Ein Joker zählt 20 Punkte. Er darf nicht als Ersatzkarte, sondern nur in Jokersätzen gemeldet werden.

Ein Ass zählt 15 Punkte. Asses dürfen nur in Asssätzen ausgelegt werden oder in der Sequenz Ass – König – Dame.

Ein vollständiger Vierersatz zählt doppelt.

Ziel: Der Spieler soll möglichst hochwertige Karten auslegen und so wenig wie möglich in der Hand behalten.

Es bilden sich zwei Parteien. Die beiden Partner können gegenseitig an ihre Meldungen anlegen. Wer an der Reihe ist, zieht und hebt ab. Nach dem „Ausmachen“ zählen die beiden Partner die Augen der Meldungen zusammen und ziehen davon die Augen ihrer Handkarten ab.

Wer ausmacht, bekommt 25 Pluspunkte angeschrieben. Nach zwei Runden wird abgerechnet.

Sieger: Die Partei mit der höchsten Punktzahl ist Sieger und darf zum Gesamtergebnis 50 Punkte hinzurechnen.

Sechsendsechzig (66)

ist ein leicht erlernbares Kartenspiel.

Teilnehmer: 2 Spieler

1 Kartenspiel zu 32 Karten ohne Sieben und Acht = 24 Karten

4 Asse, 4 Zehner, 4 Könige, 4 Damen, 4 Buben, 4 Neuner in den Farben Kreuz, Pik, Herz, Karo.

Kartenwerte	Ass = 11	Dame = 3
	Zehn = 10	Bube = 2
	König = 4	Neun = 0

Ziel: Jeder Spieler versucht, als Erster „66“ Augen zu erreichen. Er ist der Gewinner.

Spiel: Wer die im Wert höchste Karte gezogen hat, beginnt mit dem Geben der gut gemischten Karten. Jeder Spieler bekommt $2 \times 3 = 6$ Karten. Die 13. Karte wird offen auf den Tisch gelegt. Sie bestimmt die Trumpffarbe und wird deshalb „Trumpfkarte“ genannt. Die restlichen elf Karten kommen verdeckt in einem Stapel quer über die Trumpfkarte. Ist z. B. die 13. Karte eine Karo-Karte, so bestimmt Karo das Spiel und alle Karo-Karten sind mehr wert als die anderen Farben.

Vorhand beginnt. Er legt seine Karten offen auf den Tisch. Der Mitspieler gibt eine Karte zu oder „übersticht“ mit einer Karte

in der ausgespielten Farbe höheren Wertes oder mit einer Karte in der Trumpffarbe.

Wer den Stich gemacht hat, spielt aus. Es besteht weder Farb- noch Stichzwang. Wenn ein Spieler eine beliebige Karte abwirft, gehört der Stich dem Mitspieler. Nach jedem Stich nimmt jeder der beiden Spieler eine Karte vom Talon zu seinen Handkarten. Wer den letzten Stich gemacht hat, greift zuerst zu. Die elf Karten des Talons sind nach dem sechsten Stich aufgebraucht. Von jetzt an muss Farbe bedient werden. Ist dies nicht möglich muss mit einer Trumpfkarte gestochen oder eine beliebige Karte abgeworfen werden.

TIPP

Da es bei „66“ nicht um die Stiche, sondern um die Augenzahl geht, sollten Sie immer danach trachten, möglichst „fette“ Stiche zu machen. Dem Gegner sollten beim Ausspielen seiner wertvollen Trumpfkarten nur sehr punktarme Stiche zufallen.

Ass und Zehn = ein fetter Stich

Bube und Neun = ein magerer Stich

Jeder Spieler zählt den Punktwert seiner Stiche mit. Das Nachzählen der Stiche während des Spiels ist verboten.

Wer zuerst 66 Augen erreicht hat, ruft „66“ und hat gewonnen. Wer sich irrt und keine 66 Augen in seinen Stichen hat, verliert doppelt.

Abrechnung: Dem Spieler, der den letzten Stich macht, werden zusätzlich zehn Augen hinzugerechnet.

Erreicht jeder Spieler nur 64 Augen, werden weitere zehn Augen hinzugerechnet.

Hat ein Spieler nur 33 Augen, so bekommt der Sieger ein Auge.

Hat er weniger als 33 Augen, erhält er zwei Augen dazu.

Drei Augen für den Sieger gibt es, wenn der Gegner keinen einzigen Stich gemacht hat.

Nach einer Partie – fünf Einzelspiele – wird abgerechnet.

Mariage (franz. Hochzeit)

ist eine Spielbesonderheit, die „66“ besonders anziehend macht. Hat ein Spieler in seinem Blatt König und Dame gleicher Farbe, wird dieses Paar „Mariage“ (französisch = Hochzeit, Heirat) genannt. Wer dieses Paar besitzt, bekommt 20 Augen angerechnet, die er seinen Stichwerten hinzurechnen darf.

Der Spieler meldet „20“ und muss nach vorher besprochener Regel gleichzeitig eine Karte des Paares ausspielen.

Eine „Mariage“ in der Trumpffarbe ist ein besonderes Glück für den Spieler. Für eine Meldung in der Trumpffarbe werden 40 Augen gutgeschrieben. Der Spieler sagt: „Ich melde 40“ und spielt (falls so vereinbart) eine der beiden Karten aus. Im Allgemeinen ist es nicht üblich, die Karte auszuspielen, es genügt, sie auf Verlangen vorzuzeigen.

Rauben

Die niedrigste Trumpfkarte, die Trumpf-Neun, wird gegen die aufliegende Trumpfkarte ausgetauscht. Ist es eine hochwertige Karte oder wird durch das Rauben eine Trumpf-Mariage ermöglicht, gewinnt das Rauben für den Spielausgang an Bedeutung. Rauben darf nur, wer an der Reihe ist und bereits einen Stich ausgelegt hat.

Decken

Glaubt ein Spieler, mit seinen Handkarten allein gewinnen zu können, darf er „decken“. Die offen aufliegende Trumpfkarte wird verdeckt auf den Talon gelegt, der von nun an gesperrt ist. Die Spieler müssen aus ihren Handkarten spielen.

Wer „deckt“, das Spiel aber entgegen seiner Annahme verliert, verliert doppelt. Der Verlust wird dreifach gewertet, wenn der deckende Spieler im Augenblick des Deckens noch keinen Stich eingebracht hat.

Variante

66 zu dritt

Teilnehmer: 3 Spieler
24 Karten

Jeder Spieler bekommt einmal drei, dann zwei und zuletzt drei = insgesamt acht Karten. Es bleibt keine Talonkarte übrig. Die unterste Karte des gemischten, abgehobenen Stapels bestimmt die Trumpffarbe.

Vorhand (links neben dem Kartengeber) spielt aus, dann folgt Mittelhand. Jeder spielt für sich.

Es besteht Farb-, Stich- und Trumpfzwang. Das Spiel endet unentschieden, wenn kein Spieler 66 Augen erreicht hat.

66 zu viert

Es bilden sich zwei Parteien. Die Partner werden durch das Los bestimmt. Die unterste Karte des gemischten, abgehobenen Stapels bestimmt die Trumpffarbe.

Jeder Spieler bekommt $2 \times 3 = 6$ Karten. Die beiden Partner sitzen sich gegenüber. Obwohl sie zusammenspielen, dürfen sie sich gegenseitig nicht in die Karten schauen und sich nicht durch Zeichen verständigen.

Es besteht Farb- und Stichzwang. Die Augenzahlen der Partner werden zusammengezählt. Es müssen 101 Augen erreicht werden.

Zwickern

ist ein spannendes und unterhaltsames Kartenspiel. Es hat auch den Vorteil, dass es schnell erlernbar ist.

Teilnehmer: 2–8 Spieler

52 Karten

Bei über vier Teilnehmern 2×52 Karten = 104 Blatt
ohne Joker

Kartenwerte: Zwei = 2 Neun = 9

Drei = 3 Zehn = 10

Vier = 4 Ass = 11

Fünf = 5 Bube = 12

Sechs = 6 Dame = 13

Sieben = 7 König = 14

Acht = 8

Die Farben sind ohne Bedeutung.

Honneurkarten: Pik-Sieben, Karo-Sieben, Karo-Zehn werden bei der Abrechnung gesondert bewertet.

Ziel: Aus dem offenliegenden „Bild“ mit den Handkarten möglichst viele Karten herausstechen.

Spiel: Der Geber, der nach jeder Runde wechselt, verteilt einzeln an jeden Spieler vier von den gut gemischten Karten. Dann gibt er vier Karten offen in die Tischmitte. Sie sind das „Bild“. Die restlichen Karten werden verdeckt zur Seite gelegt. Der Spieler, der an der Reihe ist, kann mit einer seiner Handkarten eine oder mehrere offen auf dem Tisch liegende Bildkarten stechen. Entsprechen mehrere Bildkarten zusammen dem Zählwert einer Handkarte, so dürfen auch diese gestochen werden.

Beispiele:

1. Im Bild liegen die Karten Zwei, Fünf, Sechs und Ass. Wird ein Ass ausgespielt, kann damit die Ass-Karte gestochen werden und die Karten Fünf und Sechs, die zusammen wie das Ass den Zählwert von elf ergeben.
2. Im Bild liegen die Karten Vier, Zehn, König. Legt ein Spieler einen König aus, darf er damit das ganze Bild stechen. Vier und Zehn ergeben 14. Der König hat ebenfalls einen Zählwert von 14.

Ein Spieler, der ganz abräumt, hat einen „Zwick“ gemacht. Ein Zwick wird gesondert bewertet.

Die gestochenen Karten legt jeder Spieler offen vor sich auf den Tisch. Ist es einem Spieler nicht möglich, eine Bildkarte zu stechen, legt er eine Karte zu den Bildkarten dazu. Wenn er sie neben die übrigen Bildkarten legt, zählt der für das Spiel gültige Zahlenwert.

Legt er sie auf eine Bildkarte, so werden die beiden Karten zu einer Einheit, und der Zählwert der zwei Karten wird zusammengerechnet.

Es können mehrere Karten aufeinandergelegt werden. Diese dürfen aber den Zählwert von 14 nicht übersteigen. Liegen keine Bildkarten mehr auf, weil sie durch einen Zwick gestochen worden sind, so müssen die nächsten Spieler je eine Handkarte offen auf den Tisch legen. Diese Karten bilden den Grundstock für ein neues „Bild“.

Dann geht es wie oben beschrieben weiter, bis die vier Handkarten aller Spieler aufgebraucht sind.

Der Geber teilt jedem Teilnehmer von Neuem vier Karten aus. Das wird wiederholt, bis der verdeckte Kartenstoß aufgebraucht ist.

Abrechnung: Ein gestochenes Ass 2 Punkte
Ein Zwick 3 Punkte

Der Spieler mit den meisten gestochenen Karten bekommt einen Punkt. Die Honneurkarten Pik-Sieben und Karo-Sieben zählen je einen Punkt. Die Karo-Zehn wird mit zehn Punkten bewertet.

Sieger: Wer die vor Spielbeginn vereinbarte Punktzahl als Erster erreicht, ist Sieger.

Kartenzauberei von A bis Z

Erlernen Sie die zeitvertreibende Kunst des Kartenzauberns.⁵ Überall werden Sie ein gern gesehener Gast sein, wenn Sie mit der Spielkarte einige Zauberkunststücke gekonnt vorführen.

Beherrzigen Sie folgende Grundregeln:

1. Ein Zauberer darf sich nie blamieren.
2. Drängen Sie sich niemals auf, lassen Sie sich vielmehr darum bitten.
3. Verwenden Sie ein möglichst neues Kartenspiel mit weißem Rand.
4. Ihre Devise muss heißen: Üben, üben und nochmals – üben. Es besteht ein Unterschied zwischen Kartenzauber durch allerlei Kunstgriffe und den auf verschiedenen Tricks aufgebauten Kartenkunststücken. In jedem Fall aber gewinnt Ihre Vorführung, wenn Sie es verstehen, diese theatralisch darzustellen und sie durch passende Worte und mysteriöse Gesten zu unterstreichen.

Die gezogene Karte

Sollten Sie ein Kartenspiel aufgedrängt bekommen, das ein Zuschauer auch noch selbst mischen will, so nehmen Sie den Kartenpack fest in die Hand. Lassen Sie ihn eine Karte ziehen und diese wieder in die Mitte einstecken.

Sie nehmen dabei den Kartenpack fest in die Hand und lassen die eingeschobene Karte noch ca. einen Zentimeter heraus-

⁵ s. dazu auch: „Zaubern mit Karten“ (humboldt-Taschenbuch Nr. 613) und HARDY's 100 Zaubertricks mit Karten (humboldt-Taschenbuch 1073)

schauen. Den ganzen Kartenpack halten Sie leicht an den Längsseiten. Die eingeschobene Karte befördern Sie mit einem festen Schlag so in das Spiel, dass sie hinten ein wenig herauschaut und also von den Zuschauern nicht gesehen werden kann.

Diesen Griff müssen Sie mehrmals üben, wenn er gelingen soll. Die Karten werden weiter so gehalten, dass die herausragende Karte zu Ihnen sieht und den Zuschauern verdeckt bleibt. Jetzt stecken Sie den kleinen Finger auf dieses Blatt und egalisieren den Kartenpack. Sie mischen und heben – von den Zuschauern ungesehen – das Spiel an der geteilten Stelle ab. Die unterste Karte des abgehobenen Paketes ist die gezogene Karte. Dann mischen Sie flott weiter und übernehmen die betreffende Karte in den in Ihrer Hand verbliebenen Kartenpack.

Anschließend geben Sie die vom Zuschauer gezogene Karte bekannt.

Eine andere Methode ist folgende:

Eine Karte wird gezogen. Daraufhin heben Sie in der Mitte ab. Sie lassen die gezogene Karte auf den unteren Stoß legen und heben den zweiten Stoß darauf.

Dabei wenden Sie folgenden Trick an:

Das obere Paket legen Sie von rechts nach links auf den unteren Stoß. Das untere Paket halten Sie in der linken Hand, das obere in der rechten Hand. Dabei berühren die Fingerspitzen der linken Hand die unterste Karte des oberen Stoßes und schieben diese ein wenig nach rechts.

Die Karten werden zusammengegeben. Sie drehen das Kartenspiel so, dass die herausstehende Karte zu Ihnen sieht. Unter ihr liegt die gezogene Karte, die Sie nun ohne Mühe vorzeigen können.

Hinter dem Rücken

Merken Sie sich die unterste Karte aus einem Kartenspiel, drehen Sie sie unauffällig um, sodass sie mit der Bildseite zur Bildseite der anderen Karten liegt.

Sie fordern einen Zuschauer auf, sich ganz dicht neben Sie zu stellen. Den Kartenpack halten Sie hinter Ihren Rücken, der Freiwillige hebt ab. Er soll die nächstfolgende Karte merken und in seine Tasche stecken.

Sofort nach dem Abheben wenden Sie das in Ihrer Hand verbliebene Kartenspiel. Der Freiwillige nimmt daher die verkehrt liegende Karte als die nächstfolgende vom Kartenstapel. Den Kartenpack drehen Sie schnell noch einmal um. Die abgehobene Karte wird aufgelegt, dann reichen Sie dem Zuschauer den Kartenstoß. Er wird erstaunt sein, wenn Sie ihm die Karte sagen, die er in die Tasche gesteckt hat.

Die vier Spitzbuben

Erzählen Sie den Zuschauern folgende Geschichte: Vier Spitzbuben spielen Einbrecher. Einer von ihnen macht den Aufpasser. Er wird zur Seite gelegt. Die anderen steigen vom Dach in das Haus ein (sie werden auf den Kartenstoß gelegt). Der erste der Drei steigt jetzt in den Keller (Sie legen ihn zuunterst unter den Kartenpack), der zweite in den ersten Stock (Sie geben ihn in das erste Kartendrittel), und der letzte steigt in den zweiten Stock (oberstes Kartendrittel).

Der (zur Seite gelegte) Aufpasser kommt zurück, ruft „Polizei“ und klettert auf das Dach (Sie legen ihn auf das Kartenpack). Auch die übrigen haben sich auf das Dach geflüchtet. Alle vier Spitzbuben sind jetzt wieder versammelt.

Lösung: Sie ordnen die vier Buben in einem Fächer und verstecken hinter dem ersten Buben drei beliebige Karten. Die Buben mit den drei versteckten Karten legen Sie auf das Kartenspiel. Sie haben also der Reihe nach auf dem Stoß einen Buben, drei beliebige Karten und drei Buben.

Den ersten Buben legen Sie zur Seite (er ist Aufpasser), die drei beliebigen Karten ordnen Sie in den Pack ein, während die drei richtigen Buben auf dem Kartenpack liegen bleiben.

Wenn der Aufpasser auf das Dach zurückkehrt, sind alle vier Buben vereint.

Ein ähnlicher Trick ist folgender:

Die drei Brüder

Sie zeigen drei Buben vor. Dabei erzählen Sie: Die drei Brüder müssen vor dem Abendessen noch Verschiedenes erledigen. Max, der Älteste, muss auf den Speicher (er wird oben auf den Kartenpack gelegt), Klaus, der Zweitälteste, steigt in den Keller (Sie legen ihn als unterste Karte auf). Nur Heinrich, der Jüngste, geht nach Hause (er wird in die Mitte des Kartenspiels gelegt). Pünktlich sind alle drei Brüder zum Abendessen zu Hause. Sie lassen einmal abheben, schlagen einen Fächer und zeigen die drei Buben in der Mitte des Fächers vor.

Lösung: Den vierten Buben legen Sie bei Beginn von den Zuschauern unbemerkt auf den Kartenstoß. Einen Buben legen Sie dazu, einen anderen stecken Sie zuunterst unter den Kartenpack. Es wird abgehoben, und die drei Buben befinden sich in der Mitte.

Drei Körnchen Salz

Sie geben Ihr Kartenspiel einem Zuschauer und lassen mischen, ohne dass Sie hinsehen. Danach fordern Sie ihn auf, mehrere Kartenpäckchen zu machen und sie nebeneinander auf den Tisch zu legen. Sie wenden sich noch immer nicht um. Der Freiwillige merkt sich jetzt die oberste Karte eines beliebigen Päckchens. Sie drehen sich um. Er zeigt Ihnen dieses Päckchen. Daraufhin fragen Sie und zeigen dabei mit dem Finger auf den betreffenden Kartenstoß: „Liegt die Karte auf diesem Päckchen?“

Sie wenden sich wieder um, und der Freiwillige ordnet die Karten zu einem einzigen Kartenpack zusammen. Daraufhin drehen sie sich um, nehmen den Kartenpack in die Hand und werfen ihn mit Schwung so auf den Tisch, dass sich die einzelnen Karten voneinander abheben.

Sie ziehen eine Karte und fragen die Zuschauer: „Ist es diese Karte?“

Es ist die gemerkte Karte.

Lösung: Während Sie sich das erste Mal umwenden, nehmen Sie aus Ihrer Tasche einige Körnchen grobes Salz zwischen Daumen und Mittelfinger. Während Sie fragend auf den richtigen Kartenstoß zeigen, lassen Sie die Körnchen fallen. Werden die Kartenpäckchen zusammengefügt, bleibt das Salz auf der gemerkten Karte liegen. Beim schwungvollen Auseinanderwerfen teilen sich die Karten an der Stelle, an der das Salz liegt. Die darunter liegende Karte ist die gemerkte.

Die Verwandlung

Sicher kommen Sie einmal in die Verlegenheit, eine beliebige Karte in eine andere zu verwandeln. Das geht so:

Sie halten das mit der Rückseite nach oben zeigende Kartenspiel an den beiden Längsseiten fest. Mit einem Finger ziehen Sie die unterste Karte etwas zurück und ziehen zugleich mit der rechten Hand die vorletzte Karte aus dem Pack.

Die Täuschung

Sie täuschen mit diesem Trick ein Kartenmischen vor, das in Wirklichkeit ein dauerndes Abheben ist.

Dazu teilen Sie das Paket so, dass Sie in jeder Hand ein Päckchen halten, um es, wie es routinierte Spieler tun, durch Ineinanderstecken zu mischen.

Sie schieben daher den einen Stoß nicht gerade, sondern kreuzweise in den anderen, fassen die Außenseite der kurzen Seite und ziehen die Kartenstöße heraus.

Das wiederholen Sie mehrmals; die Täuschung des Mischens ist vollkommen. Dieser Trick wird angewandt, wenn Sie anschließend ein Kartenkunststück vorführen, das auf der richtigen Reihenfolge der Kartenwerte aufbaut.

Der Zauberlehrling

Ein Freiwilliger mischt die Karten, halbiert den Kartenpack und zieht aus einem beliebigen Stoß eine beliebige Karte, die er sich gut merkt und zuoberst auf das Paket legt, von dem er sie gezogen hat. Währenddessen nehmen Sie den anderen Kartenstoß auf und drehen – von den Zuschauern abgewandt – die

unterste Karte Ihres Stoßes so um, dass sie mit dem Bild gegen die übrigen Karten, also falsch herum, liegt.

Danach legen Sie wie selbstverständlich Ihren Kartenstoß auf das am Tisch liegende Paket. Über der gemerkten Karte liegt jetzt eine verkehrt liegende Karte.

Nehmen Sie nun den ganzen Kartenpack auf, Bildseite nach oben, und fordern Sie die Zuschauer auf, unter dem Tisch die unterste Karte des Kartenpacks zu ziehen, umzuwenden und verkehrt irgendwo in den Pack zu stecken.

Das zeigen Sie vor, ziehen die unterste Karte, drehen sie um, stecken sie aber wieder richtig und zuunterst unter den Kartenpack ein.

Ein Zuschauer dreht nun unter dem Tisch dieselbe Karte noch einmal um und steckt sie, ohne es zu wissen, richtig in den Pack. Daraufhin erklären Sie den Zuschauern, dass die verkehrt eingesteckte Karte über der gemerkten Karte liegt, und drehen die gemerkte Karte unter der verkehrt liegenden auf. Sollte die Karte von Ihrem Freiwilligen zufällig zwischen die gemerkte und die verkehrt liegende Karte eingeschoben worden sein, sagen Sie: „Sie haben sich um eine Karte geirrt. Decken Sie die nächste Karte auf.“ Das ist dann mit Sicherheit die Gemerkte.

Die Wette

Sie legen 30 Spielkarten auf den Tisch und bitten einen Freiwilligen zu sich. Diesem machen Sie folgenden Vorschlag: „Jeder von uns zieht abwechselnd beliebig viele Karten vom Stoß weg, jedoch höchstens sechs Karten auf einmal. Sieger ist, wer die letzten Karten vom Tisch nimmt. Sie können bestimmen, wer zuerst zieht.“

Gleichgültig, ob Ihr Partner oder Sie selbst den Anfang machen, immer werden Sie das Spiel gewinnen.

Das geht so:

1. Sie beginnen.

Ziehen Sie zuerst zwei Karten ab. Es bleiben 28 Karten übrig. Diese Zahl ist durch sieben teilbar. Da mehr als sechs Karten auf einmal nicht weggelegt werden dürfen, können Sie nach Ihrem Partner immer gerade so viele Karten ziehen, dass diese mit den gezogenen Karten des Partners zusammen sieben ergeben.

2. Ihr Partner beginnt.

Sie müssen versuchen, im Laufe des Spiels eine Zahl zu erreichen, die wiederum durch sieben teilbar ist. Sie machen es dann wie oben beschrieben und sind am Ende wieder Sieger.

Hokuspokus Fidibus

Ein Anwesender mischt den Kartenpack. Ein Zweiter zieht aus dem Spiel eine beliebige Karte, die er sich merkt und verdeckt vor sich auf den Tisch legt. Jetzt mischen Sie den Kartenstapel noch einmal gut durch und biegen gleichzeitig das ganze Spiel von den Übrigen unbemerkt der Länge nach durch.

Die gezogene Karte lassen Sie wieder in das Spiel stecken. Da es die einzige nicht gebogene Karte ist, ist sie sofort erkennbar. Sie zaubern sie unter viel Hokuspokus aus dem Stapel heraus.

Überraschung

Sie versprechen den Anwesenden, eine Karte unter dem Tisch hervorzuzaubern. Nachdem Sie eine Karte vom Pack heimlich auf Ihren Schoß gelegt haben, lassen Sie ein Kartenspiel mischen. Die oberste Karte sollen sich die Anwesenden gut merken.

Jetzt zeigen Sie Ihr schauspielerisches Talent. Sie stecken Kopf und Arme unter den Tisch, jammern und wehklagen, stöhnen und ächzen. Die Zuschauer müssen den Eindruck haben, dass Sie sich übermäßig anstrengen.

Währenddessen behauchen Sie unter dem Tisch Ihren Handrücken so kräftig, bis dieser feucht ist.

Endlich kommen Sie mit der Karte zurück, die Sie vorher bereithielten und fragen: „Ist es diese Karte?“

In der allgemeinen Begeisterung der Zuschauer über das missglückte Zaubern entgeht es, dass Sie jetzt den feuchten Handrücken fest auf den Kartenstoß drücken.

Mit der auf dem Handrücken haftenden Karte verschwinden Sie wieder unter den Tisch. Diesmal spielen Sie den Verzweifelten und den enttäuschten Zauberer, der an seiner magischen Kraft zu zweifeln beginnt.

Nach einiger Zeit kriechen Sie wieder unter dem Tisch hervor und zeigen die richtige Karte.

Die forcierte Karte

Dies ist ein Trick mit Schwierigkeitsgrad Nummer eins. Sie müssen ihn besonders fleißig üben. Sie erreichen mit diesem Trick, dass eine Ihnen unbekannte Person, die eine beliebige Karte zieht, eine ganz bestimmte, von Ihnen gewünschte Karte nimmt.

Sie sehen sich unbemerkt die unterste Karte des Packs an. Dann lassen Sie abheben. Die beiden Stapel nehmen Sie so auf, dass sie weiterhin getrennt bleiben, und zwar schieben Sie Ihren kleinen Finger dazwischen.

Der oberste Stapel ist der Stapel mit der gemerkten Karte. Sie befindet sich jetzt in der Mitte und ruht auf der Spitze des kleinen Fingers, während die übrigen Fingerspitzen die rechte Längsseite des obersten Paketes berühren.

Das unterste Paket liegt auf der linken Handfläche. Das Ganze wird vom Daumen zusammengehalten.

Sie fächern das obere Paket durch und schieben die Karte mit dem Daumen weiter. Währenddessen fordern Sie einen Anwesenden auf, eine beliebige Karte zu ziehen. Durch die gleichmäßige Bewegung, die durch das Auffächern entsteht, ist der Freiwillige unsicher. Jetzt stoppen Sie kurz und schieben die forcierende Karte, d. h. die Karte, die Sie aufdrängen wollen, etwas vor. Diese wird dann gezogen.

Der Kartenhut

Sie mischen die Karten so lange, bis ein Zuschauer „Halt“ ruft. Dann legen Sie das Kartenspiel in zwei Päckchen auf den Tisch. Ein Anwesender wählt ein Päckchen, merkt sich davon die unterste Karte und steckt sie in einen beliebigen Kartenstoß.

Sie nehmen Ihren Hut und zeigen vor, dass er leer ist. Der Freiwillige wirft das Kartenspiel hinein. Sie bedecken die Öffnung mit einem Tuch und schütteln den Hut tüchtig durch. Der Helfer nennt jetzt die gemerkte Karte. Daraufhin greifen Sie in den noch immer bedeckten Hut und zeigen die gewünschte Karte vor.

Lösung: Sie verwenden eine Duplikatkarte, z. B. Herz-Sieben. Diese stecken Sie unter das Hutband. Die unterste Karte des Spiels ist ebenfalls eine Herz-Sieben. Sie „mischen“, indem Sie eine Karte nach der anderen von oben abziehen, bis ein Zuschauer „Halt“ ruft. Dann legen Sie zwei Päckchen auf den Tisch. Unter einem davon liegt zuunterst die Herz-Sieben.

Sollte der freiwillige Helfer das falsche Päckchen wählen, sagen Sie: „Richtig, dieser Stoß scheidet aus.“ Sie nehmen diesen Stapel zur Seite.

Vom zweiten Stapel soll sich jetzt Ihr Helfer die unterste Karte merken, dem Publikum zeigen, wieder in die Karten stecken und gut durchmischen.

Dann zeigen Sie den Hut mit der gut verdeckten Karte vor und lassen das Kartenspiel hineinwerfen. Sie schütteln gut durch und greifen unter dem Tuch die Duplikatkarte heraus.

Der geheimnisvolle Block

Ein Zuschauer wird um ein Autogramm gebeten. Dazu reichen Sie ihm einen Schreibblock. Sie reißen die signierte Seite vom Block, stecken sie in einem Umschlag und geben sie einem Anwesenden zur Aufbewahrung. Dann lassen Sie eine Karte ziehen und ebenfalls in einen Umschlag stecken. Ein anderer Zuschauer bewahrt diesen Umschlag auf. Die beiden Personen werden aufgefordert, sich die rechte Hand zu reichen und das Kuvert mit der linken Hand auf die Brust zu legen. Währenddessen sagen Sie einen Zauberspruch, machen einige geheimnisvolle Bewegungen, lassen den Umschlag öffnen und laut vorlesen.

Darauf heißt es z. B.: „Die gezogene Karte ist die Herz-Dame.“ (Unterschrift).

Der zweite Umschlag, der jetzt geöffnet wird, enthält zum Erstaunen der Gäste tatsächlich die Herz-Dame.

Lösung: Der Schreibblock wurde selbst hergestellt. Lose Blätter werden aufeinandergelegt und in der Mitte mit einem Gummiband zusammengehalten, sodass die eine Hälfte des Blattes nach vorne fällt, die andere nach hinten. Der Freiwillige setzt seine Unterschrift also auf die untere Hälfte des Blattes, während die obere Hälfte, schon beschriftet, unsichtbar bleibt.

Die Spielkarte selbst wird forciert (s. „Die forcierte Karte“, S. 169).

Register

- Baccarat 69
- Bayerischer Tarock 57
- Besik (Bésigue) 21
 - Rubicon-Besik 23
- Binokel 24
- Black Jack 91
- Bridge 28

- Canasta 128
 - Bolivia-Canasta 137
 - Canasta zu dritt 135
 - Canasta zu fünft 135
 - Canasta zu sechst 136
 - Canasta zu viert 135
 - Canasta zu zweit 135
 - Samba-Canasta 136

- Doppelkopf 137
 - Doppelkopf mit Füchsen (Fuchsjagd) 143
 - Doppelkopf mit Tollen 143
 - Doppelkopf zu fünft 144
 - Doppelkopf zu sechst 144
 - Grand 143
 - Schiebekopf 144

- Ecarté 72
- Einundfünfzig 112

- Fachausdrücke 8
- Fünf dazu 113
- Fünfhundert 145

- Haferltarock 57
- Hindernislauf 114

- Jassspiele 124

- Klüberjass 124
- Krambambuli 148

- Mau-Mau 116

- Patiencen 96
 - Fächerpatience 99
 - Großer Napoleon 110
 - Harfe 97
 - Kartenpyramide 107
 - Kleiner Napoleon 108
 - Pyramide 106
 - Teppich 105
 - Zankpatience 100
 - Zopf 103
- Poker 76
 - High Low Poker 87
 - Jack Pots 87
 - Poker mit Joker 88

- Seven Card Stud 86
- Stud Poker 85

- Rommé 149
 - Persisches Rommé 154
 - Räuber-Rommé 152
 - Wiener Rommé (Rummy) 153

- Schafkopf 32
 - Bayerischer Schafkopf 33
 - Dreiwendsch 43
 - Wendischer Schafkopf 38
- Schlafmütze 119
- Schnapp's weg 119
- Schwarzer Peter 121
- Schwindeln 122
- Sechsendsechzig 155
 - zu dritt 158
 - zu viert 158
- Siebzehn und vier 88
 - Black Jack 91
- Skat 45
 - Aufgelegtes Spiel 57
 - Augenramschr 56
 - Bockrunde 57
 - Einfacher Ramschr 55
 - Kontra - Rekontra - Supra 55
 - Pinke 56
 - Revolution 56

- Schäfchen 56
- Spitzenramschr 56
- Spitz pass auf 122

- Tarock 57
 - Bayerischer Tarock (Haferltarock) 57
 - Österreichisches Tarock 60

- Whist 65

- Zaubern 162
 - Drei Brüder 165
 - Drei Körnchen Salz 166
 - Forcierte Karte 170
 - Geheimnisvoller Block 172
 - Gezogene Karte 162
 - Hinter dem Rücken 164
 - Hokuspokus Fidibus 169
 - Kartenhut 171
 - Täuschung 167
 - Überraschung 170
 - Verwandlung 167
 - Vier Spitzbuben 164
 - Wette 168
 - Zauberlehrling 167
- Zwicken 93
- Zwickern 159
- Zwölferr 94



Rita Danyliuk

Schafkopf und Doppelkopf

Für Anfänger
und Fortgeschrittene

Regeln und Taktik

Praktische Tipps

128 Seiten, 215 farbige Abbildungen,

11,8 x 17,0 cm, Broschur

978-3-86910-218-4

€ 12,99

Das Schafkopf-Spiel ist dem Doppelkopf sehr ähnlich. Es ist eines der ältesten deutschen Kartenspiele mit vielen Variationsmöglichkeiten, die immer mehr Menschen begeistern. Seinen Namen leitet es davon ab, dass beim Aufschreiben der Spiele eine schafkopfähnliche Zeichnung entsteht. Gespielt wird mit altdeutschem oder französischem Blatt. Dieses Buch erklärt alle Regeln leicht verständlich, Tipps & Tricks inklusive.

- Kartenspiel mit Spannung und Humor
- Tipps & Tricks verständlich erklärt
- Für Anfänger und erfahrene Spieler
- Jetzt in 3. Auflage

Die Autorin

Rita Danyliuk ist seit vielen Jahren eine erfolgreiche Autorin im Bereich Spiele und Karten, u. a. der humboldt-Bücher „1 x 1 der Kartenspiele“ und „Tart“.

Die faszinierende Vielfalt der Kartenspiele in einem Buch: Klassiker wie Bridge, Binokel, Schafkopf oder Skat, Glücksspiele wie Pokern oder Baccarat, Spiele für die ganze Familie, Patienzen und sogar kleine Zaubereien mit Karten. Mit Spielregeln, Technik, Taktik und Tipps & Tricks.

Freizeit & Hobby

Die Autorin: Rita Danyliuk ist seit vielen Jahren eine erfolgreiche Autorin im Bereich der Karten und der Spiele, u. a. der humboldt-Bücher „Schafkopf & Doppelkopf“ und „Tarot“.

Dieser Ratgeber „bringt mit Präzision und Leidenschaft einen der schönsten Zeitvertreibe unserer Spielkultur näher und muss eigentlich in jedem Familienhaushalt zu finden sein. Oder spielen Sie nicht?“
schenken.net

www.humboldt.de

ISBN 978-3-869 10-367-9



9 783869 103679 12,99 EUR (D)