

# INHALT

TITEL/ANZAHL DER SPIELER	SEITE
Vorspiel (Einleitung)	4
Rummidommi/3-12	6
Straßenschlacht/4	6
Schwarze Witwe/3-7	5
Cu Cini/4	7
Räuber-Rommé/2-5	6
Damenwahl/3-6	6
Countdown/3-5	5
Schachern/3-6	6
Seven Up/2-4	6
Seven Down/3-8	4
Doppelkopf/4	13
Kutscher-Skat/2	5
Pochen/3-6	7
Lügen-Poker/3-6	6
Orakel/3-7	5
Schwimmen/3-9	5
Bundesliga/2+	5
Mafia/2-8	7
Nullspiel/4	4
Wer zuletzt lacht.../2-7	5

# VORSPIEL

Sie haben recht! Eigentlich gibt es schon genug Bücher über Kartenspiele. Darum finden Sie in diesem Buch überwiegend originale neue oder weniger bekannte alte, aber gute Spiele aus aller Welt. Einige stammen aus England, Holland, Frankreich, Rumänien und den USA, andere wurden speziell für diese Sammlung erfunden. Wenn wir doch mal auf einen Klassiker zurückgegriffen haben, dann nur, um Ihnen eine besonders interessante Variante vorzustellen.

Alles, was Sie nun noch brauchen, sind Spielkarten und ein paar Mitspieler, mit denen Sie diese Spiele ausprobieren können. Hin und wieder benötigen Sie auch Papier und Bleistift, um die Punkte zu notieren, oder Spielgeld wie Chips, Streichhölzer, Salmis oder Herringe.

Für jedes Spiel finden Sie zunächst die ausführlichen Spielregeln und anschließend noch einmal das Wichtigste in Stichworten. Für den Fall, daß Sie im Umgang mit Kartenspielen keine Erfahrung haben, sind hier die wichtigsten Begriffe erklärt:

### ABWURFSTAPEL, ABLAGESTAPEL:

Die Karten, die ein Spieler offen ablegt, weil er sie nicht mehr gebrauchen kann.

Der Ausdruck (Karten) „auf der Hand“ ist im E. sehr un schön. Wurde generell geändert: „in der Hand“. Vgl. „einen Fächer... halten“! (Ggf. rückändern)!

1

### BEDIENEN:

Eine Karte in der gleichen Farbe wie die zuerst ausgespielte Karte spielen.

### (KARTEN-)DECK:

Der verdeckte Kartenstapel, von dem während des Spiels Karten aufgenommen werden.

### FARBE:

Beim Kartenspiel werden damit nicht die Farben Rot und Schwarz, sondern die vier Muster Karo, Herz, Pik und Kreuz bezeichnet.

### HAND-(KARTEN):

Die Karten, die ein Spieler während des Spiels in der Hand hält.

### STICH:

Die Karten, die in einer Runde ausgespielt werden. Ein Spieler spielt eine Karte aus meistens der, der den letzten Stich gewonnen hat. Der Reihenfolge nach im Uhrzeigersinn spielen auch die anderen Spieler eine Karte aus, wobei sie meist Farbe bedienen müssen. Nur wenn sie nicht bedienen können, dürfen sie eine andere Karte spielen. Den Stich gewinnt in der Regel, wer den höchsten Wert in der zuerst ausgespielten Farbe gelegt hat. Werden Trumpfkarten gespielt, gewinnt der höchste Trumpf den Stich.

### TRUMPF:

In einigen Spielen wird zu Beginn eine Farbe als Trumpffarbe festgelegt. Trumpfkarten haben bei der Entscheidung, wer ein Stich gewinnt, immer Vorrang, selbst wenn ihr Wert niedriger als die zuerst ausgespielte Stichfarbe ist.

### RANGFOLGE:

Bei den meisten Spielen beginnt die Rangfolge der Karten unten mit der Zwei und endet oben beim As. In manchen Spielen übernimmt das As auch die Rolle der niedrigsten Karte und ist dann nur 1 Punkt wert. Innerhalb der Farben lautet die Rangfolge von unten nach oben Karo, Herz, Pik, Kreuz.

### POTT:

Ein symbolischer Topf, in den die Spieler ihre Einsätze zahlen.

### HANDWERT:

Der Wert der Karten, die ein Spieler in der Hand hält.

### VORHAND:

Der Spieler, der zur Linken des Gebers sitzt und meist mit dem Spiel beginnt. Ein paar Worte zum Geben der Karten: Manch offizielle Spielregel schreibt präzise vor, ob die Karten einzeln oder in Zweier- oder Dreiergruppen zu verteilen sind. Wir haben diesen Punkt bewußt vernachlässigt, weil er für die Kartenverteilung unwichtig ist. Also mischen Sie die Karten kräftig und verteilen Sie sie, wie es Ihnen gefällt!

Zum Schluß ein Dankeschön an Alan Parr (für die Abdruckerlaubnis seines Spiels »Bundesliga«, Originaltitel: United), Martin Ebel (für die Abdruckerlaubnis seines Spiels »Schachern«, Dr. Joachim Eger (für die Regeln des römischen Spiels »Cu Cini«, Katja und Reinhard (für die nächstlangsten Doppelköpfe) und Elli (für alles übrige).

Knut-Michael Wolf

# STRASSEN-SCHLACHT

(Der Ausdruck ist unter Kartenspielern gängig! KMU) Er sollk bleiben!

Sie haben die Trümple in der Hand, denn Sie selbst entscheiden, welche Farbe Trumpf ist. Doch Ihren Mitspielern ist das gleichgültig, denn sie haben ihre eigenen Trümple. In dieser verwickelten Situation müssen Sie um jede Karte kämpfen, die Sie zum Bau Ihrer Straße brauchen, denn das ist das Ziel in diesem Spiel, das eine Mischung aus Stichspiel und Rommé ist.

### SPIELREGELN

4 Spieler  
2 x 52 Blatt ohne Joker

### VORBEREITUNG:

Gespielt wird entweder allein oder gemeinsam mit einem Partner. Der Geber mischt und teilt jedem Spieler 10 Karten aus. Die restlichen Karten werden erst später gebraucht. Nach Durchsicht seiner Karten sagt zunächst der Spieler links vom Geber an, welche Farbe er zu seiner persönlichen Trumpffarbe erklärt. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn, doch muß jeder eine andere Farbe als seine Vorgänger wählen. Der vierte Spieler kann sich also seine Trumpffarbe nicht mehr aussuchen, deshalb sollten, um die Chancen gleichmäßig zu verteilen, wenigstens vier Partien gespielt werden.

Das Ziel des Spiels besteht darin, möglichst lange Straßen, das heißt aufeinanderfolgende Karten in der Trumpffarbe auszulegen. Die einzelnen »Hausnummern« müssen in Stichen erbaufert werden. Die Straße kann bei jeder beliebigen Hausnummer beginnen und auch »um die Ecke« führen (z. B. Dame-König-As-3-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-100-101-102-103-104-105-106-107-108-109-110-111-112-113-114-115-116-117-118-119-120-121-122-123-124-125-126-127-128-129-130-131-132-133-134-135-136-137-138-139-140-141-142-143-144-145-146-147-148-149-150-151-152-153-154-155-156-157-158-159-160-161-162-163-164-165-166-167-168-169-170-171-172-173-174-175-176-177-178-179-180-181-182-183-184-185-186-187-188-189-190-191-192-193-194-195-196-197-198-199-200-201-202-203-204-205-206-207-208-209-210-211-212-213-214-215-216-217-218-219-220-221-222-223-224-225-226-227-228-229-230-231-232-233-234-235-236-237-238-239-240-241-242-243-244-245-246-247-248-249-250-251-252-253-254-255-256-257-258-259-260-261-262-263-264-265-266-267-268-269-270-271-272-273-274-275-276-277-278-279-280-281-282-283-284-285-286-287-288-289-290-291-292-293-294-295-296-297-298-299-300-301-302-303-304-305-306-307-308-309-310-311-312-313-314-315-316-317-318-319-320-321-322-323-324-325-326-327-328-329-330-331-332-333-334-335-336-337-338-339-340-341-342-343-344-345-346-347-348-349-350-351-352-353-354-355-356-357-358-359-360-361-362-363-364-365-366-367-368-369-370-371-372-373-374-375-376-377-378-379-380-381-382-383-384-385-386-387-388-389-390-391-392-393-394-395-396-397-398-399-400-401-402-403-404-405-406-407-408-409-410-411-412-413-414-415-416-417-418-419-420-421-422-423-424-425-426-427-428-429-430-431-432-433-434-435-436-437-438-439-440-441-442-443-444-445-446-447-448-449-450-451-452-453-454-455-456-457-458-459-460-461-462-463-464-465-466-467-468-469-470-471-472-473-474-475-476-477-478-479-480-481-482-483-484-485-486-487-488-489-490-491-492-493-494-495-496-497-498-499-500-501-502-503-504-505-506-507-508-509-510-511-512-513-514-515-516-517-518-519-520-521-522-523-524-525-526-527-528-529-530-531-532-533-534-535-536-537-538-539-540-541-542-543-544-545-546-547-548-549-550-551-552-553-554-555-556-557-558-559-560-561-562-563-564-565-566-567-568-569-570-571-572-573-574-575-576-577-578-579-580-581-582-583-584-585-586-587-588-589-590-591-592-593-594-595-596-597-598-599-600-601-602-603-604-605-606-607-608-609-610-611-612-613-614-615-616-617-618-619-620-621-622-623-624-625-626-627-628-629-630-631-632-633-634-635-636-637-638-639-640-641-642-643-644-645-646-647-648-649-650-651-652-653-654-655-656-657-658-659-660-661-662-663-664-665-666-667-668-669-670-671-672-673-674-675-676-677-678-679-680-681-682-683-684-685-686-687-688-689-690-691-692-693-694-695-696-697-698-699-700-701-702-703-704-705-706-707-708-709-710-711-712-713-714-715-716-717-718-719-720-721-722-723-724-725-726-727-728-729-730-731-732-733-734-735-736-737-738-739-740-741-742-743-744-745-746-747-748-749-750-751-752-753-754-755-756-757-758-759-760-761-762-763-764-765-766-767-768-769-770-771-772-773-774-775-776-777-778-779-780-781-782-783-784-785-786-787-788-789-790-791-792-793-794-795-796-797-798-799-800-801-802-803-804-805-806-807-808-809-810-811-812-813-814-815-816-817-818-819-820-821-822-823-824-825-826-827-828-829-830-831-832-833-834-835-836-837-838-839-840-841-842-843-844-845-846-847-848-849-850-851-852-853-854-855-856-857-858-859-860-861-862-863-864-865-866-867-868-869-870-871-872-873-874-875-876-877-878-879-880-881-882-883-884-885-886-887-888-889-890-891-892-893-894-895-896-897-898-899-900-901-902-903-904-905-906-907-908-909-910-911-912-913-914-915-916-917-918-919-920-921-922-923-924-925-926-927-928-929-930-931-932-933-934-935-936-937-938-939-940-941-942-943-944-945-946-947-948-949-950-951-952-953-954-955-956-957-958-959-960-961-962-963-964-965-966-967-968-969-970-971-972-973-974-975-976-977-978-979-980-981-982-983-984-985-986-987-988-989-990-991-992-993-994-995-996-997-998-999-1000-1001-1002-1003-1004-1005-1006-1007-1008-1009-1010-1011-1012-1013-1014-1015-1016-1017-1018-1019-1020-1021-1022-1023-1024-1025-1026-1027-1028-1029-1030-1031-1032-1033-1034-1035-1036-1037-1038-1039-1040-1041-1042-1043-1044-1045-1046-1047-1048-1049-1050-1051-1052-1053-1054-1055-1056-1057-1058-1059-1060-1061-1062-1063-1064-1065-1066-1067-1068-1069-1070-1071-1072-1073-1074-1075-1076-1077-1078-1079-1080-1081-1082-1083-1084-1085-1086-1087-1088-1089-1090-1091-1092-1093-1094-1095-1096-1097-1098-1099-1100-1101-1102-1103-1104-1105-1106-1107-1108-1109-1110-1111-1112-1113-1114-1115-1116-1117-1118-1119-1120-1121-1122-1123-1124-1125-1126-1127-1128-1129-1130-1131-1132-1133-1134-1135-1136-1137-1138-1139-1140-1141-1142-1143-1144-1145-1146-1147-1148-1149-1150-1151-1152-1153-1154-1155-1156-1157-1158-1159-1160-1161-1162-1163-1164-1165-1166-1167-1168-1169-1170-1171-1172-1173-1174-1175-1176-1177-1178-1179-1180-1181-1182-1183-1184-1185-1186-1187-1188-1189-1190-1191-1192-1193-1194-1195-1196-1197-1198-1199-1200-1201-1202-1203-1204-1205-1206-1207-1208-1209-1210-1211-1212-1213-1214-1215-1216-1217-1218-1219-1220-1221-1222-1223-1224-1225-1226-1227-1228-1229-1230-1231-1232-1233-1234-1235-1236-1237-1238-1239-1240-1241-1242-1243-1244-1245-1246-1247-1248-1249-1250-1251-1252-1253-1254-1255-1256-1257-1258-1259-1260-1261-1262-1263-1264-1265-1266-1267-1268-1269-1270-1271-1272-1273-1274-1275-1276-1277-1278-1279-1280-1281-1282-1283-1284-1285-1286-1287-1288-1289-1290-1291-1292-1293-1294-1295-1296-1297-1298-1299-1300-1301-1302-1303-1304-1305-1306-1307-1308-1309-1310-1311-1312-1313-1314-1315-1316-1317-1318-1319-1320-1321-1322-1323-1324-1325-1326-1327-1328-1329-1330-1331-1332-1333-1334-1335-1336-1337-1338-1339-1340-1341-1342-1343-1344-1345-1346-1347-1348-1349-1350-1351-1352-1353-1354-1355-1356-1357-1358-1359-1360-1361-1362-1363-1364-1365-1366-1367-1368-1369-1370-1371-1372-1373-1374-1375-1376-1377-1378-1379-1380-1381-1382-1383-1384-1385-1386-1387-1388-1389-1390-1391-1392-1393-1394-1395-1396-1397-1398-1399-1400-1401-1402-1403-1404-1405-1406-1407-1408-1409-1410-1411-1412-1413-1414-1415-1416-1417-1418-1419-1420-1421-1422-1423-1424-1425-1426-1427-1428-1429-1430-1431-1432-1433-1434-1435-1436-1437-1438-1439-1440-1441-1442-1443-1444-1445-1446-1447-1448-1449-1450-1451-1452-1453-1454-1455-1456-1457-1458-1459-1460-1461-1462-1463-1464-1465-1466-1467-1468-1469-1470-1471-1472-1473-1474-1475-1476-1477-1478-1479-1480-1481-1482-1483-1484-1485-1486-1487-1488-1489-1490-1491-1492-1493-1494-1495-1496-1497-1498-1499-1500-1501-1502-1503-1504-1505-1506-1507-1508-1509-1510-1511-1512-1513-1514-1515-1516-1517-1518-1519-1520-1521-1522-1523-1524-1525-1526-1527-1528-1529-1530-1531-1532-1533-1534-1535-1536-1537-1538-1539-1540-1541-1542-1543-1544-1545-1546-1547-1548-1549-1550-1551-1552-1553-1554-1555-1556-1557-1558-1559-1560-1561-1562-1563-1564-1565-1566-1567-1568-1569-1570-1571-1572-1573-1574-1575-1576-1577-1578-1579-1580-1581-1582-1583-1584-1585-1586-1587-1588-1589-1590-1591-1592-1593-1594-1595-1596-1597-1598-1599-1600-1601-1602-1603-1604-1605-1606-1607-1608-1609-1610-1611-1612-1613-1614-1615-1616-1617-1618-1619-1620-1621-1622-1623-1624-1625-1626-1627-1628-1629-1630-1631-1632-1633-1634-1635-1636-1637-1638-1639-1640-1641-1642-1643-1644-1645-1646-1647-1648-1649-1650-1651-1652-1653-1654-1655-1656-1657-1658-1659-1660-1661-1662-1663-1664-1665-1666-1667-1668-1669-1670-1671-1672-1673-1674-1675-1676-1677-1678-1679-1680-1681-1682-1683-1684-1685-1686-1687-1688-1689-1690-1691-1692-1693-1694-1695-1696-1697-1698-1699-1700-1701-1702-1703-1704-1705-1706-1707-1708-1709-1710-1711-1712-1713-1714-1715-1716-1717-1718-1719-1720-1721-1722-1723-1724-1725-1726-1727-1728-1729-1730-1731-1732-1733-1734-1735-1736-1737-1738-1739-1740-1741-1742-1743-1744-1745-1746-1747-1748-1749-1750-1751-1752-1753-1754-1755-1756-1757-1758-1759-1760-1761-1762-1763-1764-1765-1766-1767-1768-1769-1770-1771-1772-1773-1774-1775-1776-1777-1778-1779-1780-1781-1782-1783-1784-1785-1786-1787-1788-1789-1790-1791-1792-1793-1794-1795-1796-1797-1798-1799-1800-1801-1802-1803-1804-1805-1806-1807-1808-1809-1810-1811-1812-1813-1814-1815-1816-1817-1818-1819-1820-1821-1822-1823-1824-1825-1826-1827-1828-1829-1830-1831-1832-1833-1834-1835-1836-1837-1838-1839-1840-1841-1842-1843-1844-1845-1846-1847-1848-1849-1850-1851-1852-1853-1854-1855-1856-1857-1858-1859-1860-1861-1862-1863-1864-1865-1866-1867-1868-1869-1870-1871-1872-1873-1874-1875-1876-1877-1878-1879-1880-1881-1882-1883-1884-1885-1886-1887-1888-1889-1890-1891-1892-1893-1894-1895-1896-1897-1898-1899-1900-1901-1902-1903-1904-1905-1906-1907-1908-1909-1910-1911-1912-1913-1914-1915-1916-1917-1918-1919-1920-1921-1922-1923-1924-1925-1926-1927-1928-1929-1930-1931-1932-1933-1934-1935-1936-1937-1938-1939-1940-1941-1942-1943-1944-1945-1946-1947-1948-1949-1950-1951-1952-1953-1954-1955-1956-1957-1958-1959-1960-1961-1962-1963-1964-1965-1966-1967-1968-1969-1970-1971-1972-1973-1974-1975-1976-1977-1978-1979-1980-1981-1982-1983-1984-1985-1986-1987-1988-1989-1990-1991-1992-1993-1994-1995-1996-1997-1998-1999-2000-2001-2002-2003-2004-2005-2006-2007-2008-2009-2010-2011-2012-2013-2014-2015-2016-2017-2018-2019-2020-2021-2022-2023-2024-2025-2026-2027-2028-2029-2030-2031-2032-2033-2034-2035-2036-2037-2038-2039-2040-2041-2042-2043-2044-2045-2046-2047-

~~Ein~~ Sobald jeder Spieler nur noch zwei Karten ~~bei~~ der Hand hält, werden erneut an jeden 8 Karten vom Reststapel ausgeteilt. Diese Prozedur wiederholt sich später ein weiteres Mal, bis der Reststapel verbraucht ist.

**ABRECHNUNG:**

Sobald der letzte Stich vom Tisch ist, baut jeder Spieler aus den erbeuteten Trumpf-Karten seine Straße zusammen. Dabei darf jeder Wert nur einmal verwendet werden. (Wer beispielsweise ein Trumpf-As besitzt, muß das zweite Trumpf-As beiseite legen.) Je lückenloser die Straße ist, desto besser wird sie bewertet. Eine einzelne Karte bringt 1 Punkt, zwei zusammenhängende 11 + 2 = 3 Punkte, drei zusammenhängende 11 + 2 + 3 = 6 Punkte usw.

Beispiel: Die Straße 5/6 8/9/10 Dame/König/As/2/3 wird mit 1 + 2 + 1 + 2 + 3 + 1 + 2 + 1 + 4 + 5, insgesamt also 24 Punkten gutgeschrieben. Wer nach mehreren Partien die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat, gewinnt das Spiel. Wird im Team gespielt, werden die Punkte beider Partner addiert, und das Team mit dem besten Endstand gewinnt.

**IN STICHWORTEN:**

4 Spieler (allein oder als Partner)  
2 x 52 Blatt  
Je Spieler 10 Karten ausgeben.  
Wenn im Spielverlauf die Handkarten auf 2 heruntergespielt sind, weitere 8 ausgeben (bis alle Karten verbraucht sind). Jeder Spieler wählt persönlichen Trumpf. Gespielt wird in Stichen. Höchste Karte gewinnt den Stich. Wer eigenen Trumpf anspielt, gewinnt automatisch, wenn nicht von anderem Spieler in dessen Trumpf überboten wird. Gewonnene eigene Trumpfe werden zur Straße zusammengebaut. Bewertung nach dem Schema 1 + 2 + 3 + 4 + ... für zusammenhängende Karten.

**SCHWARZE WITWE**

**G**lück in der Liebe - Pech im Spiel! Das bekommen Sie hautnah zu spüren. Je mehr Herzen Sie gewinnen, desto größer wird Ihre Chance, dieses Spiel zu verlieren. Hüten Sie sich vor allem vor der Schwarzen Witwe! Wenn Sie in ihre Hände geraten, ist es schlecht um Sie bestellt. Eine winzige Chance allerdings bleibt Ihnen noch: Gehen Sie aufs Ganze und spielen Sie Casanova! Wenn Sie alle Herzen gewinnen und auch das der Schwarzen Witwe erobern, sind Sie der strahlende Sieger. Aber diese Tour werden Ihnen die Mitspieler schon vermessen!

**SPIELREGELN**

3 bis 7 Spieler  
52 Blatt ohne Joker

**VORBEREITUNG:**

Um die Karten gleichmäßig verteilen zu können, entfernen Sie zunächst einige Karten aus dem Deck, und zwar beim Spiel zu driff eine Zwei, zu fünf zwei Zweier, zu sechst drei Zweier und eine Drei, zu siebt drei Zweier. Alle Herz-Karten müssen im Spiel bleiben. Die übrigen Karten werden gemischt und restlos ausgegeben. Nachdem alle Spieler ihr Blatt durchgesehen haben, gibt jeder drei Karten an seinen Nachbarn zur Linken ab - eine gute Gelegenheit, ungünstige Karten loszuwerden. Natürlich darf man erst dann die drei vom rechten Nachbarn zugeschobenen Karten aufnehmen, nachdem man selbst Karten abgegeben hat.

**SPIELABLAUF:**

Der Spieler links vom Geber spielt als erster eine Karte aus. Die übrigen folgen im Uhrzeigersinn und müssen bedienen. Wer nicht bedienen kann, wirft eine beliebige Karte ab. Trümpe gibt es in diesem Spiel nicht. Der Spieler der höchsten Karte in der ausgespielten Farbe erhält den Stich. Dabei gilt die Zwei als niedrigster, das As als höchster Wert. Wer den Stich gewonnen hat, spielt als erster zum nächsten Stich aus. Ziel des Spiels ist, möglichst wenig Herz-Karten und schon gar nicht die Pik-Dame, die »Schwarze Witwe«, zu gewinnen. Die Pik-Dame bringt ihrem Besitzer bei Spielende 13, jede Herz-Karte 1 Minuspunkt. Sobald ein Spieler nach mehreren Partien 100 Minuspunkte erreicht hat, ist das Spiel zu Ende. Gewonnen hat der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten. Wenn Sie das Risiko lieben, haben Sie eine Chance, Ihr Punktekonto aufzubessern: Gewinnen Sie alle Herz-Karten und die Pik-Dame; dann - und nur dann - erhalten Sie 26 Pluspunkte gutgeschrieben!

**IN STICHWORTEN:**

3-7 Spieler  
52 Blatt  
Bei 3, 5, 6 oder 7 Spielern 1, 2, 4 oder 3 Karten entfernen (nur Zweier und Dreier, niemals Herz-Karten). Karten mischen und vollständig ausgeben. Vor Spielbeginn gibt jeder ~~10~~ Karten an den linken Nachbarn. Ausgespielte Farbe muß bedient werden, sonst andere Farbe abwerfen. Jede Herz-Karte = 1 Minuspunkt, Pik-Dame = 13 Minuspunkte. Spielende bei 100 Minuspunkten eines Spielers.

**CU CINI**

**K**aufen Sie, solange Sie die Wahl haben! Wenn das Angebot erst knapp wird und Ihnen das passende Kleingeld fehlt, müssen Sie selbst das Lager aufstocken. In diesem rumänischen Spiel sind die Karten Ware und Zahlungsmittel zugleich.

M.H. Ist die Schreibweise (1+2=) 3 Punkte die richtigere?

1k

↓  
H 2) =  
H 3) =

1 (7x):  
= bis-Stich

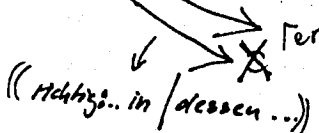
22 730

1n  
1n  
1n

((die Zwei))

1y

((Diese Korr. ok? Bitte prüfen!))



1n  
1n  
H3

# Film 2a

## SPIELREGELN

4 Spieler (je 2 als Partner)  
52 Blatt ohne Joker

### VORBEREITUNG:

Je zwei gegenüberstehende Spieler bilden ein Team. Der Kartengeber mischt und teilt jedem Spieler vier Karten aus. Der Spieler links vom Geber (nur er!) hat die Wahl, ob er seine Karten behält - er muß es, wenn er einen Buben auf der Hand hat - oder obersie offen auf den Tisch legt und sich vier neue Karten geben läßt. Behält er die Karten, legt der Geber die vier nächsten Karten vom Stapel offen auf den Tisch. Befindet sich ein Bube dabei, wird er unter den Stapel gelegt und dafür eine andere Karte aufgedeckt. Tauchen mehrere Buben auf, werden sie verteilt in den Stapel zurückgesteckt.

Die Farben der Karten spielen in diesem Spiel keine Rolle, allein die Werte sind von Bedeutung. Das As zählt 1, die übrigen Zahlenkarten entsprechen ihrem aufgedruckten Wert. Dabei haben Karo-10 und Kreuz-2 zusätzlich eine besondere Bedeutung: Sie sind die »Guten«; für jede dieser Karten wird bei Spielende ein Punkt gutgeschrieben. Eine besondere Funktion haben auch die vier Buben, die quasi als Trumpfkarten eingesetzt werden.

### SPIELABLAUF:

Der Spieler links vom Geber beginnt, die übrigen folgen im Uhrzeigersinn.

Wenn Sie an der Reihe sind, versuchen Sie, mit einer Ihrer Handkarten eine oder mehrere Karten vom Tisch zu erbeuten. Einen König können Sie nur mit einem König, eine Dame nur mit einer Dame nehmen. Zahlenkarten gewinnen Sie mit gleichwertigen Zahlenkarten (einschließlich As).

Sie haben aber auch die Möglichkeit, mit einer einzigen Karte mehrere Zahlenkarten an sich zu bringen, wenn ihre Summe dem Wert Ihrer Handkarte entspricht.

Beispiel: ~~hat~~ der Hand haben Sie eine Vier, eine Neun, eine Zehn und einen König. Auf dem Tisch liegen eine Vier, eine Fünf, ein As und ein König. In dieser Situation können Sie folgende Karten erbeuten:

1. den König mit Ihrem König,
2. die Vier mit Ihrer Vier,
3. Vier und Fünf mit Ihrer Neun,
4. Vier, Fünf und As mit Ihrer Zehn.

Natürlich können Sie nur eine dieser vier Möglichkeiten ausnutzen, wenn Sie an der Reihe sind.

Haben Sie ein ~~hat~~ Buben ~~hat~~ der Hand, können Sie damit alle Karten vom Tisch »wischen«, ohne Rücksicht auf ihren Wert.

Die erbeuteten Karten und die Karte, mit der Sie die anderen genommen haben, legen Sie auf Ihren Ablagestapel, der auch Ihrem Team-Partner gehört.

Wenn Sie keine Karten nehmen können, weil der Tisch leer ist oder Sie nichts Passendes auf der Hand haben, müssen Sie eine ihrer Handkarten auf den Tisch legen. Dadurch kann die Zahl der Tischkarten auch vier überschreiten. Müßten Sie sogar einen Buben legen, weil das Ihre letzte Karte war und der Tisch leer ist, geht der Bube »brunzen«: Er bleibt bis zum nächsten Wischen oder bis zum Schluß des Spiels liegen.

Nachdem der Geber seine letzte Karte ausgespielt hat, teilt er jedem Spieler vier neue aus. Insgesamt wird dreimal ausgeteilt. Auf dem Tisch allerdings werden nur beim ersten mal Karten aufgedeckt. Wer als letzter Karten vom Tisch erbeutet, erhält auch alle bei Spielende dort verbliebenen Karten.

### GEWINNPUNKTE:

Nach Spielende werden 5 Punkte vergeben. Die Mannschaft, die mehr als 26 Karten auf ihrem Ablagestapel hat, erhält 2 Punkte. Haben beide Teams 26 Karten, werden die Punkte geteilt. Die Partei, die mehr als 6 Kreuz-Karten besitzt, gewinnt einen weiteren Punkt. Und schließlich erhalten die Teams noch je einen Punkt, wenn sie die Karo-10 oder die Kreuz-2 besitzen.

Werden mehrere Partien hintereinander gespielt, sollte die Zahl der Spiele ein Vielfaches von 4 sein (also 4, 8, 12 usw.), um die Chancen gleichmäßig zu verteilen.

Da Sie mit einem Partner zusammenspielen, sollten Sie vor dem Spiel eine Zeichensprache vereinbaren, mit der Sie sich über den Besitz besonderer Karten (z. B. der »Guten«) verständigen. Sie können sich zublinzeln, am Ohr zupfen, in der Nase bohren, kurz irgend etwas tun, was den Gegnern, die Sie natürlich beobachten, nicht sofort ins Auge fällt.

### IN STICHWORTEN:

4 Spieler (je 2 als Partner)  
52 Blatt

Je Spieler ~~hat~~ Karten ausgeben. Vorhand kann wählen, ob er seine auf den Tisch legt (nicht, wenn er einen Buben hat) und dafür ~~hat~~ neue bekommt; sonst werden ~~hat~~ vom Stapel offen auf den Tisch gelegt.

Ziel: möglichst viele Tischkarten erbeuten. König nimmt König, Dame nimmt Dame, Zahl nimmt gleiche Zahl (As = 1) oder mehrere Karten, deren Summe der Zahl entspricht. Bube erbeutet alle Tischkarten. Wer nicht erbeuten kann, legt eine Karte auf den Tisch. Hat jeder ~~hat~~ Karten ausgespielt, werden erneut je Spieler ~~hat~~ Karten ausgegeben (insgesamt dreimal).

Punktverteilung je Team:

- 2 Punkte für mehr als 26 Karten,
- 1 Punkt für mehr als 6 Kreuz-Karten,
- 1 Punkt für Karo-10,
- 1 Punkt für Kreuz-2.

MS

Xu

Xu

len  
Xu

ausgelegt. |m

H 4

H 4  
H 4

ts

H 4

H 4

ts

# Film 3

## RÄUBER-ROMMÉ

Vorsicht, hier wird herumgeräubert! Was einmal auf dem Tisch liegt, ist der Habbgier der Mitspieler schutzlos ausgeliefert! Keine Straße und kein Satz ist vor ihnen sicher. Und das alles nur, weil sie das, was sie ~~hat~~ der Hand haben, möglichst schnell loswerden wollen. Denn wer als erster »blank zieht«, hat gewonnen. Von den zahlreichen Rommé-Spielarten ist dies zweifellos die interessanteste Variante.

### SPIELREGELN

2 bis 5 Spieler  
2 x 52 Blatt und 2 Joker

### VORBEREITUNG:

Zunächst spielen Sie nach den normalen Rommé-Regeln: Die Karten werden gemischt und reihum verteilt, bis jeder Spieler 13 Karten ~~hat~~ der Hand hält. Die übrigen Karten werden verdeckt als Stapel auf den Tisch gelegt.

Ziel des Spiels ist, als erster seine Karten loszuwerden. Dabei dürfen die Karten nur in Form von »Straßen« oder »Sätzen« abgelegt werden. Ein »Satz« sind drei oder vier Karten eines Wertes in unterschiedlicher Farbe (z. B. Kreuz-7, Pik-7, Herz-7, Karo-7).

Eine »Straße« besteht aus mindestens drei direkt aufeinanderfolgenden Werten derselben Farbe (z. B. Karo-7, -8, -9); »Eckstraßen« sind erlaubt (z. B. Herz-König, -As, -2).

### SPIELABLAUF:

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt; die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, sieht seine Karten durch, ob er eine oder mehrere Sätze oder Straßen auslegen kann. Nur wenn das nicht möglich ist und er im späteren Spielverlauf - auch nicht an bereits ausgelegte Karten anlegen kann, muß er eine Karte vom Stapel ziehen, darf dann aber in dieser Runde nichts weiter unternehmen.

Einen Ablagestapel gibt es in dieser Version des Räuber-Rommé nicht. Wer also immer nur Karten aufnimmt, ohne auslegen zu können, braucht bald drei Hände, um all seine Karten halten zu können.

Die erste Auslage jedes Spielers muß mindestens 30 oder 40 Punkte (je nach Vereinbarung) betragen, wobei sich die Punktzahl aus mehreren Straßen oder Sätzen zusammensetzen kann. Die ~~Nummern~~ Karten zählen entsprechend ihrem Aufdruck 2 bis 10 Punkte; Bube, Dame und König sind jeweils 10 Punkte wert. Das As zählt 1 Punkt, wenn es den unteren Wert einer Straße bildet (z. B. in der Folge Kreuz-As, -2, -3), sonst immer 11 Punkte (auch in Eckstraßen). Der Joker kann für jede beliebige Karte eingesetzt werden und nimmt immer den entsprechenden Punktwert an.

Sobald ein Spieler seine erste Auslage gemacht hat, kann er auch Karten an ausgelegten Straßen und Sätzen anlegen. Das Besondere am Räuber-Rommé: Sie können, wenn Sie dadurch Handkarten loswerden (und nur dann!) alle ausgelegten Straßen und Sätze (also auch die der anderen Spieler) umgruppieren, auflösen und neu bilden, vorausgesetzt, alles, was auf dem Tisch liegt, bleibt dort liegen und bildet am Ende wieder gültige Kombinationen aus mindestens drei Karten.

Joker können gegen die Karten, an deren Stelle sie eingesetzt wurden, ausgetauscht werden. Sie müssen aber sofort wieder ausgelegt werden, können also nicht von einem Spieler zu seinen Handkarten genommen werden.

Dieses Ausräubern der ausgelegten Kombinationen kann Zeit kosten. Um das Spiel nicht zu langatmig werden zu lassen, sollten Sie vereinbaren, daß jeder Spieler seinen Spielzug in ein oder zwei Minuten beendet haben muß. Sobald ein Spieler seine letzte Handkarte abgelegt hat, ist das Spiel zu Ende. Die Karten, die die übrigen Spieler noch ~~hat~~ der Hand halten, werden ihnen als Minuspunkte angeschrieben. Dabei zählt das As immer 11, der Joker 20 Punkte, die übrigen Karten wie oben beschrieben. In einer verschärften Form der Abrechnung erhält außerdem der Sieger die Summe aller Minuspunkte seiner Mitspieler als Pluspunkte gutgeschrieben.

Wer nach mehreren Partien den besten Punktestand vorzeigen kann, ist Sieger.

### IN STICHWORTEN:

2-5 Spieler  
2 x 52 Blatt + 2 Joker  
Jeder Spieler erhält 13 Karten.  
Handkarten werden zu Straßen oder Sätzen ausgelegt.  
Straße = 3 oder mehr direkt aufeinanderfolgende Werte einer Farbe.  
Satz = 3 oder 4 Karten eines Wertes in unterschiedlicher Farbe. Erste Auslage mindestens 30 (oder 40) Punkte.  
Bube, Dame, König = 10 Punkte, Zwei bis Zehn = 2-10 Punkte, As = 11 Punkte (am Anfang einer Straße nur 1 Punkt), Joker = Punkte der ersetzten Karte.  
Nach Erstauslage ~~hat~~ An- und Umlegen erlaubt. Bedingung: alle ausgelegten Karten (auch Joker!) bleiben auf dem Tisch. Wer nicht aus- oder anlegen kann, nimmt eine Karte vom Stapel, ohne eine andere abzulegen.  
Spielende, wenn ein Spieler keine Handkarten mehr hat. Übrige Spieler erhalten Minuspunkte für Handkarten (As = 11, Joker = 20, übrige Karten wie oben).

## DÄMENWÄHL

Setzen Sie auf Ihre Lieblingsdame und hoffen Sie, daß sie Ihnen den Einsatz zurückzahlt. Wohlhabende Damen sind die begehrtesten, und nur wer Glück hat, führt die reiche Braut nach Hause. Doch wenn die bösen Buben nicht im Spiel sind, ist ihre Werbung ganz umsonst.

### IN STICHWORTEN:

3-6 Spieler  
2 x 52 Blatt  
Je Spieler 20 Pfennig Spielgeld.  
Aus dem 1. Spiel 4 Damen herauslegen. Das 2. Spiel mischen und restlos austeilern; Kartengeber erhält doppelte Anzahl, spielt aber nur mit einem Stapel. Den 2. Stapel kann ein anderer Spieler kaufen.  
Jeder setzt 1 Pfennig auf eine Dame und 1 Pfennig in den Pott. Angefangen beim Karo-As werden die Karten aufsteigend nach Farben sortiert abge-

legt. Fehlt eine Folgekarte, wird die Farbe gewechselt, ebenso nach Ausspielen des Königs. Wer die Dame ablegt, kassiert den Einsatz auf dieser Dame, wer die letzte Karte spielt, gewinnt den Pott.

### SPIELREGELN

3 bis 6 Spieler  
2 x 52 Blatt ohne Joker  
Spielgeld (Pfennig)

### VORBEREITUNG:

Jeder Spieler erhält ein Spielkapital von 20 Pfennig.

Aus einem der beiden Kartenspiele werden die vier Damen herausgesucht und offen auf dem Tisch ausgelegt. Die restlichen Karten spielen nicht mit.

Das andere Kartenspiel wird gemischt und vollständig ausgeteilt, wobei der Geber sich selbst immer ~~zwei~~ Karten gibt, aus denen er zwei Stapel bildet. Wenn bei dieser Verteilung manche Spieler eine Karte mehr als die anderen bekommen, so müssen sie diesen kleinen Nachteil, der in späteren Partien auch die anderen Spieler trifft, in Kauf nehmen.

Jeder Spieler zahlt ~~zwei~~ Pfennig in einen gemeinsamen »Pott« und setzt einen weiteren Pfennig auf eine Dame seiner Wahl.

Der Geber nimmt einen seiner beiden Kartens Stapel auf und sieht ihn durch. Gefallen ihm die Karten nicht, legt er sie verdeckt zurück und nimmt den anderen Stapel, mit dem er nun spielen muß, selbst wenn diese Karten schlechter sind als die ersten.

Behält er die ersten Karten, kann einer der anderen Spieler dem Geber den zweiten Kartens Stapel für ~~zwei~~ Pfennig abkaufen und dafür seine eigenen Karten ablegen.

In jedem Fall bleibt ein Kartenstapel auf dem Tisch und spielt im weiteren Spielverlauf keine Rolle mehr.

Die Rangfolge der Karten reicht vom As (niedrigster Wert) bis zum König (höchster Wert).

### SPIELABLAUF:

Wer die niedrigste Karo-Karte ~~hat~~ der Hand hält, beginnt. Er legt das Karo-As (oder, wenn es sich im Reststapel befindet, die Karo-Zweil) auf den Tisch. Wer die nächsthöhere Karo-Karte besitzt, legt sie darauf. Auf diese Weise bildet sich eine lückenlose Kartenfolge vom Karo-As an aufwärts.

Sobald ein Wert in dieser Kartenfolge fehlt, weil er im Reststapel auf dem Tisch liegt, wechselt der Spieler, der die letzte Karte legen konnte, die Farbe. Er spielt die niedrigste Karte, die er in einer der anderen Farben ~~hat~~ der Hand hält, aus. Dabei bleibt es ihm überlassen, welche Farbe er wählt.

Das Spiel läuft dann wie bisher mit dieser zweiten Farbe weiter, bis zur dritten und schließlich zur vierten Farbe gewechselt wird. Wer eine Dame ausspielen konnte, kassiert den Einsatz, der auf der entsprechenden Dame auf dem Tisch liegt.

Wer einen König, die letzte Karte einer Farbe, ausspielt, wechselt die Farbe und legt sofort seine niedrigste Karte in der neuen Farbe aus. Wer seine letzte Karte ablegen kann, kassiert den Pott.

Einsätze, die nicht eingesammelt werden konnten, weil niemand die entsprechende Dame ausspielen konnte, bleiben für das nächste Spiel stehen. Endet das Spiel vorzeitig, weil die benötigten Folgekarten im Reststapel liegen und niemand seine Handkarten ablegen kann, so bleibt auch der Pott stehen. Diese Situation wird beim Spiel zu dritt ~~und~~ ~~viert~~ öfter als beim Spiel zu fünft oder sechst eintreten.

Wer nach einer vorher vereinbarten Spieldauer die meisten Pfennige besitzt, gewinnt.

Hand

Hand

kein Satz, wenn überhaupt, kann einen ste vorher!

Hand

Zahlen

Hand

(was ist damit gemeint?)  
(wird durch Ergänzung der Spielregel erklärt.)

die Karten einzeln  
↑  
H1 (oh? ja!)

H sind JA

MS

H1

H1

H1

H1 oder

Natürlich kann die Dame erst dann abgelegt werden, wenn zuvor der Bube ausgespielt wurde.

Bevor das Spiel nun beginnt, zahlt jeder Spieler 1 Pfennig in einen gemeinsamen »Pott« und setzt einen weiteren Pfennig auf eine Dame seiner Wahl.

# COUNTDOWN

Welch ein Gefühl, wenn man seine Strafe endlich abgesehen, seine Minuspunkte endlich heruntergespielt hat! Da tut man schon mal des Guten zuviel und stellt plötzlich mit Schrecken fest, daß man zu hoch gewonnen hat! Dann helfen nur noch schlechte Karten zum Sieg!

## SPIELREGELN

3 bis 5 Spieler  
32 Blatt

## VORBEREITUNG:

Für jeden Spieler werden auf einem Blatt Papier je nach vorgesehener Spieldauer 20 oder 30 Minuspunkte notiert. Der Geber mischt und teilt jedem Spieler 5 Karten aus. Die weiteren Karten werden verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Von den restlichen Karten wird die oberste aufgedeckt und bestimmt die Trumpffarbe.

Anfangen beim Spieler links vom Geber entscheidet jeder nach Durchsicht seiner Karten, ob er spielt. Wer wenigstens einen Stich zu gewinnen glaubt, sagt: 'ich spiele!'. Wer sich keine Chancen auf einen Stich ausrechnet, kann passen oder die Reservekarten vom Tisch aufnehmen und sein eigenes Blatt dafür ablegen. Mit diesen neuen Karten muß in jedem Fall gespielt werden, selbst wenn sie schlechter als das ursprüngliche Blatt sind. Sobald ein Spieler die Reservekarten aufgenommen hat, haben die übrigen nur noch die Wahl zu spielen oder zu passen.

Der Geber selbst hat keine Wahl: Er muß spielen, es denn, alle anderen Spieler haben gepaßt (in diesem Fall werden die Karten in ein Korbchen gesammelt und neu verteilt). Der Geber darf jedoch als einziger die aufgedeckte Trumpfkarte gegen eine seiner Handkarten austauschen. Sobald feststeht, wer mitspielt, beginnt der Stich.

## SPIELABLAUF:

Vorhand loder, wenn er gepaßt hat, einer der nächsten Spieler! spielt die erste Karte aus. Die übrigen müssen Farbe bedienen. Wer nicht bedienen kann, muß mit einer Trumpfkarte stechen. Nur wenn auch das nicht möglich ist, darf eine beliebige Karte abgeworfen werden. Wer die höchste Karte ausgespielt hat, gewinnt den Stich und spielt die nächste Karte aus. Das As ist der höchste, die Sieben der niedrigste Wert.

## ABRECHNUNG:

Am Ende einer Partie wird das Punktekonto jedes Spielers um die Anzahl seiner gewonnenen Stiche reduziert. Wer keinen Stich gewonnen hat, dessen Kontostand wird um fünf Punkte erhöht. Das gilt aber nicht für die Spieler, die vor Spielbeginn gepaßt haben. Das Ziel des Spiels besteht darin, sein Punktekonto genau auf Null zu bringen. Wer nur noch einen Minuspunkt hat, darf nur einen Stich erbeuten, will er das Spiel gewinnen. Erzielt er zwei oder mehr Stiche, steigt sein Konto über Null. Aus diesem Dilemma kann er sich nur retten, wenn er anschließend in einem Spiel kein Stich gewinnt und dafür fünf Strafpunkte kassiert. Der erste Spieler, der genau null Punkte vorweisen kann, gewinnt die Partie.

## IN STICHWORTEN:

3-5 Spieler  
32 Blatt  
Jeder Spieler erhält 20 oder 30 Minuspunkte.  
Je Spieler 5 Karten ausgeben, 5 Reservekarten auf den Tisch.  
Oberste Karte vom Reststapel bestimmt die Trumpffarbe. Jeder entscheidet, ob er spielt oder paßt oder Reservekarten aufnimmt. Geber muß spielen, darf aber Trumpfkarte aufnehmen. Gespielt wird in Stichen. Es muß bedient oder getrumpt werden. Die Anzahl gewonnener Stiche reduziert das Punktekonto. 0 Stiche erhöhen das Konto um 5. Spielziel: Genau 0 Punkte erreichen.

# SCHACHERN

Hier geht es zu wie auf einem orientalischen Basar. Verkaufen Sie Ihre Karten an den Meistbietenden und feilschen Sie um den Preis. Wenn er nicht genug zahlt, dann werfen Sie die Karte lieber weg. Jeder versucht, möglichst wertvolle Kartenkombinationen zu günstigen Preisen einzukaufen. Dummerweise muß er aber auch in jeder Runde eine seiner Karten anbieten. Es ist schon bitter, wenn auf diese Weise ein gutes Blatt wieder zerstört wird.

## SPIELREGELN

3 bis 6 Spieler  
32 Blatt (wenn 3 oder 4 spielen)  
52 Blatt (wenn 5 oder 6 spielen)

## VORBEREITUNG:

Für jeden Spieler wird auf einem Blatt Papier ein Konto mit 100 Spielmark (SM) eingerichtet. Wenn Sie Spielgeld zur Hand haben, können Sie natürlich auch das verwenden. Die Karten werden gemischt und an jeden Spieler vier ausgegeben. Der Rest kommt verdeckt als Stapel auf den Tisch. Jede einzelne Karte ist 10 SM wert, wird aber wertvoller, wenn sie mit anderen Karten kombiniert werden kann. Gewinnbringende Kombinationen sind Karten gleicher Werte (z. B. 2 Buben, 3 Assel oder aufeinanderfolgende Werte in der gleichen Farbe (z. B. Herz-8, -9, -10). Je länger eine Folge ist, desto wertvoller sind ihre einzelnen Karten. Wieviel die einzelnen Kombinationen einbringen, entnehmen Sie bitte der folgenden Tabelle:

## TABELLE DER KARTENWERTE IN KOMBINATIONEN!

### Ranggleiche Karten (z. B. 2 Buben, 3 Assel):

1 Karte	= 10 SM
2 Karten je	12 SM = 24 SM
3 Karten je	15 SM = 45 SM
4 Karten je	20 SM = 80 SM
2 x 4 Karten je	30 SM = 240 SM
3 x 4 Karten je	50 SM = 600 SM
4 x 4 Karten je	80 SM = 1280 SM

## Aufeinanderfolgende Karten gleicher Farbe!

1 Karte	= 10 SM
2 Karten je	12 SM = 24 SM
3 Karten je	15 SM = 45 SM
4 Karten je	20 SM = 80 SM
5 Karten je	25 SM = 125 SM
6 Karten je	30 SM = 180 SM
7 Karten je	35 SM = 245 SM
8 Karten je	40 SM = 320 SM
2 x 8 Karten je	80 SM = 1280 SM

## Zusätzlich beim 52-Blatt-Spiel:

9 Karten je	45 SM = 405 SM
10 Karten je	50 SM = 500 SM
11 Karten je	55 SM = 605 SM
12 Karten je	60 SM = 720 SM
13 Karten je	65 SM = 845 SM
2 x 13 Karten je	130 SM = 3380 SM

## SPIELABLAUF:

Der Kartengeber beginnt das Spiel. Er deckt eine seiner Karten auf und bietet sie zum Kauf an. Reihum können die Mitspieler nun Angebote machen. Niemand ist gezwungen mitzubieten. Wer aus der Biertunde aussteigt, kann später wieder einsteigen. Steht das Höchstgebot, so kann der Kartenanbieter es akzeptieren oder ablehnen. Nennt er dabei einen Betrag, für den er bereit wäre zu verkaufen, so ist er daran gebunden und darf bei erkennbarem Interesse des Meistbietenden seine Forderung nicht noch höher schrauben.

Wechselt die Karte zum vereinbarten Kaufpreis den Besitzer, so werden auf dem Konto bei Käufer und Verkäufer die entsprechenden Kontoänderungen notiert. Findet die Karte keinen Käufer, wird sie unter den Stapel der noch nicht verteilten Karten gelegt.

In jedem Fall hat der Kartenanbieter anschließend das Recht, sich für 10 SM sofort eine neue Karte vom verdeckten Stapel zu kaufen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Auch er muß eine seiner Karten anbieten, selbst wenn er dadurch eine günstige Kombination auseinanderreißen muß. Es ist deshalb vorteilhaft, immer eine unbedeutende Spielkarte in der Hand zu halten.

Wer kein Geld mehr auf seinem Konto hat, kann nicht mehr mitbieten.

## ABRECHNUNG:

Nach fünf Runden wird der Sieger ermittelt. Dabei wird zunächst der Wert der Karten anhand der Tabelle festgestellt. Jede Karte kann nur einer Kombination zugeordnet werden, auch wenn sie in verschiedene Bilder paßt.

Zum Kartenwert wird anschließend der Kontostand addiert. Wer die höchste Summe erreicht, gewinnt.

## IN STICHWORTEN:

3-6 Spieler  
32 Blatt (3, 4 Spieler) oder  
52 Blatt (5, 6 Spieler)  
Je Spieler 100 Spielmark Guthaben.  
Je Spieler 4 Karten ausgeben.  
Der Kartengeber beginnt. Wer an der Reihe ist, bietet eine seiner Karten dem Meistbietenden zum Kauf an. Verkäufer kann Mindestpreis festsetzen. Wird die Karte nicht verkauft, wandert sie unter den Stapel. Verkäufer kann für 10 SM neue Karte vom Stapel kaufen. Nach 5 Runden Abrechnung: Kartenwerte laut Tabelle + Kontostand.

*H*  
*2. St. 5 sei*  
*daß Geber*  
*in jedem*  
*Spiel, wenn*  
*nicht, gibt*  
*er von*  
*seiner*  
*ein für kann*  
*nicht alle*  
*spielen.*

*2*

*H5*

*H1*

*len*  
*H5*  
*13*

*⊗ ... (in diesem Fall sammelt er die Karten ein, mischt und teilt sie neu aus).*

*a*

# SEVEN UP

Ist die Sieben Ihre Glückszahl? Dann versuchen Sie mal, sieben Punkte zu sammeln, denn dann haben Sie dieses Spiel gewonnen. Die Punkte erhalten Sie nicht nur für bestimmte Karten in gewonnenen Stichen, sondern schon für die Zuteilung am Anfang des Spiels. Es gehört also schon ein bißchen Glück dazu, die Glückszahl zu erreichen.

## SPIELREGELN

2 bis 4 Spieler  
52 Blatt

## VORBEREITUNG:

Sie können allein oder zusammen mit einem Partner spielen. Die Teams bleiben das ganze Spiel über unverändert.

Der Kartengeber mischt und teilt jedem Spieler zweimal ~~dre~~ Karten aus, insgesamt also ~~acht~~ <sup>sechs</sup>. Die nächste Karte vom Stapel wird aufgedeckt, sie soll die Trumpffarbe bestimmen. Der Spieler links vom Geber (nur er!) kann zu dieser Trumpfkarte »stehen«, sie also akzeptieren, oder aber den Geber um eine neue Karte »bitten«.

»Steht« der Spieler zur Karte, wird die Farbe Trumpffarb und das Spiel beginnt. »Bittet« er, kann der Geber die Bitte ablehnen; dann allerdings bekommt der bittende Spieler ~~ein~~ <sup>zwei</sup> Punkte gutgeschrieben. (Sollte er »dadurch«, ~~7~~ <sup>7</sup> Punkte erreichen, darf der Geber die Bitte nicht ablehnen!)

Akzeptiert der Geber die Bitte, wird die Karte beiseite gelegt. Jeder Spieler erhält ~~zwei~~ <sup>zwei</sup> weitere Karten, die noch nicht aufgenommen werden dürfen, und erneut wird eine Karte aufgedeckt. Ist es die gleiche Farbe wie die erste Trumpfkarte, wird sie beiseite gelegt und eine weitere Karte aufgedeckt, so lange, bis eine andere Trumpffarb erscheint, die nun akzeptiert werden muß. Sollte vorher das Kartendeck zur Neige gehen, wird neu gemischt und das Austeilen beginnt von vorn.

Jeder Spieler legt dann verdeckt ~~zwei~~ <sup>zwei</sup> Karten ab und nimmt die nach der »Bitte« neu zuteilten Karten auf, so daß er ~~zwei~~ <sup>zwei</sup> Karten ~~in~~ der Hand hält. Das Spiel beginnt.

## SPIELABLAUF:

Der Spieler links vom Geber spielt eine Karte aus. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Im Gegensatz zu den meisten anderen Stichspielen haben Sie hier die Wahl, ob Sie Farbe bedienen oder mit einer Trumpfkarte stechen, selbst wenn Sie die angespielte Farbe ~~in~~ der Hand haben. Nur wenn Sie weder Farbe noch Trumpf spielen können, werfen Sie eine beliebige andere Karte ab. Wer die höchste Trumpfkarte oder, falls nicht getrumpft wurde, die höchste Karte in der zuerst angespielten Farbe ausgespielt hat, gewinnt den Stich und spielt zum nächsten Stich aus. Niedrigster Wert ist die Zwei, höchster das As.

## ABRECHNUNG:

Punkte können Sie auf verschiedene Weisen gewinnen:

Einmal Punkt erhält der Spieler links vom Geber ~~H1~~ <sup>H1</sup> jedesmal dann, wenn der Geber seine Bitte nach einer neuen Trumpfkarte ablehnt.

Einmal Punkt erhält der Kartengeber, wenn die ~~H1~~ <sup>H1</sup> aufgedeckte Trumpfkarte ein Bube ist, selbst wenn diese Karte später nicht verwendet wird. Der Geber kann auf diese Weise sogar seinen siebten Punkt und damit das ganze Spiel gewinnen.

Jeweils ~~zwei~~ <sup>zwei</sup> Punkte erhält nach Spielende: ~~H1~~ <sup>H1</sup>

1. wenn die höchste Trumpfkarte zu Beginn zugeteilt wurde (HIGH),
2. wenn die niedrigste Trumpfkarte zu Beginn zugeteilt wurde (LOW),
3. wer den Trumpf-Buben in einem Stich gewonnen hat (JACK),
4. wer die höchste Summe an Kartenwerten in seinen Stichen gewonnen hat (GAME).

Die Karten haben folgende Werte: Bube = 1, Dame = 2, König = 3, As = 4, Zehn = 10; die übrigen Karten werden nicht gezählt. Haben mehrere Spieler eine gleich hohe Stichsumme, wird der letzte Punkt (GAME) nicht vergeben. Ist nur eine Trumpfkarte im Spiel, zählt sie HIGH und LOW und bringt ~~2~~ <sup>2</sup> Punkte. Ist diese eine Karte der Bube, bringt sie als JACK zusätzlich einen dritten Punkt.

Der erste Spieler oder das erste Team mit ~~7~~ <sup>7</sup> Punkten gewinnt das Spiel. Sollten mehrere Spieler gleichzeitig ~~7~~ <sup>7</sup> Punkte erreichen, werden die Punkte in der Reihenfolge HIGH - LOW - JACK - GAME gezählt; dann gewinnt, wer zuerst auf ~~7~~ <sup>7</sup> Punkte kommt.

## IN STICHWORTEN:

2-4 Spieler (einzeln oder im Team)

52 Blatt

Je Spieler 6 Karten ausgeben.

Nächste Karte als Trumpf aufdecken.

Vorhand kann um neue Trumpffarbe bitten. Dann erhält jeder ~~zwei~~ <sup>zwei</sup> weitere Karten. Gespielt wird mit 6 Handkarten. Vorhand spielt aus. Wahlweise kann Farbe bedient oder getrumpft werden. Höchste Karte gewinnt den Stich und spielt zum nächsten aus.

Abrechnung:

1 Punkt für Vorhand, wenn Geber Bitte um neue Trumpffarbe ablehnt.

1 Punkt für Geber, wenn er Trumpffarb aufdeckt.

1 Punkt für höchsten zuteilten Trumpf.

1 Punkt für niedrigsten zuteilten Trumpf.

1 Punkt für im Stich gewonnenen Trumpf-Buben.

1 Punkt für höchste Stichsumme.

Gewinn des Spiels mit 7 Punkten.

# SEVEN DOWN

Ziehen Sie Ihren Mitspielern das Geld aus der Tasche und legen Sie ihnen Karten vor die Nase, die sie nicht gebrauchen können! Aber passen Sie auf, daß Sie sich dabei nicht selbst die Steine in den Weg legen und am Ende die anderen die Börse kassieren!

## SPIELREGELN

3 bis 8 Spieler

52 Blatt ohne Joker

Spielgeld (je Spieler etwa 30 Pfennig)

## VORBEREITUNG:

Die Karten werden gemischt und restlos ausgeteilt. Wenn einige eine Karte mehr haben, so spielt das keine Rolle, wenn in späteren Spielen jeder einmal diesen kleinen Nachteil in Kauf nimmt.

Vor Beginn zahlt jeder ~~ein~~ <sup>ein</sup> Pfennig in den Pott.

## SPIELABLAUF:

Der Spieler, der die Kreuz-7 ~~in~~ der Hand hält, beginnt und legt diese Karte offen auf den Tisch. Der nächste Spieler legt entweder eine andere Sieben daneben oder Kreuz-6 oder Kreuz-8 über bzw. unter die Kreuz-7.

In jeder Farbe kommt also zuerst die Sieben ins Spiel. Darüber wird ein Stapel von der Sechs bis zur Zwei, darunter ein Stapel von der Acht bis zum As aufgebaut.

Wer an der Reihe ist, muß eine Sieben oder eine in der Folge passende Karte ausspielen. Kann er das nicht, weil er nichts Passendes ~~in~~ der Hand hält, zahlt er ~~ein~~ <sup>ein</sup> Pfennig in den Pott.

Wer einen Stapel oben oder unten abschließt, also eine Zwei oder ein As legt, darf sofort noch eine weitere Karte ausspielen.

Wer seine letzte Karte ablegt, gewinnt und kassiert den Pott. Außerdem bekommt er von den anderen Spielern so viele Pfennig, wie sie noch Karten ~~in~~ der Hand haben.

Wer nach einer vorher vereinbarten Spieldauer die meisten Pfennig gesammelt hat, gibt eine Runde aus...

## IN STICHWORTEN:

3-8 Spieler

52 Blatt

Je Spieler 30 Pfennig Spielgeld.

Alle Karten austeilen. Jeder zahlt

1 Pfennig in den Pott. Kreuz-7 beginnt.

Je Farbe zuerst die Sieben, dann die übrigen Karten auf- und absteigend auslegen. Wer Zwei oder As ausspielt, legt weitere Karte ab. Wer nicht spielen kann, zahlt 1 Pfennig in den Pott. Wer die letzte Karte ablegt, kassiert den Pott und von jedem soviel Pfennig, wie jener Karten übrigbehält.

(einzeln oder im Team)

H3  
H6

H3

H3

H3

H3

H3

H1  
lge  
2

H1  
tt  
H3

H1  
ler

H1

lge  
lge  
L3

lge  
T kann 5 an  
Spieler nicht  
zahlen,  
scheidung  
er aus.

# DOPPELKOPF

Wenn Ihre Alte einen Partner sucht, wenn Karlchen den letzten Stich macht und anschließend die säuischen Runden ausgegrufen werden, dann ist das kein sittenloses Treiben, sondern Doppelkopf. Es ist eins der wenigen bekannten Kartenspiele dieses Buches, das in einer Vielzahl von Varianten gespielt wird. Die interessantesten wurden in die Regeln integriert.

## SPIELREGELN

4 Spieler  
2 x 32 Blatt

## VORBEREITUNG

Die Siebenen und Achten werden aus dem Blatt entfernt, so daß 2 x 24 Karten übrigbleiben. Der Kartengeber mischt und teilt alle Karten aus, jeder Spieler erhält also 12 Karten. Normalerweise bilden zwei Spieler ein Team. Wer mit wem zusammen spielt, entscheiden die beiden Kreuz-Damen, die »Alten«. Da man seine »Alte« aber nicht gleich vorzeigt, stellt sich erst während des Spielverlaufs heraus, wo die Partner sitzen.

Jedes Team versucht, mehr als 120 Punkte in seinen Stichen zu gewinnen. Dabei zählt das As 11, die Zehn 10, König 4, Dame 3, Bube 2 und die Neun 0 Punkte.

Im Doppelkopf wimmelt es von Trümpfen. In dieser Version, die die Varianten berücksichtigt, sind mehr als die Hälfte der Karten Trumpfkarten. Höchste Trümpfe sind beide Herz-10. Darunter folgen alle Damen, alle Buben und die übrigen Karo-Karten in der Reihenfolge ihrer Wertigkeit. Innerhalb der Damen und Buben gilt die Reihenfolge Kreuz, Pik, Herz und Karo, innerhalb der Farben As, Zehn, König, Neun (jeweils von oben nach unten). Eine Sonderstellung nimmt das Karo-As, der »Fuchs« ein: Wer beide Fuchse ~~hat~~ der Hand hält, kann beim Ausspielen einen Fuchs zum »Schweinchen« machen, das dann noch die Herz-10 übertrumpft.

Bevor das Spiel beginnt, kann ein Spieler in bestimmten Situationen »ansagen«: Wer ~~hat~~ oder mehr Neunen ~~hat~~ der Hand hält, kann »schmeißen«. Dann wird nicht gespielt, die Karten werden neu verteilt. Wer nur ~~hat~~ Trümpfe ~~hat~~ der Hand hält, kann entweder schmeißen oder seine Trümpfe (verdeckt) anbieten. Als erster ist der Spieler links vom Geber berechtigt, das Angebot anzunehmen (die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn). Wer die Trümpfe annimmt, gibt dafür ~~hat~~ seiner Karten an den Anbieter zurück. Befinden sich Trümpfe darunter, muß die Anzahl ebenfalls angesagt werden. Die beiden Spieler, die die Karten getauscht haben, bilden für diese Partie ein Team. Wer beide Alten (Kreuz-Damen) ~~hat~~ der Hand hält, spielt entweder ein heimliches Solo (die Soli werden später erklärt), oder er sagt eine »Hochzeit« an. In dem Fall sucht er sich einen Partner. Beispielsweise kann er mit dem Spieler zusammenspielen, der den ersten Stich gewinnt (»erster Stich in fremder Hand«). Wenn der Hochzeiter zum ersten Stich ausspielen muß, kann es passieren, daß er drei Stiche hintereinander gewinnt. In diesem Fall muß er allein spielen.

## SPIELABLAUF:

Das eigentliche Spiel ist ~~einfach~~ (Im Normalfall spielt Vörhand aus. Es muß Farbe oder Trumpf) bedient werden. Wer nicht bedienen kann, wirft eine andere Karte ab oder trumpft. Wer die höchste Karte in der angespielten Farbe oder die höchste Trumpfkarte ausspielt, gewinnt den Stich und spielt die nächste Karte aus.

Spielen zwei Spieler eine gleich hohe Karte, so gewinnt derjenige den Stich, der die Karte als erster ausgespielt hat. Nur bei Herz-10 wird diese Reihenfolge umgedreht.

Einen Sonderfall stellt Karo-As, der Fuchs, dar, wenn ein Spieler beide Fuchse ~~hat~~ der Hand hält. Bei Ausspielen kann einer der Fuchse zum Schweinchen und damit zum höchsten Trumpf erklärt werden. Ob er den ersten oder den zweiten Fuchs zum Schweinchen macht, bleibt dem Spieler überlassen. In einer verschärften Version wird das Schweinchen nicht beim Ausspielen, sondern erst beim Kassieren des Stichs erklärt.

## ABRECHNUNG:

Nach Spielende werden die Punkte notiert. Um die Führung des Punktekontos zu vereinfachen, sollten nur die Minuspunkte angeschrieben werden. Sie werden für beide Partner eines Teams festgehalten.

Wer mehr als 120 Kartenaugen erreicht, gewinnt. Die anderen beiden Spieler erhalten je ~~ein~~ Minuspunkt für das verlorene Spiel und je einen weiteren, wenn sie unter 90, 60, 30 Augen oder gar »schwarz« (0 Augen) bleiben.

Beispiel: Ein Team erreicht keine 60 Augen. Gezählt wird:

- »keine 120« = 1 Minuspunkt,
- »keine 90« = 1 Minuspunkt,
- »keine 60« = 1 Minuspunkt.

Jeder der beiden Partner erhält also ~~hat~~ Minuspunkte.

Einen weiteren Minuspunkt bringt ein »mit den Alten« verlorenes Spiel, wenn man also trotz der Kreuz-Damen ~~hat~~ der Hand verloren hat. Darüber hinaus werden Sonderpunkte vergeben: Wer einen Fuchs verliert, kassiert ~~ein~~ Minuspunkt. Hat eine Partei ein »Doppelkopf« (das ist ein Stich mit 40 und mehr Augen), erhält die Gegenpartei ebenfalls ~~ein~~ Minuspunkt. Und schließlich serviert auch »Karlchen« ~~ein~~ Minuspunkt, der Kreuz-Bube, wenn er für das andere Team den letzten Stich heimbringt.

Alle Punkte eines Spiels zusammen ergeben den Spielwert. Dieser Spielwert wird von einem vorher festgelegten Ausgangswert (z. B. 100) abgezogen. Erreicht der Ausgangswert 0, ist die Spielserie beendet.

## KONTRA, RE:

»Kontra« sagt an, wer gegen den Solo-Spieler oder gegen die Alten zu gewinnen glaubt. »Re« sagt entweder der Solo-Spieler oder in einem normalen Spiel der Halter einer Kreuz-Dame, wenn er mit einem Sieg rechnet.

Durch eine solche Ansage werden die Minuspunkte (nicht die Sonderpunkte) bei der Abrechnung verdoppelt. Würde sowohl »Kontra« als auch »Re« angesagt, werden die Punkte am Ende vervierfacht. Beide Ansagen müssen spätestens vor dem Ausspielen der zweiten Karte gemacht werden.

2) — schnell erklärt.

2) — (ist doch eigentlich klar, oder nicht?)

1 nchen — («Schweinchen» war Absicht!)

7 getrennt

H 1

H 3

H 1

H 1

H 1

H 1

Diese Minuspunkte erhält jeder Partner des betroffenen Teams.

darauf — (das ist Ansichtssache! Es gibt auch die Version, daß 'Re' ohne 'Kontra' gesagt werden kann. Ich würde den Text deshalb nicht um das Wort 'darauf' ergänzen!)

(ohne Sieben und Acht)

F:

C

ten

H 1

H 5

H 3

H 3

H 3

H 3

~~HN~~

Wer ein besonders gutes Blatt ~~hat~~ der Hand hält, kann vor dem Ausspielen der dritten Karte »unter 90«, vor dem Ausspielen der vierten »unter 60« usw. ansagen. Wie gezählt wird, wenn eine solche Ansage am Ende zutrifft, zeigt das folgende Beispiel (angesagt wurde »keine 60«):

- »keine 60« = 1 Minuspunkt,
- »keine 60 angesagt« = 1 Minuspunkt,
- »keine 90« = 1 Minuspunkt,
- »keine 90 angesagt« = 1 Minuspunkt,
- »keine 120« = 1 Minuspunkt.

H  
»keine

Allein ~~ist~~ 120« wird in diesem Fall nicht zweimal gezählt. Die 5 Minuspunkte werden anschließend noch verdoppelt, da der »Keine 60«-Ansprache ein »Kontra« oder »Re« vorausgegangen sein muß.

Trifft die Ansage nicht zu, wird ebenso wie im Beispiel gezählt, die 10 Minuspunkte werden jetzt jedoch bei der ansagenden Partei angeschrieben. Das gilt auch dann, wenn diese Partei das Spiel ohne Ansage gewonnen hätte.

**SOLO:**

1h

~~HN~~

Das »heimliche Solo« können Sie spielen, wenn Sie die beiden Alten ~~hat~~ der Hand haben und keine Hochzeit ansagen wollen. Sie können es auch dann spielen, wenn Sie ein sehr gutes Blatt mit nur einer Kreuz-Dame halten, müssen es dann aber ansagen, sobald die zweite Kreuz-Dame fällt, damit der andere Spieler sich nicht für Ihren Partner hält.

Daneben können Sie »Pflicht-Soli« festlegen, die während einer Spielserie absolviert werden müssen. Solche »Pflicht-Soli« sind beispielsweise: Damen-Solo: Die Damen sind die einzigen Trümpfe. Buben-Solo: Die Buben sind die einzigen Trümpfe. Farben-Solo: Statt Karo können Sie eine andere Farbe zur Trumpffarbe erklären; die übrigen Trümpfe (Herz-10, Damen, Buben) bleiben die gleichen. Nur das Schweinchen fehlt in diesem Solo als Trumpfkarte. Ein Farben-Solo ist auch mit Karo als Trumpffarbe möglich.

Beispiel: Vor Spielbeginn wird festgelegt, daß jeder Spieler bis zum Ende der Serie ein Buben- und ein Farben-Solo spielen muß.

Wer ein Pflicht-Solo spielt, muß das nach dem Ausgeben der Karten ansagen. Alle anderen Ansagen (Hochzeit, Schmeißen, Anbieten) werden dadurch ungültig.

Verliert der Solo-Spieler sein Spiel, kassiert er die Minuspunkte dreifach, weil er gegen die drei anderen gespielt hat. Gewinnt er sein Solo, bekommen seine drei Gegner die jeweiligen Minuspunkte. Bei Solo ist die Zählweise eigentlich die gleiche wie beim normalen Spiel, nur daß nicht »unter 90, 60 usw.« angesagt werden darf. Außerdem wird noch ~~ein~~ Punkt für das Solo dazugezählt.

HA

1D

Beispiel: Der Solo-Spieler bleibt unter 60 Augen. Gezählt wird:

- »keine 60« = 1 Minuspunkt,
- »keine 90« = 1 Minuspunkt,
- »keine 120« = 1 Minuspunkt,
- »Solo« = 1 Minuspunkt.

Diese 4 Punkte werden dem Solo-Spieler dreifach angeschrieben, er erhält also 12 Minuspunkte.

1B

Wer seine Pflicht-Soli absolviert hat, kann »lüstern«, das heißt ein beliebiges Solo nach Wahl spielen. Dieses Solo, das ebenfalls angesagt wird, kann ein völlig anderes als die in den Pflicht-Soli festgelegten Spiele sein.

Wer seine Pflicht-Soli nicht vor Ablauf der Spielserie erledigt hat, wird »vorgeführt«. Er muß nun Zwangs-Soli spielen, ganz gleich, ob er gute Karten hat oder nicht. Werden mehrere Spieler vorgeführt, beginnt die Reihenfolge der Zwangs-Soli links vom Kartengeber. Allerdings kann sich auch einer der übrigen Zwangs-Solo-Spieler außer der Reihe bereit erklären, ein Solo zu spielen.

**SAUISISCHE RUNDEN:**

Diese Variante wird in eine Spielserie eingeschoben und muß vor dem Kartengeben angesagt werden. Sie besteht aus drei Runden, die hintereinander gespielt!

1 Werden.

1. Runde: Jeder spielt gegen jeden. Ziel ist es, möglichst wenig Punkte in Stichen zu gewinnen. Wer die meisten Kartenaugen gewinnt, erhält ~~ein~~ Minuspunkte angeschrieben, der ~~weitere~~ ~~zwei~~, der dritte ~~ein~~ Punkt und der vierte, in diesem Fall der Sieger mit den wenigsten Augen, geht leer aus.

M3  
H2 H1 7,

2. Runde: Hier spielen wieder je zwei Partner zusammen, doch bestimmen nicht die Alten, sondern die Pik-Damen, wer dessen Partner ist. Mindestens eine Pik-Dame muß in die eigene Tasche gespielt werden, sonst gilt das Spiel in jedem Fall als verloren, selbst wenn mehr als 120 Kartenaugen gewonnen wurden (in dem Fall erhält das Gewinner-Team trotzdem je ~~ein~~ Minuspunkt).

1w

3. Runde: Sie läuft wie die erste Runde ab, aber mit umgekehrten Vorzeichen: Wer die wenigsten Kartenaugen gewinnt, erhält ~~ein~~ Minuspunkte usw.

M1

M3

**HAMMELRENNEN:**

Wenn der Ausgangswert einer Spielserie auf ~~ein~~ oder weniger Punkte gesunken ist, findet das Hammelrennen statt, in dem wieder jeder gegen jeden spielt. Ziel des Spiels ist, möglichst nah an 60 Augen in gewonnenen Stichen heranzukommen. Wem das gelingt, der gewinnt. Die Abrechnung ist die gleiche wie in der dritten sauischen Runde.

H3

**IN STICHWORTEN:**

4 Spieler  
2 x 32 Blatt (ohne Sieben und Acht)  
Je Spieler 12 Karten ausgeben.  
Ausgespielte Farbe oder Trumpf muß bedient werden.

1( 1).

Trümpfe in der Rangfolge:  
Herz-10, Damen, Buben, Karo-Karten.  
Farbfolge: Kreuz, Pik, Herz, Karo.  
Höchster Trumpf: ein Karo-As, wenn zwei Karo-Asse in gleicher Hand, sonst Herz-10. Beide Halter der Kreuz-Damen spielen als Partner gegen die beiden anderen Spieler.

Ziel: mehr als 120 Augen in Stichen.  
As = 11, Zehn = 10, König = 4,  
Dame = 3, Bube = 2, Neun = 0.

Abrechnung (Minuspunkte):  
Je 1 Punkt für unter 120, 90, 60, 30 Augen oder 0, sowie mit Kreuz-Dame verloren. Je 1 Sonderpunkt für Fuchs (Karo-As) verloren, Doppelkopf ~~hat~~ Gegner (= Stich mit 40+ Augen), letzter Stich mit Karichen (Kreuz-Bube) ~~hat~~ Gegner. Doppelte Punktzahl bei Kontra oder Re (gilt nicht für Sonderpunkte). Ansagen: Hochzeit (beide Kreuz-Damen in einer Hand), 5 Neunen (schmeißen), 3 Trümpfe (anbieten) und Solo.

1B  
7 für

~~1 durch~~  
H 40 und mehr  
~~1 durch~~

(ok?)

Zur Sache ein gutgemeinter Hinweis des Korrektors (selbst leidenschaftlicher „Spieler“): Die Beschreibung des „Doppelkopfes“ wäre allein schon ein Buch „wert“. Sie fällt im Umfang gegenüber den ansonsten straffen Texten total aus der Rolle, was natürlich leider an der m. E. „unfaßbaren“ Kompliziertheit liegt. Man denke auch an die „unschuldigen“ Interessenten, denen schon im Bücherladen ausgerechnet die Doppelkopf-Seiten zwischen die Finger kommen...

## KUTSCHER-SKAT

Der dritte Mann ist überflüssig. Dieser Skat wird nur zu zweit gedroschen. Das Schöne daran: Wenn Sie vom Skat keine Ahnung haben, können Sie trotzdem mitspielen. Und wenn Sie verlieren, können Sie dem Glück die Schuld in die Schuhe schieben, denn im Kutscher-Skat mischt es kräftig mit.

### SPIELREGELN

2 Spieler  
32 Blatt

### VORBEREITUNG:

Die Karten werden gemischt und nach einer besonderen Prozedur verteilt. Zunächst legt der Geber jeweils 8 Karten verdeckt vor seinem Mitspieler und vor sich selbst nebeneinander aus. Anschließend legt er auf die verdeckten Karten des Gegners ~~hier~~ offene Karten. Der Mitspieler muß nun ansagen, welches Spiel er macht. Danach legt der Geber ~~hier~~ offene auf seine eigenen verdeckten Karten und schließlich noch einmal je ~~hier~~ offene auf die restlichen verdeckten Karten beider Spieler. Am Ende liegen also auf beiden Seiten ~~hier~~ Kartenpaare aus offenen und verdeckten Karten.

### ANSAGEN:

- H 4 Nachdem er die ersten ~~hier~~ offenen Karten erhalten hat, sagt der Gegenspieler sein Spiel an:  
 H 4 »Grand« bedeutet, nur die ~~hier~~ Buben (in der Reihenfolge Kreuz, Pik, Herz, Karo) sind Trümpfe. »Farbe« heißt, daß zusätzlich zu den Buben, aber in der Rangfolge unter ihnen, eine vom Spieler selbst zu bestimmende Farbe Trumpf ist. Die Rangfolge innerhalb der Farbe: As, Zehn, König, Dame, Neun, Acht, Sieben.  
 H 4 »Nullspiel« bedeutet, daß ohne Trümpfe gespielt wird und der Spieler keinen Stich gewinnen will.

### SPIELABLAUF:

Der Gegner des Gebers spielt eine seiner offenen Karten aus. Der andere muß mit einer seiner offenen Karten Farbe bedienen. Wenn er das nicht kann, darf er eine beliebige Karte abwerfen oder trumpfen. Die höchste Karte gewinnt den Stich und spielt zum nächsten Stich aus.

Wird durch das Ausspielen eine verdeckte Karte frei, so wird sie aufgedeckt.

Das Spiel endet mit dem Ausspielen der letzten Karte.

### ABRECHNUNG:

Wer mehr als 60 Punkte erreicht hat (oder beim »Nullspiel« keinen Stich gewonnen hat), gewinnt. Das As zählt 11, die Zehn 10, König 4, Dame 3 und Bube 2 Punkte; die übrigen Karten sind 0 Punkte wert.

Wenn beide Spieler 60 Punkte erzielt haben, gewinnt der Kartengeber, weil der andere sein angesagtes Spiel nicht erreicht hat.

### IN STICHWORTEN:

2 Spieler  
32 Blatt

Geber legt erst 8 Karten verdeckt, dann 8 Karten offen beim Gegner und sich selbst aus. Nach den ersten 4 offenen Karten sagt der Gegner »Grand«, »Farbe« oder »Nullspiel« an. Ausgespielt werden nur offene Karten, verdeckte Karten danach aufgedeckt. Höchste Karte gewinnt den Stich.

Rangfolge: As|10|König|Dame|9|8|7;  
Bube ist Trumpf. Spielgewinn bei 61 Punkten oder 0 Stichen (Nullspiel).

||||| - ((bis-Stich))

## POCHEN

Wollen Sie wissen, wie vor ein paar Jahrhunderten gepokert wurde? Pochen ist die Urform des Pokerns. Und mehr als das: Es besteht gleich aus drei Spielen, die mit den gleichen Karten hintereinander gespielt werden. Sie können also gleich mehrfach gewinnen – oder verlieren. Zum stillechten Pochen gehört eigentlich auch ein Pochbrett, doch wurden die Regeln so geändert, daß Sie darauf verzichten können.

### SPIELREGELN

3 bis 6 Spieler

H 32 Blatt (wenn 3 oder 4 spielen)

H 52 Blatt (wenn 5 oder 6 spielen)

Außerdem brauchen Sie zum Pochen Spielgeld (je Spieler mindestens 50 Einheiten, z. B. Pfennig).

H H  
H H

### VORBEREITUNG:

Der Kartengeber mischt und gibt reihum an jeden Spieler 5 Karten aus. Die restlichen Karten kommen verdeckt als Stapel auf den Tisch und sind für den Rest des Spiels uninteressant. Nur die oberste Karte wird noch aufgedeckt und bestimmt die Trumpffarbe.

### DAS ERSTE SPIEL:

Der Besitz bestimmter Karten bringt Einnahmen.

Für Zehn, Bube, Dame, König, As in der Trumpffarbe erhalten Sie von jedem Ihrer Mitspieler 1 Pfennig. Wer das Traumpaar Dame und König in der Trumpffarbe ~~hat~~ der Hand hat, erhält zusätzlich zur Prämie für die Einzelkarten von jedem Spieler 2 Pfennig (für diese beiden Karten kassiert er also insgesamt von jedem 4 Pfennig).

Der Besitz einer Sequenz von mindestens drei aufeinanderfolgenden Karten einer Farbe (auch wenn es nicht die Trumpffarbe ist) bringt von jedem Spieler 3 Pfennig ein. Haben mehrere eine Sequenz, gewinnt der Spieler mit der Trumpffarbe (in diesem Fall wird die Prämie zusätzlich zu den übrigen Trumpfprämien gezahlt). Gibt es keine Trumpfsequenz, gewinnt die Folge mit den meisten Karten, bei gleicher Kartenzahl die Sequenz mit den höheren Werten.

Um kassieren zu können, müssen Sie Ihre Gewinnkarten vorzeigen, die damit natürlich für das weitere Spiel bekannt sind.

H H

H H

((einheitl. in Zahlen))

# 7a

## DAS ZWEITE SPIEL:

In dieser Runde wird gepokert oder - wie es in diesem Spiel heißt - gepocht. Über den Gewinn entscheidet der Besitz ranggleicher Karten (z. B. 2 Buben, 3 Könige). Je mehr wertgleiche Karten Sie besitzen, desto besser. Drei gleiche schlagen zwei, vier schlagen drei. Bei gleicher Kartenzahl entscheidet der höhere Wert, bei gleichen Werten die Trumpffarbe. Und wenn Sie gar keine ranggleichen Karten haben, können Sie vielleicht trotzdem gewinnen, wenn Sie Ihre Mitspieler gut gelufft haben.

Zunächst legen alle Spieler 1 Pfennig Grund-einsatz in die Mitte des Tisches, den Pot. Dann beginnt die Pochrunde. Angelangen wird beim Spieler links vom Kartengeber. Er kann pochen und seinen Einsatz auf den Tisch legen, passen, wenn er ein schlechtes Blatt hat, oder schieben, das heißt erst einmal abwarten, was die anderen Spieler machen. Sobald ein Spieler gepocht hat, kann niemand mehr schieben. Dann können Sie nur noch passen und aus dieser Runde aussteigen, den Einsatz halten, also ebensoviel Pfennig setzen wie Ihr Vorgänger, oder den Einsatz halten und zusätzlich erhöhen.

Die Pochrunde ist beendet, wenn alle Spieler geschoben oder gepaßt haben; der Grund-einsatz wird dann an die Spieler zurückge-  
~~wahrt~~ haben alle bis auf einen Spieler gepaßt, gewinnt dieser den ganzen Einsatz.

Die Pochrunde ist auch dann zu Ende, wenn eine Runde lang kein Spieler den Einsatz erhöht hat, denn niemand darf zweimal hintereinander erhöhen, wenn zwischendurch nicht ein anderer Spieler erhöht. Dann decken alle Spieler, die bis zuletzt den Einsatz gehalten haben, ihre Karten auf. Wer die bessere Kombination zeigt, gewinnt den Pot.

## DAS DRITTE SPIEL:

An dieser Runde nehmen wieder alle Spieler teil, ganz gleich, wie das zweite Spiel für sie ausgegangen ist. Jetzt werden Stiche gespielt.

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt und spielt eine seiner Karten aus. Die übrigen folgen im Uhrzeigersinn und müssen Farbe bedienen. Wer nicht bedienen kann, darf keine Karte abwerfen. Trümpfe gibt es in dieser Runde nicht. Wer die höchste Karte gespielt hat, gewinnt den Stich und spielt zum nächsten Stich aus.

Sobald ein Spieler seine letzte Karte ausgespielt hat, ist das Spiel sofort - auch mitten in einer Stichrunde - zu Ende. Er gewinnt und kassiert von jedem Mitspieler ~~hin~~ Pfennig mehr, als jener noch Karten ~~hat~~ der Hand hat. Wer also 2 Karten übrigbehält, zahlt 3 Pfennig.

## SPIELLENDE:

Es wird solange gespielt, bis einem Spieler das Geld ausgeht. Gewonnen hat am Ende der reichste Spieler.

## IN STICHWORTEN:

- 3-6 Spieler
- 32 Blatt (3, 4 Spieler) oder
- 52 Blatt (5, 6 Spieler)
- Je Spieler 5 Karten ausgeben,
- 1 Karte als Trumpffarbe aufdecken.

1. Spiel: Prämien kassieren.  
 Trumpf-10, -Bube, -Dame, -König, -As bringen je 1 Pfennig, Trumpf-Dame & -König zusätzlich 2 Pfennig, die höchste Sequenz 3 Pfennig von jedem Spieler an den Kartenhalter.

2. Spiel: Pochen.  
 Die beste Kombination ranggleicher Karten bringt den Sieg.

3. Spiel: Stechen.  
 Vorhand spielt aus, Farbe muß bedient werden, sonst darf keine Karte abgeworfen werden. Wer seine letzte Karte ausspielt, gewinnt und kassiert von jedem Spieler ~~hin~~ Pfennig mehr, als jener Karten übrigbehält.

*(Vielleicht sollte erklärt werden, wann wer pocht.)*

*(bleibt nicht gleich liegen für neues Spiel?) (ja!)  
 + bleibt für die nächste Pochrunde liegen.*

*(Sind die Farben, die nicht Trumpffarbe sind, belanglos?)*

*1ge*

*6*

*13*

*H 1  
H in*

*13*

# LÜGEN-POKER

**Hrf** Beim Poker bluffen Sie mit Ihrem Pokere, verraten aber nichts über Ihre Karten. Beim Lügen-Poker erzählen Sie Ihren Mitspielern begeistert, welch prachtvolles Blatt Sie der Hand haben - auch wenn das gar nicht wahr ist. Sie dürfen sich nur nicht beim Lügen erwischen lassen!

## SPIELREGELN

3 bis 6 Spieler  
32 Blatt und 2 Joker  
Spielgeld (je Spieler ~~50~~ 50 Pfennig)  
Um mitzuspielen zu können, muß man die Poker-Kombinationen kennen, deren Rangfolge von unten nach oben lautet:

1. Ein Paar (2 gleiche Werte),
2. Zwei Paare,
3. Drei Gleiche,
4. Straight (5 aufeinanderfolgende Werte unterschiedlicher Farbe),
5. Flush (5 Karten gleicher Farbe),
6. Full House (3 Gleiche und ein Paar),
7. Vier Gleiche,
8. Straight Flush (Straight in einer Farbe),
9. Fünf Gleiche (diese Kombination gibt es nur in dieser Poker-Version: 3 oder 4 Gleiche und 2 oder 1 Joker).

Bei gleichen Kombinationen entscheidet der Wert der Karten von der Sieben bis zum As (höchster Wert). Bei zwei Paaren ist das höhere Paar ausschlaggebend, im Straight die höchste Karte der Sequenz, im Full House die drei Gleichen.

## VORBEREITUNG:

Der Geber mischt und gibt dem Spieler zur Linken 32 Karten. In späteren Runden erhält jeweils der Verlierer der vorangegangenen Partie die Karten.

## SPIELABLAUF:

Der Spieler sieht sein Blatt durch und entscheidet, ob und wie viele Karten er austauscht. Die abgelegten Karten werden verdeckt unter den Reststapel gelegt, anschließend die gleiche Anzahl an neuen Karten wieder aufgenommen. Auf diese Weise kann das ganze Blatt ausgewechselt werden, doch darf der Spieler nur einmal einen solchen Austausch vornehmen.

Anschließend sagt er an, welches Pokere Blatt er der Hand hält (beispielsweise: »Drei Damen, eine Sieben, eine Neun«). Diese Ansage muß nicht der Wahrheit entsprechen, sondern kann frei erfunden sein. Die Joker werden für eine beliebige Karte eingesetzt. Der Spieler zur Linken hat nun die Wahl, ob er das Spiel übernimmt oder nicht. Akzeptiert er die Ansage, dann nimmt er das Blatt seines Vorgängers an sich und tauscht nun seinerseits beliebig viele Karten aus. Er kann das Blatt auch unverändert in der Hand behalten. Auf jeden Fall muß er nun ein besseres Pokere Blatt ansagen (beispielsweise: »Drei Damen, eine Acht, eine Neun«).

Auf diese Weise wandert das Blatt von Hand zu Hand und wird immer wertvoller - wenigstens in der Ansage, denn jeder Spieler kann lügen, wie es ihm gefällt.

Sobald eine Ansage nicht akzeptiert wird, kommt die Stunde der Wahrheit, und die Karten werden aufgedeckt. ~~Das~~ Das Blatt mindestens so viel wert, wie der letzte Spieler angesagt hat, dann verliert derjenige, der diese Ansage bezweifelt hat. Andernfalls verliert der Lügner. Wer verliert, zahlt 5 Pfennig an den Spieler, der recht behalten hat, und je 1 Pfennig an die übrigen Spieler. Der Verlierer erhält ~~ein~~ neue Karten, und das Spiel beginnt von vorn. Wer nach einer vorher festgesetzten Spieldauer die meisten Pfennige besitzt, gewinnt.

## IN STICHWORTEN:

3-6 Spieler  
32 Blatt + 2 Joker  
Je Spieler 50 Pfennig Spielgeld.  
Vorhand erhält ~~ein~~ Karten, kann einmal beliebig viele austauschen und sagt sein Blatt an. Der nächste Spieler akzeptiert entweder, übernimmt die Karten und verfährt ebenso. Oder er bezweifelt, dann werden die Karten aufgedeckt. Wer recht behält, gewinnt, der andere verliert und zahlt dem Gewinner 5 Pfennig, den übrigen Spielern je 1 Pfennig. Beim Verlierer beginnt das Spiel von vorn.

# ORAKEL

Ein Blick in die Karten und Sie kennen Ihre Zukunft: Wie viele Stiche wird Ihnen Fortuna bescheren? Das Dumme ist nur, daß man Sie beim Wort nimmt. Pech für Sie, wenn Ihre Voraussage nicht zutrifft. Und das Orakel wird immer vieldeutiger, denn die Zahl der Karten in Ihrer Hand nimmt von Runde zu Runde zu. Ein kleiner Trost: Ihren Mitspielern geht's auch nicht besser.

## SPIELREGELN

3 bis 7 Spieler  
52 Blatt ohne Joker

## VORBEREITUNG:

Die Karten werden gemischt und ausgegeben. In der ersten Partie erhält jeder Spieler nur ~~ein~~ Karte, in der zweiten ~~zwei~~, in der dritten ~~drei~~ usw. Von den nicht verteilten Karten wird die oberste aufgedeckt und bestimmt die Trumpffarbe; die übrigen Karten bleiben aus dem Spiel.

## SPIELABLAUF:

Nachdem die Karten verteilt sind, sagt zunächst der Spieler links vom Geber an, wieviel Stiche er zu gewinnen glaubt. ~~Diese Ansage wird nicht~~ Die übrigen Spieler geben ebenfalls reihum eine Vorhersage ab. Danach beginnt der Spieler links vom Geber und spielt eine Karte aus. Die übrigen folgen im Uhrzeigersinn und müssen - wenn möglich - Farbe bedienen. Nur wenn sie das nicht können, dürfen sie eine andere Karte abwerfen oder Trumpf spielen.

Den Stich gewinnt der Spieler, der die höchste Karte in der zuerst ausgespielten Farbe abgelegt hat. Wurde getrumpft, geht der Stich an den Spieler der höchsten Trumpfkarte. In der Rangfolge ist 2 der niedrigste, As der höchste Wert.

Mit Ausnahme der ersten Partie, in der es nur einen Stich gibt, spielt der Gewinner eines Stichts als erster zum nächsten Stich aus.

H 1st  
T (er darf also durchaus unterstreichen)

H 5

H 5

J  
Z

H 1 H 2  
H 3

((wird auch nicht?)) ja  
Alle Ansagen werden notiert.

Hrf

H 5

H 5

Je  
Je  
Td

H 1

H 1

H 1

H 1

H 5

Hrf

Hrf

Id

H 6

Id

(Flush zahlt doch mehr als Fullhouse - und ist ein Royal Flush nicht das Höchste?)

(Farbrangfolge ist nicht von Bedeutung??)

**GEWINNPUNKTE:**

Die Spieler, die genau die angesagte Zahl von Stichen gewonnen haben, erhalten am Ende einer Partie 10 Punkte plus die Anzahl der Stiche, die sie vorausgesagt haben. Wer 0 Stiche der angesagt hat, bekommt, wenn seine Vorhersage zutrifft, 5 Punkte plus die Gesamtzahl der Stiche in dieser Partie. In der dritten Partie würden ihm beispielsweise 5 + 3 = 8 Punkte gutgeschrieben. Wer falsch angesagt hat, erhält keine Punkte.

Das Spiel dauert so lange, wie sich die Karten gleichmäßig verteilen lassen. Bei ~~Hand~~ Spielern ist es erst nach 15 Partien zu Ende, bei 7 Spielern schon nach 7 Partien. Wer dann die höchste Punktzahl erreicht hat, ist Sieger.

**IN STICHWORTEN:**

3-7 Spieler  
52 Blatt

Im ersten Spiel je Spieler ~~Hand~~ Karte ausgeben, in den folgenden jeweils ~~Hand~~ Karte mehr. Die oberste Karte vom Reststapel bestimmt die Trumpf-farbe. Jeder Spieler sagt an, wieviel Stiche er zu gewinnen glaubt. Vorhand spielt aus. Ausgespielte Farbe muß bedient werden, sonst andere Farbe abwerfen oder trumpfen. Bei richtiger Vorhersage 10 Punkte + Anzahl der gewonnenen Stiche; bei 0-Ansage 5 Punkte + Gesamtzahl der Stiche.

**SCHWIMMEN**

Bei diesem Spiel können Sie nasse Füße bekommen. Wenn Sie Ihr ganzes Geld verloren haben, dann steht Ihnen das Wasser bis zum Hals und Sie müssen schwimmen. Trotzdem läßt man Sie noch mitspielen und gibt Ihnen eine Chance. Die Angebote liegen offen auf dem Tisch. Sie brauchen nur die richtigen Karten einzutauschen, um zu gewinnen - bevor es ein anderer tut.

**SPIELREGELN**

3 bis 9 Spieler

32 Blatt

Als Spielgeld brauchen Sie außerdem je Spieler ~~Hand~~ Streichhölzer, Chips, Salmis oder ähnliches.

**VORBEREITUNG:**

Jeder Spieler erhält ~~Hand~~ Streichhölzer. Der Geber mischt die Karten und teilt jedem Spieler ~~Hand~~ aus. ~~Hand~~ weitere legt er verdeckt auf den Tisch. Die restlichen Karten spielen nicht mit.

Der Kartengeber schaut sich seine Karten an. Wenn sie ihm zusagen, nimmt er sie als Handkarten und deckt die ~~Hand~~ Tischkarten auf. Gefallen sie ihm nicht, legt er sie offen auf den Tisch und nimmt statt dessen die ~~Hand~~ Tischkarten in die Hand, ganz gleich, ob ihm diese nun zusagen oder nicht.

Ziel des Spiels ist, möglichst viele Punkte ~~Hand~~ die Hand zu bekommen. Die Zahlenkarten zählen entsprechend ihrem Wert 7 bis 10 Punkte; Bube, Dame, König sind jeweils 10 Punkte wert, das As 11 Punkte.

Gewöhnlich werden nur die Karten einer Farbe gewertet. Wer also Kreuz-7, Herz-8 und Pik-9 ~~Hand~~ der Hand hält, hat nicht mehr als 9 Punkte (Pik-9). Wer Kreuz-7 und -8 sowie Pik-9 besitzt, hat schon 15 Punkte (Kreuz-7 und -8). Eine Besonderheit sind ~~Hand~~ wertgleiche Karten (z. B. 3 Achten, 3 Buben): Sie zählen 30½ Punkte, 3 Asse sogar 33 Punkte.

**SPIELABLAUF:**

Das Spiel beginnt links vom Kartengeber, die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, versucht bessere Karten ~~Hand~~ die Hand zu bekommen. Dazu tauscht er entweder eine oder alle drei seiner Handkarten gegen die entsprechende Anzahl Tischkarten aus. Zwei Karten zu tauschen ist nicht erlaubt. Die Tischkarten liegen immer offen aus.

Wenn Sie glauben, daß Sie Ihr Blatt nicht weiter verbessern können, klopfen Sie auf den Tisch. Das dürfen Sie aber nur dann, wenn Sie in derselben Runde nicht ~~Hand~~ getauscht haben. Nach Ihnen dürfen alle anderen Spieler noch einmal tauschen. Dann werden die Karten aufgedeckt. Nur wer die niedrigste Punktzahl hat, gibt ~~Hand~~ Streichholz ab in den ~~Hand~~. Haben mehrere Spieler gleich wenige Punkte, zählt jeder von ihnen ~~Hand~~ Streichholz. Wer 3 Asse, also 33 Punkte ~~Hand~~ hat, ruft »Feuer!« und beendet damit das Spiel sofort, ohne vorher zu klopfen. Das gleiche gilt, wenn ein Spieler 31 Punkte hat (z. B. Bube, Dame, As in einer Farbel. In diesen Fällen zahlen alle anderen Spieler ~~Hand~~ Streichholz in den Pott.

Sobald ein Spieler sein letztes Streichholz abgeben mußte, »schwimmt« er. Er darf zwar noch weiterspielen, muß aber ausscheiden, wenn er noch einmal zahlen mußte.

Das Spiel geht so lange weiter, bis nur noch ein Spieler übriggeblieben ist. Er kassiert den Pott.

**IN STICHWORTEN:**

3-9 Spieler

32 Blatt

Jeder Spieler hat ~~Hand~~ Streichhölzer.

Je Spieler 3 Karten ausgeben, 3 Karten verdeckt auf den Tisch. Geber entscheidet, ob er mit eigenen oder Tischkarten spielt. ~~Hand~~ werden aufgedeckt. Spieler tauschen ~~Hand~~ oder ~~Hand~~ Karten gegen Tischkarten aus.

Sieben bis Zehn = 7-10 Punkte, Bube, Dame, König = 10 Punkte, As = 11 Punkte. Nur Handkarten einer Farbe zählen. Aber: 3 Gleiche = 30½ Punkte, 3 Asse = 33 Punkte.

Wer Schluß macht, klopft. Bei Handwert ab 31 Punkten: »Feuer!«

Niedrigster Handwert zahlt Streichholz.

H 3

H 1

H 1

H in

15

H X

H 1

11 1/2 H 1

H in

H 1

*(Handwritten notes in a box):*  
Wenn ein Spieler klopft, und alle anderen erreicht so viele Punkte wie er (z.B. 28 Punkte), dann muß der »Klopfer« zahlen. Das gleiche gilt bei »Feuer« durch einen nachfolgenden Spieler.

Und w  
J,

H 3

H 3

H 3

H H 3

H 3

H H 3

X

H 3

(deckt Tischkarten auf)

H 3

H 1 H 3

1 1/2 5

*(Handwritten note):*  
Wie wird verfahren, wenn der Geber »Feuer« ruft und gleichzeitig ein anderer (a) bei je 31 P. (je 33 P.) b) bei 31 P. und 33 P.?

«

# BUNDESLIGA

Endlich können Sie dem Bundestrainer einmal zeigen, wie man eine Mannschaft zusammenstellt. Sollen Ihre Elf mit einem schwachen Spieler auskommen müssen, trösten Sie sich: Ihr Gegner ist in der gleichen Situation. In diesem Match sind beide Mannschaften gleich stark. Ihre Kunst als Trainer besteht darin, sie so aufzustellen, daß der Gegner trotzdem keine Chance hat. Beim Schuß aufs Tor kommt auch ein wenig Glück ins Spiel.

## SPIELREGELN

2 Spieler (oder mehr)  
2 x 52 Blatt ohne Joker

## VORBEREITUNG:

Jeweils zwei Spieler treten gegeneinander an. Jeder erhält ein komplettes Kartendeck (52 Blatt). Alle Bildkarten (Bube, Dame, König) werden entfernt, so daß nur die Zahlenkarten vom As (= 1) bis zur Zehn übrigbleiben. Ein Spieler mischt sein Deck und teilt sich 11 Karten aus. Der andere sucht aus seinem Deck elf Karten mit den gleichen Zahlenwerten heraus (die Farben spielen keine Rolle). Die Zahlen geben die Stärke der einzelnen Fußballer an; beide Mannschaften sind also gleich stark. Die restlichen Karten werden gemischt; jeder Spieler legt sein Deck vor sich auf den Tisch.

## SPIELABLAUF:

H 11 Aus den 11 Karten stellt jeder Spieler so, daß der andere es nicht sieht, seine Mannschaft auf. Dabei sind vier Bedingungen einzuhalten: Jede Mannschaft braucht 1 Torwart (nicht stärker als 7), mindestens 2 Verteidiger, mindestens 2 Mittelfeldspieler und mindestens 2 Stürmer.

H 11 Beispiel: Aus den 11 Karten As, As, 2, 3, 5, 5, 6, 7, 8, 9, 10 stellt ein Trainer folgende Formation zusammen (in Klammern ist die Stärke von Verteidigung, Mittelfeld und Sturm genannt, die sich aus der Summe der einzelnen Spieler ergibt):  
Tor: 5

Verteidigung (17): 2|3|5|7  
Mittelfeld (16): 6|As|As|8  
Sturm (19): 9|10

Der andere Trainer bildet aus den gleichen Karten eine aggressivere Elf:

Tor: 6  
Verteidigung (15): 5|5|2|3  
Mittelfeld (8): 7|As  
Sturm (28): As|8|10|9

Sobald die Mannschaften stehen, werden sie aufgedeckt und miteinander verglichen, um festzustellen, wieviel Torschüsse jede Elf machen darf. Für jeden Punkt, den der Sturm einer Mannschaft stärker als die gegnerische Verteidigung ist, darf sie einmal aufs Tor schießen.

Im Beispiel hat die erste Mannschaft (19|15|4) 4 Torschüsse, die zweite (28|7|11).

Auch die Mittelfeldspieler werden miteinander verglichen. Wer das stärkere Mittelfeld hat, bekommt zusätzlich die halbe Punktdifferenz an Torschüssen. Im Beispiel erhält deshalb die erste Elf 4 weitere Torschüsse, hat also insgesamt 8 Chancen, ein Tor zu erzielen.

Sobald feststeht, wie oft jede Mannschaft den Ball treten darf, beginnt das eigentliche Fußballspiel. Dazu ziehen die Spieler für jeden Torschuß von ihrem Kartendeck eine Karte. Hat sie einen höheren Wert als der gegnerische Torwart, ist er geschlagen, und der Ball geht ins Tor.

Spielen Sie nach dem Vorbild der Bundesliga mit Hin- und Rückrunde, stellen Sie mehrere Mannschaften auf, lassen Sie jeden gegen jeden spielen und ermitteln Sie Ihren eigenen Deutschen Meister.

## IN STICHWORTEN:

2 Spieler (oder mehr)  
2 x 52 Blatt  
Je Spieler 52 Blatt. Ein Spieler zieht aus seinem Deck 11 Karten, der andere sucht sich dieselben Kartenwerte. Aus diesen Karten Mannschaft aufstellen und Torschüsse ermitteln. Für jeden Torschuß eine Karte ziehen; Treffer bei höherem Wert als gegnerischer Torwart.

# MAFIA

Gangsterkrieg in Sizilien. Jeder will der Boss sein. Alle Mittel sind erlaubt, um die Oberhand zu gewinnen. Jeder schickt eine Handvoll Killer und zwei Profis auf den Kampfplatz. Ihre Treffsicherheit ist sehr unterschiedlich. Nieten werden entlassen und durch neue Leute ersetzt. Aber niemand weiß vorher, wen er auf dem freien Markt einkauft oder bei der Konkurrenz abwirft. Wer die meisten Zweikämpfe gewinnt, wird als neuer Boss anerkannt.

## SPIELREGELN

2 bis 8 Spieler  
2 x 52 Blatt und 6 Joker

## VORBEREITUNG:

Die Karten werden in zwei Stapel getrennt. Ein Stapel enthält die Profis, das sind die Bildkarten (Bube, Dame, König) und Joker. Im anderen Stapel sind die Killer versammelt, alle übrigen Karten vom As (= 1) bis zur Zehn. Beide Stapel werden getrennt voneinander gemischt. Jeder Spieler erhält 10 Killer und 5 Profis. Die restlichen Karten bleiben verdeckt in zwei Stapeln auf dem Tisch liegen.

## SPIELABLAUF:

Der Spieler links vom Geber beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Wenn Sie an der Reihe sind, haben Sie die Wahl zwischen drei Aktionen:

1. Sie können neue Gangster einkaufen. Dazu nehmen Sie 10 Karte vom Profi- oder vom Killerstapel und werfen eine andere Karte gleichen Typs ab. Wenn Sie also eine Profikarte aufnehmen, müssen Sie auch eine Profikarte abwerfen.
  2. Sie werben Gangster ab. Dazu ziehen Sie eine Karte aus der Hand eines Ihrer Mitspieler und geben ihm dafür eine Ihrer Karten vom gleichen Typ, selbst wenn sich Ihr Clan dadurch verschlechtert. Sie dürfen ihm nicht dieselbe Karte zurückgeben. Sowohl Profi- als auch Killerkarten können auf diese Weise den Besitzer wechseln.
  3. Sie fordern einen anderen Spieler zum Zweikampf heraus.
- Von diesen drei Aktionen dürfen Sie nur eine ausführen, wenn Sie an der Reihe sind.

## DER ZWEIKAMPF:

Der herausgeforderte Spieler hat vor dem Beginn des Duells noch die Wahl, eine seiner Karten gegen eine andere vom entsprechenden Stapel auszutauschen. Dabei kann er in diesem Fall ausnahmsweise auch die aufgenommene Karte wieder ablegen, wenn sie ihm nicht gut genug erscheint.

Im Duell spielen beide Gegner gleichzeitig eine Karte aus. Setzen beide einen Killer ein, gewinnt die höhere Karte (Rangfolge: As = 1, 2, 3, ... 10); legen beide einen Profi, gilt das gleiche (Rangfolge von unten nach oben: Bube, Dame, König, Joker). Wird ein Killer gegen einen Profi ausgespielt, gewinnt immer der Profi.

Die unterlegene Karte erhält ein ehrenvolles Begräbnis: Sie kommt auf den Abwurfstapel. Die Abwurfstapel werden ebenfalls nach Profis und Killern getrennt und enthalten alle Karten, die die Spieler verloren oder abgelegt haben.

Spielen beide Spieler ranggleiche Karten aus, gibt es keinen Unterlegenen. Diese Karten werden nach dem Ende des Duells wieder aufgenommen, ebenso die Überlebenden. Das Duell dauert so lange, bis alle 7 Handkarten ausgespielt sind. Dabei darf jede Karte in einer solchen Runde nur einmal eingesetzt werden. Wer am Ende die wenigsten Leute (= Karten) verloren hat, gewinnt den Zweikampf. Risiko des Herausforderers: Haben beide Spieler gleich viele Karten übrigbehalten, gewinnt der herausgeforderte Spieler.

Der Gewinner des Duells wird notiert. Dann nehmen beide Spieler ihre restlichen Karten wieder auf und ersetzen die Verluste durch Karten von den entsprechenden Stapeln, so daß wieder jeder 10 Profis und 10 Killer besitzt. Das Spiel geht dann beim Spieler links vom Herausforderer weiter.

Ist ein Kartendeck aufgebraucht, wird der entsprechende Abwurfstapel gemischt und als neues Deck auf den Tisch gelegt. Ist auch das zweite Deck erschöpft, wird ebenso verfahren. Aber von nun an dürfen keine Gangster mehr eingekauft oder abgeworben werden. Wer an der Reihe ist, muß jetzt zum Zweikampf antreten. Die Kartenstapel werden nur noch gebraucht, um die Verluste zu ersetzen.

Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Spieler doppelt so viele Zweikämpfe gewonnen hat, wie Spieler mitmachen. Wird beispielsweise zu sechst gespielt, endet das Spiel, wenn ein Spieler das 12. Duell gewinnt. Er ist der neue Boss.

## IN STICHWORTEN:

2-8 Spieler  
2 x 52 Blatt + 6 Joker  
Karten trennen in Bild- und Jokerkarten (= Profis) und Zahlenkarten einschließlich As (= Killer). Jeder erhält 2 Profis und 5 Killer.

- Drei Spielmöglichkeiten:
1. Karte vom Stapel ziehen, Karte gleichen Typs abwerfen;
  2. Karte vom Gegner ziehen, Karte gleichen Typs abgeben;
  3. Gegner zum Duell fordern.

Duell: Gleichzeitig mit Gegner 10 Karte ausspielen. Bei gleichem Typ gewinnt der höhere Wert, sonst der Profi. Sieger des Duells ist nach 7 Runden der Spieler mit den wenigsten Verlusten. Sobald der zweite Kartenstapel aufgebraucht ist, werden nur noch Duelle gespielt. Spielende, wenn ein Spieler doppelt so viele Zweikämpfe gewonnen hat, wie Spieler mitmachen.

9

1 ten

1 x P 1 x K

1 x 7 K

2

1 k

1 C

H2 A5

H5  
H2

7 > 10

1 k 1 s 1 Zahlen

H 1 s

1 - können hat

(Handwritten scribble)

(bis - strido)

(beiden)

1 - H)  
1 - H)

(he

a



# KROSUS

**Y** Bauen Sie mit Spielkarten ein Wirtschaftsimperium auf, und sichern Sie sich Ihre Anteile! Die Konkurrenz baut fleißig mit und hofft auf den großen Reibach. Wer die meisten Aktien der ersten vollständigen Wirtschaftskette besitzt, gewinnt. Aber Vorsicht vor Fehlinvestitionen! Sie können Ihren ganzen Gewinn zunichte machen.

## SPIELREGELN

2 bis 6 Spieler  
2 x 52 Blatt und 2 Joker

## VORBEREITUNG:

Vom ersten Kartenspiel werden nur die Zahlenkarten (Zwei bis Zehn) und die Asse (Wert = 1) benötigt. Diese Karten stellen die Aktien von vier verschiedenen Wirtschaftsimperien (unterschieden nach Kartenfarbe) dar, die Kartenwerte nennen die Anzahl der Aktien.

Die Asse werden offen nebeneinander an den Rand der Spielfläche gelegt. Die Zahlenkarten werden nach Farben sortiert. Jede Farbe wird in der Reihenfolge Zwei bis Zehn geordnet und verdeckt als Stapel so auf das entsprechende As gelegt, daß die Zehn als erste Karte oben liegt. (Das As sollten Sie etwas unter dem Stapel hervorziehen, so daß zu erkennen ist, zu welcher Farbe der Stapel gehört.)

Das zweite Kartenspiel (mit den beiden Jokern) wird gut gemischt. An jeden Spieler werden verdeckt 5 Karten ausgegeben. Der Rest wird verdeckt als Stapel auf den Tisch gelegt.

Die vier Kartenfarben stellen vier Wirtschaftsketten dar. Jede Karte des zweiten Spiels ist ein Glied in dieser Kette. Eine Wirtschaftskette ist vollständig, wenn alle Werte vom As bis zum König offen auf dem Tisch liegen.

## SPIELABLAUF:

Es wird ausgelost, wer beginnen darf. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Wer an der Reihe ist, legt 1, 2 oder 3 seiner Handkarten offen auf den Tisch und baut damit die gemeinsamen Wirtschaftsketten auf. Für jede Farbe sollte eine eigene Kartenreihe angelegt werden, und zwar so, daß die Kette später um die fehlenden Werte erweitert werden kann. Man darf gleichzeitig an verschiedenen Ketten anlegen und dabei Lücken freilassen.

Nach dem Ablesen darf man sich so viele Karten von den vier Aktienstapeln nehmen, wie man Karten ausgespielt hat, von einem einzelnen Stapel jedoch nicht mehr als 2. Man kann auch ganz auf den Erwerb von Aktien verzichten, erhält dadurch aber nicht das Recht, in einer späteren Runde mehr Aktien aufzunehmen. Die Aktienkarten legt jeder Spieler verdeckt vor sich auf den Tisch.

Danach ergänzt er seine Handkarten vom Stapel des zweiten Kartenspiels, so daß er wieder 5 Karten auf der Hand hält, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Außer beim Spiel zu zweit wird am Ende einer Runde jeweils ein Spieler übersprungen, so daß in jeder Runde ein anderer Spieler beginnt. (Beispiel: Beim Spiel zu viert lautet die Reihenfolge: A - B - C - D / B - C - D - A / C - D - A - B usw.)

Sobald eine Kette vollständig auf dem Tisch liegt, endet das Spiel sofort. Der Spieler, der sie vervollständigt hat, kann auch keine Aktien mehr aufnehmen.

Um den Gewinner zu ermitteln, zählt jeder Spieler, wieviel Aktienwerte er von der vollständigen Kette besitzt. Vom Ergebnis zieht er die Aktienwerte der Kette ab, in der die wenigsten Karten liegen. Wer am Ende das beste Resultat vorweisen kann, hat gewonnen.

Läßt sich nicht eindeutig feststellen, welche Kette die wenigsten Karten hat, werden die ausgelegten Kartenwerte der betroffenen Reihen verglichen. Die Reihe mit dem niedrigsten Ergebnis gilt dann als schlechteste Kette. Ist auch diese Zahl bei zwei Ketten gleich hoch, darf jeder Spieler selbst entscheiden, welche der beiden Aktiensorten er abzieht, um das Endresultat zu erhalten.

Die Joker dürfen nur benutzt werden, um die letzte Lücke einer Kette zu füllen. Ein Joker darf also nur als letzte Karte zum Spielende abgelegt werden. Eine Reihe darf nicht mit zwei Jokern vervollständigt werden.

Ein Tip zum Spiel: Achten Sie darauf, daß Sie die beiden Kartenstapel nicht durcheinanderbringen und die Aktienkarten versehentlich auf die Hand nehmen.

Variante: Wenn Sie das Risiko beim Aktienkauf verringern wollen, kehren Sie einfach die Reihenfolge der Aktienstapel um, so daß das As oben und die Zehn unten liegt.

## IN STICHWORTEN:

2-6 Spieler

2 x 52 Blatt + 2 Joker

Vom ersten Spiel (Aktien) die Zahlenkarten und Asse nach Werten und Farben sortieren und in 4 getrennte Stapel verdeckt ablegen (Zehn oben, As unten). Zweites Spiel mit Jokern mischen und je Spieler 5 Karten ausgeben. Wer am Zug ist, spielt bis zu 3 Handkarten aus, um Farbreihen aufzubauen, nimmt ebenso viele Aktien (oder weniger) und ergänzt die Handkarten wieder. Spielende, wenn eine Farbreihe vollständig ist. Aktienwerte der vollständigen Reihe minus Aktienwerte der schlechtesten Reihe ergeben Endergebnis.

len  
len  
D  
p

# GIPFELSTÜRMER

**T**reiben Sie's mal auf die Spitze! In diesem Spiel müssen Sie die Nase vorn haben und Ihren Gegnern Stolpersteine vor die Füße legen, um ihnen den Aufstieg zu erschweren. Aber vergessen Sie nicht, daß Sie selbst auch Hilfe brauchen werden. Denn so gemein wie Sie sind Ihre Mitspieler schon fangel!

## SPIELREGELN

2 oder 3 Einzelspieler oder Zweierteams  
52 Blatt und 2 Joker beim Einzelspiel,  
2x52 Blatt und 4 Joker beim Spiel im Team

## VORBEREITUNG:

Beim Spiel zu viert oder sechst bilden jeweils zwei sich gegenüberstehende Spieler ein Team.

Nachdem die Karten gemischt wurden, erhält jeder Spieler 5 Karten, die übrigen werden verdeckt als Stapel auf den Tisch gelegt. Der Spieler links vom Geber beginnt.

Die Zahlenkarten (Zwei bis Zehn) bessern Ihr Punktekonto auf und bringen Sie Ihrem Ziel näher, mit den übrigen Karten blockieren Sie entweder Ihre Gegner oder räumen sich selbst den Weg zum Gipfel frei.

## SPIELABLAUF:

Wer an der Reihe ist, zieht eine Karte vom Stapel und spielt danach eine Karte aus.

Mit einer Zahlenkarte beginnt man den Aufstieg: Man legt sie auf einen offenen Ablagestapel vor sich auf den Tisch. Beim Einzelspiel hat jeder Spieler seinen eigenen Stapel, beim Teamspiel legen die beiden Partner auf einen gemeinsamen Stapel ab. Jede Zahlenkarte kann ausgespielt werden, die Kartenfarbe spielt dabei keine Rolle. Der Wert der Karte entspricht der gewonnenen Punktzahl.

Wer den gleichen Wert ablegt, der auf einem gegnerischen Stapel als oberste Karte liegt, kann den Gegner »abseilen«. Er raubt die Karte vom fremden Stapel und legt sie auf seinen eigenen. (Beispiel: Mit einer Sechser hebt man eine Sechser vom gegnerischen Stapel oder Team.) Liegen allerdings zwei gleiche Werte auf einem Ablagestapel übereinander, sind sie gegen diesen »Kartenklau« geschützt.

Mit einer schwarzen Bildkarte (Kreuz- oder Pik-Bube, -Dame, -König, -As) kann man einen gegnerischen Ablagestapel blockieren. Eine solche Karte wird dort abgelegt und verhindert, daß der betroffene Spieler oder das Team weitere Zahlenkarten ausspielen kann. Auf einen blockierten Stapel darf keine zweite Blockadekarte gespielt werden.

Die Blockade kann nur mit einer roten Bildkarte, einem As (Karo oder Herz) oder einem Joker wieder aufgehoben werden. Dabei gilt als Rangfolge: Bube - Dame - König - As - Joker. Ein Joker kann also jede Blockadekarte aufheben, eine rote Dame hilft dagegen nur gegen eine schwarze Dame oder einen Buben, jedoch nicht gegen König oder As. Wurde eine Blockade abgeräumt, kommen die beiden Karten aus dem Spiel.

Wer nicht ausspielen kann, muß eine Karte abwerfen. Sie wird auf einen offenen Abwurfstoß in der Mitte des Tisches gelegt. Vom Abwurfstoß dürfen keine Karten aufgenommen werden. Wenn die Gegner blockiert sind, kann man Blockadekarten abwerfen, braucht sie also nicht auf den eigenen Stapel zu legen. Ebenso braucht man dem Gegner keine Karte zuzuspielen, die seine Blockade aufhebt.

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler den Gipfel erreicht, das heißt mit seinem Stapel einen Gesamtwert von 100 Punkten (Teamspiel 200 Punkte) erzielt und damit das Spiel gewonnen hat. Wird die letzte Karte vom Deck gezogen, bevor der Gipfel erreicht ist, endet das Spiel sofort, und der Spieler oder das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Um einen Überblick über den Punktestand zu behalten, sollten die Karten im Stapel etwas versetzt übereinandergelegt werden, so daß stets alle Werte zu sehen sind.

Wenn Sie eine »Bergtour« veranstalten wollen, spielen Sie mehrere Parteien hintereinander. Nach jedem Spiel werden die Punkte aller Spieler oder Teams notiert. Der »Gipfelstürmer« erhält zusätzlich einen Bonus von 30 Punkten (vorausgesetzt, er hat den Gipfel erreicht). Sobald am Ende einer Partie ein Spieler mindestens 1000 Punkte (ein Team 2000 Punkte) auf dem Konto hat, ist die Bergtour zu Ende.

## IN STICHWORTEN:

2, 3 Einzelspieler oder Zweierteams  
52 Blatt + 2 Joker (beim Einzelspiel)  
2 x 52 Blatt + 4 Joker (beim Teamspiel)

Je Spieler 5 Karten ausgeben, übrige Karten bilden das Kartendeck. Vorhand beginnt, zieht 1 Karte vom Deck und spielt 1 Karte aus. Mit Zahlenkarten (Zwei bis Zehn, Farbe ohne Bedeutung) wird eigener Stapel gebildet (je Spieler oder Team 1 Stapel). Zahlenwerte = Punkte.

Gegnerische Karten gleichen Wertes werden geraubt, gleiche Werte übereinander schützen vor Raub.

Schwarze Bildkarten (inkl. As) hindern Gegner am Ablegen von Zahlenkarten. Rote Bildkarten (inkl. As und Joker) heben Blockade durch gleiche oder niedrigere Karten wieder auf.

Rangfolge: Bube - Dame - König - As - Joker. Wer 100 Punkte (Team 200 Punkte) erreicht, gewinnt. Wird vorher die letzte Karte vom Deck gezogen, gewinnt die höchste Punktzahl. Bergtour: Mehrere Spiele hintereinander, Ziel: 1000 Punkte (Team 2000 Punkte). Gipfelstürmer erhält jeweils 30 Punkte Bonus.

*(Durch diese Kon-  
wäre Satz  
ausgabe der  
Cich*

*Hein  
1/5  
H 1/5*

*ler*

*Schreibweise  
(Vgl. Buch-  
anfang, Wort-  
erklärungen  
?)*

*und*

*720*

*Im  
1» 7«*

*cu*

*\* (Um Ende d. Absatzes  
legen:))  
Das As gilt in  
diesem Fall  
Ausnahmeweise  
nicht als Zahlen-  
 sondern als  
Bildkarte*

*WZ*

*1/5*

*0*

*0*

# LABYRINTH

**H**ier ist zur Abwechslung ein Hirnverwirrer: Legen Sie die Karten zu einem Spielplan aus und versuchen Sie, schneller als Ihr Gegner das Ziel zu erreichen. Ein Spiel für Denker und Strategen, bei dem Sie am Ende immer noch den Karten die Schuld zuschieben können, wenn Sie verloren haben.

## SPIELREGELN

2 Spieler  
52 Blatt ohne Joker  
Außerdem benötigen Sie zwei unterschiedliche Münzen, Chips oder ähnliches als Spielsteine.

## VORBEREITUNG:

Nach dem Mischen werden 25 Karten zu einem 5 x 5 Felder großen Tableau offen ausgelegt. Im Tableau müssen wenigstens 2 Zweien liegen. Ist das nicht der Fall, suchen Sie aus dem Reststapel die entsprechenden Zweien heraus und tauschen Sie gegen die niedrigste(n) Karte(n) im Tableau aus. Kommen mehrere Karten für den Austausch in Frage, dürfen Sie wählen.

Anschließend wird ausgelost, wer als erster seinen Spielstein auf eine Zwei setzen darf. Der andere Spieler pläziert seinen Stein auf einer anderen Zwei.

Die restlichen 27 Karten werden noch einmal gemischt und als Deck auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler nimmt sich 5 Karten. Wer seinen Stein zuerst gesetzt hat, beginnt mit dem Spiel.

## SPIELABLAUF:

Wer an der Reihe ist, spielt zunächst – wenn er will – eine Karte und zieht dann – wenn er kann – mit seinem Spielstein. Wenigstens eine dieser Aktionen muß man in seinem Spielzug durchführen, man kann nicht ganz auf seinen Zug verzichten.

Der Spielstein kann auf jede benachbarte Karte (auch diagonal) gezogen werden, vorausgesetzt, sie zeigt den gleichen Wert oder liegt im Wert nur um eine Stufe höher oder niedriger. Die Zwei ist die niedrigste, das As die höchste Stufe. Die Kartenfarbe spielt keine Rolle. Der Stein kann über beliebig viele Karten vorrücken. Die vom Gegner besetzte Karte ist jedoch tabu. Der Zug endet spätestens dann, wenn der Stein eine Karte erreicht, die im Wert höher ist als die, auf der der Zug begann.

Mit Hilfe der Handkarten kann das Tableau verändert werden. Das gilt jedoch nur für unbesetzte Karten. Dabei hat jeder Spieler zwei Möglichkeiten:

~~Karten~~, die direkt (auch diagonal) neben der Karte mit dem eigenen Stein liegen, können gegen eine beliebige Handkarte der gleichen Farbe (schwarz oder rot) ausgetauscht werden, der Wert spielt dabei keine Rolle. (Beispiel: Karo-Zehn kann durch eine beliebige Herz- oder Karo-Karte ersetzt werden.)

~~Karten~~, die weiter entfernt liegen, dürfen ohne Rücksicht auf die Farbe gegen eine um eine Stufe niedrigere oder höhere Handkarte getauscht werden. (Beispiel: Pik-Acht kann durch eine beliebige Sieben oder Neun ersetzt werden.) As und Zwei sind keine aufeinanderfolgenden Werte!

Wer keine Karte tauschen kann oder will, zieht eine Karte vom Deck und wirft dafür eine andere auf einen offenen Abwurfstoß. Statt vom Deck kann man auch eine Karte vom Abwurfstoß aufnehmen. Ist das Deck verbraucht, wird der Abwurfstoß gemischt und als neues Deck aufgelegt.

Wer als erster mit seinem Spielstein ein As erreicht, gewinnt.

Variante: Wenn Sie die kleinen grauen Zellen noch mehr strapazieren wollen, spielen Sie mit offenen Handkarten. Dann müssen Sie auch die Spielmöglichkeiten des Gegners in Ihre Überlegungen einbeziehen.

## IN STICHWORTEN:

2 Spieler  
52 Blatt ohne Joker  
2 Spielsteine  
25 Karten offen zu einem Tableau von 5 x 5 Feldern auslegen, das mindestens 2 Zweien enthalten muß.  
Ggf. niedrigste Karte(n) gegen Zweien) aus Reststapel tauschen.  
Spielsteine auf Zweien setzen. Reststapel mischen. Jeder zieht 5 Karten.  
Wer am Zug ist, spielt erst 1 Karte und zieht dann den Stein. Bei Bedarf eine dieser Aktionen auslassen. Spielstein zieht über benachbarte Karten (höchstens 1 Wert Unterschied). Steigerung pro Zug um maximal 1 Wertstufe, Ziel As erreichen. Karten im Tableau gegen Handkarten tauschen: angrenzende Karten gegen gleiche Farbe und beliebigen Wert, andere Karten gegen folgewert und beliebige Farbe. Bei Bedarf 1 Karte vom Deck oder Abwurfstoß ziehen und 1 Handkarte abwerfen. Variante: Handkarten offen auslegen.

(Beispiel: Zu Beginn des Zuges steht der Stein auf einer Fünf und wird über die Kartenfolge Vier - Drei - Vier - Fünf auf eine Sechs gezogen. Dort muß er stehen bleiben, auch wenn neben der Sechs eine Sieben liegt.)

(Adg.?)  
↓  
1s

((Wie verträgt sich das?))  
Spiel

H Die Karte  
H liegt, kann

9  
9  
9

## DAMENWAHL

**S**etzen Sie auf Ihre Lieblingsdame und hoffen Sie, daß sie Ihnen den Einsatz zurückzahlt. Wohlhabende Damen sind die begehrtesten, und nur wer Glück hat, führt die reiche Braut nach Hause. Doch wenn die bösen Buben nicht im Spiel sind, ist ihre Werbung ganz umsonst.

### SPIELREGELN

3 bis 6 Spieler  
2 x 52 Blatt ohne Joker  
Spielgeld 1 Pfennig

### VORBEREITUNG:

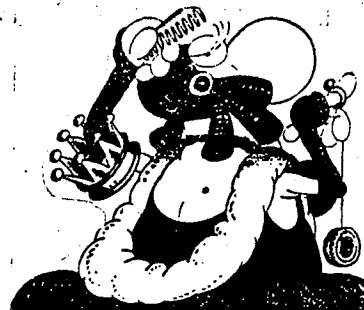
Jeder Spieler erhält ein Spielkapital von 20 Pfennig.

Aus einem der beiden Kartenspiele werden die vier Damen herausgesucht und offen auf dem Tisch ausgelegt. Die restlichen Karten spielen nicht mit.

Das andere Kartenspiel wird gemischt und vollständig ausgeteilt, wobei der Geber sich selbst immer zwei Karten gibt, aus denen er zwei Stapel bildet. Wenn bei dieser Verteilung manche Spieler eine Karte mehr als die anderen bekommen, so müssen sie diesen kleinen Nachteil, der in späteren Partien auch die anderen Spieler trifft, in Kauf nehmen.

Jeder Spieler zahlt einen Pfennig in einen gemeinsamen »Pott« und setzt einen weiteren Pfennig auf eine Dame seiner Wahl.

Der Geber nimmt einen seiner beiden Kartenstapel auf und sieht ihn durch. Gefallen ihm



die Karten nicht, legt er sie verdeckt zurück und nimmt den anderen Stapel, mit dem er nun spielen muß, selbst wenn diese Karten schlechter sind als die ersten.

Behält er die ersten Karten, kann einer der anderen Spieler dem Geber den zweiten Kartenstapel für einen Pfennig abkaufen und dafür seine eigenen Karten ablegen.

In jedem Fall bleibt ein Kartenstapel auf dem Tisch und spielt im weiteren Spielverlauf keine Rolle mehr.

Die Rangfolge der Karten reicht vom As (niedrigster Wert) bis zum König (höchster Wert).



### SPIELABLAUF:

Wer die niedrigste Karo-Karte auf der Hand hält, beginnt. Er legt das Karo-As (oder, wenn es sich im Reststapel befindet, die Karo-Zwei) auf den Tisch. Wer die nächsthöhere Karo-Karte besitzt, legt sie darauf. Auf diese Weise bildet sich eine lückenlose Kartenfolge vom Karo-As an aufwärts.

Sobald ein Wert in dieser Kartenfolge fehlt, weil er im Reststapel auf dem Tisch liegt, wechselt der Spieler, der die letzte Karte legen konnte, die Farbe. Er spielt die niedrigste Karte, die er in einer der anderen Farben auf der Hand hält, aus. Dabei bleibt es ihm überlassen, welche Farbe er wählt.

Das Spiel läuft dann wie bisher mit dieser



Diese Situation wird beim Spiel zu dritt und viert öfter als beim Spiel zu fünf oder sechst eintreten.

Wer nach einer vorher vereinbarten Spieldauer die meisten Pfennige besitzt, gewinnt.



### IN STICHWORTEN:

3-6 Spieler

2 x 52 Blatt

Je Spieler 20 Pfennig Spielgeld.

Aus dem 1. Spiel 4 Damen herauslegen. Das 2. Spiel mischen und restlos austeilen; Kartengeber erhält doppelte Anzahl, spielt aber nur mit einem Stapel. Den 2. Stapel kann ein anderer Spieler kaufen.

Jeder setzt 1 Pfennig auf eine Dame und 1 Pfennig in den Pott. Angefangen beim Karo-As werden die Karten aufsteigend nach Farben sortiert abgelegt.

Fehlt eine Folgekarte, wird die Farbe gewechselt, ebenso nach Ausspielen des Königs. Wer die Dame ablegt, kassiert den Einsatz auf dieser Dame, wer die letzte Karte spielt, gewinnt den Pott.

zweiten Farbe weiter, bis zur dritten und schließlich zur vierten Farbe gewechselt wird. Wer eine Dame ausspielen konnte, kassiert den Einsatz, der auf der entsprechenden Dame auf dem Tisch liegt.

Wer einen König, die letzte Karte einer Farbe, ausspielt, wechselt die Farbe und legt sofort seine niedrigste Karte in der neuen Farbe aus. Wer seine letzte Karte ablegen kann, kassiert den Pott.

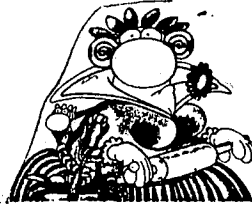
Einsätze, die nicht eingesammelt werden konnten, weil niemand die entsprechende Dame ausspielen konnte, bleiben für das nächste Spiel stehen. Endet das Spiel vorzeitig, weil die benötigten Folgekarten im Reststapel liegen und niemand seine Handkarten ablegen kann, so bleibt auch der Pott stehen.

## WER ZULETZT LACHT...

**M**anchmal ist alles für die Katz! Da müht man sich ab und gewinnt am laufenden Band, und dann kommt zum Schluß jemand und schnappt einem die Beute vor der Nase weg. So kann es Ihnen auch in diesem Spiel ergehen. Aber die Hände in den Schoß legen und auf das dicke Ende hoffen, ist auch nicht das richtige Rezept. Dann sind Sie aus dem Spiel, bevor es überhaupt zu Ende ist. Also gehen Sie lieber gleich auf die Gewinnerstraße!

### SPIELREGELN

2 bis 7 Spieler  
52 Blatt ohne Joker



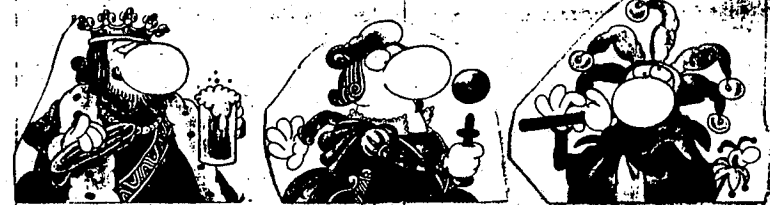
48

### VORBEREITUNG:

Zunächst wird der Kartengeber ausgelost. Die Spieler entscheiden, ob das As als niedrigste oder höchste Karte gilt. Dann zieht jeder eine Karte; wer die höchste gezogen hat, gibt. Bei Gleichstand wird noch einmal gezogen. Die Karten werden gemischt, jeder erhält 7 Karten. Vom restlichen Deck wird die obere Karte umgedreht und bestimmt die Trumpffarbe.

### SPIELABLAUF:

Der Kartengeber spielt zum ersten Stich aus, die übrigen folgen im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler muß Farbe bedienen. Wenn er nicht bedienen kann, darf er eine andere Karte dazulegen oder in der Trumpffarbe ausspielen. Der Spieler der höchsten Karte gewinnt den Stich und spielt zum nächsten Stich aus. Das As gilt, wie zu Beginn festgelegt, als höchste oder niedrigste Karte. Wer am Ende der Runde die meisten Stiche gewonnen hat, wird neuer Kartengeber und teilt für die zweite Runde jedem Spieler nur noch 6 Karten aus. Auch in den folgenden Runden wird immer eine Karte weniger ausgegeben, so daß in der siebten Runde jeder Spieler nur noch eine Karte erhält. In der 2. bis 7. Runde bestimmt der Geber die Trumpffarbe, nachdem er seine Karten durchgesehen hat. Haben mehrere Spieler gleich viele Stiche gewonnen, wird der Kartengeber wieder wie



zu Beginn ausgelost. Dabei kann die Rangfolge des As neu festgelegt werden. Wer in einer Runde keinen Stich gewinnt, wird zum »Armen Hund«. Er erhält in der folgenden Runde nur noch eine Karte, die er ausspielen kann, wann er will. Gewinnt er dadurch einen Stich, ist er in der darauffolgenden Runde wieder normal im Spiel. Gewinnt der »Arme Hund« keinen Stich, wird er zum »Blinden«. Er erhält in der folgenden Runde wieder nur eine Karte, darf sie sich aber nicht ansehen. Auch der Blinde kann seine Karte spielen, wann er will. Gewinnt er dadurch einen Stich, ist er in der folgenden Runde wieder normal im Spiel. Andernfalls scheidet er aus. Das Spiel gewinnt der Spieler, der als einziger übrigbleibt, wenn alle anderen ausgeschieden sind, oder derjenige, der die letzte Runde gewinnt.

### IN STICHWORTEN:

2-7 Spieler  
52 Blatt  
Rangfolge des As festlegen, Kartengeber auslosen. Jeder erhält 7 Karten, in den folgenden Runden je eine weniger. In der 1. Runde wird die Trumpffarbe vom Deck gezogen, in den folgenden Runden bestimmt sie der Geber. Der Geber spielt zuerst aus, die anderen müssen bedienen, andernfalls können sie abwerfen oder trumpfen. Wer die meisten Stiche gewinnt, wird neuer Kartengeber. Wer keine Stiche gewinnt, wird »Armer Hund« und erhält nur 1 Karte. Wer als »Armer Hund« keine Stiche gewinnt, wird »Blinder« und muß seine Karte blind spielen. Es gewinnt, wer übrigbleibt oder den Stich der letzten Runde gewinnt.



49