

Diskurs über das Skatspiel:

Teil I Analyse

1. Entstehungsgeschichte des Skatspiels

Zur Bewertung des gegenwärtigen Skatspiels ist eine historische Betrachtung seiner Entstehung hilfreich. Das Skatspiel ist nämlich nicht auf der Grundlage einer einmaligen und abschließenden Ausarbeitung entstanden, sondern vielmehr in einem langen historischen Prozess.

Die ersten Anfänge des Skatspiels begannen um 1810 in Altenburg. Dort war die sogenannte „Brommersche Tarockgesellschaft“ auf der Suche nach einem neuen Kartenspiel für drei Personen zunächst mit dem Schafkopfspiel in Kontakt gekommen. Da dieses Spiel auf vier Personen ausgelegt ist, wurde mit einer Version für drei Personen experimentiert. An jeden Spieler wurden zehn Karten verteilt und die übrig gebliebenen zwei Karten, wie dies auch im Tarockspiel geschieht, den Karten des jeweiligen Gebers zugeschlagen. Der Begriff Skat (von italienisch „scartare“ = weglegen) leitet sich somit aus dem Tarockspiel ab und bezeichnet dort die überzähligen Karten, die der Geber erhält. Der Geber durfte dann, ebenfalls wie im Tarockspiel, zwei beliebige Karten beiseite legen, die am Schluss des Spiels zu seinen gewonnenen Karten hinzuzählten. Dafür musste der Geber aber das Alleinspiel übernehmen und mehr Punkte als die zwei anderen Spieler erzielen.

Das damalige Schafkopfspiel wurde mit den vier Buben (Mata-dore oder Wenzel genannt) als oberste vier Trumpfkarten gespielt, daneben wurde eine Farbe zur Dauertrumpffarbe erklärt oder auch durch die letzte ausgeteilte Karte für jedes Spiel neu bestimmt. Die Rangfolge der Karten und auch der Zählwert waren im Schafkopf bereits wie im heutigen Skat gegeben.

Diese erste Version war aber im Ergebnis zunächst unbefriedigend. Bei schlechten Karten verlor der Geber sein Spiel, ohne zuvor die Möglichkeit gehabt zu haben, die Spieldurchführung abzulehnen, während die anderen Spieler, die über die besseren Karten verfügten, vom Spielrecht ausgeschlossen blieben.

Wie der Skattheoretiker K. Buhle in seinem „Lehrbuch des Skatspiels“ (3. Auflage, 1895 S. 2-3) ausführt, bestand deshalb der erste wichtige Schritt zum eigentlichen Skat in der Einführung des Reizens zur Bestimmung der Trumpffarbe unter Beachtung einer Rangfolge der Farben. Hinzu kam die Unterscheidung zwischen dem Frage-Spiel und dem Solo (Handspiel), je nach Benutzung oder Nichtbenutzung der beiden Skatblätter. Hierdurch hatte es der Alleinspieler in der Hand, eine ihm günstige Trumpffarbe zu wählen.

Bei der weiteren Entwicklung wurden kräftigte Anleihen aus dem damals sehr angesehen und verbreiteten „L’hombre Spiel“ und dem damit verwandten „Deutschen Solospiel“ genommen. Wie Hempel als Mitglied der „Brommerschen Tarockgesellschaft“ in seiner Schrift von 1840 ausführt, waren im Skat zunächst nur die Frage- und Solo-Spiele zugelassen.

Schon bald, etwa um 1840 herum, gesellten sich zum Skatspiel die ebenfalls aus dem L’hombre Spiel entlehnten Spiele „Grand-Hand“, „Grand, schwarz angesagt“ und als Negativspiele, bei denen keine Stiche erzielt werden dürfen, die Spielformen: „Null-Hand“ sowie „Null-Ouvert-Hand“. Die Negativspiele waren auch zentrale Bestandteile des „Bostons-Spiels“, welches in Nordamerika etwa zeitgleich als Nachfolgespiel zum L’hombre entwickelt wurde (vgl. zur Entwicklung des Skatspiels auch die eingehende Darstellung bei Margot Hoffmann/ Detlef Hoffmann, „Das Skatspiel“, 1982, S. 41-72 und S. 109-132; Gerd Mathes, „Mit offenen Karten, 500 Jahre Altenburger Spielkarten, Sammlung Gerd Mathes“, 2009, S.12-16; Peter Trumpf, „Das Buch vom Skat“, 1961, S. 8-13 und Bernd Imgrund „Das Skat Lesebuch“, 2002, S. 12-15, ältere Quellen: Otto Cato „Das Skatspiel“ 1903, 6-7; Albert Stabenow, Kartenspiele, Bd. 2, 2. Auflage 1908, S. 5-11).

Schließlich ging man um 1860 den letzten Schritt und übernahm die zum damaligen Zeitpunkt noch verbliebenen Spiele des L'hombres, dies waren die sogenannten Wendespiele oder Tourné-Spiele, bei denen eine umgedrehte Karte des Skats über die Trumpffarbe entscheidet. Um diese Zeit wurde auch das Ramschspiel entwickelt, welches in norddeutschen Spielkreisen an die Stelle der dort nicht mehr zugelassenen einfachen Fragespiele trat.

Vom L'hombre-Spiel stammen somit alle Spielarten des Skatspiels, die sich - dem L'hombre-Spiel entsprechend - in die folgenden Spielarten aufteilten:

den Spielen mit Skataufnahme und freier Trumpfwahl (den Fragespielen), den Spielen mit Skataufnahme, aber Trumpfwahl durch eine umgedrehte Karte des Skats (den sogenannten Wende oder französisch Tourné-Spielen), sowie den Handspielen mit freier Trumpfwahl, aber ohne Aufnahme von Hilfskarten (die sogenannten Solospiele).

Die Solospiele gelten im L'hombre-Spiel als edelste und schwierigste Spielform, die nur noch durch den Grandissimo (= Grand-Hand) und darüber noch durch den Nullissimo (Null-Hand bzw. Null-Hand-Ouvert) überboten werden können.

Im Gegensatz zum Schafskopf ist das L'hombre-Spiel jedoch ein reines Stichspiel, es gewinnt derjenige Spieler, der die Mehrheit der Stiche erzielen kann. Im Schafkopfspiel haben hingegen die Karten unterschiedliche Werte und es gewinnt derjenige Spieler, der die Mehrheit der Werte in seinen Stichen aufweisen kann. Auch kennt das L'hombre Spiel - im Gegensatz zum Schafkopfspiel - keine feste hierarchische Reihenfolge der Farben.

Das L'hombre Spiel unterscheidet lediglich zwischen einer guten und einer besten Farbe, die aber für jedes Spiel neu festgelegt wurden. An deren Stelle trat im Skatspiel die bis heute herangezogene feste Hierarchie der vier Farben in der Rangfolge mit Karo als niedrigste Farbe über Herz und Pik zu Kreuz als höchste Farbe. Vom L'hombre Spiel wiederum wurde die sogenannte Parteienstellung übernommen, wonach grundsätzlich

immer ein Spieler als Alleinspieler gegen die beiden anderen Spieler spielt, die sich untereinander verbünden.

Ebenfalls vom L'hombre Spiel übernommen wurde zunächst die strenge hierarchische Rangordnung der einzelnen Spielarten. Diese waren von den einfachsten Farbspielen als niedrigste Spielform bis hin zu den Handspielen als schwierigste Spielarten rangmäßig gegliedert. Ein einfaches bzw. rangniedrigeres Spiel konnte nur durch eine schwierigere bzw. ranghöhere Spielart überboten werden. Nur innerhalb der gleichen Spielart entschied die Rangfolge der Farben. Dieses System war unmittelbar einleuchtend.

Diese Hierarchie sah für die Spiele mit Aufnahme des Skats und freier Trumpfwahl entsprechend den vier Farben Karo, Herz, Pik und Kreuz die Schwierigkeitsgrade 1-4 vor, für die Wendespiele die Grade 5 bis 8 und für die Solo- bzw. Handspiele die Grade 9 bis 12. Darüber stand noch das Grand-Hand-Spiel, welches vom Null-Hand-Spiel überboten wurde.

Die im Ersten Skatkongress vom 1886 beschlossene Skatordnung (das sogenannte „**Altenburger Skat**“ oder „**Farbenskat**“) legte genau diese strenge Hierarchie der Spielarten und innerhalb der Spielarten in Anlehnung an das Schafkopf-Spiel die Hierarchie der einzelnen Farben fest, in der jedes schwierigere Spiel vom Rang her über allen Spielen der niedrigeren Schwierigkeitsstufe steht und die Wahl der Trumpffarbe nur innerhalb einer gleichartigen Spielart über das Recht zum Alleinpiel entschied.

Die Anzahl der Buben (**Wenzel, Matadore**) spielte hingegen für die Reizung noch keine Rolle, sondern wurde - wie im L'hombre auch - nur bei der Abrechnung zur Bestimmung des Gewinnwertes berücksichtigt, nicht aber in Reizung um das Recht des Alleinspielers einbezogen. Für die wertmäßige Berechnung des Spielgewinns wurde - wie heute - die Anzahl der Buben mit dem jeweiligen Schwierigkeitsgrad des Spieles multipliziert. Für die Grand und Nullspiel gab es feste Beträge (vgl. hierzu auch Hoffmann/Dietrich, S. 48).

Sofern ein Spieler alle vier Buben (die auch als „Wenzel“, abgeleitet vom Schutzheiligen St. Wenceslaus, bezeichnet werden) im Blatt hatte, durften bereits damals als weitere Wenzel alle weiteren sich lückenlos anschließenden Karten der Trumpffarbe hinzugezählt werden. Die vier Buben und die sich anschließenden Karten der Trumpffarbe werden in Anlehnung an die Bezeichnung im L`hombre-Spiele auch als **Matadore** bezeichnet.

Die Ansage der Spiele erfolgte beim **Altenburger Skat** oder **Farbenskat** durch die Mitteilung der Spielart, die man spielen will und der Farbe, die zur Trumpffarbe bestimmt werden soll. Sofern der „gereizte“ Spieler erklärte, dass er die angesagte Spielart in der angesagten Farbe oder in einer höheren Farbe selbst spielen möchte, war der andere Spieler gezwungen, eine höhere Farbe oder ein schwierigeres Spiel anzusagen.

Bereits im Zeitpunkt der ersten Skatordnung bestand jedoch ein leidenschaftlich geführter Streit mit den **Anhängern des sogenannten „Wertreizens“**.

Die Anhänger des „**Wertreizens**“ wollten den Wert eines Spieles in die Reizung einbeziehen und dabei insbesondere die Anzahl der Buben mit darüber entscheiden lassen, wer das Recht zum Alleinspielen hat. Die Reizung wurde somit von demjenigen Spieler gewonnen, der auch wertmäßig das höchste Spiel vorweisen konnte, während im Farbenreizen ein schwierigeres, aber wertmäßig niedrigeres Spiel, ein von der Schwierigkeit her leichteres, aber wertmäßig höheres Spiel überbieten kann. Hieraus leitete Buhle die Überlegenheit des Altenburgers Farbenskats ab, während es die Anhänger des Wertreizens als gerechter ansahen, das wertmäßig höhere Spiel in der Reizung den Vorrang zukommen zu lassen (vgl. zum Streit, Buhle S. 54. 55). Der größte Theoretiker des Wertreizens war A. Hertefeld, der in seinem Lehrbuch „Illustriertes Skat“, 1884 eine eingehende systematische Darstellung des Wertreizens vornimmt.

Für die Wertbestimmung ist die Zahl der höchsten Trümpfe zu ermitteln, die davon abhängig ist, dass man diese lückenlos von oben in seinen Handkarten vorweisen kann. Besitzt man die

vier obersten Trümpfe, kann man alle sich lückenlos anschließenden Trümpfe der jeweils gewählten Trumpffarbe ebenfalls dazu rechnen.

Durch die Einbeziehung der Anzahl der Trümpfe und somit des Wertes des Spiels in die Reizung um das Recht des Alleinspielers können nunmehr **beim Wertreizen** verschiedene Spieler innerhalb einer Spielart in den Reizvorgang eingreifen, die Reizung um das Recht des Alleinspielers wird damit abwechslungsreicher. Mehrere Spieler können nun nicht nur innerhalb einer Spielart, sondern auch, die Spielart übergreifend, um das Recht des Alleinspielers kämpfen. Dieser Vorteil konnte nochmals deutlich durch die Anerkennung des lückenlosen Fehlens der obersten Trümpfe (das „**Ohne Spiel**“) als gleichberechtigten Reizfaktor gesteigert werden, was leicht einsehbar ist, da ein Spiel ohne oberste Trümpfe deutlich schwieriger zu gewinnen ist, als ein Spiel mit den obersten Trümpfen.

Der erbitterte Widerstand der Vertreter des Altenburger Skats gegen das Wertreizen wurde hauptsächlich mit dem Argument begründet, dass durch die Einbeziehung der obersten Trümpfe in die Reizung nicht mehr alleine (oder überwiegend) die Schwierigkeit des angesagten Spieles über den Ausgang der Reizung entschied, sondern die zufällige Verteilung der obersten Trümpfe in den einzelnen Kartenhänden. Buhle argumentiert in seinem Lehrbuch sehr vertieft gegen das Wertreizen und führt auch weitere Gründe gegen das Wertreizen an, wie etwa die schwierigen Probleme, die sich beim Wertreizen aus dem „Überreizen“ ergeben. Sehr ablehnend auch Otto Cato in seinem „Skatspiel“ S. 25: „Und das ist der Unsinn beim Wertreizen: Der Spieler bietet einen Preis, von dem er noch gar nicht weiß, ob er dem Spiele, das er spielen will, auch wirklich entspricht; denn für die Höhe dieses Preises ist doch die Zahl der Spitzen maßgebend, auf die der unbekannte Skat von Einfluss sein kann. Es spielt also der Zufall mit und das Spiel wird zum Glücksspiel. Dadurch verliert aber das Skatspiel an Wert. Denn ein Spiel steht seinem Wert nach umso höher, je weniger der Zufall für das Gewinnen von Einfluss ist und je mehr Aufmerksamkeit und Scharfsinn dazu beitragen müssen“.

Der Vielfalt und Lebendigkeit der Reizung beim Wertreizen standen somit der Logik und der Gerechtigkeit des Systems der Spielschwierigkeiten im Farbenreizen unversöhnlich gegenüber.

Auf dem Ersten Skatkongress im Jahre 1886 setzte sich zunächst das „**Farbenreizen**“ durch und behielt seine Vormachtstellung bis zum 10. Skatkongress.

Der langwierige **Sieg des „Wertreizens“** über das „**Farbenreizen**“ war dann letztlich kein Akt der Überzeugung, sondern beruhte auf dem demokratischen Prinzip der Mehrheitsbildung, die seit der ersten Skatordnung die Fortschreibung der Skatregeln zunächst durchgehend bestimmte.

Während die Skatkongresse bis 1926 am klassischen Farbenreizen festhielten, wurde erst durch den 12. Skatkongress das Wertreizen als offizielle Spielart endgültig anerkannt. Wie W. Poetsch in seinem Skatbuch „Das große Buch vom Skat 1981“, S.18, 19 und B. Imgrund in seinem „Skat Lesebuch“, S. 78-80 ausführen, hatte sich während des 1. Weltkrieges die Spielpraxis unter den Soldaten, welche damals die überwiegende Zahl der Skatspieler stellten, mehrheitlich für das Wertreizen entschieden.

Durch den Skattheoretiker Arthur Schubert, der sich in seinem Lehrbuch von 1922 „Die Kunst des Skatspiels“ noch gegen das Wertreizen ausgesprochen hatte, wurden - unter dem Eindruck der neuen beherrschenden Spielpraxis - im Jahr 1924 Regeln für den sogenannten Gucki-Skat entwickelt und für den 11. Skatkongress eine auf dem Wertreizen aufbauende Leipziger Skatordnung entworfen, die 1927 zunächst auf Probe und dann 1928 auf dem 12. Skatkongress mehrheitlich angenommen wurde. Gucki-Skat kommt vom Wort gucken = anschauen und bedeutet die Anerkennung aller Spiele mit Skataufnahme. Dieser Gucki-Skat ist bis heute die Basis des aktuellen Skatspiels.

2. Gegenwärtige Lage

Der demokratische Prozess förderte die Akzeptanz des Regelwerkes, erschwerte aber - damals wie heute - andererseits auch eine systematische und logische Weiterentwicklung des Skatspiels.

Eine inhaltliche Auseinandersetzung darüber findet zudem schon seit längerem nicht mehr statt.

Wo noch in früheren Jahrzehnten des 20. Jahrhunderts leidenschaftlich um Neuerung und Weiterentwicklungen des Skatspiels gestritten und gerungen wurde, stellt sich heute das Skatspiel eher als erstarrt dar und ist allenfalls noch in den Querelen verschiedener Verbände wiederzufinden.

Im Gegensatz zu populären Kartenspielen, wie Doppelkopf, Schafkopf, Binokel oder Bridge ist beim Skatspiel keine Begeisterung und keine Aufbruchstimmung mehr zu spüren, in der Presse wird über das Skatspiel nicht mehr berichtet und das Interesse junger Leute am Skatspiel hat deutlich nachgelassen, wenn auch noch viele Skatspieler an ihrem „einzigem“ Spiel festhalten wollen.

Dabei wäre eine Fortentwicklung erforderlich, denn international wird dem Skatspiel die Anerkennung versagt (hierzu Bernd Imgrund „Das Skatlesebuch“, 2002, S.12, 16-18).

Eine offene und lebhafte Diskussion über die das Skatspiel wäre deshalb wünschenswert, denn jedem Skatspieler wird an vielen Stellen der gegenwärtigen Skatregeln bewusst, dass das Skatspiel wohl seine Letztform noch nicht erreicht hat, dass es viele unrunde Punkte gibt, über die man sich demokratisch im Sinne einer Weiterentwicklung des Skatspieles verständigen müsste.

Auch wenn sich das Zahlenreizen im Skatspiel durchgesetzt hat: damit sind aber viele Verwerfungen und Bruchstellen ver-

bunden, deren Glättung bis heute nicht überzeugend gelungen ist. Darüber hinaus muss ein modernes Skatspiel in Bezug auf seine Spielformen gegenüber anderen populären Kartenspielen attraktiv bleiben. Der Anspruch an ein modernes Skatspiel ist demnach auch auf die Einbeziehung anspruchsvoller, bereits bewährter Spielformen gerichtet.

3. Die Schwachstellen des gegenwärtigen Skatspiels und Überlegungen zu ihrer Überwindung:

A. Ungeordnete und widersprüchliche Bieltabelle:

Die unsystematische **Zahlenfolge der gegenwärtigen Bieltabelle** macht eine wesentliche, fast **unüberwindliche Hemmschwelle** des aktuellen Skatspiels aus, denn sie vereitelt einen schnellen Zugang für Neueinsteiger und erschwert deshalb die weltweite Beachtung des Skatspiels.

So schreiben Hoffmann/Dietrich, Seite 77, zu Recht: „Tatsächlich ist ein wichtiges Argument gegen das Zahlenreizen, dass derjenige, der das Spiel erlernen möchte, gleich zu Anfang - eben beim Reizen - recht große Schwierigkeiten hat“.

Sofern man aber am Wertreizen festhalten will und in die Reizung nicht nur die Anzahl der Matadore, sondern auch die Schwierigkeitsstufen, sowie die einzelnen Spielformen (Handspiel, Grand und Nullspiel) einbeziehen möchte, wird man zwar immer ein schwieriges Bietsystem voraussetzen müssen.

Dieses sollte dann aber inhaltlich logisch und schlüssig und auch für den Anfänger leicht ableitbar sein.

Das entscheidende Problem des gegenwärtigen Bietsystems liegt in den willkürlichen Werten, die den einzelnen Farben zugeordnet sind: der Wert 9 für Karo, der Wert 10 für Herz, der Wert 11 für Pik und der Wert 12 für die Kreuz-Farbe.

Die **Zuordnung der Farben zu den Ziffern 9, 10, 11, 12** ist logisch nicht begründbar und führt zu einer völlig unübersichtlichen Bietfolge.

So sehr sich auch alle erfahrenen Skatspieler an diese unlogische Reiztabelle gewöhnt haben mögen, bleibt aber Fakt, dass diese sich nicht spiellogisch ableiten lässt und deshalb stures Auswendiglernen erforderlich ist, um überhaupt erst an der Reizung teilnehmen zu können haben.

Die Auswahl der genannten Zahlen lässt sich **nur historisch erklären**:

Parallel zum Wertreizen und zum klassischen Farbreizen hatte sich seit etwa 1860 in Norddeutschland eine weitere, damals weitverbreitete Version des Skatspiels entwickelt. Dieser sogenannte „**Norddeutsche Skat**“ erkannte die einfachen Farbspiele mit Skataufnahme nicht mehr an. Diese Spiele wurden spieltechnisch als zu einfach empfunden. Stattdessen waren nur noch die „Tourné-Spiele“ als unterste Spielklasse anerkannt, darüber standen weiterhin die Farbspiele ohne Skataufnahme (Solo- oder Handspiele). Als „Grand-Spiele“ wurden nur „Grand-Hand“ und „Grand-Hand-Ouvert“ akzeptiert.

Dies führte dazu, dass viele Spiele mit gleichmäßiger Verteilung von allen Spielern gepasst wurden. Um dies zu kompensieren, wurde das Ramsch-Spiel eingeführt, dem im Norddeutschen Skat eine ganz erhebliche, sogar zentrale Rolle zukam. Da der Anteil der Spiele mit Skataufnahme erheblich reduziert war, wurde zunächst der Grand zugelassen, wenn beim Tourné-Spiel ein Bube aufgedeckt wurde. Der Spieler war dann berechtigt, statt eines Farbspiels auch einen „Gucki-Grand“ anzusagen. Weiterhin wurde im Norddeutschen Skat erstmalig der „Gucki-Grand“ anerkannt, also der Grand mit Aufnahme der Skatkarten. Daneben gab es auch noch den „Null-Ouvert“, bei dem ebenfalls der Skat aufgenommen werden durfte.

Die Wertberechnung der Spiele im Norddeutschen Skat begann somit mit den Zahlen 5 - 8, da die einfachen Farbspiele mit Skataufnahme gestrichen wurden.

Die **Anhänger des Wertreizens** wiederum hatten ihr Bietsystem dahingehend weiterentwickelt, dass in diesem Sys-

tem keine Tourné-Spiele mehr zugelassen wurden, während man aber an den einfachen Farbspielen mit Skataufnahme festhielt.

In diesem System waren somit die Zahlen 5 - 8 gestrichen.

Unter den Soldaten des Ersten Weltkrieges, die aus allen Landesteilen zusammengezogen wurden, vermischten sich dann die verschiedenen Spielsysteme. Plötzlich waren im neu aufkommenden „Gucki-Skat“ alle Zahlen von 1 - 8 gestrichen und der „Gucki-Grand“ wurde allgemein zugelassen. Den einfachen Farbspielen mit Skataufnahme wurden nunmehr die Zahlenwerte der Handspiele von 9 -12 zugeordnet.

Da man dadurch keine Zahlen mehr für die Handspiele hatte, wurden die Handspiele nur noch als Reizstufe, wie die Gewinnstufen „Schneider“ und „Schwarz“ behandelt, womit der Niedergang der Handspiele eingeleitet wurde. Der „Gucki-Grand“, der zuvor immer abgelehnt wurde, bekam plötzlich den Rang des früheren Grand-Hand-Spiels, worin die Ursache der heutigen Überbewertung des „Gucki-Grands“ liegt (vgl. zum Ganzen auch Hoffmann/Dietrich, S. 204.).

So führt H. Renneberg in seinem Skatbuch „Skat ist Trumpf“, 2007 auf Seite 20 aus: „Die Zahlenwerte 9, 10, 11, 12 sind im Grunde genommen Zufallsprodukte und ihre zufällige Praktikabilität ist es, die sie vor Veränderungsvorschlägen schützt, die ansonsten mit hoher Wahrscheinlichkeit irgendein Wichtiger gemacht hätte.“

So entstand nun eine Reizfolge von Zahlen, in denen mehrere Spielarten mit der gleichen Zahl belegt sind, wie die Grand- und Kreuzspiele oder Kreuz mit Fünf (60) und Herz mit Sechs (60), die einzelnen Farbspiele innerhalb der „Gucki-Spiele“ in der Reizfolge nicht durchgehend aufeinander folgen und auch nicht nach dem Schwierigkeitsgrad ansteigen, wodurch insbesondere die Karo-Farbe benachteiligt wird. So ist ein Farbspiel in Kreuz „mit Drei“ (Spiel 4) mehr wert als ein Farbspiel in Karo „mit Vier“ (Spiel 5) oder ein Kreuzspiel „mit Fünf“ (Spiel 6) mehr wert als ein Karospiel „mit Sechs“ (Spiel 7) und gleichviel wert wie ein

Karo „mit Sieben“ (Spiel 8). Die Reihenfolge der Farben ist nur auf der ersten Reizstufe „mit Zwei“ eingehalten, bereits ab dem Reizwert 35 läuft das System aus dem Ruder. So bleibt unklar, wieso nach dem Reizwert 48 für Kreuz „mit Vier“ nicht Karo „mit Fünf“ folgt, sondern Herz „mit Vier“ und dann Karo „mit Sechs“, während Karo „mit Fünf“ weniger wert ist als Kreuz „mit Vier.“ Karo mit Fünf (Spiel 6) ist auch weniger wert als Pik „mit Vier“ (Spiel 5) und entsprechendes gilt für alle höheren Gewinnstufen im Verhältnis der Farben Pik zu Karo.

Die gegenwärtige **mangelhafte Bieltabelle** durch ein logisches System der Spielbestimmung zu ersetzen, wäre somit ein wesentlicher Gewinn für das Skatspiel und ein wichtiger Schritt auf dem Weg zu seiner längst überfälligen, internationalen Anerkennung.

B. Unberechtigte Benachteiligung der Handspiele:

Im gegenwärtigen Skat ist der sehr geringe Reizwert für die Handspiele bei den Farbspielen und den Grand-Hand-Spielen unangemessen und wertet diese Spielform unberechtigt ab.

Im klassischen Skat, wie in seinen Vorläuferspielen, dem Schafskopf und dem L'hombre-Spiel und auch in vielen vergleichbaren aktuellen Spielen, dem heutigen Schafkopf oder dem Doppelkopf, gelten die „**Solo-Spiele**“ bzw. die Spiele mit den Handkarten, ohne weitere Unterstützung durch einen Skat oder einen Mitspieler als höchste und wertvollste Spielform.

Wie in den aufgeführten anderen Spielen auch, ist ein erfolgreiches Handspiel bereits wegen seiner Seltenheit in der Kartenverteilung aber auch im Hinblick auf die Schwierigkeit seiner Spieldurchführung eines der anspruchsvollsten Spiele, die deshalb mit der Bezeichnung als „**Solo-Spiele**“ besonders hervorgehoben wurden. Den besonderen Wert dieser Spielform wird jeder erfahrene Skatspieler einräumen.

Dies lässt sich auch statistisch belegen. Eine empirische Auswertung von 20.000 Turnierspielen bei F. Schettler/G. Kirsch-

bach „Das Große Skatvergnügen“, Seite 201, zeigt auf, dass der Anteil der **Solo-Spiele** (Hand-Spiele) an den durchgeführten Spielen insgesamt nur 13 % ausmacht, somit auf ein Solo-Spiel das 6,5 fache an Spielen mit Skataufnahme entfallen. Hinzu kommt, wie beide Autoren ausgewertet haben, dass die Anzahl der verlorenen Spiele bei den Handspielen (und Nullspielen) am höchsten ist.

Dass die Berücksichtigung dieser Seltenheit und Schwierigkeit nur eine Spielstufe wert sein soll, wie dies der gegenwärtige Skat vorsieht, ist deshalb absolut unverständlich.

Vielmehr muss man feststellen, dass die „Solo-Spiele“ als seltene und schwierige Spielform drastisch unterbewertet sind. Das Privileg, „Solo-Spiele“ mit den Ansagen von „Schneider“ und „Schwarz“ abgeben zu können, kann die Attraktivität dieser Spielform im gegenwärtigen Skat nicht steigern, da diese Ansage, von der Verteilung der Karten her bereits zu selten vorkommen und wegen des erhöhten Risikos bei Handspielen auch kaum angesagt wird. Und bei einem guten Hand-Blatt, das an sich eine Ansage von „Schneider“ rechtfertigen würde, wird jeder erfahrene Spieler trotzdem den Skat aufnehmen, denn darüber kann er mit einer Aufwertung seiner Karten zu einem „Grand-Spiel“ rechnen.

Mit dem Wegfall des Privilegs, wonach „Solo-Spiele“ im Verlustfalle nur als einfacher Verlust angeschrieben werden, ist ein weiterer Grund zur Wahl dieser Spielform verschwunden; es verbleiben nur die sehr seltenen Fälle, in denen das „Solo-Spiel“ in einer Reizung als zusätzliche Reizstufe herangezogen werden muss und die Ansage von „Schneider“ nicht in Betracht kommt.

Viele Skatexperten sprechen deshalb den Handspielen (Solo-Spielen) die praktische Bedeutung ab. In einigen Lehrbüchern werden die Handspiele wegen ihrer geringen Bedeutung nicht mehr erwähnt. Beispielsweise schreiben H. Krause/ L. Beckmann in ihrem Skatbuch S. 146: „Würde man die verlorenen Handspiele auch mit doppelten Punkten berechnen, dann könnte man sie ebenso gut wegfallen lassen, denn lediglich der zu berechnende Fall „aus der Hand“, wäre oft gegenüber den Spielen mit Skataufnahme doch ein zu geringer Anreiz, ein

Handspiel zu wagen. Außerdem träte dann bei der Berechnung eines verlorenen Handspiels mit doppelten Punkten der Fall ein, dass durch die Wertung des Falles Hand ein verlorenes Handspiel teurer ist, als das gleiche verlorene Spiel mit Aufnahme des Skats. Das kann doch unmöglich richtig sein.“ (ebenso W. Poetsch „Das große Buch vom Skat“, S. 226). Letzterer Umstand wäre nur dann zu rechtfertigen, wenn die Handspiele gegenüber den Farbspielen mit Skataufnahme derart aufgewertet würden, dass diese den „Gucki-Grand-Spielen“ gleichgestellt wären.

Gerade den Farbspielen aus der Hand käme dann gegenüber den Farbspielen mit Skataufnahme, wie auch gegenüber den „Gucki-Grand-Spielen“ die Funktion einer wichtigen und gleichermaßen attraktiven Spielalternative zu.

Jeder erfahrene Skatspieler strebt nämlich unter den derzeitigen Skatregeln fast immer die Aufnahme des Skats an. Die Skataufnahme wird entweder sein bereits ansatzweise spielbares Farbspiel zu einem sicheren oder sogar absolut sicheren Farbspiel aufwerten, wodurch noch die Spielstufen „Schneider“ und „Schwarz“ erreicht werden können oder sogar die Möglichkeit für ein „Grand-Spiel“ eröffnet. Spricht hingegen die Verteilung der Karten bereits für ein „Grand-Spiel“, wird man dennoch den Skat aufnehmen, weil der geringe Wert einer zusätzlichen Gewinnstufe den Vorteil nicht ausgleichen kann, der durch die Absicherung des „Grand-Spieles“ über die Skataufnahme und das Drücken wertvoller Karten eröffnet wird.

Durch eine **Anhebung der Wertigkeit für alle Handspiele (Solo-Spiele)** und zwar für die Farb-Handspiele auf die **Wertigkeit der „Gucki-Grand-Spiele“** und für das **„Grand-Handspiel“** auf den **doppelten Wert** eines **„Gucki-Grand-Spiels“**, würde eine **echte alternative Reizung** ermöglicht.

Durch eine genaue Analyse der Handkarten könnte das erhöhte Risiko eines Handspieles mit einem Spielwert in Höhe eines „Gucki-Grands“ mit den Vorteilen einer Skataufnahme abgewogen werden.

Eine bloße Absicherung des Farbspieles wäre dann in der Regel gegenüber einem erfolgreichen Handspiel nachteilig und über eine durch Skataufnahme erreichte Verbesserung der Handkarten zu einem „Gucki-Grand“ könnte lediglich der gleiche Spielgewinn wie bei einem Handspiel erzielt werden.

Somit stünden **zwei Alternativen** gegenüber, nämlich die riskante Spielweise, die das Handspiel anstrebt, gegenüber der auf Sicherheit bedachten Spielweise mit Aufnahme der Skatkarten.

Bei einem Spiel auf Serienprämien, bei denen der nach einer bestimmten Anzahl von Spielen führende Spieler zusätzlich eine Prämie erhält oder in allen Turnierformen, bei denen es auf das höchste Endergebnis ankommt, würden beide Strategien je nach aktuellem Spielstand zur Anwendung kommen können. Bei einem hohen Punktestand könnte auf Sicherheit, bei einem niedrigen Punktestand auf Risiko gespielt werden.

C. Deutliche Überbewertung der Grand-Spiele mit Skataufnahme:

Im Gegensatz zur deutlichen Unterbewertung der Handspiele sind die „Grand-Spiele“ mit Skataufnahme, die sogenannten „Gucki-Grands“ erheblich überbewertet.

Die Anhebung der ursprünglich mit 20 Punkten bereits großzügigen Bewertung des „Gucki-Grands“ auf 24 Punkte, die erst durch den 12. Skatkongress festgeschrieben wurde, muss **als verfehlt** bewertet werden.

Das für die Anhebung herangezogene Argument, dass „Gucki-Grand-Spiele“ nicht so einfach von einfachen Farbspielen abgereizt werden dürften, kann nicht überzeugen.

Für die „Gucki-Grandspiele“ wird weiter angeführt, dass sie die großen Spiele im Skat darstellen würden. Die Bedeutung dieser Spielform aber ausschließlich mit dem Namen „Grand“ zu begründen ist ein zu spärliches Argument (so aber W. Poetsch „Das Große Buch vom Skat“, S.227).

Die „Gucki-Grands“ sind historisch betrachtet zu Recht nie große Spiele gewesen.

Im klassischen Skat des Ersten bis zum Zehnten Skatkongress waren sie überhaupt nicht zugelassen, ebenso wenig wie im L'hombre Spiel. Das große Spiel war dort ausschließlich das „Grand-Hand-Spiel“. Im offiziellen Skat wurden die „Gucki-Grands“ erst durch den 12. Skatkongress anerkannt. Dieser Entwicklung vorausgegangen war zunächst der gänzliche Wegfall der „Gucki-Farbspiele“ im klassischen Skat, der von vielen norddeutschen Spielern favorisiert wurde. Im Norddeutschen Skat und später im Nordamerikanischen Skat war das „Tournè-Spiel“ oder Wende-Spiel die niedrigste Spielform. Diese Spielform galt als eine der anspruchsvollsten und schwierigsten Spielformen. Alle einfachen Farbspiele mit Skataufnahme waren hingegen ausgeschlossen (siehe hierzu B. Imgrund, „Das Skatlesebuch“, S. 20, 21). Die Skataufnahme war somit nur noch bei den „Tourné-Spielen“ zugelassen, bei denen eine umgedrehte Karte des Skats über die Trumpfwahl entschied.

Als Erweiterung der Spiele mit Skataufnahme wurden der neu geschaffene „Gucki-Grand“ und der „Null-Ouvert“ eingeführt. Der Spielwert des „Gucki-Grand“ betrug lediglich 16 Punkte. In dieser norddeutschen Form wurde der klassische Skat durch deutsche Auswanderer in die Vereinigten Staaten eingeführt, wo er bis zur Mitte des 20. Jahrhunderts die vorherrschende Skatform darstellte (**Nordamerikanische Skat**). Noch 1968 galt in Nordamerika diese Spielform als der einzige offizielle Skat („Official rules of Card Games“, edited by Albert. H. Morehead, 1968, S. 218-231).

Im offiziellen Farbenskat in Deutschland hingegen war bis 1926 ausschließlich das Grand-Hand-Spiel als hochwertige Spielform anerkannt, die nur noch durch den „Null-Hand-Ouvert“ und dieser durch den „Grand-Hand Ouvert“ überboten wurde. Im **„Altenburger Farbenskat“** gab es den „Gucki-Grand“ nur im Rahmen der „Tournè-Spiele“, sofern dort ein Bube aufgedeckt wurde. Dieser Gucki-Grand hatte den geringen Grundwert von 12 Punkten und konnte durch die „Nullspiele“ abgereizt werden.

Weil der offizielle Farbenskat im Gegensatz zu den norddeutschen Spielern und zum Nordamerikanischen Skat an den einfachen „Gucki-Farbspiele“ festhielt, bestand auch keine Veranlassung dafür, den „Gucki-Grand“ als zusätzliche Spielform anzuerkennen.

Mit dem Siegeszug des Wertreizens über den Farbenskat, der durch den 12. Skatkongress festgeschrieben wurde, behielt man den zunächst nur als Notlösung im Norddeutschen Skat eingeführten „Gucki-Grand“ bei, obwohl auch an den einfachen „Gucki-Farbspielen“ festgehalten wurde. Schlüssiger wäre es gewesen, wenn man den „Gucki-Grand“ nach der Bestätigung der „Gucki-Farbspiele“ wieder aus dem Skat verbannt hätte.

An dieser grundsätzlichen Bewertung ist auch heute noch festzuhalten, wenn auch heute niemand mehr auf die zusätzliche Spielform den „Gucki-Grand“ verzichten will. Richtig ist aber, dass dem „Gucki-Grand“ zwar ein höherer, aber kein besonders hoher Spielwert zukommt.

Ein Rang über den Hand-Spielen kommt dem „Gucki-Grand“, der erst im 20. Jahrhundert Eingang ins Skatspiel gefunden hat, vor allem wegen seiner Häufigkeit und seinen geringen Spielanforderungen her nicht zu.

Nur das „**Grand-Hand-Spiel**“ ist wegen seiner Seltenheit die Spielform, die deutlich über allen Farbspielen und auch über allen Handspielen zu stehen hat und somit das „**Große Spiel**“.

So zeigen empirische Auswertungen von Skatturnieren, dass die Spielform der „Gucki-Grands“ bereits in jedem vierten Spiel gewählt und ganz überwiegend auch gewonnen wird.

Eine ausführliche statistische Auswertung findet sich im Skatbuch von Frank Schettler und Günter Kirschbach „Das Große Skatvergnügen“ 1989, im Kapitel „Im Spiegel von 20000 Turnierspielen“ auf den Seiten 199-207.

Danach macht der Anteil der Grand-Spiele 30% aller Spiele aus, davon entfallen 6% auf „Grand-Hand-Spiele“. Alle „Nullspiele“ zusammen kommen hingegen nur auf einen Anteil von 6,5 %, davon entfallen auf den „Null-Ouvert“ 2,7 %. Der Anteil der Handspiele an den einfachen Farbspielen liegt bei etwa 9%. Der „Null-Hand“ mit 0,33 % ist das seltenste Spiel überhaupt.

Auf Seite 202 führen die Autoren weiter aus: „Im Vergleich der Spielgattungen untereinander werden die Grandspiele mit Längen voraus am häufigsten gewonnen. Lediglich eines von zwölf Spielen bringt den Gegenspielern den Erfolg. Bei den Farbspielen und Nullspielen geraten die Alleinspieler viel öfter auf die Verliererstraße - in durchschnittlich zwei von zwölf Spielen.“

Jeder erfahrene Spieler kennt die unzähligen „Gucki-Grand-Spiele“, die als reine Selbstläufer (Omaspiele) ohne größere Spielgeschicklichkeit gewonnen werden.

In Anbetracht der durch den übertrieben hohen Reizwert großen Häufigkeit der Grandspiele geraten alle anderen, viel anspruchsvolleren Spiele ins Hintertreffen. Dies trifft insbesondere in Bezug auf die Hand- und Nullspiele zu.

Im Gegensatz hierzu machen die „Grand-Hand-Spiele“ nur einen Anteil von 6 % aller Spiele aus und können deshalb zu Recht als die „Großen Spiele“ bezeichnet werden, wenn auch der „Null-Ouvert-Hand“ mit einem Anteil von lediglich 2,7% wertmäßig noch über dem Grand-Hand stehen muss.

Der internationale Kartenspielexperte und großer Skatliebhaber David Parlett führt in seinem Buch „Cardgames“ 1979, S. 203 aus: „Grand is widely reduced at 20 instead of 24, following rules extant before 1932. This variation is to be commended. It reduces the incidence of grand bids, which are too frequent and less interesting than bids in suits.“

Deutlich wird auch Ernst Lemmer in seinem Skatbuch „Skattaktik“, S.120, 121:

„Ich finde, der Grand ist mit 24 einfach überbewertet und das führt zu einer regelrechten Grand-Inflation. Zum Beispiel: Ich habe ein herrliches „Kreuz ohne Drei“ und einer der Mitspieler reizt auf „Grand mit Zwei“. Ich müsste nun auf Hand mit angesagtem Schneider reizen, um den Grand überhaupt überbieten zu können. Und was das heißt „ohne Drei“ einen Schneider anzusagen, brauche ich einem Skatspieler wohl nicht zu sagen. Ich muss also auf mein Farbspiel verzichten. Wird der Grand dagegen nur mit 20 bewertet, genügt nur die Ansage Hand, um mit dem Grand-Reizer gleichziehen zu können. Ich habe also

die Chance, als Farbspieler gegen den „Grandeur“ anzugehen. Man könnte noch mehr ähnliche Beispiele aufführen. Und ein Null-Ouvert, der gar nicht selten auf die Hand kommt, wenn ein anderer ein Grandblatt besitzt, hat überhaupt keine Chance beim Reizen.“

D. Ungemessene Abwertung der Null-Spiele:

Vielfach wird die Meinung geäußert, die Grandspiele hätten schon immer über den „Nullspielen“ gestanden. Dies trifft aber nur auf den „Grand-Hand“ zu, nicht aber auf den „Gucki-Grand“. Im **klassischen Farbenskats** der Skatkongresse von 1886 bis 1926 waren nämlich „Gucki-Grand-Spiele“ überhaupt nicht zugelassen.

Das niedrigste „Grand-Spiel“ war dort das „Grand-Hand-Spiel“, der vom „Null-Ouvert-Hand“ überboten wurde.

Das „Null-Ouvert-Hand-Spiel“ konnte wiederum nur durch den „Grand-Hand, schwarz angesagt ouvert“ überboten werden. H. Renneberg irrt deshalb, wenn er in seinem Skatbuch „Skat ist Trumpf“ auf Seite 62 die Behauptung aufstellt, dass im klassischen Farbenskats die Grand-Spiele stets die Null-Spiele überboten hätten und sich hierbei auf Buhle bezieht, das Gegenteil ist vielmehr der Fall. Diese Rangfolge, mit der Überlegenheit der Null-Spiele findet sich auch in allen klassischen Spielen, die Vorläufer oder „Leihgeber“ des Skatspiels waren, wie im L'hombre, im Bostonspiel, im Deutschen Solo oder im schwedischen Viraspiel und in allen Tarockspielen.

Sehr klar hat A. Hertefeld eine angemessene Einordnung der Nullspiele in seinem Skatbuch „Illustriertes Skatbuch“, 1884 für das Wertreizen aufgestellt.

Danach steht der Null-Hand auf gleicher Stufe wie ein Kreuz-Farb-Handspiel und steht über allen Gucki-Farbspielen bis zur Stufe „mit Vier“ oder „ohne Vier“. Der „Null-ouvert-Hand“ wiederum steht danach auf derselben Stufe wie ein Grand-Hand „mit Zwei“ und das „Null Revolution-Spiel“ wird erst von einem Grand „mit Vier“ oder „ohne Vier“ überboten (S.48).

Die Auseinandersetzung um die angemessene Einordnung der Nullspiele ist insbesondere dort erforderlich, wo wegen der zu-

nächst willkürlichen, aber inzwischen unstreitigen Anerkennung des „Gucki-Grands“ eine neue Rangfolge zwischen den Nullspielen und den Grandspielen gefunden werden musste. Um dabei der Flut der langweiligen „Gucki-Grand-Spiele“ entgegenwirken zu können, wurde im Zusammenhang mit der Einführung des „Gucki-Grands“ zunächst die Anzahl der Spielformen für das Nullspiel ausgeweitet. Mit dem „Null-Ouvert“ mit Skataufnahme sollte der niedrigste „Gucki-Grand“ überboten werden und mit dem „Null-Ouvert-Hand“ und dem „Revolutionspiel“ dann die höheren „Gucki-Grand-Spiele“ abgereizt werden können. Diese Spielformen lagen deshalb wertmäßig über diesen Grand-Spielen.

Den „Nullspielen“ kam somit die besondere Funktion zu, den Spielern mit einem Grand-Blatt, den „Grandeurs“, Widerstand leisten zu können und diese dazu zu zwingen, auf höhere Reizstufen, wie etwa auf das Spielen auf „Schneider“ auszuweichen oder auf die Ansage eines Grand-Hand übergehen zu müssen. Scherzhaft und liebevoll wurden diese Nullansagen deshalb als „**Kobolde**“ des Skatspiels bezeichnet, die den Grand-Ansagen ein Bein stellen können (Begriff von H. Krause/L. Beckmann S. 67).

So kommt dem „Gucki-Grand“ im Norddeutschen und im Nordamerikanischen Skat nur ein Grundwert von 16 Punkten zu. Der „Null-Hand“ mit 35 Punkten und der „Null-Ouvert“ mit 46 Punkten war wertmäßig deshalb einem Grand „mit Einem“, überlegen, der „Null-Ouvert-Hand“ mit 69 Punkten einem Grand „mit Zwei“ und sogar einem Grand „mit Drei“ überlegen und das „Revolutionsspiel“ mit 92 Punkten stand wertmäßig über einem Grand „mit Vier“.

Diese Bewertung und Einordnung der Nullspiele über den „Gucki-Grand-Spielen“ ist auch statistisch gerechtfertigt, wie bereits beim Grandspiel ausgeführt wurde. Danach haben die „Nullspiele“ nur einen Anteil von 6,5% an allen Spielen, gegenüber 30% bei den Grandspielen. Das „Grand-Hand-Spiel“ hat eine Häufigkeit von 6% gegenüber dem „Null-Ouvert-Hand-Spiel“ von lediglich 2,7 %.

Mit der im gegenwärtigen Skat vorgenommenen Abwertung der Nullspiele unter das Niveau der „Gucki-Grand-Spiele“ ist die Funktion des Widersachers gegen den „Gucki-Grand“ fast gänzlich entwertet worden. Es findet keine Auseinandersetzung der „Grandeurs“ gegen die „Kobolde“ mehr statt.

Ein anspruchsvolles Reizsystem müsste deshalb die ursprüngliche Funktion der „Nullspiele“ wieder herstellen. Es müsste folgerichtig so ausgestaltet sein, dass jeder aus der Anzahl der Buben abgeleiteten Grandstufe zumindest ein „Nullspiel“ gegenüber steht, welches dieses „Grand-Spiel“ abreißen kann und den „Grand-Spieler“ somit zur Einbeziehung zusätzlicher Gewinnstufen wie „Schneider“ oder zum Übergang auf ein Handspiel zwingt. Da auch der Grand mit „Spitze“ (Ultimo) gespielt werden kann, (hierzu unter I) muss noch ein Nullspiel zur Verfügung stehen, welches einen Grand „mit Fünf“ überbietet. Für ein solches System von Nullspielen kann auf alle Nullspiele zurückgegriffen werden, die bereits früher praktiziert wurden (z.B.: das Revolutionsspiel) oder aus anderen verwandten Spielen, wie dem Bostonspiel entliehen werden (z.B.: die forcierten Null-Spiele). Die Nullspiele sind nach dem zutreffenden System von Hertefeld so stark auszugestalten, dass sie auch noch ein Grand-Hand-Spiel „mit Zwei“ überbieten können.

Das „Revolutionsspiel“ mit seiner ganz ungewöhnlichen Spielweise wird oft kritisiert. Richtig ist aber, dass dem „Grand-Ouvert“ als höchstes Grandspiel auch ein höchstes Nullspiel gegenüber stehen muss. Beiden Spielen ist eigen, dass man es auf der Hand hat oder nicht. Ausgespielt werden solche Spiele nicht, sondern werden nach deren Offenlegung von den Gegenspielern fast immer sofort anerkannt. Dabei stellt die Blattbewertung beim Revolutionsspiel durchaus noch einige Anforderungen und man kann sich bei der Annahme eines „todsicheren“ Spieles leicht verschätzen (vgl. hierzu das Beispiel bei K. Lehnhoff „Das Skatspiel“, Falkenverlag, S. 29).

E. Unberechtigter Ausschluss der Tourné- Spiele:

Bei den Wendespielen bestimmt die erste oder zweite vom ansagenden Spieler umgedrehte Karte des Skats die zu spielende Trumpffarbe. Wird hierbei ein „Bube“ aufgedeckt, hat der Spieler die Wahl, entweder die Farbe des Buben zur Trumpffarbe zu bestimmen oder alternativ einen „Gucki-Grand“ anzusagen. Bei einer aufgedeckten „Sieben“ darf auch ein Null-Spiel gewählt werden (vgl. hierzu Buhle S. 40,41).

Die Wende- oder „Tourné-Spiele“ (von franz. tourner = wenden, tourné = gewendet, ausgesprochen Turnee, eingedeutschte Schreibweise „Tournee“) waren über 40 Jahre lang fester Bestandteil des offiziellen Skatspiels. In Norddeutschland (hierzu auch Buhle S. 38) hatten sie lange Zeit die einfachen Farbspiele mit Skataufnahme verdrängt, die man als zu einfach einschätzte. Die niedrigste Spielform war dort das „Tournee-Spiel“. In dieser Form wurde das Skatspiel nach Nordamerika gebracht, wo es bis in die Mitte des 20. Jahrhunderts die alleinige Skat-Form darstellte und bis heute noch von Teilen der amerikanischen Skatspieler praktiziert wird („Official rules of Card Games“, edited by Albert H. Morehead, 1968, S. 218-231, Hoyle, „An Encyclopedia of Indoor Games“, 1897, S. 378-398; Gorens „Hoyle, Encyclopedia of Games“, 1961, S. 318-329). Es ist nicht nachvollziehbar, weshalb diese anspruchsvolle Spielform in Deutschland aus dem offiziellen Skat verbannt wurde.

Für deren Wiedereinführung spricht sich insbesondere David Parlett in „Card Games“, 1979, S. 205-207, und „Card Games“, 2008, S. 223-225 aus.

Bei den Blättern, die sich für ein „Tournee-Spiel“ eignen, handelt es sich um Kartenverteilungen, die einem Grand-Blatt vergleichbar sind, aber zu wenige Buben haben und meist nur drei Farben abdecken. Als Handspiele sind sie nicht möglich, weil schwache Karten gedrückt werden müssen, der Spieler also auf die Skataufnahme angewiesen ist.

Es handelt sich also um anspruchsvollere „Gucki-Farbspiele“, die sowohl von der Häufigkeit als auch von der Schwierigkeit in der Blattbewertung und der Spieldurchführung zwischen den einfachen „Gucki-Farbspielen“ und den Handspielen stehen.

Sofern sich dieses Rangverhältnis im Bietsystem darstellen lässt, spricht alles dafür, diese Spielform wieder in das Skat-Spiel aufzunehmen.

F. Unnötige Beschränkung der Ansagen für „Schneider“, „Schwarz“ und „Offen“ auf Handspiele:

Es ist unerklärlich, wieso im gegenwärtigen Skat nur für die Handspiele alle Schwierigkeitsgrade, also auch die Ansagen von „Schneider“ und „Schwarz“ und die Ansage „Ouvert“ in die Reizung einbezogen werden dürfen, nicht aber für die Spiele mit Skataufnahme, bei denen nur die nicht angesagten Schwierigkeitsstufen berücksichtigt werden.

Das einzige hierzu geäußerte Argument macht geltend, dass hiermit die Handspiele aufgewertet werden sollen.

Andererseits werden damit aber die Ansagen von „Schneider“ und „Schwarz“ sowie der Ansage „Ouvert“ abgewertet, da diese im Anwendungsbereich erheblich beschränkt werden und deshalb in der Spielpraxis fast nie vorkommen. In vielen anderen populären Spielen, wie etwa dem Doppelkopf, ist die Ansage von „Schneider“ und „Schwarz“ selbstverständlich und wird wegen ihres hohen Spielreizes und wegen ihres hohen Risikos sehr geschätzt.

Durch eine deutliche Anhebung des Wertes für Handspiele kann auch der Anwendungsbereich für die Ansagen von Schwierigkeitsstufen auf die Gucki-Spiele ausgedehnt werden. Damit würde eine wertvolle Spielform gefördert. Außerdem bestünde eine zusätzliche Möglichkeit, die Gucki-Grand-Spiele abzureizen.

G. Unberechtigte Ablehnung des Ramschspiels:

Die Ablehnung des Ramschspiels durch die offiziellen Regeln steht in krassem Gegensatz zu der ganz überwiegenden Befürwortung durch die Skatspieler (einschließlich der sogenannten Bockspiele und der Kontra-Gebote).

Ein derartiger Widerspruch besteht bei keinem anderen großen Kartenspiel.

Dabei hat sich das „Ramschspiel“ bereits sehr früh als Bestandteil des Skatspiels herausgebildet, wenn es auch im offiziellen Farbenskat nicht anerkannt wurde. Die jüngste und überzeugendste Ausgestaltung des Ramschspiels ist der sogenannte „Schieber-Ramsch“ (vgl. hierzu Hoffmann/Dietrich, S. 53,54 und B. Imgrund, S. 72,73).

Das Ramschspiel dient der Bestrafung der Mutlosen und kommt hauptsächlich zur Anwendung, wenn alle Spieler gepasst haben. Das Ramschspiel ist ein Negativspiel, bei dem es darum geht, möglichst wenige Stichpunkte zu erzielen. Der Spieler mit den höchsten Stichpunkten erhält einen hohen Minusbetrag abgezogen. Dies wird in der Regel derjenige Spieler mit dem am ehesten spielbaren Kartenblatt sein. Da im Ramsch die Buben Trümpfe bleiben und auch die 10er-Karten weiterhin hoch sind, ist derjenige Spieler im Nachteil, der über viele Buben, Asse und 10er-Karten im Blatt verfügt.

In Anbetracht der hohen Strafsummen wird sich jeder Spieler genau überlegen, ob er mit einem an sich spielbaren Blatt passen wird. Dies ist auch erforderlich, weil durch ein voreiliges Passen der Eindruck eines schwachen Blattes vermittelt wird und einer der anderen Spieler mit einem vielleicht riskanten Spiel zur Reizung verführt und vielleicht noch von dem Spieler, der gepasst hatte, zusätzlich kontriert wird.

Diese Spielstrategie des sogenannten „Mauerns“ soll zwar durch die Einführung des Ramsch-Spieles nicht gänzlich vereitelt werden, aber mit einem hohen Risiko verbunden sein. Sinnvoll ist die Anwendung des Ramsch-Spiels auch nach einem Grand-Hand-Spiel oder einem Spieldausgang von 60 zu 60 Punkten, da hier atypische hohe Spielergebnisse wieder über den Ramsch korrigiert werden können.

Die **Ausgestaltung** des Ramschspiels als sogenannter „**Schieber-Ramsch**“ ist dabei die Spielform, die jetzt von der überwiegenden Mehrheit der Spieler fast ausschließlich benutzt wird. Dies ist auch gerechtfertigt, weil es durch die Aufnahme der Skatblätter möglich wird, sein Kartenblatt für die spezielle

Spielweise des Ramsch-Spiels zu optimieren. Auch erhalten Spieler, die gemauert haben die Chance, über ein Grand-Handspiel oder den Versuch eines Durchmarsches (= alle Stichpunkte zu erzielen) dem sicheren Spielverlust im Ramschspiel zu entgehen. Jeder erfahrene Skatspieler, der mit der Spielform des Schieber-Ramsches spielt, weiß um die Schwierigkeit, die Spannung und die Dramatik dieser Spielform. Kein leidenschaftlicher Skatspieler würde deshalb jemals auf das Ramschspiel verzichten wollen. Keine private Skatrunde, wo kein Ramsch zugelassen wäre. Viele Skatexperten, selbst offizielle Vertreter des sogenannten Einheitsskates erkennen den besonderen Wert des Ramschspieles an.

Als Gegenargument wird oft angeführt, dass das Ramsch-Spiel nicht dem Wesen des Skatspiels entspräche, welches von der Auseinandersetzung des Alleinspieler gegen die beiden Gegenspieler ausgeht. Um dieses Argument zu entkräften, hatte bereits Buhle in seinem Skatbuch auf den S. 59 und S. 269 vorgeschlagen, ein Ramschspiel durch einen Spieler anzusagen, allerdings hat sich sein Spielvorschlag auf demokratischem Wege nicht durchsetzen lassen.

Zu bemerken ist auch, dass viele andere große Kartenspiele mit ähnlicher Spielanlage das Ramschspiel vorsehen, sofern kein Spieler Alleinspieler sein möchte. Zu nennen wären hier die zahlreichen Tarockspiele, bei denen der Ramsch als „Trischaken“ bezeichnet wird.

B. Imgrund führt auf S. 72 seines Skatlesebuches aus. „Im Grunde ist es nur konsequent, dass man im Ramschspiel auf sich alleine gestellt ist. Denn das Hauptziel des Skat - die Ersteigerung des Stocks - wurde nicht erreicht.“

Auch historisch gesehen war das Ramschspiel schon immer Bestandteil der ganz überwiegenden Skatpraxis gewesen. Im Norddeutschen und später im offiziellen Nordamerikanischen Skat war der Ramsch eine geradezu prägende Spielform. Durch den Wegfall der einfachen Farbspiele kam es nämlich viel häufiger vor, dass alle Spieler keine Spielansage vornehm, weshalb deutlich mehr Ramschspiele durchgeführt wur-

den, als im offiziellen Farbskat, der an den einfachen Farbspiele festhielt.

Fast alle Skatexperten sprechen sich deshalb dafür aus, das Ramschspiel offiziell anzuerkennen und selbst seine Gegner erkennen an, dass es sich um eine hochinteressante Spielform handelt.

Zu den ausdrücklichen Befürworten zählen etwa H. Kruse/L. Beckmann in ihrem „Skatbuch“, 1975, S. 74, S. 102 und beachtenswert auf S. 11 im Vorwort, der frühere Vorsitzende des Skatbundes, J. Fabian, der sich zwar gegen die Anerkennung ausspricht, aber das Ramschspiel schätzt.

H. Kruse und L. Beckmann fassen die Argumente auf Seite 74 ihres Skatbuches wie folgt zusammen:

1. Ein weitgehend übliches Spiel wird endlich offiziell anerkannt.
2. Jedes ausgegebene Spiel wird auch tatsächlich stattfinden.
3. Ein garantiert ausgeglichenes und somit hochinteressantes Spiel wird die Skala der Spiele bereichern.
4. Der Maurer wird leicht selbst in Gefahr geraten.

Und David Parlett schreibt in „Card Games“, 1979, S. 204 „It is so widely followed, that its neglect in the official rules is hard to understand“.

Alle Skatexperten sind sich darüber einig, dass es sich beim Ramschspiel um eine, wenn nicht sogar um die anspruchvollste Spielart im Skat handelt.

Nicht umsonst widmet Prof. Dr. G. Lech dem Ramschspiel in seinem „Skatkurs für Aufsteiger“ auf den Seiten 147 - 156 ein ausführliches eigenes Kapitel.

Auch der große Skattheoretiker Stein trat in seinem Skatbuch als Verfechter des Norddeutschen Skat besonders für das Ramschspiel ein (vgl. dort S. 44).

Weitere Verfechter sind Albert Stabenow „Ausgewählte Kartenspiele“, Bd. 1, 2. Aufl. 1908, S. 15,16); Karl Lehnhoff „Das Skat-

spiel“, Falkenverlag 1979, S. 36-41; B. Imgrund „Das Skatlesebuch“, S. 72 und Heinz Renneberg „Skat ist Trumpf“, S. 34.

Einschränkend zum „**Schieber-Ramsch**“ wäre allenfalls zu berücksichtigen, dass nicht durch ein astronomisches Ansteigen der Verdoppelungen der Spielverlust eines Spielers mit einem derart hohen Minusbetrag sanktioniert würde, der das Ergebnis aus vielen vorherigen erfolgreichen Spielen zuvor zunichte macht; dies wäre unangemessen, weshalb hier eine sinnvolle Begrenzung vorzunehmen ist.

Weiterhin muss beim Schieberramsch berücksichtigt werden, dass es im „**Turnierskat**“ nur darauf ankommt, selbst so viele positive Punkte wie möglich zu schreiben. Im „**Turnierskat**“ ist es von untergeordneter Bedeutung, dem Gegenspieler Verlustpunkte zuzufügen, da dies für die eigene Platzierung unerheblich ist. Nur dort, wo mit Serienprämien gespielt wird, wo es also darauf ankommt, die meisten Punkte an einem Tisch zu gewinnen, kann es von Bedeutung sein, einem in den Punkten führenden Gegenspieler Verlustpunkte beizubringen.

Im Schieberramsch ist es deshalb sinnvoll, zusätzlich die Möglichkeit zu eröffnen, auch **positive Punkte zu schreiben**, die den Spielern mit den geringsten Punktezahlen zufallen. Diese positiven Punkte dürfen aber nicht über den Punkten liegen, die ein Spieler für ein vergleichbares Null-Spiel hätte erzielen können, denn sonst besteht die Gefahr, dass Spieler mit gut spielbaren Null-Blättern im Hinblick auf bessere Spiele im Ramsch „mauern“ und die Ansage eines Null-Spieles unterlassen.

Weil das Ramschspiel meistens mit sogenannten „**Bockrunden**“ verbunden ist, in denen Spielgewinn und Verlust verdoppelt werden, muss auch deren Verhältnis auf ein sinnvolles Maß begrenzt werden. Die Zulassung genau eines „Bock-Spieles“ mit doppelter Punktezahl für den Spielgewinn und den Spielverlust rechtfertigt sich aus dem Umstand, dass die Möglichkeit positive Punkte zu schreiben beim Ramschspiel geringer ist, als bei einem normalen Spiel und auch dem verlierenden Spieler die Chance eröffnet werden soll, durch einen doppelten Gewinn seine vorherigen Verluste wieder auszugleichen.

Unter dieser Voraussetzung ist dann auch **das „Bockspiel“** anzuerkennen.

Auch diese Spielform findet allgemeine Anerkennung (vgl. etwa K. Lehnhoff „Das Skatspiel“, S. 59, 60, H. Kruse/L. Beckmann „Skat“, S. 104 oder E. Lemmer „Skattaktik“ S. 135, 135).

H. Unberechtigte Ablehnung der Kontra-Ansage:

Für fast alle Skatspieler unverzichtbar ist die Ansage eines „Kontra“ gegenüber Spielansagen und der Möglichkeit des Alleinspielers, hierauf mit einem „Re-Kontra“ zu reagieren. Das abgegebene „Kontra“ verdoppelt dann den möglichen Spielgewinn, wie auch den möglichen Spielverlust durch das „Re-Kontra“ werden diese Beträge vervierfacht.

Auch hier wird kein Skatspieler eine private Skatrunde kennen, die ohne „Kontra-Ansagen“ spielen würde. Es besteht demnach auch hier ein diametraler Gegensatz zwischen dem angeblich offiziellen Skat und der von der ganz überwiegenden Mehrzahl der Skatspieler getragenen abweichenden Spielpraxis.

Dies ist auch deshalb unverständlich, weil die „Kontra-Ansage“ durch den 12. Skatkongress zunächst noch offiziell zugelassen wurde.

Die gegen die „Kontra-Ansage“ vorgebrachten Argumente können nur teilweise überzeugen. Als Hauptargument wird vorgebracht, durch die „Kontra-Ansage“ werden dem anderen Gegenspieler wichtige Informationen über das Blatt des kontrierenden Gegenspielers übermittelt, die dieser sonst nicht erhalten hätte. Das Blatt des kontrierenden Gegenspielers würde gewissermaßen „verraten“ und der Alleinspieler zu Unrecht benachteiligt.

So H. Renneberg in „Skat ist Trumpf“, 2007, S. 18, 19, der aber das „Kontra“ für ein probates Mittel gegen das „Abreizen“ hält und deshalb zur offenen Diskussion über die Anerkennung der „Kontra-Ansage“ auffordert. Ausdrücklich gegen das „Kontra“ sind etwa W. Poetsch „Das große Buch vom Skat“ S. 197 und Kirschbach/Lisker/Brenner „Das Altenburger Skatbuch“, S. 155-159.

Zutreffend ist, dass der andere Gegenspieler wichtige Informationen über das Blatt des „Kontra-Ansagers“ erhält und sein eigenes Gegenspieler darauf einstellen kann. Dies trifft aber umgekehrt auch auf den Alleinspieler zu. Liest man Lehrbücher zu anderen Kartenspielen, etwa zum Bridge-Spiel, wird in diesen allgemein beklagt, dass die Gegenspieler im Gegensatz zum Alleinspieler, der ja weiß, welche Karten sich bei den Gegenspielern befinden, zu wenig Informationen über die Kartenverteilung besäßen. Dies wird in Kreisen der Bridge-Spieler als ungerecht empfunden, weshalb die Zulassung der „Kontra-Ansage“ als wichtige und unverzichtbare Information verstanden wird. Diese Sichtweise trifft auch auf alle anderen großen nationalen Stichspiele zu. In allen Stichspielen der Welt wird mit „Kontra“ und „Re-Kontra“ gespielt, nur im Skatspiel soll dies angeblich ungerecht sein. Dass die gegenteilige Auffassung die überwiegende Meinung und wohl auch die zutreffende Bewertung darstellt, zeigt das Verhalten der Skatspieler im privaten Bereich. Ein weiteres gewichtiges Argument für die „Kontra-Ansage“ ist das im gegenwärtigen Skat ungelöste Problem des „Abreizens“. Dieses Problem stellt sich insbesondere im Turnierskat, wo es darauf ankommt, möglichst viele eigene positive Punkte zu schreiben. Destruktive Spieler können dort durch unsinnig hoch gereizte, aber für sie selbst aussichtslose Spiele anderen Spielern wichtige Spiele, die gute Erfüllungschancen gehabt hätten, „stehlen.“ Wie nachfolgend dargestellt wird, muss ein sinnvolles „Kontra-System“ dem übergangenen Spieler deshalb die Möglichkeit eröffnen, eigene positive Punkte zu erzielen.

Die momentan praktizierte Form der „Kontra-Ansage“ ist im privaten Kreis ausreichend, weil dort ein Abreizen nichts bringt, denn negative Punkte müssen hier an die anderen Spieler bezahlt werden.

Im Hinblick auf den Turnier-Skat müssen aber auch andere Einwände ernst genommen werden.

Im Gegensatz zu anderen Kartenspielen, wie etwa dem Bridge-Spiel, werden Skatturniere progressiv ausgetragen, es gewinnt

der Spieler, der am Ende des Turniers aus allen Spielen zusammen die höchste Gewinnsumme aufweisen kann. Das Erreichen eines hohen Gesamtergebnisses soll aber im Wesentlichen durch eine gute Blattbewertung und durch das geschickte Kartenspiel erreicht werden. Durch unkontrollierte „Kontra-Ansagen“ bestünde die Gefahr, dass niedrige Spiele durch ein mehrfaches „Kontrieren“ einen sehr hohen Spielwert erzielen, der im Gegensatz zur Häufigkeit oder der Schwierigkeit dieser Spielform steht. Außerdem ist das Skatspiel ein Spiel, bei dem jeder Spieler - im Gegensatz etwa zum Bridge-Spiel - auf eigene Rechnung spielt, auch wenn er sich im Gegenspiel mit dem anderen Gegenspieler zeitweise verbündet. Es wäre deshalb unbillig, den nicht kontrierenden Gegenspieler mit dem Risiko einer verfehlten „Kontra-Ansage“ zu belasten. Außerdem wird durch die Möglichkeit einer „Kontra-Ansage“ der Spielstrategie des „Mauerns“ wieder Vorschub geleistet und Spieler bestraft, die auch mit schwächeren Blättern das Risiko einer Spielansage eingehen.

Diese Überlegungen führen dazu, die Kontra-Ansage in einer anderen Ausgestaltung aufrecht zu erhalten, damit die dargestellten Nachteile nicht eintreten können.

Auch hierzu kann wiederum auf das Vorläuferspiel L'hombre zurückgegriffen werden.

Das L'hombre Spiel kennt eine „Kontra-Ansage“, welche den Besonderheiten eines Dreipersonenspieles, bei dem jeder für sich spielt, Rechnung trägt.

Im L'hombre Spiel hat die Kontra-Ansage eine modifizierte Bedeutung:

Mit der „Kontra-Ansage“ bringt der „Kontra-Ansager“ zum Ausdruck, dass er das kontriierte Spiel unter den gleichen Bedingungen wie der Alleinspieler für sich austragen möchte, hierbei allerdings durch den anderen Gegenspieler unterstützt werden kann. Dies bedeutet, dass der „Kontra-Ansager“ sein Spiel so abrechnet, als wenn er es selbst angesagt hätte, auch wenn dieses nach seinen Handkarten im Reizwert unterhalb des an-

gesagten Spieles liegen würde. Die von beiden Gegenspielern erzielten Stiche kann der „Kontra-Ansager“ für sein Spielergebnis heranziehen. Der „Kontra-Ansager“ spielt im Übrigen auf eigene Rechnung. Sein Partner erhält bei erfolgreichem Gegenspiel nur eine Gegenspielprämie, nicht aber den höheren Spielwert gutgeschrieben.

Der Alleinspieler, der das Spiel angesagt hat, ist durch das „Kontra-Gebot“ nicht nachteilig betroffen. Sein Spielgewinn oder sein Spielverlust verändert sich durch die „Kontra-Ansage“ nicht.

Er hat sogar die Möglichkeit durch die Ansage eines „Re-Kontra“ für sich den eigenen Spielgewinn, aber dann auch den eigenen Spielverlust zu verdoppeln.

Der „Kontra-Ansager“ hat dann wiederum durch die Ansage eines „Supra-Kontra“ die Möglichkeit, auch für sich diese Verdoppelung herbei zu führen.

Der andere Gegenspieler wird weder durch die „Kontra-Ansage“ noch durch ein „Re-Kontra“ oder das „Supra-Kontra“ berührt. Er bleibt vielmehr Gegenspieler des Alleinspielers.

Verliert der Alleinspieler sein Spiel, erhält der Gegenspieler die sogenannte Gegenspielprämie, die aber unterhalb des Spielwertes des Spiels liegt. Gewinnt der „Kontra-Ansager“, gewinnt somit der andere Gegenspieler diese Prämie.

Verlieren sowohl der Alleinspieler, als auch der „Kontra-Ansager“, etwa nach einem Punkteergebnis von 60 zu 60, verbleibt es ebenfalls bei der Gegenspielprämie für den anderen Gegenspieler, denn der Alleinspieler hat ja verloren.

Gewinnt der Alleinspieler und verliert der Kontra-Ansager, erhält der andere Gegenspieler keine Punkte, verliert aber auch nichts.

Ein sinnvolles Kontra-System muss somit dem in der Reizung übergangenen Spieler die Möglichkeit eröffnen, über die Kontra-Ansage eigene positive Punkte zu schreiben. In diesem Sinne wurde die Kontra-Ansage im L'hombre Spiel ausgestaltet. Ausdrücklich für die Einführung des Kontras sind etwa Ernst Lemmer „Skattaktik“, S. 59-67; Erwin Bergsträsser, „Meisterskat“, 1981, S. 41 oder K. Lehnhoff „Das Skatspiel“, S. 56-59; mit Für und Wider H. Kruse/L. Beckmann „Skat“ S. 99-100.

Dieses System funktioniert allerdings bei den Null-Spielen nicht. Bei den Nullspielen können die beiden Gegenspieler nicht zusammen spielen, wenn zwei Spieler ein Nullspiel ansagen. Bei den Null-Spielen bedeutet deshalb eine Kontra-Ansage, den Alleinspieler zu einem Stich zwingen zu wollen. Einen erhöhten Spielgewinn kann jedoch nur der Kontra-Ansager erzielen, der andererseits bei Spielerfüllung auch das Risiko eines erhöhten Verlustes trägt.

I. Einbeziehung von wertvollen, bereits praktizierten Spielarten:

Weiterhin ist zu prüfen, ob durch die Einführung atypischer, aber spielerisch wertvoller Spielformen, die zwar von einigen versierten Skatspielern praktiziert werden, aber keine Mehrheit gefunden hat, die Dynamik des Skatspieles noch weiter gesteigert werden könnte. Dies betrifft insbesondere die bessere Ausnutzung der niedrigen Karten (7, 8, 9).

Hierzu zählt zunächst die **Ansage der „Spitze“**, also die Ansage, den **letzten Stich mit der kleinsten Trumpfkarte** zu erzielen. Zur Vermeidung von Missverständnissen (Verwechslung mit den Matadoren) sollte statt der Bezeichnung „Spitze“ besser die Bezeichnung **„Ultimo“** (der Letzte) gewählt werden.

Diese Spielansage findet sich in vielen der großen nationalen Kartenspiele, wie in allen Tarockspielen oder dem ungarischen Nationalspiel Ulti, welches sogar den Namen dieser Karte trägt. Durch die Einbeziehung der Ansage des „Ultimo“ („Spitze“) als zusätzliche Schwierigkeitsstufe, die mit allen Farb- und Grandspielen und allen sonstigen Ansagen verbunden werden kann, werden die Reizmöglichkeiten und damit der Wettstreit in der Reizung außerordentlich erhöht; dies rechtfertigt deren Einbeziehung. So eröffnet sich auch in den Fällen des „Überreizens“ noch eine Chance auf eine Spielerfüllung.

Bei den **Farbspielen** werden die **Spitzen (besser „Ultis“)** **ausgeweitet** auf die Trumpfkarten mit den **Werten Acht und Neun**. „Ultis“ können aber nur von unten nach oben angesagt werden. Nur mit der „Trumpf-Sieben“ kann auch der Ultimo mit

der Trumpf-Acht“ und nur mit den „Ultis“ „Sieben“ und „Acht“ der „Ultimo“ mit der Trumpf-Neun angesagt werden. Im **Grand-Spiel** gibt es mit dem „Karo-Buben“ nur einen Ultimo.

Auch spieltechnisch stellen diese Ansagen neue Herausforderungen, denn die Ansage eines „**Ultimos**“ ist nur erfolgreich, wenn auch das eigentliche Spiel und die übrigen erforderlichen Schwierigkeitsstufen erfolgreich gemeistert werden.

Viele Skatexperten sind deshalb treue und begeisterte Anhänger dieser Spielform, die zudem auf eine lange Tradition zurück blicken kann.

Für das „Spitzenspiel“ (Ultimo) sprechen sich aus: Robert Hülsemann, „Das Buch der Kartenspiele“, 1930, S. 161, 162; H. Kruse/L. Beckmann „Skat“, 1975“, S. 100; K. Lehnhoff, „Das Skatspiel“, Falkenverlag, 1975, S. 53, 54; David Parlett, „Cardgames“, 1979, S. 203 und „Cardgames“, 2008“, S. 218; B. Imgrund „Das Skatlesebuch“, 2002, S. 46,47; E. Lemmer „Skattaktik“, S. 57).

Eine weitere Herausforderung an die Blattbewertung, wie auch an die Spieltechnik bietet die **Einführung des sogenannten „Spitzen-Grand-Spiels“**, bei dem die Rangfolge aller Karten umgedreht wird, ohne dass dabei die Karten ihren ursprünglichen Wert verlieren. Zur Vermeidung von Missverständnissen sollte dieses Spiel als „**Revers**“ (franz. umgedreht) bezeichnet werden.

Auch diese Spielform wird bereits seit langem von einigen versierten Skatspielern, wenn auch nicht mehrheitlich, praktiziert und findet sich auch in vielen der großen nationalen Kartenspielen, wie dem schweizerischen Jass-Spiel oder dem französischen „Belote-Spiel“. Diese Spielform ist von der Blattbewertung und von der Spieldurchführung her ausgesprochen anspruchsvoll, wahrscheinlich sogar neben dem Ramschspiel das anspruchvollste Spiel überhaupt und hat deshalb unter Skatexperten zu Recht treue Anhänger wie etwa:

(A. Stabenow „Ausgewählte Kartenspiele Band 1“, S. 85; K. Thoenen, „Skat, Tarock“, 5. Auflage, 1928, S. 35,36; David Parlett, „Cardgames“, 1979, S. 204; P. Trumpf, „Das Skatbuch“

S.44; Theodor Müller-Alfeld, Kartenspiele Ullstein-Verlag, 1969, S.63,64; H. Kruse/L. Beckmann „Skat“, S. 144).

Durch die **Einführung** des „**Revers**“ erfolgt eine weitere interessante Aufwertung der niedrigen Karten und schließt eine Lücke für alle Kartenhände mit vielen Buben, aber sonst geringen Kartenwerten, die weder als Farb-Spiel, noch als Grand-Spiel, noch als Nullspiele erfolgreich sein würden. Um eine mögliche Konkurrenz mit den Nullspielen auszuschließen, muss der „Revers“ allerdings wertmäßig begrenzt werden. Der Revers kann mit der Ansage des Kreuz-Buben als „Ultimo“ kombiniert werden. Eine Einbeziehung dieser wertvollen Spielform ist zu befürworten. Die fast schon vergessene Spielperle sollte noch rechtzeitig geborgen werden.

Die einzige Schwierigkeit besteht in der angemessenen Einordnung dieser Spielform in das sonstige Reizgefüge.

Da dieser Grand auch als „Gucki-Grand“ gespielt werden kann, erscheint eine Ansiedlung der „Revers-Spiele“ über den einfachen Farbspielen, aber unterhalb der Handspiele und unterhalb des normalen Grand-Spieles angemessen. Für das „**Revers-Handspiel**“ ist deshalb eine Gleichstellung mit den normalen Farb-Handspielen geboten.

Etwas problematischer ist die von einigen Skatspielern vorgenommene **Ausdehnung der „Ouvertspiele“ auf die Farbspiele und „Grand-Spiele“**, die nur „auf 61 Punkte“ oder „auf 90 Punkte“ („**Schneider angesagt**“) gespielt werden (**sogenannte „Aufleger**“) (siehe hierzu K. Thoenen „Skat, Tarock“, S. 38). Diese Spielform ist hoch interessant, stellt zusätzliche Anforderungen an die Blattbewertung (so ausdrücklich H.Kruse/Beckmann „Skat“, S. 101) und sollte deshalb einbezogen werden.

Allerdings muss eine Abgrenzung zu den „Ouvertspielen“, bei denen alle Stiche zu erzielen sind, vorgenommen werden. Deshalb ist es nicht möglich, diese interessante Spielform als zusätzliche Schwierigkeitsstufe in die Reizung aufzunehmen. Sofern jedoch die Anerkennung eines offenen Spiels „auf 61 Punkte“ oder auf „Schneider angesagt“ nur im Rahmen der **Er-**

höhung der Spielprämie für ein gewonnenes Spiel erfolgt und im Übrigen bei einem „**Aufleger**“ die höheren Spielstufen, Schneider und Schwarz, sofern diese nicht angesagt wurden, keinesfalls erreicht werden dürfen, können die „**Aufleger**“ mit dem Spielziel „61 Punkte“ oder „Schneider angesagt“ als **besondere Form der Spielabkürzung** zugelassen werden. Ein Aufleger kann mit der Ansage eines Ultimo verknüpft werden. Damit das Spielen auf Schneider und Schwarz weiterhin attraktiv bleibt muss die Spielprämie auch hierfür jeweils um eine Spielstufe erhöht werden.

Als professionelle Form der Spielabkürzung wird unter erfahrenen Skatspielern auch das **sogenannte „Schenken“** der Spieldurchführung praktiziert. Auch diese Spielweise sollte offiziell anerkannt werden. Danach können die Gegenspieler dem Alleinspieler den Verzicht auf die Durchführung des Spieles anbieten, sofern dieser mit einer Gewinnabrechnung ohne die Gewinnstufen „Schneider“ und „Schwarz“ einverstanden ist, Wenn der Alleinspieler das Angebot ablehnt, verpflichtet er sich zur **Ansage von „Schneider“**. In dieser Form wird das „Schenken“ von vielen Skatspielern anerkannt und praktiziert. Ausdrückliche Befürworter unter den Skatexperten sind etwa H. Kruse/L.Beckmann in „Skat“, S. 103,145 oder E. Lemmer, „Skattaktik“ S. 90, 91.

J. Ausbau der Spielprämien für erfolgreiches Alleinspiel und erfolgreiches Gegenspiel:

Weil Skat progressiv gespielt wird (es also darum geht, einen möglichst hohen Gesamtpunktstand zu erzielen), egal ob privat oder auf Turnieren, stellt sich für das Skatspiel die Frage, wie der Vorteil einer hohen Spielansage, der alleine auf einer glücklichen Austeilung der Karten beruht, längerfristig ausgeglichen werden kann. Hierfür bietet bereits das gegenwärtige Skatspiel ein zweckmäßiges Instrument an, das leider im privaten Bereich noch kaum Beachtung findet, aber äußerst sinnvoll ist (vgl. zum sogenannten „Seeger-Fabian“-System, H. Renneberg, „Skat ist Trumpf“, S. 34-35).

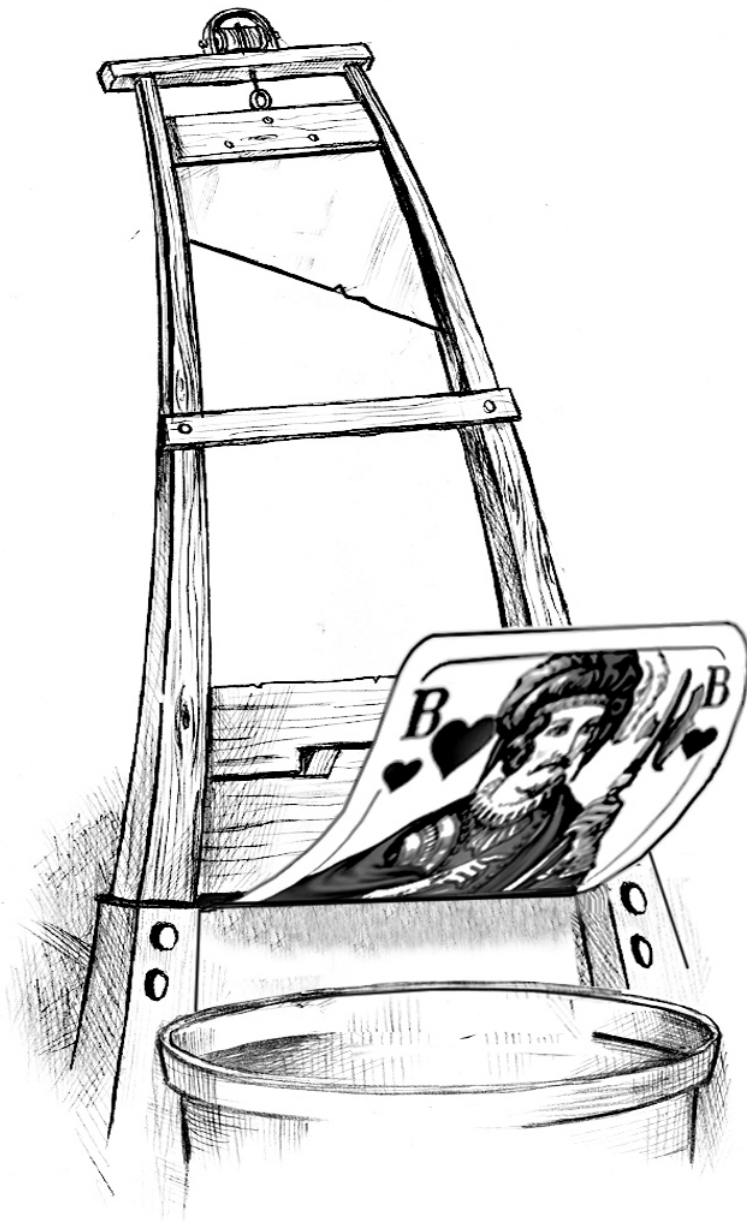
Durch die **Einführung einer zusätzlichen Prämie für jedes gewonnene Spiel** kann der Glücksfaktor verringert werden. Begünstigt werden dann auf lange Sicht diejenigen Spieler, die viele Spiele erfolgreich absolvieren. Sie werden diejenigen Spieler besiegen, die wenig riskieren, nur sichere Spiele ausspielen und deshalb auf eine glückliche Kartenverteilung für hohe Spiele setzen. Die Prämie darf aber - im Gegensatz zum offiziellen Skat - nicht zu hoch angesetzt werden, weil sonst die Bereitschaft zu hohen, aber riskanten Spielformen abnimmt.

Um eine gute Blattbewertung und die Spieltechnik zu honorieren, ist es weiterhin sehr sinnvoll, auch den **erfolgreichen Gegenspielern** eine „**Gegenspielprämie**“ zukommen zu lassen. Ein erfolgreiches Gegenspiel zu führen, gehört zu den größten Herausforderungen im Skatspiel. Deshalb ist es angemessen, nicht nur dem Alleinspieler Minuspunkte anzuziehen, sondern auch den Gegenspielern positive eigene Punkte zu gewähren. Somit können sich Spieler, die aufgrund schlechter Verteilung zwar selbst kein Spiel ansagen können, aber erfolgreich verteidigen, die dringend erforderlichen eigenen Punkte gutschreiben, um für sich einen möglichst hohe Gesamtpunktestand zu erzielen. Bei einem Vierertisch, bei dem der vierte Spieler nur Geber ist, aber nicht selbst mitspielt, ist es allerdings nicht angemessen, diesem die „Gegenspielprämie“ fürs Nichtstun zukommen zu lassen, wie es die offiziellen Regeln vorsehen. Durch geringe Unterschiede in der Höhe der Prämien können die „Tournee-Spiele“, die „Handspiele“, die „Grand-Spiele“ und die „Null-Spiele“ wegen der Schwierigkeit oder Seltenheit etwas begünstigt werden.

Auch die Einführung der sogenannten „**Serienprämien**“ führt zu zusätzlicher Spieldynamik, da abhängig vom Punktestand unterschiedliche Reizstrategien verfolgt werden müssen, um nach einer bestimmten Anzahl von Spielen im Vergleich zu den anderen Spielern am Tisch die meisten Punkte zu haben und damit die zusätzliche Prämie zu gewinnen zu können.

4. Ansprüche an ein modernes Skatspiel

Ein modernes Skatspiel sollte logisch aufgebaut sein und optimale Spielmöglichkeiten eröffnen. Spielbare Kartenblätter müssen sowohl mit hohen, als auch mit niedrigen Karten durchgeführt werden können. Die Teilnahme an der Reizung sollte durch eine Vielfalt der Spielarten und Steigerungsformen möglichst vielen Spielern eröffnet werden und viele dynamische Auseinandersetzungen unter den Spielern ermöglichen. Insgesamt muss ein modernes Skatspiel spannend, anspruchsvoll und vielfältig sein, um gegenüber seinen stärksten Konkurrenten, dem Doppelkopfspiel und dem Bridge-Spiel bestehen zu können.



Revolutionsspiel

Teil II

Vorschlag für ein neues Regelwerk

MoSkat

ist eine moderne Form des Skatspiels.

1. Einleitung:

Skat wird von drei Spielern mit dem aus 32 Karten bestehenden Skatblatt gespielt. Das Skatspiel wird entweder mit den deutschen Farben Eichel, Blatt, Herz und Schellen oder den französischen Farben gespielt.

Für die nachfolgende Beschreibung werden die französischen Farben zugrunde gelegt.

2. Die Karten:

Das Skatblatt besteht aus den **vier Farben: Kreuz, Pik, Herz und Karo**. In jeder Farbe sind acht Karten enthalten und zwar von oben nach unten in der **Rangfolge**:

Ass, 10, K, D, (B), 9, 8, 7.

3. Allgemeine Spielbeschreibung:

Skat ist ein Stichspiel, bei dem es darum geht, durch das Gewinnen von wertvollen Karten die Mehrheit der Kartenwerte, alternativ dazu sogar alle Stiche zu gewinnen oder in den sogenannten Nullspielen alle Stiche zu verlieren.

Es spielt grundsätzlich immer ein Spieler, der sogenannte „Alleinspieler“ gegen die beiden anderen Spieler, die als „Gegenspieler“ zusammen arbeiten und gemeinsam versuchen, das Spielziel des Alleinspielers zu verhindern.

Bei der Ansage eines Kontras gegen ein Farbspiel oder gegen ein Grand-Spiel erklärt einer oder erklären beide Gegenspieler, das angesagte Spiel in Konkurrenz zum Alleinspieler zusammen mit dem anderen Gegenspieler ebenfalls gewinnen zu wollen oder in Nullspielen den Alleinspieler zum Gewinn eines Stiches zu zwingen.

4. Die Kartenwerte:

Die Karten weisen unterschiedliche Werte auf:

Ass = 11 Punkte, 10 = 10 Punkte, K = 4 Punkte, D = 3 Punkte, B = 2 Punkte und 9, 8, 7 = 0 Punkte.

In **jeder Farbe** haben die Karten einen **Gesamtwert** von jeweils **30 Punkten**.

Für alle Karten ergibt dies einen **Gesamtwert** von **120 Punkten**.

5. Spielvorbereitung:

Der erste „**Geber**“, die „**Hinterhand**“, wird ausgelost. Hierfür zieht jeder eine Karte aus dem verdeckten Kartenstapel. Der Spieler mit der höchsten Karte wird Geber, bei Gleichstand gilt die Rangfolge in den Farben von oben nach unten: Kreuz, Pik, Herz und Karo. **Nach jedem** durchgeführten **Spiel** wechselt die **Rolle des „Gebers“** zu dem Spieler **links** vom vorherigen Geber. Der Spieler mit der zweithöchsten Karte wird „**Vorhand**“ und sitzt links vom Geber. Der Spieler rechts vom Geber, die sogenannte „**Mittelhand**“ ist der Spieler mit der niedrigsten Karte.

6.1 Abheben: Der **Geber (Hinterhand)** mischt die Karten und lässt diese vom Spieler rechts von ihm (der Mittelhand) abheben. Hierzu hebt Mittelhand mindestens drei und maximal 29 Karten vom Kartenstapel ab und legt diesen Stapel in Richtung Geber und getrennt vom Reststapel hin. Der Geber legt dann den Reststapel auf den abgehobenen Teil der Karten.

6.2 Austeilen: Anschließend verteilt der Geber die Karten in Sätzen von zunächst drei Karten, dann zwei Karten getrennt zur Seite für den Skat, dann vier Karten und abschließend

nochmals drei Karten an alle drei Spieler, sodass jeder Spieler 10 Karten erhält, die er als Handkarten aufnimmt.

6.3 Skat: Zwei Karten liegen als sogenannter „Skat“ (von italienisch „scartare“ = weglegen) getrennt und verdeckt auf dem Tisch und dürfen zunächst von keinem Spieler eingesehen werden.

7. Die Ansage von Spielen:

Angesagt werden können folgende Spiele:

7.1 Farbspiele mit Aufnahme des Skats (Gucki-Farbspiele):

In allen Farbspielen wird eine der Farben (Kreuz oder Pik oder Herz oder Karo) vom Alleinspieler zur Trumpffarbe bestimmt.

Trumpfkarten sind alle Karten, mit denen die Spieler eine Karte einer anderen Farbe unabhängig vom Wert und der Farbe dieser Karte gewinnen können.

Die Farbspiele, bei denen der Alleinspieler die Karten des **Skat aufnimmt**, also zunächst ansieht und dann zu seinen Handkarten nimmt, werden „**Gucki-Spiele**“ (von gucken = sehen) genannt.

In allen Farbspielen sind immer die **vier Buben** in der Rangfolge von oben nach unten: Kreuz-Bube, Pik-Bube- Herz-Bube und Karo-Bube die **höchsten Trümpfe** unabhängig davon, welche Farbe zur Trumpffarbe bestimmt wurde.

Erst nach den vier Buben schließen sich die Karten der gewählten Trumpffarbe als weitere Trümpfe an.

Die Buben sind somit Teil der Trumpffarbe.

Insgesamt gibt es deshalb in allen Farbspielen **elf Trumpfkarten in der Rangfolge von oben nach unten:**

Kreuz-Bube, Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube, Ass, 10, K, D, 9, 8, 7;

Die vier Buben werden auch „**Matadore**“ genannt.

Matadore (Spitzen) sind auch **alle weiteren Karten der Trumpffarbe**, sofern ein Spieler **alle vier Buben** in seinem Karten hat und sich, **beginnend** mit dem **Trumpf-Ass lückenlos anschließen**.

Der Spieler nimmt bei allen **Gucki-Spielen** die beiden Skatkarten verdeckt in seine Handkarten auf und legt zwei beliebige Karten wieder als neuen Skatkarten ab, dies können auch die ursprünglich aufgenommenen Karten sein. Die Gegenspieler dürfen den Skat nicht aufnehmen oder einsehen. Die beiden Karten des Skats zählen am Ende des Spiels zu den gewonnenen Karten des Alleinspielers

Trumpfansage: Erst **nach der Aufnahme der Karten des Skats und nach der Ablage von zwei Karten in den neuen Skat** entscheidet der Alleinspieler, welche Farbe er zur alleinigen Trumpffarbe bestimmen möchte und sagt diese laut an: „Ich spiele: Kreuz oder Pik oder Herz oder Karo“.

Spielziel: Der Spieler verpflichtet sich mit seinen Handkarten durch Stiche die Mehrheit der Kartenwerte von **mindestens 61 Punkten zu gewinnen**.

Die **Gegenspieler** versuchen in ihren gemeinsamen Stichen einen Kartenwert von **mindestens 60 Punkten** zu erreichen.

7.2. Farbspiele ohne Skataufnahme (Solo-Farbspiele):

Bei diesen Farbspielen verzichtet der Alleinspieler auf die Aufnahme des Skats. Auch die Gegenspieler dürfen den Skat nicht aufnehmen.

Er spielt alleine mit seinen zehn ausgeteilten Handkarten.

Deshalb wird diese Spielweise „**Solo-Spiel**“ genannt.

Weder der Alleinspieler, noch die Gegenspieler dürfen den Skat einsehen.

Der Alleinspieler sagt die Farbe an, die neben den vier Buben die Trumpffarbe sein soll.

Die Ansage wird mit der Ansage der Spielweise verbunden, nämlich nur mit den Handkarten ohne Skataufnahme zu spielen:

„Ich spiele: Kreuz-Solo oder Pik-Solo oder Herz-Solo oder Karo-Solo“.

Die beiden Karten des Skats gehören nach der Beendigung des Spiels zu den gewonnenen Karten des Alleinspielers.

Das Spielziel ist das Erreichen von 61 Stichpunkten.

7.3. Grand-Spiel mit Skataufnahme (Gucki-Grand):

Beim Grand-Spiel verpflichtet sich der Alleinspieler durch das Abspielen seiner Handkarten die Mehrheit der Kartenwerte zu gewinnen.

Diese Spielweise wird **ohne** die Ansage einer Trumpffarbe Karo, Herz, Pik oder Kreuz durchgeführt.

Die Buben sind die alleinigen vier Trümpfe des Spiels und gelten als eigene Farbe neben den Farben Kreuz, Pik, Herz und Karo.

Die Skataufnahme und Ablage des neuen Skats erfolgt wie bei den Farbspielen. Die Gegenspieler dürfen den Skat nicht aufnehmen oder einsehen. Das Spielziel ist auf das Erreichen von 61 Stichpunkten gerichtet.

7.4. Grand-Spiel ohne Skataufnahme (Grand-Solo):

Es folgt denselben Regeln wieder Gucki-Grand, nur ohne Aufnahme des Skats, die Spielansage lautet „Grand-Solo“.

Der Skat darf von keiner Partei eingesehen werden.

Besonderheit: Nach einem Grand-Solo-Spiel wird ein Ramschspiel durchgeführt, siehe dort.

8. Durchführung des Spiels:

8.1 Ausspiel:

Der **Vorhandspieler** spielt zum **ersten „Stich“** aus.

Vor dem ersten Ausspiel muss geklärt sein, ob von einem der Gegenspieler ein Kontra angesagt wird (siehe unter Kontra-Ansage), der Alleinspieler kann die Gegenspieler danach fragen.

Bei allen Ouvert-Spielen (siehe unter Schwierigkeitsstufen) muss der Alleinspieler vor dem ersten Ausspiel seine Handkarten aufdecken.

Danach legt der Vorhandspieler seine erste Handkarte offen auf den Tisch aus. Er **„spielt eine Karte aus.“**

8.2 Zuspiel:

Die anderen Spieler müssen nun der Reihe nach zu dieser Karte eine Karte aus ihren Handkarten zu der ausgespielten Karte hinzulegen.

Die **Stiche** werden **links herum** gespielt.

Zunächst ist die „Mittelhand“, der Spieler links vom ausspielenden Spieler an der Reihe, dann der auf diesen Spieler folgende dritte Spieler (Geber oder Hinterhand).

8.3 Bedienregeln:

Die **Farbe** der ausgespielten Karte (**Farben sind Kreuz, Pik, Herz oder Karo**) muss von den anderen Spielern **bedient** werden.

Dies bedeutet, dass die anderen Spieler eine Karte in der gleichen Farbe (Kreuz oder Pik oder Herz oder Karo) hinzu legen müssen, sofern sie welche davon in ihren Handkarten haben.

Die Buben gelten hierbei als Teil der Trumpffarbe.

Sofern beim Grand-Spiel ein Bube ausgespielt wird, müssen die anderen Spieler einen Buben zum Stich hinzu legen, wenn sie einen in ihren Handkarten haben, andernfalls werfen sie eine Karte einer anderen Farbe ab.

Es besteht kein Stechzwang, also keine Verpflichtung, eine Karte mit einem höheren Rang als die ausgespielte Karte zu spielen.

Kann ein Spieler die ausgespielte **Farbe nicht bedienen**, hat also keine dieser Karte in dieser Farbe in seinen Handkarten, kann er eine **beliebige Karte** einer anderen Farbe **abwerfen** oder die **ausgespielte Karte**, sofern die zuerst ausgespielte Karte keine Karte der Trumpffarbe war, mit der Zugabe einer Trumpfkarte „**trumpfen**“.

8.4 Der Stich:

Die drei ausgespielten Karten der Spieler ergeben einen sogenannten **Stich**.

Alle drei ausgespielten Karten eines Stiches gehören dem Spieler, der entweder die höchste Karte in der ausgespielten Karte gespielt hat oder wenn Trumpfkarten gespielt wurden, demjenigen Spieler, der die höchste Trumpfkarte zum Stich gespielt hat. Können mehrere Spieler die ausgespielte Farbe nicht bedienen, kann eine von einem anderen Spieler ausgespielte Trumpfkarte durch eine höhere Trumpfkarte „überstochen“ oder „übertrumpft“ werden. Der Stich gehört dann dem Spieler mit der höchsten Trumpfkarte.

Die gewonnenen Stiche werden verdeckt zur Seite gelegt und nach Beendigung des Spieles hinsichtlich ihrer Kartenwerte zusammen gezählt.

Der **Spieler**, der den **Stich gewonnen** hat, **spielt zum nächsten Stich** aus.

Abgelegte Stiche dürfen, sobald zum nächsten Stich ausgespielt wurde, bis zum Ende des Spiels nicht mehr eingesehen werden.

Die Stiche der Gegenspieler gehören beiden Gegenspielern gemeinsam.

Die gewonnenen Karten beider Gegenspieler können deshalb zusammengelegt werden. Eine Ausnahme besteht, wenn beide Spieler kontriert haben (siehe unter Kontra).

Sofern einer der Gegenspieler die höchste Karte zu einem Stich spielt und der andere Spieler die ausgespielte Farbe nicht bedienen kann, kann er eine Karte einer anderen Farbe mit hohem Wert zum Stich geben, damit die Gegenspieler hohe Kartenwerte gewinnen. Das sogenannte „Abwerfen“ hoher Kartenwerte wird auch „**Schmieren**“ oder „**Wimmeln**“ genannt.

Nach **Abspiel aller zehn Stiche** zählt der Alleinspieler den Gesamtwert seiner gewonnenen Karten, ebenso die Gegenspieler den Gesamtwert ihrer gewonnenen Karten. Der Skat zählt zu den Karten des Alleinspielers.

9. Höhere Schwierigkeitsstufen bei den Farbspielen und den Grand-Spielen:

9.1 (**Allgemein**): Alle Farbspiele und alle Grand-Spiele können zum Zweck der Erhöhung des Spielwertes mit **zusätzlichen Schwierigkeitsstufen** gespielt werden.

Bestimmte Schwierigkeitsstufen hiervon können **angesagt** werden, wodurch sich der Alleinspieler zur Erreichung der Schwierigkeitsstufe verpflichtet.

Alle Schwierigkeitsstufen und alle Ansagen von Schwierigkeitsstufen sind immer mit einem Farbspiel oder einem Grand-Spiel oder einem Spitzen-Grand (siehe unter Spitzen-Grand) verbunden und werden zusammen angesagt. Beispiel: „Grand-Solo, Schneider angesagt“.

9.2 **Schneider**:

Bei der Schwierigkeitsstufe „Schneider“ versucht der Alleinspieler in seinen Stichen Kartenwerte mit **mindestens 90 Punkten**

zu gewinnen. Die Gegenspieler dürfen somit höchstens 30 Punkte erreichen und gelten dann als „arme Schneider“. **Mit 31 und mehr Punkten** sind sie „**aus dem Schneider**“.

Dies erhöht den Spielwert um **eine Stufe**, sofern das Spielziel erreicht wird. Wird das Ziel nicht erreicht, bleibt dies ohne Auswirkung.

Etwas anderes gilt, sofern der Alleinspieler zur Erreichung seines Gebotes auf diese Spielstufe angewiesen ist, dann muss er das Spielziel erreichen, sonst verliert er (siehe unter „Reizung“).

9.3 **Schneider angesagt:**

Bei der Schwierigkeitsstufe „Schneider angesagt“ versucht der Alleinspieler in seinen Stichen ebenfalls Kartenwerte mit mindestens 90 Punkten zu gewinnen. Im Unterschied zur Stufe „Schneider“ verpflichtet sich der Spieler in allen Fällen zur Erreichung dieser Spielstufe. Erzielt er nach Abschluss des Spieles zwar mehr als 60 Punkte, aber keine 90 Punkte, verliert er das Spiel mit der Schwierigkeitsstufe des „angesagten Schneiders“. Erzielt er keine 31 Punkte verliert er eine zusätzliche Spielstufe (siehe Abrechnung, Schneiderstufe wird doppelt verloren).

Die Ansage lautet: „Kreuz, Pik, Herz oder Karo, Schneider angesagt“ oder „Kreuz-Hand, Pik-Hand, Herz-Hand oder Karo-Hand, Schneider angesagt“ oder „Spitzen-Grand, Schneider angesagt“ oder Spitzen-Grand-Hand, Schneider angesagt“ oder „Grand, Schneider angesagt“ oder „Grand-Hand, Schneider angesagt“.

Diese Ansage erhöht den Spielwert um **zwei Stufen**.

9.4 **Schwarz:**

Bei dieser Schwierigkeitsstufe versucht der Spieler **alle Stiche** zu gewinnen. Nicht ausreichend ist der Gewinn aller Punkte.

Diese Schwierigkeitsstufe erhöht den Spielwert um **drei Stufen**, sofern das Spielziel erreicht wurde, andernfalls hat dies keine Auswirkung.

Etwas anderes gilt, sofern der Alleinspieler zur Erreichung seines Gebotes auf diese Spielstufe angewiesen ist, dann muss er das Spielziel erreichen, sonst verliert er (siehe unter „Reizung“).

9.5 Schwarz angesagt:

Bei dieser Schwierigkeitsstufe verpflichtet sich der Spieler in allen Fällen zum Gewinn aller Stiche. Die Gegenspieler sind dann „schwarz“ gespielt. Gelingt ihm dies nicht, verliert er das gesamte Spiel in Höhe der angesagten Schwierigkeitsstufe. Erreicht er auch keine 30 Punkte, verliert er eine weitere Spielstufe (siehe Abrechnung).

Beispiel: „Karo-Solo, Schwarz angesagt“

Diese Schwierigkeitsstufe erhöht den Spielwert um **vier Stufen**.

9.6 Ouvert

Bei dieser Schwierigkeitsstufe verpflichtet sich der Spieler zum Gewinn aller Stiche mit offen (franz. ouvert) ausgelegten Karten. Diese Ansage schließt also die Ansage von Schwarz mit ein.

Nach der Ansage der Spiels, aber noch vor dem Auslegen der Karten, müssen die Gegenspieler erklären, ob sie ein Kontra ansagen (siehe unter Kontra-Ansagen).

Sofern sie passen, indem sie die **Ansage „weg“** machen, legt der **Alleinspieler** noch **vor dem Ausspiel der ersten Karte seine Karten offen** auf den Tisch aus, damit die Gegenspieler von diesem Kenntnis nehmen können. Die Karten der Gegenspieler bleiben verdeckt. Eine mündliche Besprechung zwischen den Gegenspielern ist nicht zulässig.

Beispiel: „Grand-Solo, Ouvert“

Diese Schwierigkeitsstufe erhöht den Spielwert um **fünf Stufen**.

10. Ansage eines Tournee-Spiels:

10.1 (**Allgemein**): **Tourné- Spiele** (von franz. tourner, wenden, tourné, gewendet, eingedeutscht „Tournee“, ausgesprochen „turne“) sind stets Gucki-Farbspiele, bei denen die erste oder zweite umgedrehte Karte des Skats die Trumpffarbe bestimmt.

10.2 (**Ansage**): Der Spieler erklärt zunächst, dass er ein Tournee-Spiel durchführen will.

10.3 (**Durchführung**): Er nimmt dann **eine Karte** der beiden Skatkarten verdeckt, aber deutlich getrennt von seinen Handkarten auf und prüft, ob diese Karte das anzusagende Spiel bestimmen soll.

Entscheidet sich der Spieler für die erste Karte, deckt er diese offen sichtbar auf. Die Farbe dieser Karte (Karo, Herz, Pik oder Kreuz) bestimmt dann die Trumpffarbe (Ausnahmen: Buben und Siebener).

10.4 (**Wechsel zum Grand-, Revers- oder Null-Spiel**): Handelt es sich bei der **aufgedeckten Karte** um einen **Buben**, hat der Spieler **die Wahl**, ob er die Farbe des Buben zur Trumpffarbe bestimmt oder **an Stelle** eines Tournee-Spiels einen **Gucki-Grand** oder einen **Revers** (zu diesem Spiel siehe unten) spielen will.

Handelt es sich bei der ersten Karte um eine **Sieben**, kann der Spieler die Farbe dieser Karte zur Trumpffarbe bestimmen oder **an Stelle** eines Tournee-Spiels einen **Gucki-Null** oder **Null-Ouvert** oder **Null-Ouvert-forciert** oder einen **Revers** spielen (zu diesen Spielen siehe unten).

Nach der Ansage der Farbe oder der Ansage eines Grandspiels oder Nullspiels nimmt der Alleinspieler noch die zweite Karte des Skats verdeckt auf. Ein Null-Spiel kann danach auf ein Null-Ouvert-Spiel oder ein Null-Ouvert-forciert-Spiel erhöht werden.

10. 5 (**Zweite Karte**): Ist der Spieler mit der **ersten Karte nicht einverstanden**, nimmt er diese Karte verdeckt zu seinen Handkarten und muss nun **die zweite Karte des Skats offen** aufdecken.

Diese Karte bestimmt dann **abschließend** die Trumpffarbe (Ausnahme: Buben und Siebener). Handelt es sich bei der **zweiten Karte** um einen **Buben**, hat der Spieler wiederum die **Wahl**, die Farbe des Buben als abschließende Trumpffarbe festzulegen oder alternativ einen Gucki-Grand oder Gucki-Spitzen-Grand zu spielen. Ebenso besteht die Wahl zwischen einem Farbspiel oder einem Null-Spiel, sofern es sich bei der zweiten Karte um eine **Sieben** handelt.

Beispiel für die Spielansage: Erst „Tournee“, dann nach aufgedeckter Herzkarte „Herz“ oder nach aufgedeckten Buben „Grand“ bei einer aufgedeckten Sieben „Null“ oder „Null-Ouvert“.

10.6 Durch die Ansage eines Tournee-Spiels wird **nur** die **Schwierigkeitsstufe** um **einen Wert** erhöht, die angesagten Spiele bleiben aber Farbspiele mit Skataufnahme. Bei einem Gucki-Grand erhöht sich der Schwierigkeitsgrad **nicht**. Auch ein Null-Spiel wird nach dem üblichen Wert abgerechnet. Bei der Reizung muss immer vom Wert einer der Farben Karo, Herz, Pik oder Kreuz oder eines alternativen Grand-Spiels oder eines alternativen Null-Spiels ausgegangen werden, auch wenn noch nicht feststeht, welche Farbe als Trumpffarbe oder welche Spielform abschließend bestimmt werden kann. Der ansagende Spieler sollte deshalb in der Regel die niedrigste spielbare Farbe reizen.

10.7 Die Ansage eines Tournee-Spiels kann mit allen anderen Ansagen von Schwierigkeitsstufen verbunden werden. Sie zählt auch zusätzlich zu den nicht angesagten, aber erreichten Schwierigkeitsstufen „Schneider“ und „Schwarz“.

Durch die Ansage eines Tournee-Spiels als Farbspiel erhöht sich die **Schwierigkeitsstufe** um **eine Stufe**.

11. Ansage von Ultimo:

11.1 (**Allgemein**): Als Ultimo gilt zunächst der **niedrigste Trumpf** im angesagten Spiel.

In **Farbspielen** ist der niedrigste Trumpf die **Trumpf-Sieben** und in **Grand-Spielen** der **Karo-Bube**. Beim **Revers** ist der **Kreuz-Bube** der Ultimo.

Diese Ansage ist deshalb immer mit der Ansage eines Farbspiels oder eines Grand-Spieles verbunden.

11.2 In **Farbspielen** sind **weitere Ultis** die **Trumpf-Acht**, sofern der Alleinspieler bereits die **Trumpf-Sieben** als Ultimo gemeldet hat, sowie die **Trumpf-Neun**, sofern der Alleinspieler zuvor bereits die **Trumpf-Sieben** und die **Trumpf-Acht** als Ultis gemeldet hat.

In den Farbspielen können somit von unten nach oben bis zu drei Ultis gemeldet werden. Trumpf-Acht kann nicht ohne Trumpf-Sieben und Trumpf-Neun nicht ohne Trumpf-Sieben und Trumpf-Acht gemeldet werden.

11.3 Die Ansage von Ultis kann auch mit den Ansagen von „Schneider“, „Schwarz“ und „Ouvert“, mit der Ansage eines Tournee-Spiels und mit einem aufgedeckten Spiel (Aufleger) verbunden werden. Sie zählt auch zusätzlich zu den nicht angesagten, aber erreichten Schwierigkeitsstufen „Schneider“ und „Schwarz“.

11.4 (**Spielziel**): Mit der Ansage einer oder mehrerer Ultis verpflichtet sich der Alleinspieler, zusätzlich zum Erreichen des angesagten Spieles **und** neben der Erreichung einer eventuell anderen angesagten Schwierigkeitsstufe, mit der **Trumpf-Sieben** den **letzten Stich** im Spiel, also den **zehnten Stich** zu gewinnen, mit der **Trumpf-Acht** **zusätzlich** den **neunten Stich** und mit der Trumpf-Neun **zusätzlich** den **achten Stich** zu gewinnen. Wird eine der Ulti-Ansagen nicht erfüllt, gehen auch alle weiteren Ultimo-Ansagen und das gesamte angesagte Spiel verloren.

11.5 Der Alleinspieler **verliert das gesamte Spiel** in Höhe der angesagten Spielstufen, sofern er **entweder** den für den angesagten Ultimo oder die Ultis erforderlichen Stich bzw. die erforderlichen Stiche nicht erzielt hat **oder** wenn er das angesagte Spiel oder die angesagte Schwierigkeitsstufe „Schneider angesagt“ „Schwarz angesagt“ oder „Offen“ verliert oder er zur Errei-

chung des Reizgebotes auf den Gewinn mit der Schwierigkeitsstufe „Schneider“ oder „Schwarz“ angewiesen ist, diese aber nicht erfüllt.

Beispiele für Ansagen: „Karo, Schneider angesagt, mit zwei Ultis (= sieben und acht)“ oder „Grand-Solo mit Ultimo“ (= ein Ulti)

11.6 Die Spielart „Ultimo“ erhöht die **Schwierigkeitsstufe** um **eine Stufe bis zu drei Stufen**.

12. Der Revers:

12.1 (**Allgemein**): Der Revers ist ein Grand-Spiel. Es kann mit oder ohne Aufnahme des Skats gespielt werden. Beim Revers sind wie bei den anderen Grand-Spielen nur die vier Buben Trümpfe, aber die **Rangfolge aller Karten ist vertauscht**: bei den Buben von oben nach unten: Karo-Bube, Herz-Bube, Pik-Bube und Kreuz-Bube, in den Farben von oben nach unten: 7, 8, 9, D, K, 10, Ass.

Die für die **Reizung und Abrechnung** erforderliche Bestimmung der Anzahl der Matadore beginnt mit dem **Karo-Buben**.

Der Wert aller Karten bleibt unverändert.

12.2 Der **Gucki-Revers** hat einen Spielwert **von 10**, das **Revers-Solo** hat einen Spielwert **von 20**.

Der Revers wird bei der Berechnung des Spielgewinnes wie ein normales Gucki-Farbspiel oder Solo-Farbspiel abgerechnet. Der Revers gehört zu den Grand-Spielen und ist somit ein Großes Spiel (siehe Spielprämien).

12.3 Der Spitzen-Grand kann mit allen Schwierigkeitsstufen und Ansagen gereizt, gespielt und abgerechnet werden. Der „**Ultimo**“ beim Revers ist der **Kreuz-Bube**.

13. Die Nullspiele:

13.1 (**Allgemein**): Bei den Nullspielen verpflichtet sich der Alleinspieler alle Stiche zu verlieren.

Bei allen Nullspielen gibt es keine Trümpfe.

Die **Buben** sind nach den Damen ihrer jeweiligen Farbe **eingesortnet** und gelten als normale Farbkarten ohne besondere Stechkraft. Weiterhin sind **alle 10er Karten** nicht mehr die zweithöchsten Karten in ihrer jeweiligen Farbe, sondern **folgen in der Rangfolge** nach den eingeordneten Buben.

Die Rangfolge der Karten ist somit von oben nach unten:

Ass, K, D, B, 10, 9, 8, 7,

13.2 Ansage von Null-Spielen:

Angesagt werden können folgende Nullspiele:

Null mit Skataufnahme, Null-Hand, Null-Hand-Solo, Null-Ouvert mit Skataufnahme, Null-Ouvert mit Skataufnahme-forciert, Null-Ouvert-Hand, Null-Ouvert-Hand-forciert und Revolution.

13.3 Null-Spiel mit Skataufnahme (Gucki-Null):

Bei dieser Spielansage nimmt der Spieler nach Abschluss der sogenannten „Reizung“ (hierzu später) zunächst den Skat auf und legt zwei Karten zum neuen Skat ab. Danach macht der Alleinspieler die Ansage, dass er das Spiel als „Nullspiel“ unternehmen möchte, also alle Stiche verlieren wird.

Die Gegenspieler dürfen den Skat nicht aufnehmen oder einsehen.

Die Gegenspieler versuchen den Alleinspieler zum Gewinn eines Stiches zu zwingen. Hierzu versuchen sich die Gegenspieler in einzelnen Farben „frei“ zu spielen, also hohe Karten auf andere Farben abzuwerfen um später nicht stechen zu müssen und dann mit dem Ausspiel niedriger Karten den Alleinspieler zum Stechen zu zwingen.

Die Spieldurchführung folgt den Regeln beim Farb- oder Grand-Spiel. Der Spieler in Vorhand spielt zum ersten Stich aus. Sobald der Alleinspieler einen Stich machen muss, wird das Spiel als für ihn verloren abgebrochen.

13.4 Null-Spiel ohne Skataufnahme (Null-Solo):

Bei dieser Spielansage verzichtet der Alleinspieler auf die Aufnahme des Skats. Auch die Gegenspieler dürfen den Skat nicht aufnehmen oder einsehen.

13.5 Null-Solo-forciert

Bei dieser Spielansage dürfen die Gegenspieler den Skat aufnehmen und einen neuen Skat ablegen. Hierzu kann zunächst der Gegenspieler, der als erster zum ersten Stich zuspielden oder ausspielen würde, den Skat aufnehmen und zwei Karten zu einem neuen Skat ablegen, danach kann auch der andere Spieler den neuen Skat aufnehmen und zwei Karten ablegen. Verzichtet der erste Gegenspieler auf die Aufnahme des Skats, kann der zweite Gegenspieler noch den Skat aufnehmen und zwei Karten ablegen.

Danach entscheiden die beiden Gegenspieler, ob sie das angesagte Spiel kontrieren wollen.

13.6 Null-Ouvert

Bei dieser Spielansage nimmt der Alleinspieler zunächst den Skat auf und legt zwei Karten zum neuen Skat ab. Die Gegenspieler dürfen den Skat nicht aufnehmen oder einsehen. Danach erklärt der Spieler, dass er das Spiel als Null-Ouvert (franz. ouvert = offen) durchführen will.

Die Gegenspieler müssen nun prüfen, ob sie das Spiel kontrieren wollen (siehe unter Kontra-Ansagen). Erst wenn beide Spieler passen, indem sie „**weg**“ **ansagen**, legt der Alleinspieler noch **vor dem Ausspiel zum ersten Stich** seine Handkarten geordnet nach Farben und nach Rang offen auf den Tisch aus, damit die Gegenspieler davon Kenntnis nehmen können.

Die Gegenspieler dürfen sich nicht beraten. Beide Gegenspieler können aber gemeinsam das Null-Spiel für unverlierbar erklären, um den Spielablauf zu beschleunigen. Widerspricht einer der Gegenspieler, muss das Spiel durchgeführt werden.

13.7 Null-Ouvert-forciert

Bei dieser Spielansage nimmt der Alleinspieler zunächst den Skat auf und legt zwei Karten zum neuen Skat ab. Danach erklärt der Spieler, dass er das Spiel als Null-Ouvert-forciert (franz. force = Zwang) durchführen will. Bei dieser Spielansage dürfen die Gegenspieler den vom Alleinspieler abgelegten Skat aufnehmen und einen neuen Skat ablegen. Hierzu kann zunächst der Gegenspieler, der als erster zum ersten Stich zuzuspielen oder ausspielen würde, den Skat aufnehmen und zwei Karten zu einem neuen Skat ablegen, danach kann auch der andere Spieler den neuen Skat aufnehmen und zwei Karten ablegen. Verzichtet der erste Gegenspieler auf die Aufnahme des Skats, kann der zweite Gegenspieler noch den Skat aufnehmen und zwei Karten ablegen.

Danach entscheiden die beiden Gegenspieler, ob sie das angesagte Spiel kontrieren wollen.

Erst wenn beide Spieler „**weg**“ erklären oder kontriert haben, legt der Alleinspieler noch **vor dem Ausspiel der ersten Karte** seine Handkarten geordnet nach Farben und nach Rang offen auf den Tisch aus, damit die Gegenspieler davon Kenntnis nehmen können. Die Gegenspieler dürfen sich nicht beraten. Beide Gegenspieler können gemeinsam das Null-Spiel für unverlierbar erklären, um den Spielablauf zu beschleunigen. Widerspricht einer der Gegenspieler, muss das Spiel durchgeführt werden.

13.8 Null-Ouvert-Solo

Bei dieser Spielweise verzichtet der Alleinspieler auf die Aufnahme des Skats. Auch die Gegenspieler dürfen den Skat nicht aufnehmen oder einsehen.

Der Alleinspieler erklärt, dass er das Spiel als Null-Ouvert-Solo spielen will. Danach entscheiden die beiden Gegenspieler, ob sie das angesagte Spiel kontrieren wollen. Erst wenn beide Spieler passen, indem sie „weg“ erklären, legt der Alleinspieler seine Handkarten geordnet nach Farben und nach Rang offen

auf den Tisch aus, damit die Gegenspieler davon Kenntnis nehmen können. Die Gegenspieler dürfen sich nicht beraten. Beide Gegenspieler können gemeinsam das Null-Spiel für unverlierbar erklären, um den Spielablauf zu beschleunigen. Widerspricht einer der Gegenspieler, muss das Spiel durchgeführt werden.

13.9 Null-Ouvert-Solo-forciert

Bei dieser Spielweise verzichtet der Alleinspieler auf die Aufnahme des Skats. Die Gegenspieler dürfen den Skat aufnehmen. Spielt sich im Übrigen wie Null-Ouvert-forciert.

13.10 Revolution

Bei dieser Spielweise verzichtet der Alleinspieler auf die Aufnahme des Skats. Der Alleinspieler verpflichtet sich bei jeder beliebigen Zusammensetzung der Karten bei seinen Gegenspielern alle Stiche zu verlieren. Das Spiel ist ein Ouvert-Spiel.

Sagt ein Spieler das Spiel Revolution an, deckt er zunächst den Skat auf, damit die Gegenspieler davon Kenntnis nehmen und sich entscheiden können, ob sie das Spiel kontrieren wollen oder „weg“ erklären (hierzu unten). Danach legt der Alleinspieler seine Handkarten offen nach Farben und Rangfolge geordnet auf den Tisch, damit die Gegenspieler davon Kenntnis nehmen können.

Die Gegenspieler legen dann ihre Handkarten offen auf den Tisch.

Die Gegenspieler verständigen sich zunächst darüber, ob sie das Spiel als unverlierbar anerkennen wollen oder ob sie das Spiel ausspielen wollen.

Soll das Spiel ausgespielt werden, stellt **derjenige Gegenspieler**, der als Erster ausspielen oder zum Ausspiel des Alleinspielers zuerst eine Karte zuspielen würde, aus allen Karten der Gegenspieler und dem Skat zwei neue Handkarten aus jeweils zehn Karten für beide Gegenspieler zusammen und legt einen neuen Skat verdeckt ab.

Die Spieler dürfen sich über die Zusammensetzung der Karten und die Art und Weise der späteren Spieldurchführung mündlich beraten und verabreden. Verantwortlich für die Zusammensetzung der Karten bleibt aber ausschließlich der zum ersten Stich aus- oder zupielende Gegenspieler.

Danach nehmen beide Spieler ihre Handkarten verdeckt auf die Hand und das Spiel wird nach den normalen Regeln durchgeführt. Die Spieler dürfen sich danach nicht mehr verständigen oder beraten.

13.11 Die **Spieldurchführung** bei den Nullspielen erfolgt wie bei den Farb- und Grand-Spielen. Das Spiel wird für den Nullspieler als verloren abgebrochen, sobald dieser einen Stich erzielen muss.

14. Die Reizung

14.1 (Allgemein): Die Reizung ist das Verfahren, in dem festgestellt wird, welcher der Spieler ein Spiel durchführen darf.

Reizen bedeutet, die anderen Spieler zum Wettstreit aufzufordern.

In der Reizung geben die Spieler **mündliche „Gebote“ ab**, mit denen sie **vorschlagen, bestimmte Spiele durchzuführen**.

Der Spieler mit dem **höchsten Gebot** hat dann das Recht, das durchzuführende Spiel zu benennen bzw. **„anzusagen“**.

Der Spieler mit dem höchsten Gebot wird der **sogenannte „Alleinspieler“**, der versucht, das angesagte Spiel zu erfüllen. Die beiden anderen Spieler sind die Gegenspieler, die zusammen versuchen, den Spielerfolg des Alleinspielers zu verhindern.

Die vorgeschlagenen Spiele werden in der Reizung zunächst **nicht namentlich genannt**, sondern es wird lediglich **eine Zahl mündlich mitgeteilt**.

14.2 Bestimmung der Biethöhe (Reizwert):

Die **angesagte Zahl oder der Reizwert** besteht aus einer zweistelligen oder dreistelligen Zahl, dessen **Hunderterzahl** und **Zehnerzahl** den **Spielwert des Spiels** mitteilt

und

dessen **Einserzahl** angibt, mit welchen Trümpfen das Spiel **durchgeführt** werden soll.

Die **Einserzahl 0** steht für die Trumpffarbe **Karo**,

die **Einserzahl 1** für die Trumpffarbe **Herz**,

die **Einserzahl 2** für die Trumpffarbe **Pik**,

die **Einserzahl 3** für die Trumpffarbe **Kreuz**,

die **Einserzahl 4** steht für **Grand**,

die **Einserzahl 5** für ein Spiel ohne Trümpfe (**Nullspiele**).

Beispiel: Das Gebot 21 steht für den Spielwert 20 und die Farbe Herz

2	1
Spielwert	Trumpfvorschlag

Beispiel: Das Gebot: 103 steht für den Spielwert 100 und die Farbe Kreuz

1	0	3
Spielwert	Spielwert	Trumpfvorschlag

Reizwert = Spielwert plus Trumpfvorschlag

14.3 Bestimmung des Spielwertes bei allen Farbspielen und bei allen Grand-Spielen:

Der **Spielwert** berechnet sich aus:

(Anzahl der Matadore + Schwierigkeitsstufe) X Grundwert

Die Anzahl der Matadore addiert mit der Schwierigkeitsstufe wird auch als **Gewinnstufe** bezeichnet.

Spielwert = Gewinnstufe x Grundwert

14.4 Anzahl der Matadore :

Matadore (Spitzen) sind alle Buben und die im Rang unmittelbar folgenden Karten der vorgeschlagenen Trumpffarbe.

Die Reihenfolge der Matadore ist: Kreuz Bube, Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube, Ass, 10, K, D, 9, 8, 7

Es zählen entweder

die Anzahl der Matadore, die man, beginnend mit dem Kreuz-Buben ununterbrochen in seinen Karten hat,

oder

die Anzahl der Matadore, die man, beginnend mit dem fehlenden Kreuz Buben ununterbrochen nicht in seinen Karten hat.

Der Skat gilt als Teil der Karten, auch wenn er nicht aufgenommen wird.

Beim Grand-Spiel gibt es maximal vier Matadore.

Beim Farb-Spiel gibt es maximal elf Matadore.

Beim Revers beginnt die Zählung mit dem Karo-Buben, danach folgen Herz-Bube, Pik-Bube, Kreuz-Bube

Der Spieler muss keinen Buben und keine Trümpfe in der vorgeschlagenen Trumpffarbe besitzen, er reizt dann ohne 11.

14.5 Zählung „mit“ und „ohne“ Matadore:

14.5.1 Mit dem Kreuz Buben:

gezählt wird jeder sich lückenlos an den Kreuz-Buben anschließender Matador, bei der ersten Lücke bricht die Zählung ab, auch wenn der Spieler danach noch weitere Matadore in seinen Karten hat.

Beispiel: Kreuz Bube, Herz Bube, Karo- Bube = Mit Einem (es fehlt der Pik-Bube); Beispiel: Kreuz Bube, Pik Bube, Karo- Bube, Ass, 10, K, = Mit Zwei (es fehlt der Herz-Bube); Beispiel: Kreuz Bube, Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube, Ass, K, D = Mit Fünf, es fehlt die Trumpf 10;

14.5.2 Ohne den Kreuz Buben:

gezählt wird jeder weitere lückenlos fehlende Matador, vor dem ersten vorhandenen Matador bricht die Zählung ab, auch wenn danach noch weitere Matadore fehlen.

Beispiel: Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube = Ohne Einen, Zählung endet vor dem Pik-Bube; Beispiel: Herz Bube, Karo Bube = Ohne Zwei, Zählung endet vor dem Herz-Buben;

Beispiel: 10, K, D, 9, 8, 7 = Ohne 6, die Zählung endet vor der Trumpf 10;

14.5.3

Übersicht über die Anzahl der Matadore bis „mit fünf“ und „ohne fünf“

Vorhandene Matadore ♣♠♥♦ Ass (x = fehlt)

Mit Einem	♣ B	x	x	x	beliebig
Mit Einem	♣ B	x	♥ B	x	beliebig
Mit Einem	♣ B	x	x	♦ B	beliebig
Mit Einem	♣ B	x	♥ B	♦ B	beliebig
Ohne Ei- nen	x	♠ B	x	x	beliebig
Ohne Ei- nen	x	♠ B	♥ B	x	beliebig
Ohne Ei- nen	x	♠ B	x	♦ B	beliebig
Ohne Ei- nen	x	♠ B	♥ B	♦ B	beliebig
Mit Zwei	♣ B	♠ B	x	x	beliebig
Mit Zwei	♣ B	♠ B	x	♦ B	beliebig
Ohne Zwei	x	x	♥ B	x	beliebig
Ohne Zwei	x	x	♥ B	♦ B	beliebig
Mit Drei	♣ B	♠ B	♥ B	x	beliebig
Ohne Drei	x	x	x	♦ B	beliebig
Mit Vier	♣ B	♠ B	♥ B	♦ B	kein T Ass
Ohne Vier	x	x	x	x	Trumpf Ass
Mit Fünf	♣ B	♠ B	♥ B	♦ B	Trumpf Ass
Ohne Fünf	x	x	x	x	Trumpf 10

14.6 Die Schwierigkeitsstufen in der Reizung:

Die Schwierigkeitsstufen steigern sich vom „**Einfachen Spiel**“ (**Stufe 1**), für das 61 Kartenpunkte erreicht werden müssen, zum „**Schneiderspiel**“ (**Stufe 2**), für das mindestens 90 Punkte erreicht werden müssen, über die **Ansage von „Schneider“** (**Stufe 3**), zu „**Schwarz**“ (**Stufe 4**), bei der alle Stiche gemacht werden müssen, zu „**Schwarz angesagt**“ (**Stufe 5**), bis hin zur **Ansage „Ouvert“** (**Stufe 6**), bei der alle Stiche mit offenen Karten erzielt werden müssen.

Jede dieser **Schwierigkeitsstufen von Eins bis Sechs** schließt **alle niedrigeren Schwierigkeitsstufen** mit ein.

Daneben treten die **Ansage eines Tournees** und die **Ansage der „Ultis“**, die in Verbindung mit einer der Schwierigkeitsstufen von Eins bis Sechs **zusätzlich** angesagt werden können.

Gleichzeitig können somit mit einem Spiel bis zu zehn Schwierigkeitsstufen verbunden sein.

Schwierigkeitsstufen

Spiel	Schneider	Schneider angesagt	Schwarz	Schwarz angesagt	Ouvert
1	2	3	4	5	6
Tournee + 1					
Pro Ulti + 1					

14.7 Grundwerte der einzelnen Spielarten:

Die Grundwerte sind feste Punktwerte für die einzelnen Spielarten.

Grundwerte:

Gucki-Farbspiel	10
Gucki-Revers	10
Farbspiel-Solo	20
Revers-Solo	20
Gucki-Grand	20
Grand-Solo	40
Gucki-Null	20
Null-Solo	40
Null-Ouvert	40
Null-Solo-forciert	60
Null-Ouvert-forciert	60
Null-Ouvert-Solo	80
Null-Ouvert-Solo-forciert	100
Revolution:	120

14.8 Vorschlag der Trumpffarbe:

Vorgeschlagen werden können:

1. die vier Buben und die Farbe Kreuz oder Pik oder Herz oder Karo als Trumpffarbe (**Farbspiel**),
2. oder nur die **vier Buben** (Kreuz-Bube, Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube), (**Grand-Spiel**),
3. kein Trumpf im Spiel, (**Null-Spiel**);

In den Farbspielen sind die Farben bei gleichem Spielwert nicht gleichberechtigt, sondern stehen in einer Rangfolge von unten nach oben:

♦ Karo ♥ Herz ♠ Pik ♣ Kreuz

Den Farben sind die Ziffer: 0 = Karo 1 = Herz 2 = Pik 3 = Kreuz zugeordnet,

Grand hat die Ziffer 4

und ist den Farbspielen übergeordnet,

Null hat die Ziffer 5

und ist den Farbspielen und dem Grand-Spiel übergeordnet.

14.9 Abgabe eines Gebotes bei den Farbspielen und bei den Grand-Spielen:

Angesagt wird der **Spielwert plus der Zahl für den Trumpfvorschlag:**

Beispiel: Spiel mit Dreien, Schneider angesagt in der Trumpffarbe Pik = Spielwert $60 + 2 = 62$

Beispiel: Spiel ohne 1, Schneider in der Trumpffarbe Herz =
Spielwert
 $30 + 1 = 31$

Beispiel: Spiel mit 3, Grand-Hand = $160 + 4 = 164$

14.10 Abgabe eines Gebotes bei den Nullspielen:

Der Spielwert steht für alle Nullspiele fest und hat den Spielwert 20 für den Gucki-Null, den Spielwert 40 für das Null-Solo-Spiel und das Null-Ouvert-Spiel, den Spielwert 60 für das Null-Ouvert-forciert-Spiel, den Spielwert 80 für das Null-Ouvert-Solo -forciert-Spiel und den Spielwert von 120 Punkten für das Revolutionsspiel.

Hinzu kommt die **Einserstelle 5** für alle Null-Spiele.

15. Der Ablauf der Reizung:

15.1 **Die Reizung beginnt** mit dem Spieler rechts vom Geber (**Mittelhand**).

Dieser „reizt“ gegenüber dem Spieler links vom Geber (**Vorhand**).

Hierfür gibt es eine Merkregel: **links herum** gilt, beginnend mit dem Geber: (**Karten**) **geben, hören, (an)sagen**.

Gereizt wird durch die Ansage eines Reizwertes.

Die **Ansage eines Reizwertes** verpflichtet den Spieler, ein Spiel mindestens in der Höhe dieses Gebotes oder ein darüber liegendes Spiel durchzuführen.

Höher ist jedes Spiel, das in der Hunderterstelle oder der Zehnerstelle oder in der Einserstelle über dem vorherigen Gebot liegt.

15.2 (**Durchführung für Mittelhand**): Will er kein Gebot abgeben, muss er **passen**. Dies wird durch die **Ansage „weg“** mitgeteilt. Auf ein Gebot der Mittelhand erklärt Vorhand durch die **Ansage „Ja“**, dass er das vorgeschlagene Spiel oder ein höheres **selbst spielen** möchte. Nur derjenige Spieler, der gereizt wird, also der Spieler, der auf den ersten abgegebenen Spielvorschlag antwortet, darf „Ja“ erklären, nicht aber der Spieler, der reizt, also gegenüber einem anderen Spieler das erste Gebot abgibt.

Die Reizung zwischen diesen beiden Spielern dauert solange an, bis einer der Spieler „weg“ ansagt.

15.3 Fortsetzung der Reizung durch die Hinterhand:

Der **Geber (Hinterhand)** muss nun gegenüber dem in der Reizung verbliebenen Spieler **ein höheres Gebot abgeben** oder „weg“ erklären. Auf ein Gebot des Gebers kann der verbliebene Spieler durch **die Ansage „Ja“** erklären, dass er dieses

Spiel selbst spielen möchte. Die Reizung endet, sobald einer der verbliebenen beiden Spieler „**Weg**“ ansagt.

Beispiel für eine Reizung:

Mittelhand gegenüber Vorhand: 20, ja, 21, ja, 22, ja, 23, ja, 24, ja, 25, ja, 30, weg;

Hinterhand gegenüber Mittelhand: 31, ja, 32, ja, 33, ja, 34, ja, 40, ja, 41, ja, 42, weg.

Hinterhand hat die Reizung gewonnen und muss nun ein Spiel ansagen, welches mindestens diesen Reizwert hat.

15.4 Haben die **ersten beiden Spieler (Mittelhand und Hinterhand)** „**weg**“ erklärt, ohne ein Gebot abgegeben zu haben, hat **die Vorhand** das Recht, ein beliebiges Spiel anzusagen oder er erklärt auch „**Weg**“ (und somit alle Spieler) und es wird ein **Ramschspiel** durchgeführt.

15.5 Unübliche, aber zulässige Reizung:

Es ist zulässig, einzelne Reizwerte zu überspringen. Auch kann ein Spieler, der berechtigt wäre, auf ein Reizgebot mit der Ansage „**Ja**“ zu antworten, selbst ein höheres Spiel ansagen, der andere Spieler muss dann wiederum ein höheres Spiel ansagen, auf das wieder „**Ja**“ erklärt werden darf oder passen.

15.6

Bieltabelle bis zum Reizwert 134:	
20, 21, 22, 23, 24, 25,	80, 81, 82, 83, 84, 85,
30, 31, 32, 33, 34,	90, 91, 92, 93, 94,
40, 41, 42, 43, 44, 45,	100, 101, 102, 103, 104, 105,
50, 51, 52, 53, 54,	110, 111, 112, 113, 114,
60, 61, 62, 63, 64, 65,	120, 121, 122, 123, 124, 125,
70, 71, 72, 73, 74,	130, 131, 132, 133, 134,

Reihen mit geraden Zehnerstellen werden von 0 bis 5 gereizt, ab 130 nur noch von 0 bis 4, die Reihen mit den ungeraden Zehnerstellen werden von 0 bis 4 gereizt.

16. Ansage des Spiels:

16.1. Mindestspielwert:

Nach Abschluss der Reizung sagt der erfolgreiche Bieter ein Spiel an, welches im Wert mindestens dem zuletzt abgegebenen Gebot entspricht oder macht eine **beliebige höhere Spielansage**, die entweder im Spielwert **höher** ist (**größere Hunderter oder Zehnerstelle**) oder eine höhere Trumpffarbe aufweist (**größere Einserstelle**).

Hierfür können **alle Schwierigkeitsstufen und Ansagen** einbezogen werden.

16.2 Endgültige Spielansage:

Das endgültige Spiel muss ein Spieler bei einem Spiel mit Skataufnahme erst ansagen, wenn **er den Skat aufgenommen** und einen **neuen Skat abgelegt hat**.

Die Gegenspieler müssen auf die Spielansage das angesagte Spiel „gut“ heißen oder kontrieren (siehe unter Kontrieren).

17. Überreizt:

17.1 (**Durch den Skat**) Erreicht der Spieler bei Handspielen oder nach der Aufnahme des Skats in Gucki-Spielen seinen angesagten Reizwert wegen der im Skat befindlichen Buben nicht, verliert er das Spiel unabhängig von den erzielten Punkten. Dies ist nur bei **Ansagen „ohne Kreuz-Buben“** möglich.

17.2 (**Unzulässige Biethöhe**) In der Reizung darf grundsätzlich kein Gebot abgegeben werden, welches auch nach Ausschöpfen aller Schwierigkeitsstufen in der gewählten Trumpffarbe nicht erreichbar wäre.

Ein Überreizen ist deshalb nur zulässig, wenn sich durch Buben im Skat der Reizwert nachträglich verringert und keine Spielansage mehr den angesagten Reizwert erreicht. Dies ist bei

Gucki-Spiel durch das Vorzeigen des Skats vor dem Aufnehmen in die Handkarten, bei Handspielen nach dem Spiel durch ein Aufdecken der Karten des Skats nachzuweisen. Unzulässige Gebote während der Reizung müssen zurückgenommen und die Reizung wiederholt werden.

17.3 (Abrechnung): Ein überreiztes Gucki-Spiel wird nicht ausgespielt, sondern auf der Grundlage des höchstmöglichen Reizwertes als verlorenes Spiel abgerechnet.

17.4 (Vermeidung): Bei Gucki-Spielen muss der Alleinspieler zur Vermeidung eines überreizten Spiels versuchen, ein Spiel anzusagen, welches dem gebotenen Reizwert entspricht. Hierzu muss er alle zulässigen Schwierigkeitsstufen heranziehen. Bei Handspielen muss nachträglich in der gewählten Trumpffarbe oder bei einem gewählten Grand-Spiel unter Berücksichtigung aller zulässigen Schwierigkeitsstufen ein Spiel zugrunde gelegt werden, welches entweder der Reizhöhe entspricht oder sofern dies nicht möglich ist, am nächsten kommt.

17.5 (Nichtreichen notwendiger Schwierigkeitsstufen): Überreizt ist auch jedes Spiel, das vom Reizwert nur unter Einbeziehung von zusätzlichen Schwierigkeitsstufen angesagt werden konnte und bei dem zumindest eine der erforderlichen Schwierigkeitsstufen im Spiel nicht erreicht werden konnte. Ein solches Spiel ist insgesamt als verloren bewerten, auch wenn 61 Punkte oder einzelne andere Schwierigkeitsstufen erfüllt werden konnten.

17.6 Strecken: Der Alleinspieler, der zur **Ansage eines Spieles auf der dritten Spielstufe oder höher gezwungen ist**, darf das Spiel auf dieser Spielstufe **aufgeben**. Das Spiel wird dann nicht durchgeführt, sondern auf dieser Spielstufe abgerechnet, als wäre es gespielt und in dieser Höhe verloren worden. Die Gegenspieler erhalten die Gegenspielprämien. Sofern ein Gegenspieler kontriert, wird das Spiel durchgeführt, der Alleinspieler kann aber keine höhere Spielstufe mehr verlieren.

18. Das Schenken von Spielen:

Zur Abkürzung eines Farbspiels oder eines Grand-Spieles kann einer der beiden Gegenspieler dem Alleinspieler die Durchführung des Spieles schenken, dieses somit als für ihn als **einfach gewonnen** anerkennen. Das Schenken ist **nicht** möglich **gegenüber** den **angesagten Schwierigkeitsstufen** „**Schneider**“ oder „**Schwarz**“.

Der Gewinn berechnet sich dann auf der Grundlage eines einfachen Spiels, ohne die Möglichkeit von „Schneider“ oder „Schwarz“.

Der Gegenspieler, der das Schenken vorschlägt, muss eine Kartenhand mit einem geringen Stichpotential aufweisen, dies bedeutet ein **Kartenblatt ohne Buben und ohne Asse und mit höchstens mit einer 10er Karte**. Ist der andere Gegenspieler mit dem Schenken nicht einverstanden, muss er **Kontra ansagen** (siehe Kontra-Ansagen), das Spiel wird dann durchgeführt. Ist der Alleinspieler mit dem **Schenken nicht einverstanden**, weil er das Erreichen der Gewinnstufen „Schneider“ oder „Schwarz“ erwartet, muss er „Schneider“ oder „Schwarz“ ansagen.

19. Aufgelegte Spiele:

19.1 Aufleger auf 61 oder 90 Punkte

Alle Spiele, die nur „**auf 61 Augen**“, aber nicht auf Schneider gespielt werden oder bei denen die **Schwierigkeitsstufe** „**Schneider angesagt**“, aber nicht auf Schwarz gespielt werden soll, können zum **Zwecke der Spielabkürzung vor dem Ausspiel zum ersten Stich offen aufgelegt** werden. Hierzu wird die normale Ansage des Spiels ergänzt um die **Ansage**: „**auf 61, aufgelegt**“ oder „**Schneider angesagt, aufgelegt**“; bzw. zulässig auch „**auf 90, aufgelegt**“, anschließend werden die Karten des Alleinspielers offen aufgelegt. Gegenspieler, die Kontra ansagen, können selbst **keine** aufgedeckten Spiele durchführen. Die Ansage von Ultis ist möglich.

Das Erreichen der **nicht angesagten Schwierigkeitsstufen** „Schneider“ oder „Schwarz“ ist bei aufgedeckten Spielen **nicht mehr möglich**.

Stattdessen wird die **Spielprämie** (siehe unter Spielprämie) und die **Gegenspielprämie (die sich bei Scheider und Schwarz entsprechend weiter erhöht)** bei den **Kleinen Spielen von 30 auf 40 Punkte (alternativ auf 35 Punkte)** und bei den **Großen Spielen (Solo, Grand) von 40 auf 60 Punkte (alternativ auf 50 Punkte)** angehoben. Die beiden Gegenspieler können das aufgelegte Spiel - ohne den Nachweis eines schwachen Blattes - einvernehmlich „schenken“. Widerspricht ein Spieler dem „Schenken“, wird das Spiel ausgespielt, die Karten des Alleinspielers bleiben wie bei Ouvert-Spielen offen auf dem Tisch, die Ansage von „Kontra“ (siehe unten) ist möglich und kann ausnahmsweise nach dem Offenlegen der Karten erfolgen.

19.2 Auflegen der Karten während des Spiels:

Der Alleinspieler kann während eines Farbspiels oder Grand-Spieles zum **Zwecke der Spielabkürzung** seine Karten **mit den Ansagen aufdecken**, dass er entweder den **Rest der Stiche zwingend erzielen** wird oder **dass er alle restlichen Stiche verlieren** wird. Beim Ramsch-Spiel kann kein Spieler erklären, alle restlichen Stiche gewinnen zu müssen. Die Ansagen sind bindend.

Gibt der Alleinspieler den Rest der Stiche verloren, wird das Spiel an dieser Stelle abgebrochen und die restlichen Karten werden den Stichen der Gegenspieler hinzugefügt.

Bei der Ansage, alle restlichen Stiche zu erzielen, können die Gegenspieler das Spiel einvernehmlich schenken, der Alleinspieler erhält dann alle restlichen Karten. Bei Widerspruch eines Gegenspielers wird das Spiel mit den offenen Karten des Alleinspielers fortgesetzt. Muss der Alleinspieler dann noch einen Stich abgeben, verliert er das gesamte Spiel unabhängig von seinen zuvor erreichten Stichpunkten.

20. Das Kontrieren von Spielansagen

20.1 (**Allgemein**): Farbspiele, Grand-Spiele und Nullspiele können von einem oder von beiden Gegenspielern kontriert werden.

Das Kontra hat gegenüber Farbspielen und Grand-Spielen eine andere Bedeutung als gegenüber von Nullspielen.

Bei den Farb- und Grand-Spielen möchte der Kontra-Spieler selbst in der vom Alleinspieler angesagten Farbe oder selbst einen vom Alleinspieler angesagten Grand spielen. Bei den Nullspielen soll hingegen nur der Spielgewinn des Alleinspielers vereitelt werden.

20.2 Kontra gegenüber Farbspielen und gegenüber Grand-Spielen:

Bei Farbspielen und Grand-Spielen verpflichtet sich der Gegenspieler durch die Ansage von „**Kontra**“ in der vom Alleinspieler gewählten Trumpffarbe (Kreuz, Pik, Herz, Karo oder Grand) mit dem anderen Gegenspieler **zusammen** den Spielgewinn von **mindestens 61 Punkten** zu erreichen. Unbeachtlich ist, ob der Alleinspieler sein Spiel mit einer „Ansage“ (Schneider angesagt, Schwarz angesagt oder Ouvert) verbunden hat.

Der **Gegenspieler**, der ein **Kontra ansagt**, wird zum **Kontra-Spieler**. Er gewinnt und verliert auf eigene Rechnung, wie der Alleinspieler.

Der **andere Gegenspieler** wird ihn in der Regel unterstützen, da er die **Gegenspielprämie** (siehe unter Abrechnung, Spielprämien) nur erhält, wenn der Alleinspieler verliert.

Der Kontra-Spieler kann sein **Kontra** mit den **Ansagen** „Schneider“, „Schwarz“ oder „Ouvert“ **verbinden**, muss dann aber auch die erschwerten Spielbedingungen erfüllen.

Der Alleinspieler bleibt von der Kontra-Ansage unberührt. Nur durch die Ansage eines **Re-Kontras** wird der eigene Spielgewinn oder Spielverlust verdoppelt. Durch die Ansage von

Supra auf ein Re-Kontra wird der Spielgewinn oder Spielverlust des Kontra-Spielers verdoppelt.

20.3 **Ansage von Kontra oder Passen nach Ansage eines Spiels:**

Nachdem der Alleinspieler sein Spiel angesagt hat und bevor zum ersten Stich ausgespielt wird, müssen beide Gegenspieler entweder „gut“, „passe“ „kein Kontra“ oder „einverstanden“ **erklären**, wodurch sie ein Kontra verneinen **oder** aber sie „**kontrieren**“ (Ansage: „Kontra“). Der Alleinspieler und der Spieler in Vorhand müssen zu einer Erklärung hierüber auffordern (Frage: Kontra?). Unterbleibt diese Aufforderung regelwidrig und wird zum ersten Stich ausgespielt, kann ein Kontra noch beim Zuspiel zum ersten Stich erklärt werden, der Gegenspieler in Vorhand verliert als Sanktion sein Recht auf eine Gegenspielprämie.

Bei allen Ouvert-Spielen muss die Kontra-Ansage nach der Aufnahme des Skats, aber noch vor dem Auflegen der Karten des Alleinspielers erfolgen. Hat der Alleinspieler seine Karten offen gelegt, ohne nach einer Kontrierung zu fragen, können die Gegenspieler auch noch während des ersten Stiches kontrieren.

20.4 **Reihenfolge und Zeitpunkt der Kontra-Ansagen:**

Zunächst hat der Gegenspieler, der in der **vorangegangenen Reizung** das **höchste Gebot** abgeben hatte, das Recht zur Ansage eines Kontras oder er muss „**gut**“ („**passe**“, „**kein Kontra**“, „**einverstanden**“) **erklären**, danach der andere Gegenspieler. Jeder Spieler kann den zunächst berechtigten Gegenspieler, dann den anderen Gegenspieler fragen, ob er kontrieren oder das angesagte Spiel für „gut“ erklären will.

Haben beide **Gegenspieler** in der vorangegangenen Reizung kein Gebot abgegeben, sondern **nur „weg“ erklärt**, hat zunächst der Gegenspieler, der **zuerst gepasst** hat, das Recht zum Kontrieren oder zum Passen, dann der andere Gegenspieler. Bei allen Spielen, die **offen gespielt** werden, muss das Kontra-Gebot oder das Pass-Gebot nach einer zulässigen Auf-

nahme des Skats durch die Gegenspieler, aber **vor dem Offenlegen der Handkarten** des Alleinspielers erfolgen.

20.5 **Doppeltes Kontra gegenüber Farbspielen und gegenüber von Grand-Spielen**

Der **zweite Gegenspieler** kann nach der Ansage eines Kontras selbst ein **eigenes Kontra** ansagen.

In diesem Fall spielen die beiden Gegenspieler zwar weiterhin zusammen, es gewinnt aber nur derjenige, der insgesamt mit seinem Partner nicht nur über 61 Stichpunkte kommt, sondern **unter den beiden Gegenspielern die meisten Stichpunkte in seinen eigenen Stichen** erzielt hat. Der andere Gegenspieler verliert. Bei einem doppelten Kontra müssen deshalb die Stiche beider Gegenspieler getrennt gehalten werden.

20.6 **Kontra gegenüber von Nullspielen:**

Ein gegenüber einem Nullspiel abgegebenes Kontra bedeutet, dass der Gegenspieler zusammen mit seinem Partner den Alleinspieler dazu zwingen will, zumindest einen Stich zu machen. Der Kontra-Ansager gewinnt und verliert auf eigene Rechnung, sein Partner kann die Gegenspielprämie erlangen.

20.7 **Doppeltes Kontra gegenüber von Nullspielen:**

Haben beide Gegenspieler ein Nullspiel kontriert, gewinnt derjenige Gegenspieler, der **in dem Stich**, den der Alleinspieler machen muss, die **niedrigste Karte** gespielt hat, der andere Kontra-Spieler verliert.

20.8 **Weitere Steigerungen durch die Ansagen von Re-Kontra und eines Supras:**

Gegenüber einem oder gegenüber von zwei Kontra-Ansagen kann der Alleinspieler, der das Spiel angesagt hat, durch die Ansage eines **Re-Kontra** seinen eigenen eventuellen **Spielgewinn**, aber auch den eventuellen **Spielverlust verdoppeln**.

Die Gegenspieler, die zuvor ein Kontra angesagt haben, können auf die Ansage eines Re-Kontras durch die **Ansage eines**

„**Supras**“ den möglichen **eigenen Spielgewinn**, aber auch den möglichen **eigenen Spielverlust** verdoppeln.

Die Ansage von „**Supra**“ wirkt sich nicht auf den anderen Gegenspieler aus, sofern dieser nicht selbst „Supra“ ansagt. Haben beide Gegenspieler kontriert, müssen vielmehr beide für sich entscheiden, ob sie gegen die Ansage eines Re-Kontra ein Supra ansagen wollen.

21. **Spielgewinn und Spielverlust:**

21.1 **Spielgewinn:**

Spielgewinn = Spielwert plus Spielprämie

Der Spielgewinn für den erfolgreichen Alleinspieler oder für den erfolgreichen Kontra-Spieler besteht aus dem **Spielwert des angesagten Spiels** zuzüglich der **Spielprämie** für den **Gewinn des Spiels**.

21.2

Spielprämien:

Kleine Spiele:

Gucki-Farbspiele in Kreuz, Pik, Herz und Karo **30**

Ramsch **60, 40, 30, 20, 10**

Große Spiele:

alle Solospiele, alle Grand-Spiele, alle Nullspiele **40**

Schneider und Schwarzspiele:

Kleine Spiele + 10 bzw. + 20

Große Spiele + 20 bzw. + 40

Null-Hand-Spiele + 20

Aufleger auf 61 oder 90 Punkte **Kleine Spiele: + 10**

Große Spiele: + 20

Beispiel: Mit Drei, in Pik als Trumpf, Schneider angesagt, Spielwert 60 + 30 (Spielprämie) = 90 Punkte Spielgewinn

Ein **Spielgewinn** liegt nur vor, wenn das angesagte Spiel in der Höhe seines Reizwertes mit allen hierzu notwendigen Schwierigkeitsstufen erfolgreich durchgeführt wurde.

21.3 Spielverlust:

Spielverlust = doppelter Spielwert plus Verlust der Spielprämie

Der **Spielverlust** für den erfolglosen Alleinspieler oder des erfolglosen Kontra-Spieler besteht aus dem **doppelten Betrag** des **Spielwertes** in der vom Alleinspieler angesagten Farbspiels oder des angesagten Grandspiels oder des angesagten Nullspiels zuzüglich **des einfachen Verlustes der Spielprämie (Spielprämie nur einfach!)**.

Beispiel: „Mit Drei“ in Pik, Schneider angesagt:

Spielwert 60 x 2 = 120 (doppelter Spielwert) + 30 (Verlust Spielprämie) = 150 Verlustpunkte

21.4 Einbeziehung von nicht erreichtem „Schneider“ oder Verlust aller Stiche beim Alleinspieler oder Kontra-Spieler:

Sofern der Alleinspieler oder der Kontra-Spieler keine 31 Stichpunkte erzielt, also „im Schneider“ verliert oder in einem Farbspiel oder Grand-Spiel alle Stiche abgibt, also „Schwarz“ verliert, **erhöhen diese nicht erreichten Stufen die Schwierigkeitsstufe für das verlorene Spiel und somit den Spielwert.**

Beispiel: Mit Zweien in Herz, Spiel 3, Schneider verloren 4, schwarz verloren = 5 x 10 (Spielwert)

Spielwert 50 x 2 = 100 (doppelter Spielwert) + 30 (Spielprämie) = 130 Verlustpunkte

Die Stufen „Schneider angesagt“ „Schwarz angesagt“ können somit **zweimal verloren** werden, sofern der ansagende Spieler weder die angesagte Schwierigkeitsstufe erreicht, noch selbst 31 Punkte erreicht (Schneider) oder sogar alle Stiche verliert (Schwarz).

21.5 Abrechnung bei kontrierten Farb- und Grand-Spielen:

21.5.1 Der Kontra-Spieler gewinnt:

Der Alleinspieler rechnet seinen Verlust nach dem normalen Tarif ab. Sofern er **Re-Kontra** geboten hat, verliert er in doppelter Höhe.

Der **Kontra-Spieler** rechnet sein Spiel auf der Grundlage der vom Alleinspieler angesagten Trumpffarbe (Kreuz, Pik, Herz, Karo) oder eines von diesem angesagten Grands ab, es spielt dabei keine Rolle, ob er selbst den Reizwert bzw. die Höhe des Gebotes des Alleinspielers oder eine Ansage des Alleinspielers erreicht oder nicht erreicht hat.

Der **Spielwert** des Kontra-Spiels berechnet sich nach der **Anzahl** der **Matadore**, die der **Kontra-Spieler selbst auf der Hand** hat. Bei der Ansage eines **Supra-Gebotes** verdoppelt sich sein Spielgewinn.

Der **zweite Gegenspieler**, der kein Kontra erklärt hat, gewinnt die **Gegenspielprämie** (siehe unten).

21.5.2 Der Kontra-Spieler verliert, der Alleinspieler gewinnt:

Der Alleinspieler rechnet seinen Spielgewinn nach dem normalen Tarif ab. Sofern er ein **Re-Kontra** angesagt hat, verdoppelt sich sein Spielgewinn.

Der **Kontra-Spieler**, der **verliert**, rechnet auf der Grundlage der vom Alleinspieler angesagten Farbe oder des von diesem angesagten Grand-Spiels und der von ihm eventuell gemachten höheren Ansagen ab. Er verliert in doppelter Höhe des Spielwertes seiner Karten zuzüglich der Spielprämie.

Sofern er **Supra** geboten hat, verliert er in doppelter Höhe. Der zweite Gegenspieler gewinnt nichts und verliert nichts.

21.5.3 Der Alleinspieler und der Kontra-Spieler verlieren

Verlieren sowohl der Alleinspieler, als auch der Kontra-Spieler, sei es bei einem Punktestand von 60 zu 60 oder wenn der Kontra-Spieler oder beide eine höhere Schwierigkeitsstufe, wie etwa „Schneider“ ansagen, aber nicht erfüllen, gewinnt der **zweite Gegenspieler** die **Gegenspielprämie**, der Alleinspieler und der Kontra-Ansager rechnen ihren Verlust ab.

21.5.4 Der Alleinspieler und beide Kontra-Spieler verlieren

Verlieren sowohl der Alleinspieler, als auch beide Kontra-Spieler, rechnen alle Spieler ihren individuellen Verlust ab.

21.6 Abrechnung bei kontrierten Nullspielen:

Gewinnen die Gegenspieler, darf sich der **Kontra-Spieler** die **Gewinnstufe des Nullspiels zuzüglich der Spielprämie gutschreiben**, sein Partner ohne eigene Kontra-Ansage erhält die **Gegenspielprämie**. Der Alleinspieler des Nullspiels verliert nach dem üblichen Tarif, nur bei einem angesagten Re-Kontra verliert er den doppelten Betrag.

Gewinnt der Alleinspieler, muss der Kontra-Spieler sich den **doppelten Spielwert** des Nullspiels **zuzüglich der Spielprämie** als Minusbetrag abziehen lassen. Der andere Gegenspieler gewinnt und verliert nichts. Der Alleinspieler des Nullspiels gewinnt nach dem üblichen Tarif, nur bei einem angesagten Re-Kontra verliert er den doppelten Betrag.

22. Die Gegenspielprämien

22.1 (Allgemein): Die Gegenspieler, die **kein Kontra** angesagt haben, erhalten für ein erfolgreiches Gegenspiel eine Gegenspielprämie.

22.2 Die **Gegenspielprämie** für das **Verhindern** einer oder mehrerer **angesagter Schwierigkeitsstufen** (Schneider, Schwarz, Ouvert, Tournee, Ultimo) **oder für die Spielerfüllung notwendiger, nicht angesagter Schwierigkeitsstufen** fällt zusammen mit der **Gegenspielprämie** für den **einfachen Gewinn** und wird **nur einmal** berechnet. Eine höhere **Gegenspielprämie** wird nur erreicht, sofern die Gegenspieler den Alleinspieler „Schneider“ oder „Schwarz“ spielen können.

22.3 Die **Gegenspielprämie** für „**Schwarz**“ **schließt** die Gegenspielprämien für „Schneider“ und den „Einfachen Gewinn“ **mit ein**, die **Prämie** für „**Schneider**“ **schließt** die Prämie für den „Einfachen Gewinn“ **mit ein**.

22.4 **Gegenspielprämien erhalten nur die aktiven Spieler.** Bei einem Vierertisch, bei dem der Geber aussetzt, erhält dieser keine Prämie.

22.5 Prämien für ein erfolgreiches Gegenspiel:

Erfolgreiches Gegenspiel bei den Gucki-Farbspielen:

- 30 Punkte** (eine Ansage oder den einfachen Gewinn verhindert)
- 40 Punkte** (Schneider erzielt, 90 Stichpunkte)
- 50 Punkte** (Schwarz erzielt, alle Stiche)
- bei Aufleger um + 10 Punkte erhöht**

Erfolgreiches Gegenspiel gegen Solo-Spiele und Grand-Spiele:

40 Punkte (eine Ansage oder den einfachen Gewinn verhindert)

60 Punkte (Schneider erzielt, 90 Stichpunkte)

80 Punkte (Schwarz erzielt, alle Stiche)

bei Aufleger um + 20 Punkte erhöht

Erfolgreiches Gegenspiel bei allen Null-Spielen:

40 Punkte

23. Prämien für den Gewinn von Spielserien:

Beim **Dreiertisch** beträgt die Serie **36 Spiele**. Nach dem **neunten Spiel** erhält derjenige Spieler, der bis dahin die meisten Gewinnpunkte erzielt hat, eine zusätzliche Prämie in Höhe von **80 Punkten** gutgeschrieben. Nach **weiteren neun Spielen** erhöht sich die Prämie **auf 160 Punkte**, die nach weiteren neun Spielen auf **240 Punkte** ansteigt, bis zum **sechsendreißigsten Spiel** mit **320 Punkten**. Danach beginnt die Prämie wieder bei 80 Punkten nach dem neunten Spiel.

Bei einem **Vierertisch**, bei dem der Geber aussetzt, beträgt die Serie **48 Spiele**. Die erste Prämienstufe wird nach **zwölf Spielen** erreicht, die zweite nach dem **vierundzwanzigsten Spiel**, die dritte nach dem **sechsendreißigsten Spiel** und schließlich die letzte Stufe mit dem **achtundvierzigsten Spiel**.

24. Schieber-Ramsch:

24.1 Haben **alle drei Spieler gepasst**, weil keiner ein Gebot abgeben will, wird das sogenannte „Ramschspiel (weil alle Spieler ein schlechtes Blatt, also nur Ramsch haben) durchgeführt, sofern sich nicht alle Spieler zuvor auf einen „**abgekürzten Ramsch**“ verständigen.

24.2 Ein **Ramschspiel** findet **auch statt**

- nach einem **Grand-Hand-Spiel**,
- nach einem **im Re-Kontra** gespielten **Spiel**,
- und nach einem Spiel, das mit einem **Punktstand von 60 zu 60 Stichpunkten verloren** wurde.

24.3 (**Spielziel**): Beim Ramschspiel müssen die Spieler Stichpunkte vermeiden oder alternativ versuchen, alle Stichpunkte zu gewinnen.

24.4 **Im Ramsch-Spiel sind nur die vier Buben Trümpfe, die Zehner sind hoch. Dies entspricht dem Grand-Spiel.**

24.5 **Abgekürzter Ramsch:**

Sofern auf Vorschlag eines beliebigen Spielers alle Spieler auf die Durchführung des Ramschspiels verzichten, **schreibt sich jeder Spieler 10 Punkte gut** und es wird zum nächsten Spiel mit dem folgenden Geber ausgeteilt (siehe Bock-Spiel).

24.6 **Durchführung des Ramsch-Spiels:**

24.6.1 Zunächst prüft Vorhand, ob er ohne Aufnahme des Skats ein **Grand-Solo-Spiel** ansagen möchte, welcher **an Stelle** des Ramschspiels durchgeführt würde. Anschließend würde dann wieder ein Ramschspiel folgen.

24.6.2 **Schieben:** Will er keinen Grand-Hand spielen, nimmt er entweder den Skat auf oder er schiebt **ungesehen** den Skat zum nächsten Spieler weiter (er „**schiebt**“), der wiederum den Skat aufnehmen oder **ungesehen** weiter schieben kann, bis hin zum Geber, der als Letzter den Skat entweder aufnimmt oder endgültig **ungesehen** ablegt (auch er "**schiebt**"). Nimmt ein Spieler den Skat auf, muss er für den nächsten Spieler zwei Karten für einen neuen Skat ablegen, der wiederum vom nächsten Spieler aufgenommen oder geschoben werden kann u.s.w. In den **neuen Skat** dürfen **keine Buben** abgelegt werden. Dies gilt auch für den letzten Spieler.

24.6.3 (**Spielablauf**): Vorhand spielt aus. Der Spieler mit dem **letzten Stich** muss die **abgelegten Skatkarten** zu seinen Stichpunkten zählen.

24.7 Gewinn und Verlust beim Ramsch-Spiel:

24.7.1 Der **Grundwert** beträgt **80 Minuspunkte** zuzüglich **80 Minuspunkte** für jedes „**Schieben**“ des Skats zuzüglich **80 Minuspunkte**, sofern ein Spieler **keinen Stich** erzielt (**Jungfrau**).

24.7.2 (**Verlierer**) Der Spieler mit den meisten Stichpunkten erhält diesen Betrag als Minuspunkte abgezogen. Haben zwei Spieler gleich viele Punkte und der dritte Spieler die wenigsten Punkte, teilen sich die beiden Spieler mit der gleichen Punktezahl die Minuspunkte.

24.7.3 **Durchmarsch:** Der Spieler, der **alle Stichpunkte (120 Stichpunkte)** erzielt, schreibt sich **240 Punkte** gut.

24.8 Spielprämien beim Ramsch-Spiel:

Der Spieler mit der **geringsten Kartenwerten** in seinen Stichen erhält für das Ramschspiel eine Spielprämie in **Höhe von 30 Punkten**, sofern er **geschoben** hat in Höhe von **60 Punkten**, der Spieler mit den **zweitniedrigsten Kartenwerten** erhält **20 Punkte**, sofern er **geschoben** hat **40 Punkte**; bei **Gleichstand zweier Spieler** jeder **20 Punkte**, sofern der **jeweilige Spieler**

geschoben hat, 40 Punkte. Bei **Gleichstand** von **drei Spielern** erhält jeder **10 Punkte**, **geschoben jeweils 20 Punkte.**

25. Bock-Spiel nach einem Ramsch-Spiel:

Nach der Durchführung eines Ramschs oder nach einem abgekürzten Ramsch wird eine sogenannte „Bock-Spiel“ gespielt.

Beim Bock-Spiel wird das Spiel **um den doppelten Gewinn- oder Verlustbetrag ausgespielt.**

Die Verdoppelung gilt **nicht für** ein eventuell neues **Ramschspiel.**

Wird ein Spiel doppelt gewonnen oder verloren und ist das **unmittelbar** folgende Spiel wieder ein Ramschspiel, **entfällt** das sich daran anschließende **Bock-Spiel**, solange wie in den unmittelbar folgenden Spielen nur Ramschspiele durchgeführt werden. Erst nach einem Farbspiel, einem beliebigen Grandspiel oder Spitzen-Grand-Spiel oder Nullspiel erfolgt wieder die übliche Abfolge von Ramschspiel und Bock-Spiel.

26. Gesamtsieg:

Wer nach einer vorher verabredeten Anzahl von Spielserien (Anzahl von jeweils neun bzw. zwölf Spielen) die meisten Gewinnpunkte aufweist, gewinnt.

27. Behandlung von Spielfehlern:

27.1 Spielfehler sind: Das Spiel mit einer unrichtigen Anzahl Karten, das falsche Ausspiel einer Karte und das Nichtbedienen einer Farbe, sowie das Nichtansagen der Trumpffarbe durch den Alleinspieler. Fehler beim Kartenausteilen führen zu seiner Wiederholung. Spielt der Alleinspieler oder ein anderer Spieler (bei forcierten Null-Spielen) nach einer Skataufnahme mit einer unrichtigen Anzahl Karten, hat er das Spiel unabhängig von den gewonnen oder verlorenen Kartenwerten verloren, die anderen Spieler haben ihr Spiel gewonnen. Dies gilt umgekehrt auch für

die Gegenspieler, deren Fehler beiden zugerechnet werden. Beim Ramsch muss das Spiel zu Ende gespielt werden, um den Sieger unter den verbliebenen Spielern festzustellen, in allen anderen Fällen wird das Spiel abgebrochen.

27.2 Beim unzulässigen Nichtbedienen einer Farbe muss zunächst versucht werden festzustellen, in welchem Stich dies vorgefallen ist. Das Spiel wird hierzu abgebrochen. Liegt der Fehler beim Alleinspieler, wird geprüft, ob er im Zeitpunkt des Nichtbedienens bereits sein Spielziel erreicht hatte. Falls ja, wird es auf der Grundlage dieses Spielstandes abgerechnet, andernfalls ist das Spiel für den Alleinspieler verloren. Liegt der Fehler bei einem Gegenspieler, wird geprüft, ob die Gegenspieler im Zeitpunkt des Fehlers bereits 60 oder mehr Stichpunkte gewonnen hatten, dann gilt das angesagte Spiel als verloren, andernfalls wird es als für den Alleinspieler mit allen getroffenen Ansagen als gewonnen gewertet. Das gleiche Verfahren erfolgt bei der Kontra-Ansage; der Kontra-Spieler wird mit seinem Partner als eine Spielpartei angesehen und ihm somit Fehler seines Partners zugerechnet.

27.3 Vergisst der Alleinspieler eine Spielansage und spielt selbst zum ersten Stich aus, wird das Spiel wie ein Grand-Spiel behandelt und durchgeführt. Spielt ein Gegenspieler vor der Ansage eines Spieles durch den Alleinspieler zum ersten Stich aus, kann der Alleinspieler seine Spielansage bis zu dem Zeitpunkt nachholen zu dem er selbst zum Stich hinzu spielt. Jeder Gegenspieler hat das Recht den Alleinspieler vor dem Ausspiel aufzufordern, eine Spielansage vorzunehmen. Wird vom Alleinspieler oder dem Spieler in Vorhand vergessen, vor dem ersten Ausspiel nach einer Ansage eines Kontras zu fragen, so kann diese Ansage noch während des ersten Stiches erfolgen, ein Gegenspieler in Vorhand verliert aber sein Anrecht auf die Gegenspielprämie.

27.4 Spielt der Alleinspieler außer der Reihe aus, können die Gegenspieler die Rücknahme des Ausspiels verlangen oder das Ausspiel anerkennen. Spielt einer der Gegenspieler außer der Reihe aus, kann der Alleinspieler das Ausspiel anerkennen oder ein korrektes Ausspiel verlangen. Die fehlerhaft ausgespielte Karte verbleibt bei einem eingeforderten korrekten Ausspiel zunächst offen auf dem Tisch. Der Alleinspieler kann dann im weiteren Spielverlauf bestimmen, zu welchem Zeitpunkt diese Karte gespielt werden soll. Wird die Farbe der ausliegenden Karte vom Alleinspieler oder dem anderen Gegenspieler angespielt oder der Gegenspieler mit der ausliegenden Karte will diese Farbe ausspielen, kann der Alleinspieler das Ausspiel oder Zuspiel einer anderen Karte in dieser Farbe verlangen, danach kann die ausliegende Karte ohne weitere Beschränkung wieder in die Handkarte zurück genommen werden. Ist die offene Karte die einzige Karte des Gegenspielers in der ausgespielten Farbe und müsste diese deshalb auf das Ausspiel des anderen Gegenspieler gespielt werden kann der Alleinspieler verlangen, dass der andere Gegenspieler eine andere Farbe ausspielt, die offene Karte kann dann ohne weitere Beschränkung wieder in die Handkarten aufgenommen werden. Gleiches gilt, wenn der Gegenspieler mit der ausliegenden Karte diese Karte ausspielen möchte.

Fortschreibungen zur ersten Auflage:

Das Null-Solo-forciert ist nunmehr als reguläres Spiel aufgenommen worden. Bei den Auflegerspielen wurde die Gegen spielprämie der erhöhten Spielprämie angepasst. Alternativ können Auflegerspiele auch nur mit einer Erhöhung der Spielprämie mit + 5 für Kleine Spiele und mit + 10 für Große Spiele (Solo, Grand) berechnet werden.

Moskat

Reizwert = Spielwert + Trumpfvorschlag

Spielwert: = (Anzahl Matadore + Schwierigkeitsstufe) x Grundwert

Schwierigkeitsstufen: Spiel = 1, Schneider = 2 Schneider angesagt = 3

Schwarz = 4, Schwarz angesagt = 5, Ouvert = 6, Tournee + 1, pro Spitze + 1

Grundwerte: Gucki-Farbspiel	= 10	Gucki-Revers	= 10
Farbspiel-Solo	= 20	Revers-Solo	= 20
Gucki-Grand	= 20	Grand-Solo	= 40
Gucki-Null	= 20	Null-Hand	= 40
Null-Ouvert	= 40	Null-Solo- forc.	= 60
Null-Ouvert-forc	= 60	Null-Ouvert-Solo	= 80
Null-Ouvert-Solo forc	= 100	Revolution	= 120

Zusätzliche Spielprämie für Null-Handspiele + 20

Spielwert bei Null-Spielen = der Grundwert

Trumpfvorschlag: Karo = 0, Herz = 1, Pik = 2, Kreuz = 3, Grand = 4, Null = 5

Spielgewinn = Spielwert + Spielprämie

Spielprämie: Spiele in Karo, Herz, Pik, Kreuz = 30

Ramsch 30, 20, 10, geschoben 60, 40, 20; Durchmarsch 240

alle Solo-Spiele = 40

alle Grandspiele = 40

alle Nullspiele = 40

Spielverlust = doppelter Spielwert + Spielprämie

Spielverlust Ramsch: = 80, jedes Schieben + 80, Jungfrau + 80

Gegenspielpämie: Spiele in Karo, Herz, Pik, Kreuz

Ansage(n) verhindert oder

60-89 Stichpunkte = 30

90-120 Stichpunkte = 40

Schwarz = 50

Solo-Spiele, Grand-Spiele

Ansage verhindert oder

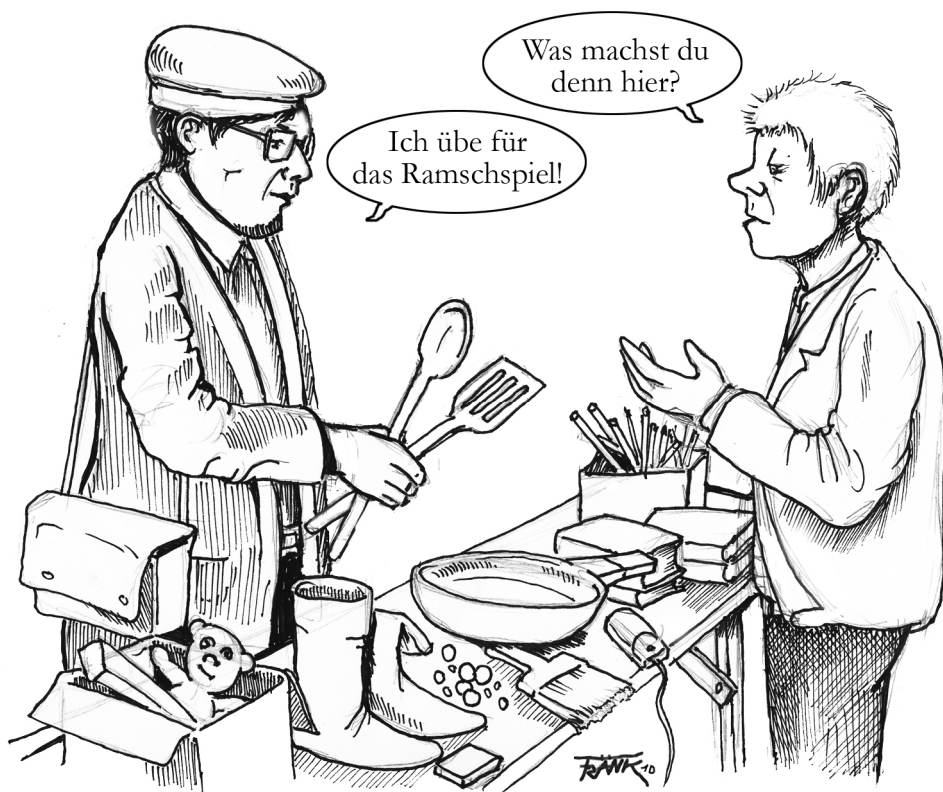
60-89 Stichpunkte = 40

90-120 Stichpunkte = 60

Schwarz = 80

Nullspiele = 40

Zusätzliche Prämien: Aufleger: Farbspiele +10, Solo, Grand, + 20, Schneider-
spiele: + eine Spielstufe; Schwarzspiele + zwei Spielstufen



Ramschspiel

Teil 3

Binokel, Cego und Vira

Drei anspruchsvolle Kartenspiele

Eine Beschreibung



Binokel

Binokel

ist ein Kartenspiel aus Baden-Württemberg und ist insbesondere im „Schwabenland“ das populärste Kartenspiel. Als „Binocel“ ist es auch in der Schweiz sehr verbreitet. Über deutsche Ausiedler wurde das Spiel im 19. Jahrhundert in den Vereinigten Staaten bekannt und wird dort heutzutage von Millionen von Menschen als „Pinochle“ begeistert gespielt.

Die Ursprünge des „Binokel“ liegen im französischen Spiel Besique (dt. Besik). Davon leitet sich auch sein Name ab, der eine besonders wertvolle Kartenkombination beschreibt, das sogenannte „Zweiauge“ von franz. besi, besit oder lat.

binocular, was auch für Augengläser steht und sich nur aus den französischen Kartendarstellungen erklärt. Betrachtet man ein Skatspiel mit französischem Kartenbild, sind dort die Pik-Dame und der Karo-Bube von der Seite mit nur einem sichtbaren Auge abgebildet. Der Tradition folgend, wird das Spiel in Württemberg mit dem deutschen Kartenbild, also mit den Farben Eichel, Schippen, Herz und Schellen gespielt und zwar mit einem doppelten Kartensatz, der auf 48 (oder 40) Karten verkürzt ist. Zur Not kann man sich auch mit einem Doppelkopfblatt behelfen.

Die Karten bestehen aus den vier Farben Eichel, Schippen, Herz und Schellen mit der Kartenfolge: Ass, Zehn, König, Ober, Unter, Sieben (Dissle), jede Karte ist doppelt vertreten.

Das Spiel kann mit zwei, drei, vier und sogar mit sechs Personen gespielt werden. Für das Spiel zu sechst werden zwei Kartenspiele benötigt.

Spielziel: Beim Binokel geht es um den Gewinn vieler Punkte durch das Melden hochwertiger Kartenkombinationen und den Gewinn hochwertiger Karten in Stichen. Zwischen den Spielern wird um das Recht der Trumpfansage und das Recht, eine bestimmte Anzahl zusätzlicher Karten aufnehmen zu dürfen, den

sogenannten „Dapp“, gesteigert. Beim Spiel zu dritt spielt jeder für sich, zwei Spieler verbünden sich hier aber teilweise gegen den Alleinspieler, der das höchste Gebot abgegeben hat. Beim Spiel zu viert und zu sechst spielen jeweils Teams von zwei Spielern gegen die anderen Teams.

Das Spiel für drei und vier Personen:

Spielvorbereitung:

Zunächst müssen sich die Spieler darauf verständigen, ob sie mit dem „**langen Blatt**“ oder dem „**kurzen Blatt**“ spielen wollen. Die Traditionsbewussten spielen mit dem langen Blatt, die Modernisten mit dem kurzen Blatt. Beim kurzen Blatt werden alle Siebenerkarten (Dissle) entfernt und es wird mit einem Kartensatz von 40 Karten gespielt. Beide Spielweisen haben ihre Vor- und Nachteile. Bei einem kurzen Blatt wird der Dapp aufgewertet, der statt aus drei Karten aus vier Karten besteht, andererseits wird durch den Wegfall der Siebener der Umfang der möglichen Meldungen verringert.

Entscheiden sich die Spieler für das lange Blatt, ist noch zu klären, ob mit dem „**kleinen Dapp**“ aus **drei Karten** oder dem „**großen Dapp**“ mit **sechs Karten** gespielt wird. Beide Varianten sind gleichermaßen interessant und können abwechselnd, entweder von Spiel zu Spiel oder nach einer gewissen Anzahl von Spielen gespielt werden.

Austeilen der Karten an die Spieler:

Der erste Geber wird ausgelost, der die Karten mischt und vom Spieler links von ihm abheben lässt

Beim **Spiel zu dritt** erhält jeder Spieler beim **langen Blatt 15 Karten** und **drei Karten** in den „**kurzen Dapp**“ oder **14 Karten** und **sechs Karten** in den „**langen Dapp**“. Die Karten werden **rechts herum** verteilt, jeder Spieler erhält reihum gleiche Sätze zu drei oder vier Karten. Die Karten des „Dapp“ dürfen nicht zum Schluss abgelegt werden, sondern müssen zwischendurch beiseite gelegt werden. Verzichtet der Spieler links aufs Abheben (er klopft), werden an die Spieler alle seine Karten in einem

Satz ausgeteilt; auch hier darf der „Dapp“ nicht als Letztes abgelegt werden.

Beim Spiel mit dem **kurzen Blatt** erhält jeder Spieler **12 Karten** und **vier Karten** gehen in den „Dapp“.

Beim **Spiel zu viert** erhält beim **langen Blatt** jeder **Spieler elf Karten** und **vier Karten** gehen in den „Dapp“, beim Spiel mit dem **kurzen Blatt** bekommt jeder Spieler **neun Karten** und **vier Karten** gehen in den „Dapp“.

Blattbewertung zur Vorbereitung der Reizung:

Jeder Spieler prüft seine Handkarten darauf hin, welche Gesamtsumme er durch Meldepunkte und Punkte für gewonnene Stiche erzielen könnte.

Für das Recht, die Trumpffarbe zu bestimmen und den „Dapp“ aufnehmen zu dürfen, muss der Spieler eine Gesamtsumme von **mindestens 100 Punkten** erzielen können, denn das **niedrigste Gebot** liegt in dieser Höhe. Kann ein Spieler später sein Gebot entgegen seiner Einschätzung nicht erreichen, verliert er das Spiel und ihm werden Minuspunkte aufgeschrieben.

Der Wert eines Blattes beurteilt sich nach den bereits in den Handkarten befindlichen Kartenkombinationen, die nach Abschluss der Reizung gemeldet werden können, sowie nach dem möglichen Gewinn von Stichen mit eigenen hochwertigen Karten, dem Gewinn von hochwertigen Karten der Gegenspieler durch Stechen mit Trumpfkarten, sowie nach der Möglichkeit, durch das Abspielen einer langen Kartenfolge die Gegenspieler zum Abwurf ihrer hochwertigen Karten zu zwingen.

Zusätzlich kann man auch **„auf den Dapp reizen“**, also den Vorteil hinzuzählen, den man durch die Aufnahme des Dapps zusätzlich gewinnen könnte. Der Spieler, der den „Dapp“ aufnimmt, kann wertvolle Karten, die möglicherweise keine Stiche erzielen können, ablegen (**drücken**). Der „Dapp“ zählt am Ende des Spiels zu seinen Stichen hinzu. Der Vorteils des **„Drückens“** liegt beim „Dreierdapp“ geschätzt bei etwa 30 Punkten, beim „Viererdapp“ bei etwa 40 Punkten, beim „Sechserdapp“ bei etwa 60 Punkten. Außerdem können durch die Aufnahme des „Dapps“ eventuell noch einzelne fehlende Karten zu wertvollen Kartenkombinationen gefunden werden und sogenannte

„**offene Bilder**“, bei denen nur eine Karte fehlt, geschlossen werden. Auch hierzu gibt es eine **Faustregel**: Sofern ein Spieler beim „Dreierdapp“ drei offene Bilder hat, von denen jedes bei seiner Vervollständigung das angesagte Gebot erfüllen würde, kann auf den „Dapp“ mit Aussicht auf Erfolg gereizt werden, beim „Viererdapp“ liegt eine reale Verbesserungschance zwischen zwei und drei offenen Bildern und beim „Sechserdapp“ bereits bei zwei offenen Bildern.

Angesagt werden können folgende Kartenkombinationen oder Bilder:

Farben sind: Eichel, Schippen, Herz und Schellen

Doppelte Familie in Trumpf:	1500 Punkte Ass, Ass, K, K, O, O, U,U, 10, 10 in Trumpf
Acht Gleiche:	1000 Punkte alle acht Asse oder alle K, O, U, 10er, Siebener
Doppelte Familie in einer Farbe:	1000 Punkte Ass, Ass, K, K, O, O, U,U, 10,10 nicht in Trumpf
Doppelter Binokel Royal:	380 Punkte beide Schippen-K und O, beide Schellen-U, Schippe ist Trumpf 340 Punkte Schippe ist nicht Trumpf
Doppelter Binokel:	300 Punkte beide Schippen-Ober und beide Schellen-Unter

Rundgang:	240 Punkte in jeder Farbe ein Pärchen König, Ober 300 Punkte nur im Spiel mit Prämien
Trumpffamilie royal	300 Punkte Ass, 10, König, König, Ober, Ober, Unter in Trumpf, nur im Spiel mit Prämien
Trumpffamilie:	150 Punkte Ass, 10, König, Ober und Unter in Trumpf
Familie:	100 Punkte Ass, 10, König, Ober und Unter, kein Trumpf
Vier Gleiche Asse	100 Punkte in jeder Farbe ein Ass
Vier Gleiche Könige	80 Punkte in jeder Farbe ein König
Vier Gleiche Ober	60 Punkte in jeder Farbe ein Ober
Vier Gleiche Unter	40 Punkte in jeder Farbe ein Unter
Großer Binokel:	80 Punkte Schippen-K, Schippen-O, Schippen-U Schippe ist Trumpf 60 Punkte

Schippe ist nicht Trumpf

Binokel:

40 Punkte

Schuppen-O, Schellen-U

Binokel getrennt

80 Punkte

nur im Zweierspiel

**Doppelpaar (zwei Bärle)
royal**

80 Punkte

beide K und O in Trumpf

Paar („Bärle“) royal

40 Punkte

König und Ober in Trumpf

Doppelpaar („zwei Bärle“)

40 Punkte

beide K und O in einer
Nicht-Trumpf-Farbe

Paar („Bärle“)

20 Punkte

König und Ober in einer
Nicht-Trumpffarbe

**Siebener in Trumpf
(„Dissle“)**

10 Punkte

Siebener in Trumpffarbe

Es können mehrere Familien, Paare und Dissle gemeldet werden.

Eine Karte darf in verschiedenen Meldungen, nicht aber in gleichen Meldungen mehrfach benutzt werden, sofern die Karten über Kreuz gelegt werden können („Kreuzmelden“).

König-Dame-Dame oder König-König-Dame in einer Farbe können deshalb nur als ein Paar gemeldet werden. Auch ein Paar innerhalb einer Familie darf nicht gesondert gemeldet werden (keine Kreuzmeldung). Binokel und Paar (K, O) in

Schippe können gleichzeitig für 60 Punkte oder 80 Punkte, sofern Schippe die Trumpffarbe ist, gemeldet werden (Großer Binokel). Familie in Schippe und Binokel können gleichzeitig für 140 Punkte, sofern Schippe Trumpf ist, für 190 Punkte gemeldet werden.

Beispiel fürs Kreuzmelden:

Herz ist Trumpf

♥ASS

♥K

♥O,♥O,♥O,♥O

♥U♥U♥U♥U

♥10

Trumpffamilie: 150 Punkte plus vier Ober = 60 Punkte plus vier Unter = 40 Punkte = gesamt 250 Punkte

Der Wert der Karten in den Stichen:

Traditionell ist der Wert der Karten: Ass = 11 Punkte, Zehner = 10 Punkte, König = 4 Punkte, Ober = 3 Punkte, Unter = 2 Punkte und Siebener = 0 Punkte.

Diese Zählweise gilt noch ohne Ausnahme beim Zweierspiel.

Moderne Zählweise: Um die Abrechnung zu erleichtern, werden alternativ auch folgende Zählweisen benutzt:

Ass = 10, König = 10, Ober = 5 und Unter = 5 und Siebener = 0
oder Ass = 10, König = 10, Ober = 10, Unter = 0 und Siebener = 0

Der **letzte Stich** zählt unabhängig von der gespielten Karte zusätzliche **zehn Punkte**, damit können durch das Spiel der Karten **insgesamt 250 Punkte** erzielt werden.

Ablauf der Reizung:

Der Spieler **rechts vom Geber (Vorhand)** gibt gegenüber **seinem rechten Mitspieler** das erste Gebot ab. Vorhand kann passen oder muss mindestens einen Wert von 100 ansagen, der durch Kartenkombinationen und durch Stichpunkte erreicht

werden muss. Der rechte Mitspieler von ihm kann nun passen oder ein um ein mindestens zehn Punkte höheres Gebot abgeben. Passt der Mitspieler, wird nun im Dreierspiel mit dem verbleibenden Spieler (dem Kartengeber) weiter gereizt. Der Kartengeber kann nun passen oder ein höheres Gebot abgeben. Möchte der Spieler, der das erste Gebot abgegeben hat, das höhere Gebot eines Mitspielers überbieten, muss er wiederum ein um mindestens zehn Punkte höheres Gebot abgeben. Möchte er dies nicht, muss er passen. Dann setzt der Mitspieler mit dem höheren Gebot die Reizung mit dem verbleibenden Kartengeber fort, der passen oder ein höheres Gebot abgeben muss. Die Spieler können in ihren Geboten auch springen, sofern das Gebot mindestens zehn Punkte höher ist. Sofern im Viererspiel der erste Spieler der Gegenpartei passt, reizt der Vorhand mit dem zweiten Spieler der Gegenpartei weiter. Scheidet er aber aus der Reizung aus, reizt der Gegenspieler mit seinem Partner weiter. Zum Schluss bleiben nur die Spielpartner über, die sich nur im Spiel um Prämien (siehe unter Varianten) oder wenn es darauf ankommt, wer die Trumpffarbe bestimmen soll, gegenseitig noch höher reizen sollten. In einigen Spielrunden ist es im Viererspiel Brauch, dass strikt rechts herum gereizt wird, also der Höchstreizende nach einem Pass zunächst mit seinem Partner weiter reizt, sodass die Partner erstmal ihre Blattstärke gegenseitig ausforschen, um gegenüber dem letzten Gegenspieler möglichst hoch bieten zu können.

Abschluss der Reizung, Aufnahme des Dapp und das Melden:

Der Spieler mit dem höchsten Gebot, dem **zu erfüllenden „Reiz“** deckt den Dapp offen auf, damit alle Spieler davon Kenntnis nehmen können und nimmt die Karten des Dapp in seine Handkarten auf. Er bestimmt dann die Trumpffarbe, die er ansagen muss und legt Karten seiner Wahl aus seiner Hand in Höhe der Anzahl des Dapps wieder ab („**Drücken**“). Karten der Trumpffarbe dürfen, mit Ausnahme der Siebener, nicht gedrückt werden. Will der Spieler einen oder zwei Siebener der Trumpffarbe drücken, muss er dies ansagen.

Erst nach dem Drücken legt der Spieler die Kartenkombinationen (Bilder), die er melden möchte, auf den Tisch, damit er seine Meldehöhe unter Beweis stellen kann und sagt die Höhe der Meldungen und deren Gesamtsumme an. Beim Spiel zu viert wird die Gesamtsumme erst angesagt, wenn auch der Mitspieler gemeldet hat. Nachdem der Alleinspieler oder der Höchstbietende im Viererspiel seine Karten wieder aufgenommen hat, melden auch die anderen Spieler der Reihe nach rechts herum ihre Kartenkombinationen. Bei ungeübten Spielern sollte die Höhe der einzelnen Ansagen notiert werden. Das Gebot des Höchstbietenden, der **sogenannte „Reiz“** wird immer notiert, um Streitigkeiten vorzubeugen.

Spiel der Karten:

Mit Ausnahme der Sonderspiele „Obarum“ und „Underum“ spielt Vorhand, der Spieler rechts vom Geber, aus. Die Farbe der ausgespielten Karte muss bedient und sofern möglich, auch gestochen werden. Bei gleich hohen Karten in einem Stich gewinnt die zuerst ausgespielte Karte, sonst die höchste. Sofern ein Spieler eine Farbe nicht bedienen kann, muss er mit einer Trumpfkarte die Farbkarte stechen. Die Karten der Trumpffarbe gewinnen immer den Stich gegenüber ausgespielten Farbkarten. Werden mehrere Trumpfkarten zu einem Stich gespielt, gewinnt immer die höchste Trumpfkarte. Können mehrere Spieler eine Farbkarte nicht bedienen und sticht ein Spieler mit Trumpf, müssen die anderen Spieler, die nicht bedienen können, versuchen mit einer vorhandenen höheren Trumpfkarte zu übertrumpfen, wenn dies nicht möglich ist, müssen sie mit einer Trumpfkarte untertrumpfen; nur wer keine Trumpfkarte hat, darf eine beliebige Karte abwerfen.

Sonderspiele:

Als besondere Spiele können der Obarum und der Underum vereinbart werden.

Obarum: Beim Obarum muss der Alleinspieler alle Stiche erzielen, im Viererspiel beide Partner zusammen. Der Ansager kann

hierzu eine Karte rufen, die er für sein Blatt benötigt, der Spieler mit der gerufenen Karte muss diese Karte dem Ansager im Tausch gegen eine seiner Karten aushändigen. Der „Dapp“ darf aufgenommen werden. Das Spiel wird ohne Trumpffarbe gespielt.

Der Ansager spielt aus.

Der Obarum mit Rufen zählt immer 500 Punkte, der Obarum ohne Rufen, aber mit Aufnahme des Dapps zählt, mit verdeckten Karten gespielt 1000 Punkte und offen gespielt 1500 Punkte (hierfür müssen alle Karten des Ansagenden aufgedeckt werden, nicht aber die der Gegenspieler). Der Obarum ohne Aufnahme des Dapps, der immer offen gespielt werden muss, zählt 2000 Punkte.

Die Gegenspieler schreiben nichts an.

Underum: Bei diesem Spiel verpflichtet sich der Ansager, alle Stiche zu verlieren.

Auch hierfür darf der Ansager eine benötigte Karte rufen. Der Underum mit Rufen zählt immer 500 Punkte, ohne Rufen mit Dapp, verdeckt gespielt 1000 Punkte, offen gespielt 1500 Punkte und offen aus der Hand ohne Dapp 2000 Punkte. Auch hier gibt es keine Trumpffarbe und der Ansager spielt aus. Die Gegenspieler schreiben nichts an.

Abrechnung bei Spielgewinn und bei Spielverlust:

Für jeden Spieler oder jede Spielpartei im Viererspiel werden die Spielgewinne und Spielverluste fortlaufend notiert, in einer Sonderspalte wird der Reiz des jeweiligen Spieles notiert.

Spielverlust:

Der Alleinspieler im Dreierspiel oder im Viererspiel, der Höchstreizende kann **das Spiel** vor dem Spiel der Karten **aufgeben**, sofern er der Auffassung ist, dass er den zu erfüllenden Reiz unter keinen Umständen erfüllen kann: dies nennt man „**abgehen**“.

Dem Alleinspieler oder der Spielpartei wird beim „**Abgehen**“ nur der **Wert des „Reiz“** in **einfacher Höhe** als **Minuspunkte** notiert, alle seine Ansagen verfallen.

Eine Trumpffarbe muss beim Abgehen angesagt werden. Der abgehende Spieler wählt hierfür eine Farbe, die den Gegenspielern möglichst wenige Meldepunkte ermöglicht.

Die Gegenspieler notieren als Pluspunkte alle ihre Meldungen zuzüglich 10 Punkte pro Spieler, also im Dreierspiel 30 Punkte, im Viererspiel 40 Punkte.

Entscheidet sich der Alleinspieler oder im Viererspiel der Höchstbietende für das Spiel der Karten und kann er mit seinen Ansagen und den in seinen abgelegten Karten und den in seinen Stichen gewonnenen Punkten die Höhe des „**Reiz**“ **nicht erfüllen**, schreibt er in Spielen mit einem „**Dreierdapp**“ als Minuspunkte die **Höhe des Reiz plus 100 Punkte**, bei einem „**Viererdapp**“ oder „**Sechserdapp**“ den **doppelten „Reiz“** als Minuspunkte. Alle seine Ansagen verfallen.

Um die Punkte aus den gemeldeten Kombinationen anrechnen zu können, muss der Spieler mindestens **einen Stich** erzielen:

Spielgewinn:

Erfüllen der Alleinspieler oder die Partei im Viererspiel zusammen den „**Reiz**“, dürfen alle erzielten Punkte, auch die Punkte, die **über** dem Reiz hinausgehen, gutgeschrieben werden.

Aber **auch die Gegenspieler** dürfen sich ihre **angesagten Kombinationen** und **ihre Stichpunkte** gutschreiben, **angesagte Kombinationen** allerdings nur, wenn sie **mindestens einen Stich** erzielt haben. Dies gilt auch im Viererspiel, d.h. derjenige Spieler, der eine Kombination gemeldet hat, muss auch einen Stich erzielen.

Es kann vereinbart werden, dass die Ergebnisse zur nächsten 10er- oder 5er- Stelle aufgerundet oder abgerundet werden.

Spielende:

Gespielt wird insgesamt auf eine **festgelegte Gewinnsumme**, meistens auf 1000, 1500 oder 2000 Punkte. Die Gewinnsumme muss durch ein ausgereiztes Spiel gewonnen werden, nicht durch ein „Abgehen“ eines anderen Spielers. Die Gegenspieler bezahlen dann dem Gewinner oder dem gewinnenden Team und dann unter sich die Differenz ihrer Punktestände aus.

Ansagen von Prämien:

Bei dieser modernen Variante können neben dem „Reiz“ noch besondere Spielziele angesagt werden.

Bei diesen Ansagen kann um die „**Kasse**“ und um den „**kleinen Sack**“ und einen „**großen Sack**“ gespielt werden. Gespielt wird insgesamt um drei Kassen und um einen kleinen und um einen großen Sack.

Für alle diese Prämienansagen gilt, dass sie getrennt von dem Reiz-Spiel abgerechnet werden, also auch getrennt gewonnen oder verloren werden können. Es kann immer nur eine Prämie mit einem Reiz angesagt werden.

Für die Prämien wird eine eigene Spalte bei der Abrechnung aufgemacht. Die Kasse oder die Kassen werden mit einem kleinen Quadrat markiert, welches bei jeder erfolglosen Ansage durch ein größeres zweites Quadrat umrandet wird. Für die Säcke werden kleine und große Kreise aufgezeichnet, die durchgestrichen werden, wenn sie erfüllt wurden.

Der ansagende Spieler muss **ausdrücklich erklären**, dass er um die Kasse oder um den kleinen oder großen Sack spielen möchte.

„**Kasse**“: Bei dieser Ansage muss der „**Reiz**“ des Spielers im Dreierspiel mindestens 350 Punkte, im Viererspiel mindestens 400 Punkte erreicht haben.

Von diesen Punkten muss der Ansager mindestens 100 Punkte in Stichen erzielen und die restlichen Punkte durch die Ansage von Kombinationen und/oder durch das Erzielen weiterer Stichpunkte.

Gelingt das, darf sich der Spieler - unabhängig vom Reiz-Spiel - 300 Punkte gutschreiben.

Im Falle des Misslingens werden 300 Minuspunkte abgezogen und der Inhalt der Kasse erhöht sich auf 600 Punkte und für jeden weiteren Verlust in Folge um weitere 300 Punkte.

Kleiner Sack: Bei dieser Ansage muss der „**Reiz**“ beim Dreierspiel mindestens 400 Punkte, im Viererspiel mindestens 450 Punkte erreichen. Von diesen Punkten muss der Ansager mindestens 150 Punkte in Stichen erzielen und die restlichen Punk-

te durch die Ansage von Kombinationen und/oder durch das Erzielen weiterer Stichpunkte. Bei Erfolg werden 600 Punkte zusätzlich gutgeschrieben, im Falle des Misslingens werden 400 Minuspunkte abgezogen, die Prämie bleibt für die folgenden Spiele unverändert.

Großer Sack: Bei dieser Ansage muss der Reiz bei Dreierspiel mindestens 500 Punkte, im Viererspiel mindestens 550 Punkte erreichen. Von diesen Punkten muss der Ansager 150 Punkte in Stichen erzielen und die restlichen Punkte durch die Ansage von Kombinationen und/oder durch das Erzielen weiterer Stichpunkte. Bei Erfolg werden 900 Punkte gutgeschrieben, im Falle des Misslingens werden 500 Minuspunkte abgezogen, die Prämie bleibt für die folgenden Spiele unverändert.

Im Prämienspiel werden folgende Kartenkombinationen höher bewertet:

Trumpffamilie royal:

300 Punkte

Ass, König, König, Ober, Ober,
U, 10er in Trumpf

Rundgang:

300 Punkte

König und Ober in allen vier Farben

Gespielt wird bei dieser Variante auf mindestens 2000 Punkte, besser auf 3000 Punkte oder höher.

Spiel für sechs Personen:

Für sechs Personen werden **zwei vollständige Binokel-Blätter** mit insgesamt 96 Karten benötigt.

Es spielen drei Teams mit zwei Spielern gegeneinander, die sich kreuzweise gegenüber sitzen. Die Spielerreihenfolge ist also: Team 1, Team 2, Team 3, Team 1, Team 2, Team 3.

Jeder Spieler erhält 15 Karten, sechs Karten kommen in den Dapp. Die Reizung erfolgt wie im Viererspiel, nur dass noch gegen ein drittes Team gereizt werden muss.

Der Höchstbietende nimmt den Dapp auf und legt fünf Karten ab. Diese Karten werden von seinem rechten Gegenspieler gemischt und anschließend von ihm an die anderen Spieler (außer dem Höchstbietenden) und an sich reihum je eine Karte verteilt. Alternativ kann auch ohne „Dapp“ gespielt werden, dann bekommt jeder Spieler 16 Karten.

Weil alle Karten vierfach vorhanden sind, können noch **größere Meldungen** erzielt werden, nämlich Dreifach und Vierfach-Meldungen.

Hierbei gilt Folgendes:

12 Gleiche zählen 2000 Punkte, **16 Gleiche** 4000 Punkte, die **dreifache Familie in Trumpf** 3000, **dreifache sonstige Familien** 2000 Punkte, **dreifacher Binokel** 600 Punkte, aber **vierfacher Binokel** bereits 3000 Punkte. Das **Doppelpaar royal** zählt beim Sechzerspiel bereits 300 Punkte, das **Dreifachpaar royal** 600 Punkte und das **Vierfachpaar royal** 3000 Punkte, der einfache **Rundgang** 300 Punkte und der **doppelte Rundgang** 2000 Punkte. Die anderen Meldungen bleiben unverändert. Der **letzte Stich** zählt **20 Punkte**.

Gespielt wird auf 2000 oder 3000 Punkte.

Spiel für zwei Personen:

Gespielt wird mit dem vollständigen Blatt. Der erste Geber wird gelost. Der Geber teilt nach dem Abheben seinem Mitspieler (Vorhand) und sich 12 Karten aus, deckt eine weitere Karte zur Bestimmung der Trumpffarbe auf und legt diese quer und offen unter den Stapel („**Stock**“) mit den restlichen Karten. Vorhand spielt die erste Karte aus. Solange noch **Karten im Stock** liegen, braucht die ausgespielte Farbe **nicht** bedient zu werden. Der Stich wird von der höchsten Karte in der ausgespielten Farbe oder durch das Zuspielen einer Trumpfkarte gewonnen. Ausgespielte Trumpfkarten gewinnen den Stich, sofern keine höhere Trumpfkarte gespielt wird. Nach dem Stich zieht zunächst der Gewinner des Stichs, dann der Spieler, der den

Stich verloren hat, eine Karte vom Stock zu seinen Handkarten nach. Für jeden gewonnenen Stich darf **genau eine** der Kombinationen aus der Übersicht des Dreier- und Viererspiels gemeldet werden. Die gemeldeten Karten bleiben solange auf dem Tisch, bis diese zu einem Stich hinzu gespielt oder zu einem Stich ausgespielt werden. Der Spieler kann eine der gemeldeten Karten **oder** eine seiner Handkarten zum nächsten Stich und für jedes spätere Ausspiel ausspielen. Zu einem Ausspiel des Gegenspielers kann eine Handkarte oder eine Karte der ausgelegten Meldungen zugespielt werden. Jede gemeldete Karte kann, solange sie noch offen auf dem Tisch liegt, mit anderen Handkarten zu neuen Meldungen kombiniert werden, sofern der Spieler einen weiteren Stich erzielt. Melden kann immer nur der Spieler, der den letzten Stich gewonnen hat. Auch hier gilt für das Melden, dass eine Karte nicht zweimal in der gleichen Kombination gemeldet werden kann, also insbesondere kein zweites Paar mit bereits ausliegenden Karten gemeldet werden darf. Karten die zu Stichen gespielt wurden, können nicht mehr zu Meldungen herangezogen werden.

Es gelten folgende **Besonderheiten**:

der **doppelte Binokel** zählt **nur dann 300 Punkte**, wenn er **vollständig** in den **verdeckten Handkarten** gesammelt und als kompletter Vierersatz **in einer Meldung** angesagt wird, andernfalls zählen beide Binokel nur getrennt $2 \times 40 = 80$ Punkte. **Abweichend** vom Dreier- und Viererspiel kann **zuerst** das **Trumpfpaar mit 40 Punkten** gemeldet werden und in einer späteren Meldung **als zweites** die **Trumpffamilie mit 150 Punkten**, aber **nicht umgekehrt**. Mit dem **ersten Siebener** darf die aufgedeckte **Trumpfkarte geraubt**, das heißt ausgetauscht werden, sofern der Spieler **zuvor einen Stich** erzielt hat. Sofern der Spieler den ersten **Siebener mit 10 Punkten meldet** und danach die aufgedeckte Karte raubt, darf er in dieser Runde keine weitere Meldung mehr vornehmen. Er kann zwar mit der ausgetauschten Karte eine Meldung machen, muss zuvor aber auf die Meldung des Siebeners verzichten.

Sind **alle Karten vom Stock abgespielt**, darf nur noch mit dem ersten Ausspiel, das nach dem Aufbrauchen des Stockes erfolgt, gemeldet werden, danach darf **nicht mehr gemeldet** werden.

Die Spieler nehmen alle offen abgelegten Karten als Handkarten wieder auf.

Bei den **letzten 12 Stichen** muss **Farbe bedient und gestochen** werden. Kann nicht bedient werden, muss mit Trumpf gestochen werden. Der Spieler der die **Mehrheit der letzten 12 Stiche** erzielt hat („**Die Meisten**“) bekommt eine **Prämie** von **50 Punkten**, für **alle 12 Stiche** statt der 50 Punkte sogar eine Prämie von 150 Punkte für die „**Ganzen**“ (diese Regel wird nicht überall praktiziert). Der letzte Stich zählt zusätzlich noch 10 Punkte.

Spielende beim Zweierspiel:

Gespielt wird auf das Erreichen von 1200 Punkten (ohne Prämien für die "Meisten" und die "Ganzen" nur 1000 Punkte). Meldungen werden fortlaufend notiert oder mit Chips markiert, während die Stichsummen erst nach Spielende gezählt werden. Kein Spieler darf seine abgelegten Stiche während des Spiels nachsehen, Ausnahme ist nur der gerade letzte Stich. Der Spieler kann aber während eines Spieles „ausmachen“, wenn er die 1200 (1000) Punkte durch Meldungen oder einen Stich überschreitet. Dies muss er ausdrücklich erklären. Bei einem Irrtum verliert der Spieler.

Überschreiten beide Spieler diese Summe, ohne "Aus" gemeldet zu haben, gewinnt derjenige Spieler mit der höheren Gesamtsumme. Bei Gleichstand entscheidet das nächste Spiel. Oft wird auch so gespielt, dass sich das Spiel um 200 Punkte verlängert.

Übersicht über die möglichen Meldungen:

Doppelte Familie in Trumpf:	1500 Punkte	Ass, Ass, K, K, O, O, U, U, 10,10, in Trumpf
Acht Gleiche:	1000 Punkte	acht Asses oder acht K, O, U, 10er, 7er
Doppelte Familie in einer Farbe:	1000 Punkte	Ass, Ass, K, K, O, O, U, U, 10, 10, nicht in Trumpf
Doppelter Binokel Royal:	380 Punkte	beide Schippen-K und -O, beide Schellen-Unter, Schippe ist Trumpffarbe
	340 Punkte	Schippe ist nicht Trumpffarbe
Doppelter Binokel:	300 Punkte	beide Schippen-Ober und beide Schellen-Unter
Rundgang:	240 Punkte	in jeder Farbe ein Pärchen König, Ober
	300 Punkte	nur im Spiel mit Prämien
Trumpffamilie royal	300 Punkte	Ass, 10, König, König, Ober, Ober, U, nur im Spiel mit Prämien
Trumpffamilie:	150 Punkte	Ass, König, Ober und Unter, 10er in Trumpf
Familie:	100 Punkte	Ass, König, Ober und Unter, 10er, kein Trumpf
Vier Gleiche Asses	100 Punkte	in jeder Farbe ein Ass
Vier Gleiche Könige:	80 Punkte	in jeder Farbe ein Ass
Vier Gleiche Ober	60 Punkte	in jeder Farbe ein Ober
Vier Gleiche Unter	40 Punkte	in jeder Farbe einen Unter
Großer Binokel:	80 Punkte	Schippen-K, Schippen-O, Schippen-U, Schippe ist Trumpffarbe
	60 Punkte	Schippe ist nicht Trumpffarbe
Binokel:	40 Punkte	Schippen-Ober und Schellen-Unter
Binokel getrennt	80 Punkte	nur im Zweierspiel möglich
Doppelpaar (zwei Bärle) royal	80 Punkte	beide Könige und Ober in der Trumpffarbe
Paar („Bärle“) royal	40 Punkte	König und Ober in der Trumpffarbe
Doppelpaar („zwei Bärle“)	40 Punkte	beide Könige und Ober, keine Trumpffarbe
Paar („Bärle“)	20 Punkte	König und Ober, keine Trumpffarbe
Siebener in Trumpf („Dissle“)	10 Punkte	Siebener in der Trumpffarbe
Kasse:		Reiz: Dreierspiel 350 im Viererspiel 400 Punkte, 100 Punkte in Stichen
Kleiner Sack:		Reiz: Dreierspiel 400 im Viererspiel 450 Punkte, 150 Punkte in Stichen
Großer Sack:		Reiz: Dreierspiel 500 im Viererspiel 550 Punkte, 150 Punkte in Stichen



Ein Spieler, der das Cego-Spiel zu wörtlich nimmt

Cego

Cego

ist ein Kartenspiel aus Baden-Württemberg. Es wird in der Regel mit vier Spielern gespielt, es können aber auch drei Personen teilnehmen. Eine Besonderheit dieses Spieles besteht darin, dass gegen den Uhrzeigersinn, also rechts herum gespielt wird.

Der Name ist abgeleitet aus dem Wort der „Blinde“ (cego, portugiesisch) und bezeichnet die zehn Karten, die beim Spiel nicht an die Spieler ausgeteilt werden, sondern als Zusatzhand zunächst verdeckt auf dem Tisch liegen und auch als „Leger“ oder die „Blinden“ bezeichnet werden.

Der Ursprung des Spiels ist unklar. Es wird vermutet, dass das Spiel von badische Soldaten, die der badischen Kurfürst an Frankreich zur Unterstützung des Iberischen Kriegszuges Napoleons in den Jahren 1807 bis 1814 entsandte, aus einer Vermischung des deutschen Tarockspiels mit dem spanischen L'hombre-Spiel entwickelt wurde.

Das Spiel wird mit 54 Tarockkarten gespielt, die abweichend von anderen Kartenspielen eine eigene bildliche Darstellung haben.

Die auffälligste Besonderheit eines Tarockblattes besteht in den 22 Trockkarten, die auf 21 Karten durchnummeriert sind und deren höchste Karte der sogenannte „Gstieß“ ist, die bildliche Darstellung eines Musikanten oder Spielmanns. Der Name Gstieß leitet sich von französisch „s'excuser“ (sich entschuldigen) ab. Die Trockkarten bilden eine eigene „Farbe“.

Der Gstieß war ursprünglich eine Art Joker ohne Stechkraft und konnte jederzeit statt einer regulären Karte zu einem Stich gespielt und anschließend mit der Bemerkung „Entschuldigung“ zu den eigenen Karten gelegt werden. Im heutigen Cego nimmt diese Karte hingegen stets den höchsten Rang ein.

Besondere Namen haben noch die Nummer 21 (Mond, Mun, von einer früheren Darstellung, die sich noch im heutigen österreichischen Tarockspiel findet) und der kleinste Trock mit der Nummer 1, der Pagat (von franz. bagatelle, Kleinigkeit), auch

Babberl oder kleiner Ma genannt wird. Diese drei besonders wertvollen Trümpfe heißen zusammen auch „Trull“ (von franz. tous les trois, „alle drei“) Die Nummern 1 bis 3 der Trocks sind die sogenannten „Ultis“ (lat. die letzten oder kleinsten Trocks). Die Trockkarten sind die ständigen Trümpfe des Spiels.

Zu diesen Karten kommen noch die 32 „normalen“ Farbkarten hinzu, die etwa einem Skat- oder Piquet vergleichbar sind, aber mit dem „Reiter“ eine zusätzliche Bildkarte zwischen Damen und Buben besitzen. Sie bestehen aus den Farben Kreuz, Pik, Herz oder Karo und haben in jeder Farbe acht Blätter.

Die Rangfolge der Karten ist in den schwarzen Farben König, Dame, Reiter, Bube, 10, 9, 8, 7 und in den roten Farben König, Dame, Reiter, Bube, Ass, 2, 3, 4.

Die Reiter sind an den Pferden zu erkennen, die Könige an den Kronen. Die Karten mit den Farbsymbolen (♣ ♠ ♥ ♦) ohne Bilder mit der Reihenfolge: schwarz 10, 9, 8, 7 und rot Ass, 2, 3, 4 werden als die „Leeren“ bezeichnet. In den roten Farben Herz (♥) und Karo (♦) ist die Karte mit den vier Symbolen die niedrigste, das Ass die höchste Leerkarte, die aber alle von den Bildkarten der jeweiligen Farbe gestochen werden. In den schwarzen Farben Kreuz (♣) und Pik (♠) ist die Karte mit den zehn Symbolen die höchste Leerkarte, die Karte mit den sieben Symbolen die niedrigste Leerkarte.

Spielziel: In den sogenannten Vorwärtsspielen durch das Stechen von Karten möglichst viele Punkte oder Stiche mit besonderen Karten oder sogar alle Stiche zu erzielen, in den sogenannten Nullspielen möglichst wenige oder sogar gar keinen Stich zu erzielen und in den Ramschspielen möglichst wenig Stichpunkte zu erzielen oder den letzten Stich zu vermeiden.

Zunächst wird das Spiel mit vier Personen vorgestellt:

Spielvorbereitung:

Der erste Geber wird gelost. Er teilt jedem Spieler rechts herum **11 Karten** in Sätzen von vier, drei und vier Karten aus, die letz-

ten zehn Karten werden als Blinde oder Leger in die Tischmitte gelegt.

Die Reizung mit den Handkarten

Die Erste Reizrunde:

Zunächst prüfen alle Spieler in der „**Ersten Reizrunde**“, ob sie eines der „**Großen Spiele**“ ansagen können: den **Solo-Ulti** oder den **Solo-Durch** oder einen **Solo-Ulti-Durch**.

Dies würde die Reizung sofort beenden.

Die Ansage eines Durchs geht dabei über die Ansage eines Ultis.

Vorhand, der Spieler rechts vom Geber fragt deshalb - sofern er nicht selbst ein Großes Spiel ansagt - zu Beginn der Reizung die Spieler, ob ein solches Gebot abgegeben wird.

Beim **Solo-Ulti** verpflichtet sich der Spieler - zusätzlich zum Spielgewinn eines normalen Solo-Spiels - (hierzu unten), entweder den letzten Stich mit dem Pagat (Trock 1) oder den vorletzten Stich mit dem Trock 2 oder den drittletzten Stich mit dem Trock 3 zu erzielen. Der Spieler kann auch zwei oder alle drei Ultis ansagen, sofern er mehrere oder alle Ultis in der Hand hält, er ist aber nicht dazu verpflichtet.

Beim **Solo-Durch** verpflichtet sich der Spieler - zusätzlich zum Spielgewinn für das Solospiel - alle Stiche mit seinen Handkarten zu gewinnen.

Beim **Solo-Ulti-Durch** verpflichtet sich der Spieler alle Stiche zu erzielen und die angesagten Ulti-Stiche korrekt vorzunehmen, also beispielsweise den letzten Stich mit dem Pagat.

Sofern **kein** Großes Spiel angesagt wird, prüft zunächst der Vorhandspieler, ob er mit seinen Handkarten ein normales Solospiel (Vorwärtsspiel) erfolgreich ansagen kann.

Hierzu muss er durch Stiche, zusammen mit den zehn Karten des Blinden, die dem Spielmacher am Ende seines Spieles zu

seinen Stichen hinzu gezählt werden, die Mehrheit aller Kartenpunkte erzielen.

Der Blinde zählt nur dann für den Solospieler, sofern er **zumindest einen Stich** erzielt.

Der Wert aller Karten im Spiel beträgt 106 Punkte.

Die Werte der einzelnen Karten sind wie folgt:

Trocks:

Gstieß, Trock 21 (Mun) und Trock 1 (Pagat) zählen je **5 Punkte**,

alle anderen nummerierten **Trocks** zählen je **einen Punkt**.

Farbkarten:

Von den Farbkarten zählen die **Könige** jeweils 5 Punkte, die **Damen** 4 Punkte, die **Reiter** 3 Punkte, die **Buben** 2 Punkte. Die sogenannten **leeren Farbkarten** zählen jeweils **1 Punkt**.

Stichwert: Nach Spielende werden die Werte aller der in Stichen gewonnenen oder sich im Blinden befindlichen Karten addiert und von diesem Gesamtwert wird für **jedes Paar von zwei Karten 1 Punkt abgezogen**. Beispiel: 10 Karten im Blinden und 20 Karten in Stichen ergeben 30 Karten oder 15 Paare Karten, also werden 15 Punkte abgezogen. Daraus errechnet sich der **Stichwert**. Insgesamt werden 27 Punkte abgezogen. Damit ergibt sich ein **Höchstwert von 79 maximal erzielbaren Punkten**.

Spielwert und Spielgewinn in Vorwärtsspielen:

Um zu gewinnen, muss der Ansager in den Vorwärtsspielen einen Stichwert von **mindestens 40 Punkte** erzielen. Das Erreichen **der 40 Punkte** ergibt dann zunächst den **Mindestspielwert von 1 Punkt**. Jeder weitere Punkt über den 40 Punkten erhöht den **Spielwert** bis auf insgesamt **maximal 40 Punkte**.

Glaut Vorhand oder ein anderer Spieler, dass er durch Stiche zusammen mit dem Blinden auf 40 oder mehr Punkte kommen wird, kann ein „Solo“ angesagt werden.

Will Vorhand **kein** Solo ansagen, sagt Vorhand „**Fort**“ oder „**kein Solo**“ an und der Spieler **rechts** von ihm kann nun ein „Solo“ oder „fort“ ansagen. Sagt auch er „fort“ an, kann nun dessen rechter Spieler „Solo“ oder „fort“ ansagen, bis eventuell der Geber als letzter Spieler „Solo“ oder „fort“ ansagt.

Hat aber ein Spieler „**Solo**“ **angesagt**, kann dieses Spiel nur durch die **Ansage eines Gegensolos** überboten werden.

Wird von einem Spieler ein „**Solo**“ **angesagt**, kann der Gegenspieler, der auf den Soloansager **rechts folgt**, das „**Gegensolo**“ **ansagen**.

Mit dem „**Gegensolo**“ will der Spieler ebenfalls die Mehrheit der Punkte (mindestens 40 Punkte) durch Stiche seiner Handkarten zusammen mit dem Blinden erzielen. Wer Gegensolo ansagt, wird **neue Vorhand**. Dies bedeutet, dass die Reizung mit seinem **rechten Nachbarn** fortgeführt wird.

Dieser kann nun „fort“ ansagen oder als höheres Spiel „**Eine Halbe**“ (die Ansage eines Cego wird übersprungen) ansagen, womit die Reizung zur Zweiten Reizrunde „Reizung auf den Blinden“ überleitet, die unten erläutert wird

Abfrage nach Null-Spielen:

Sofern **alle Spieler** bei der Abfrage nach einem Solospiel das Gebot „**fort**“ **erklärt** haben, also kein Solo spielen wollen, fragt Vorhand nunmehr ab, ob ein Spieler ein **so genanntes Nullspiel** durchführen möchte.

Will der Vorhandspieler selbst ein Nullspiel durchführen, sagt er es direkt an.

Wird ein Nullspiel angesagt, kann es nur durch ein höheres Nullspiel überboten werden.

Wird kein höheres Null-Spiel angesagt, endet die Reizung und das Nullspiel wird durchgeführt.

Wird Vorhand oder ein anderer Spieler, sofern Vorhand kein Nullspiel ansagen möchte, mit einem höheren Nullspiel überbo-

ten, kann er zu dem höheren Spiel „**Selbst**“ erklären, was der oder die anderen Spieler nur durch ein noch höheres Nullspiel überbieten können.

Angesagt werden können folgende Nullspiele: Pascha, Bettel, Piccolo, Duo, Quarto oder Quinto

Pascha: Bei der Ansage „Pascha“ muss der Spieler die drei höchsten Trockkarten, also den Gstieß, den Trock 21 (Mond) und den Trock 20 in seinen Handkarten haben. Er darf im Spiel nur mit diesen drei Karten Stiche erzielen, muss aber alle anderen Stiche verlieren. Erzielt er vier oder mehr Stiche, verliert er das Spiel.

Bettel: der Spieler muss mit seinen Handkarten alle Stiche verlieren.

Piccolo: der Spieler darf gerade nur einen Stich erzielen und muss alle anderen Stiche verlieren. Erzielt er zwei oder mehr Stiche, hat er verloren.

Duo, Trio, Quarto und Quinto: der Spieler darf exakt nur zwei (Duo) oder drei (Trio) oder vier (Quarto) oder fünf (Quinto) Stiche erzielen und muss alle anderen verlieren. Erzielt er mehr oder weniger Stiche, hat er verloren.

Der „Pascha“ ist unter den Nullspielen das wertvollste, danach folgen Bettel und danach absteigend die anderen Spiele.

Sofern kein Spieler ein Nullspiel ansagen möchte:

Die Reizung auf den Blinden

Die zweite Bietrunde:

Sofern weder Vorhand, noch ein anderer Spieler ein Nullspiel angesagt hat, setzt **Vorhand** die **Reizung zwingend** mit der **Ansage „Cego“** fort.

Vorhand darf in der zweiten Reizrunde zunächst nicht „fort“ ansagen.

Die **Ansage „Cego“** umfasst folgende Gebote, unter denen die Vorhand, sofern ihm das Spiel belassen wurde, die **freie Auswahl** hat:

das eigentliche „**Cego-Spiel**“ oder den „**Geregelten Räuber**“ oder den „**Wilden Räuber**“ oder den „**Drescher**“.

Nachdem Vorhand das Gebot „Cego“ abgibt, kann der **Spieler rechts von ihm** mit der Ansage „**Eine Halbe**“ ein **höheres Gebot** abgeben, zu dem **Vorhand, abweichend von der Solo-Reizung**, auch ein „**Selbst**“ erklären darf, er bleibt dann auch Vorhand, solange er nicht „fort“ erklärt.

Höhere Gebote sind: „**Eine Halbe**“, „**Eine**“, „**Eine Leere**“, „**Zwei Leere**“, „**Zwei Verschiedene**“ und „**Pagat**“.

Die Ansagen müssen **in genauer Abfolge** erfolgen, keine Ansage darf übersprungen werden.

Sofern die Vorhand auf ein höheres Gebot nicht „selbst“ sondern „fort“ erklärt, also nicht selbst spielen möchte, wird **der Spieler mit dem höheren Gebot die neue Vorhand**. Nun kann der rechte Spieler der neuen Vorhand wiederum ein höheres Spiel ansagen oder mit „fort“ die Reizung aufgeben, wonach wiederum der Spieler rechts von ihm ein Gebot abgeben kann oder „fort“ erklärt.

Jeder Spieler **scheidet aus** der laufenden Reizung aus, sofern er **einmal „fort“ erklärt** hat. Er darf nicht über ein höheres Gebot in die Reizung zurückkehren. Hat ein Spieler ein Gebot abgegeben, zu dem alle noch nicht ausgeschiedenen Spieler „fort“ erklären, wird das Spiel durchgeführt, **die Reizung endet**.

Nach Abschluss der Reizung darf der Höchstbietende sein Gebot noch **nachträglich beliebig erhöhen**.

Bedeutung dieser Ansagen:

Diese Ansagen müssen **mit den Karten des Blinden** gespielt werden, die Handkarten werden überwiegend abgelegt, zählen

aber zu den Stichpunkten hinzu, sofern der Alleinspieler zumindest einen Stich erzielt.

„Cego“ oder „Mit Zwei“:

Der Spieler behält zwei seiner Handkarten und legt die restlichen Handkarten ab. Er nimmt stattdessen den Blinden als neue Handkarten auf, von denen er wiederum eine drückt, also verdeckt zu den bereits abgelegten Karten hinzufügt. Der Spieler muss mit seinen neuen Handkarten durch Stiche und zusammen mit den abgelegten Karten auf mindestens 40 Punkte kommen. Der Spielwert ermittelt sich wie beim Solospiel. Die abgelegten Karten zählen am Ende des Spiels zu seinen Stichen hinzu.

„Eine Halbe“:

Der Spieler muss aus seinen Handkarten zunächst eine „**Leere**“, also eine Farbkarte ohne Bild (schwarz: 10, 9, 8, 7 oder rot: Ass, 2, 3, 4) zum ersten Stich ausspielen, behält dann eine weitere Handkarte auf der Hand und legt die restlichen Handkarten ab und nimmt den Blinden als neue Handkarten auf. Er hat nun 12 Karten auf der Hand, von denen er noch **eine Karte drückt**, also zu seinen bereits abgelegten Karten hinzufügt. Im Übrigen gelten die allgemeinen Spielbedingungen.

„Eine“:

Der Spieler behält eine seiner Handkarten und legt den Rest ab und nimmt den Blinden als neue Handkarten auf. Im Übrigen gelten die allgemeinen Spielbedingungen.

„Eine Leere“:

Der Spieler spielt aus seinen Handkarten eine „**Leere**“ zum ersten Stich aus, legt die restlichen Handkarten ab und nimmt dafür den Blinden als neue Handkarten auf. Im Übrigen gelten die allgemeinen Spielbedingungen. Der erste Stich geht immer für den Alleinspieler verloren, selbst wenn die Gegenspieler niedrigere „Leere“ zum Stich spielen würden.

„Zwei Leere“:

Der Spieler spielt **zwei Leere der gleichen Farbe** aus seinen Handkarten für die **ersten beiden** Stiche aus, legt den Rest ab und nimmt den „Blinden“ auf. Von den Karten des „Blinden“ legt er die **niedrigste Trockkarte** verdeckt, aber zum Nachweis getrennt ab; sie muss bei Spielende vorgezeigt werden und zählt zu den abgelegten Karten. Die ersten beiden Stiche gehen immer für den Alleinspieler verloren, selbst wenn die Gegenspieler nur niedrigere Leerkarten in der Farbe zugeben würden. Den Stich gewinnt der Gegenspieler, der in der Farbe die höchste Karte gespielt oder mit dem höchsten Trock gestochen hat. Als zweites Ausspiel gilt dann die zweite Leerkarte, der Alleinspieler spielt deshalb zweimal aus, unabhängig davon, wer den ersten Stich gewonnen hat.

Im Übrigen gelten die allgemeinen Spielbedingungen.

„Zwei Verschiedene“:

Diese Ansage spielt sich ähnlich wie „Zwei Leere“, nur dass die zwei ausgespielten Leerkarten **unterschiedliche Farben** aufweisen müssen und der **abgelegte Trock** der **höchste Trumpf** sein muss, der sich im Blinden befindet. Im Übrigen gelten die allgemeinen Spielbedingungen.

Sonderregeln bei allen Spielen mit „Leeren“:

Diese Spiele können auch dann angesagt werden, wenn der Spieler **keine „Leeren“** in seinen Handkarten hat. Er kann dann **Bildkarten** (keine Trocks) zu **„Leerkarte“ erklären**, die dann ihre Stichkraft verlieren und als niedrigste Karte ihrer Farbe gelten.

Außerdem kann der Spieler nach der Aufnahme des Blinden **eine** der schon ausgespielten **Leerkarten** durch eine **Bildkarte** aus dem Blinden **ersetzen** (sogenanntes „**Verleugnen**“) und diese als erste bzw. zweite Karte an deren Stelle ausspielen. Mit dieser Bildkarte kann der Spieler dann auch den Stich gewinnen. Die zurückgenommene Leerkarte wird getrennt gelegt, **muss** im weiteren Spielverlauf **zwingend ausgespielt werden** und gilt dann als niedrigste Karte in dieser Farbe ohne Stichwert. Eine zurückgenommene Leerkarte verliert auch dann den

Stich, wenn sie nach den normalen Regeln einen Stich erzielen würde, etwa als letzte Karte einer Farbe ausgespielt wird. Macht der Spieler von dem Privileg des „Verleugnens“ Gebrauch, muss er im Falle eines verlorenen Spiels den doppelten Spielverlust abschreiben.

„Pagat“:

Für diese Ansage muss der Spieler den „Pagat“ in seinen Handkarten halten. Der „Pagat“ muss zunächst aus der Hand zum ersten Stich ausgespielt werden und verliert immer den Stich. Der Spieler legt dann seine restlichen Handkarten ab und spielt mit dem aufgenommenen „Blinden.“

Es gelten die üblichen Spielbedingungen.

Alternativ kann der Spieler nach der Aufnahme des „Blinden“ den „Pagat“ zurücknehmen und ansagen, dass er den „**Pagat frei spielen**“ wolle. Dann muss der Spieler zusätzlich (kumulativ!) zum Erreichen der 40 Punkte für den Spielgewinn den **letzten Stich mit dem Pagat** erzielen. Der Spieler darf dann eine beliebige andere seiner neuen Handkarten zum ersten Stich ausspielen, die dann auch den ersten Stich erzielen kann. Das Pagatspiel **verliert** immer **doppelt**, beim Freispielen des Pagats gilt eine besondere Verlustregeln (siehe Abrechnung).

Die weiteren Spiele, sofern nach der Ansage des Cego kein höheres Gebot erfolgt:

Sofern Vorhand mit seinem Cego-Gebot nicht überboten wurde, aber nicht das Cego-Spiel „Mit Zweien“ durchführen möchte, kann er unter folgenden **Ramschspielen** auswählen:

„Wilder Räuber“ oder „Geregelter Räuber“ oder „Drescher“.

„Wilder Räuber“: dies ist ein **Negativspiel**. Es **verliert** der Spieler, der nach dem Abspiel aller Handkarten die meisten Punkte in seinen Stichen hat. Bei Gleichstand zweier Spieler verliert Vorhand, wenn er einer der Spieler ist, andernfalls verlieren beide Spieler. Der Blinde bleibt völlig unberücksichtigt.

Der Verlierer erhält Minuspunkte, die ihm abgezogen werden (siehe Abrechnung). **Vorhand** verliert immer **doppelt**.

„**Geregelter Räuber**“: dies ist ein **Negativspiel**. Es **verliert** der Spieler, der nach dem Abspiel aller Handkarten der Spieler die meisten Punkte in seinen Stichen hat. Bei Gleichstand gelten die Regeln des Räubers. Der Blinde bleibt auch hier unberücksichtigt.

Zu den ersten drei Stichen müssen die drei wertvollsten Trümpfe, die „Trull“ ausgespielt werden (Gstieß, Trock 21 (Mun) und Trock 1 (Pagat)). Abweichend von der normalen Ausspielregel spielen die Inhaber dieser drei Trocks zum ersten Stich den „Gstieß“ zum zweiten Stich den „Trock 21“ und zum dritten Stich den Trock 1 aus. Sind nicht alle obersten Trocks im Spiel, werden die vorhandenen Trocks der Trull, beginnend mit dem höchsten ausgespielt. Hat ein Spieler nur zwei Trümpfe mit einem oder zwei der drei Trocks (Gstieß, Mond oder Pagat), darf er ausnahmsweise die Zugabe eines Trumpfes durch eine Leerkarte ersetzen, falls er andernfalls zum Zuspielen eines dieser drei Trocks gezwungen wäre. Sonst wird gespielt wie beim Räuber. **Vorhand** verliert immer **doppelt**.

„**Drescher**“: dies ist ein Negativspiel. Es **verliert** der Spieler, der den **letzten Stich** machen muss.

Der Blinde bleibt völlig unberücksichtigt. Die erzielten Punkte haben keine Bedeutung. Der Verlierer erhält Strafpunkte, die ihm abgezogen werden (siehe Abrechnung). **Vorhand** verliert immer doppelt.

Sonderregel für den Pagat bei den Räuberspielen:

In einem Stich mit dem Pagat und Sküs und/oder Mond sticht der Pagat alle Trumpfkarten und gewinnt immer den Stich.

Spielerfüllung und das Spiel der Karten für alle Spiele:

Derjenige Spieler, der das höchste Spiel angesagt hat, wird - mit Ausnahme der Ramschspiele - zum Alleinspieler. Die drei anderen Spieler spielen gegen ihn und versuchen ihn an der Erreichung seines Spielzieles zu hindern oder seinen Spielge-

winn so gering wie möglich zu halten. Bei den Ramschspielen spielt jeder für sich, es gibt keinen Alleinspieler.

Ausspiel:

Der Alleinspieler spielt immer die erste Karte aus. Bei den Spielen ohne Alleinspieler spielt Vorhand aus. Die einzige Ausnahme besteht beim „Geregelten Räuber“. Das Spiel der Karten geht, wie bei der Reizung, **rechts herum**, somit spielt der Gegenspieler rechts vom Alleinspieler die zweite Karte zum Stich. Zum **zweiten Stich** und zu allen weiteren Stichen spielt derjenige aus, der den vorherigen Stich erzielt hat. Ausnahmen bestehen bei den Spielen „Geregelter Räuber“, „Zwei Leere“ und „Zwei Verschiedene“.

Zuspiel:

Sofern eine Trockkarte ausgespielt wurde, muss mit einer Trockkarte bedient werden, es besteht aber kein Zwang, eine höhere Trockkarte zuzugeben, sofern man einen niedrigeren Trock zugeben kann. Zu den Trocks zählt auch der Gstieß. Sofern ein Spieler keinen Trock zugeben kann, wirft er eine beliebige Farbkarte zum Stich ab. Den Stich gewinnt der Spieler mit der höchsten gespielten Trockkarte.

Sofern eine Farbkarte (Farben sind Kreuz, Pik, Herz und Karo, nicht etwa rot und schwarz) **ausgespielt** wurde, muss mit einer Farbkarte gleicher Farbe bedient werden, es besteht aber kein Stechzwang, es darf eine niedrigere Karte zugespielt werden.

Kann ein Spieler die ausgespielte Farbkarte **nicht** mit einer Farbkarte in dieser Farbe **bedienen**, **muss** er mit einer **Trockkarte stechen**.

Alle Trockkarten gelten als permanente Trumpfkarten und stechen jede Farbkarte, sofern die Voraussetzungen für ein Einstechen vorliegen (kein Bedienen mit einer Farbkarte in der ausgespielten Farbe möglich). Der Spieler, der eine Farbkarte nicht bedienen kann, darf erst dann eine Farbkarte abwerfen, wenn er keine Trockkarten mehr auf der Hand hält.

Sofern **mehrere Spieler eine Farbe nicht mehr bedienen können**, gilt die Regel, dass jeder dieser Spieler eine Trockkarte zum Stich spielen muss, auch wenn er mit dieser Trockkarte den Stich nicht gewinnen kann, weil bereits durch einen anderen Spieler eine höhere Trockkarte gespielt wurde. Auch hier gibt es keinen Zwang zum Stechen, also eine höhere Trockkarte zu spielen. Eine beliebige Farbkarte darf ein Spieler erst dann abwerfen, wenn er keinen Trock mehr auf der Hand hat.

Beim Ausspiel einer Farbkarte gewinnt den Stich der Spieler mit der höchsten ausgespielten Farbkarte, sofern mit einem oder mehreren Trocks gestochen wurde, gewinnt der Spieler mit der höchsten zugespielten Trockkarte.

Abrechnung der Spiele:

Solo und Gegensolo:

Zunächst wird der **Spielwert**, wie oben beschrieben, ermittelt (alle Stichpunkte über 39).

Dieser Wert wird beim **Gegensolo** noch mit dem **Schwierigkeitsgrad von 2 multipliziert**. Ein Gegensolo hat immer den festen Schwierigkeitsgrad von 2.

Das Ergebnis für **Solo oder Gegensolo** wird dann **vervierfacht (Soloprämie)**. Das Ergebnis wird auf die nächste 5er oder 10er Stelle aufgerundet.

Beispiel für ein Gegensolo: Spielwert 22 (aus den erzielten Stichpunkten über 39) x 2 für die Schwierigkeit = 44 dann x 4 (als Soloprämie) = 176, aufgerundet 180 Punkte.

Bei der Berechnung des Betrages für einen **Spielverlust** bleibt die **Soloprämie** für den Verlustbetrag **unberücksichtigt**. Der **Verlustbetrag** wird stattdessen **verdoppelt**.

Der **Verlustbetrag** errechnet sich aus den Punkten, welche die Gegenspieler über 39 Punkten erzielt haben, multipliziert mit dem Schwierigkeitsgrad für ein eventuelles Gegensolo. Dieser Verlustbetrag wird dann verdoppelt. Das Ergebnis wird auf die nächste 5er oder 10er Stelle aufgerundet.

Vorhand verliert wie die anderen Spieler.

Ulti und Durch:

Für jedes angesagte Ulti werden jeweils 80 Punkte gewonnen oder verloren, maximal sind 240 Punkte für alle drei Ultiansagen möglich, die getrennt vom Solospiel abgerechnet werden.

Jedes angesagte Ulti zählt getrennt.

Der Durch gewinnt oder verliert 80 Punkte. Auch beim Solo-Ulti-Durch werden alle drei Ansagen oder bei mehreren Ultis bis zu fünf Ansagen getrennt abgerechnet.

Vorhand verliert einfach!

Cego, Eine Halbe, Eine, Eine Leere, Zwei Leere, Zwei Verschiedene, Pagat:

Zunächst wird der **Spielwert**, wie oben beschrieben, ermittelt. Dieser Wert wird **mit dem Schwierigkeitsgrad** des Spiels **multipliziert**. Das **Ergebnis wird** auf die nächsten 5er oder 10er Stelle **aufgerundet**.

Bei einem **Spielverlust** gilt Folgendes:

Mit Ausnahme des „Pagat-Spieles“ und beim „Verleugnen“ wird der Verlustbetrag wie der Spielgewinn ermittelt. Der Spielwert errechnet sich aus den Punkten, welche die Gegenspieler über 39 Punkten erreicht haben, multipliziert mit dem Schwierigkeitsgrad.

Vorhand verliert immer **doppelt**. **Pagat** und **Verleugnen** verlieren immer doppelt, für **Vorhand vierfach**. Angesagtes, aber nicht erfülltes „**Freispiel des Pagats**“ verliert mit dem **Spielwert 40**.

Die **Schwierigkeitsgrade** sind für „Cego“ (Mit Zwei) = 1, für „Eine Halbe“ = 2, für „Eine“ = 3, für „Eine Leere“ = 4, für „Zwei Leere“ = 5, für „Zwei Verschiedene“ = 6, für „Pagat“ = 7.

Der **Schwierigkeitsgrad** erhöht sich für das **Überbieten eines Gegensolos** um einen Punkt:

„Eine Halbe“ = 3, für „Eine“ = 4, für „Eine Leere“ = 5, für „Zwei Leere“ = 6, für „Zwei Verschiedene“ = 7, für Pagat = 8.

Bei **Spielfehlern des Alleinspielers** in allen Spielen verliert dieser mit dem **Spielwert 40 x Schwierigkeitsgrad** zuzüglich aller angesagten Prämienspiele.

Als Spielfehler gelten die fehlerhafte Ablage der Handkarten oder die fehlerhafte Aufnahme des Blinden (der Spieler spielt mit zu viel oder zu wenig oder mit falschen Karten) und das Nichtbedienen von Trocks oder Nichtbedienen einer Farbkarte und das Nichtbeachtung eines Stechzangs, sofern der Fehler nicht bis zum Ausspielen zum nächsten Stich korrigiert wurde. Spielfehler eines Mitspielers sind ebenfalls das Nichtbedienen oder das Nichtstechen, sofern dieser Fehler nicht bis zum nächsten Ausspiel korrigiert wurde. Der Alleinspieler gewinnt dann mit dem **Spielwert 40** und ist bei allen angesagten Prämien erfolgreich. Die Gewinnsumme wird dem „schuldigen“ Spieler als besonderer Verlust angeschrieben, der gegenüber den beiden anderen Mitspielern (nicht gegenüber dem Alleinspieler) bei der Endabrechnung verrechnet wird.

Pascha, Bettel, Piccolo bis Quinto, Geregelter Räuber, Wilder Räuber, Drescher:

„Pascha“ gewinnt und verliert 90 Punkte, „Bettel“ 80 Punkte, „Piccolo“ 70 Punkte, „Duo“, „Trio“, „Quarto“ und „Quinto“ 60 Punkte.

Vorhand verliert einfach!

Ramschspiele:

Bei den **Räuberspielen** beträgt der Verlust 40 Punkte, außer der verlierende Spieler hat 60 oder mehr Stichpunkte erzielt, dann 80 Punkte; für **Vorhand** tritt immer ein **doppelter Verlust** ein.

Der **Drescher** hat einen Verlustbetrag von 80 Punkten, bei **Vorhand** verdoppelt.

Aufschreiben:

Die Spieler schreiben getrennt auf, Minusbeträge sind möglich. Am Ende des Spiels bezahlen die Spieler gegenüber dem Spieler mit der höchsten Gewinnsumme den jeweiligen Differenzbetrag, dann die anderen Spieler gegenüber dem Spieler mit dem zweit höchsten Ergebnis und schließlich der Spieler mit der niedrigsten Summe gegenüber dem Spieler mit dem dritt höchsten Ergebnis.

Spiel für drei Personen:

Zunächst werden aus dem Kartenspiel die Karo 4, die Pik 7 und die Kreuz 7 entfernt und es wird nur mit 51 Karten gespielt. Abweichend vom Spiel mit vier Personen, wird an jeden Spieler in Sätzen von vier und drei mal drei Karten insgesamt **13 Karten ausgeteilt**, die verbleibenden Karten bilden den Blinden.

Erste Bietrunde:

In der **Ersten Bietrunde** wird - wie im Viererspiel - zunächst abgefragt, ob ein „**Großes Spiel**“ angesagt wird („Solo-Ulti“, „Solo-Durch“ oder „Solo-Ulti-Durch“).

Ist dies nicht der Fall, erklärt der Vorhandspieler, ob er ein Solospiel ansagen möchte oder zunächst „Fort“ ansagt.

Abweichend vom Viererspiel besteht für jeden Spieler eine **Soll-Verpflichtung zum Ansagen** eines **Solospiels**, sofern er ein starkes Blatt hat.

Als „**Starkes Blatt**“ gelten: **9 oder mehr Trocks** oder **8 Trocks**, von denen **mindestens zwei** eine Nummer von 17 oder höher tragen (der Gstieß gilt als Nummer 22) und die Farbkarten lediglich aus zwei Farben ($\clubsuit\spadesuit$) bestehen, also der Spieler in zwei Farben blank ist.

Hat Vorhand oder ein anderer Spieler ein Solospiel angesagt, kann zunächst der Spieler rechts vom Soloansager ein „**Ge-**

gensolo“ erklären. Wie im Viererspiel wird der Ansager des Gegensolos nun zur neuen Vorhand und der Spieler rechts von ihm kann nach den Regeln des Viererspiels weiter reizen, der Vorhandspieler „selbst“ erklären u.s.w. wie im Spiel zu viert.

Zweite Bietrunde:

Hat kein Spieler ein Solospiel angesagt, sagt der Vorhandspieler „**Cego**“ an, das wiederum nach den Regeln des Viererspiels überboten werden kann.

Es gibt keine Nullspiele im Dreierspiel!

Stattdessen hat jeder Spieler das **Recht zu behaupten**, dass ein Fall des **Solo-Schindens** vorliegt, also einer der beiden anderen Spieler ein „**Starkes Blatt**“ besitzt.

Wird diese Behauptung ausgesprochen, decken die beiden Gegenspieler zur Kontrolle ihre Handkarten auf. Trifft die Behauptung zu, kann sich der Spieler, der die Anschuldigung ausgesprochen hat, einen halben Spielgewinn für ein Solospiel aufschreiben, der vom Gewinn aller Stiche ausgeht. Der schuldige Spieler schreibt sich einen Spielverlust für ein Solospiel auf, der vom Verlust aller Stiche ausgeht. Trifft die Behauptung nicht zu, muss sich der Spieler, der die Anschuldigung ausgesprochen hat, einen Verlust für ein Solospiel abschreiben lassen, der vom Verlust aller Stiche ausgeht.

Wird keine Anschuldigung erhoben, wird die Reizung wie im Spiel zu viert fortgeführt. Die Ansage und die Durchführung der Spiele unterscheiden sich nicht vom Spiel zu viert, außer dass auf 13 Stiche gespielt wird.

Keine Unterschiede ergeben sich auch hinsichtlich der Abrechnung. Lediglich bei einem Kartenrest von einer Karte wird eine der aus dem Spiel genommenen Leerkarten zum Aufrunden hinzugenommen.

Lokale Abweichungen:

In den vielen **lokalen Cego-Runden** in Baden besteht Einigkeit über die zentralen Elemente des Cego-Spiels. Dennoch muss man sich in einer neuen Cego-Runde über einzelne, voneinander abweichende Spielweisen verständigen.

Die hier vorgestellte Spielweise wird in **Bad Säckingen** gespielt.

Dort wurde die neue Spielansage „Eine Halbe“ aufgegriffen, die in vielen Spielrunden noch unbekannt ist und sich in älteren Spielregeln nicht findet. Auch muss in einer neuen Cego-Runde verabredet werden, ob mit den Ansagen „Ulti“ und „Durch“ gespielt wird und welche „Ultis“ zugelassen werden. Auch der Umfang der Nullspiele muss geklärt werden, einige Cego-Runden lassen nur den „Bettel“ zu. Bei den Ramschspielen wird oft nur die Variante mit dem „Wilden Räuber“ gespielt. Schließlich bestehen auch lokale Unterschiede in der Abrechnung und in der Höhe der einzelnen Spielwerte.

Spieltaktik:

Alle **angesagten Vorwärtsspiele** sind sehr schwierig zu gewinnen. Die Erfolgsquote dürfte durchschnittlich unter 50% liegen. Deshalb ist es mit guten Blättern wichtig, einen möglichst hohen Gewinn zu erzielen. Bei allen Vorwärtsspielen wird das Spiel im Wesentlichen durch den Gewinn oder den Verlust der hohen Trocks (Gstieß, 21, Pagat) und in den Farben durch die hohen Bilder (König, Dame, Reiter) entschieden (sogenannte Top-Figuren). Dieser Umstand ist für die Bewertung der Handkarten und auch während der Spieldurchführung wichtig. Um eine fortlaufende Übersicht zu haben, sollte man den in Stichen

erreichten Punktestand ständig im Blick haben. Hierzu empfiehlt sich folgende vereinfachte Übersicht über die Top-Karten: Die Trullkarten und die vier Könige ergeben jeweils zusammen 15 Punkte, die vier Damen 16 Punkte und die vier Reiter 12 Punkte. Jeder Stich zählt zwei Punkte, sofern er keine der Top-Karten enthält, mit einer Top-Karte 1 Punkte und mit zwei Top-Karten 0 Punkte. Alle anderen Karten lässt man bei der Zählung während des Spiels unberücksichtigt.

Um in der **ersten Reizrunde** erfolgreich ein **Solo-Spiel** ansagen zu können, muss man mindestens sechs zweistellige Trockkarten (ab der Nummer 10) oder sieben Trockkarten mit überwiegend zweistelligen Trockkarten in der Hand halten. Darunter sollten sich der Gstieß oder die 21 befinden. Bei einer durchschnittlichen Verteilung der Karten haben in der Regel mindestens zwei Spieler sechs Trockkarten auf der Hand, weshalb es darauf ankommt, insgesamt die höheren Trockkarten zu besitzen.

Die **wichtigste Verteidigungsstrategie der Gegenspieler** ist das Abwerfen hoher Punktekarten auf die hohen Trocks des trumpfstarken Gegenspielers. Dies ist aber erst möglich, wenn diese Spieler selbst keine Trockkarten mehr auf der Hand haben. Deshalb ist es für den Alleinspieler wichtig, unvermeidbare Verluste in der Trockfarbe sofort abzugeben, solange alle oder die meisten Gegenspieler noch Trockkarten besitzen, nur dann kann der Verlust an Punkten gering gehalten werden. Ein Abspielen der Trocks von oben herab ist deshalb nur bei einer starken und langen Trockfarbe sinnvoll.

Ein **Blatt mit acht niedrigen Trocks** macht zwar einen starken Eindruck, ist aber in Wahrheit sehr gefährdet, weil die Gegenspieler noch früher als sonst hohe Zählkarten abwerfen können.

Eine lange und starke Trockfarbe reicht für ein erfolgreiches Solo-Spiel alleine nicht aus. Wichtig ist auch, wie viele **hohe Zählkarten** man selbst in den normalen Farben gewinnen kann und

soweit man diese nicht selbst hat, wie viele man davon an die Gegenspieler abgeben muss.

Ideal sind **Handkarten mit zwei langen Farben**, möglichst mit dem König an der Spitze und keinen eigenen Karten in den zwei anderen Farben. Schon zwei kleine Karten ohne König oder Dame in zwei Farben können bereits zu einem Verlust von jeweils 14 Punkten führen.

Hat der **Alleinspieler die Mehrheit der Trockkarten**, werden ihm später alle hohen Farbkarten der Gegenspieler auf seine restlichen Trockkarten oder seine Farbkarten zufallen, sobald die Gegenspieler in diesen Farben keine Karten mehr haben. Um die Gegenspieler in Abwurfzwang zu bringen, ist es zur Unterstützung des Abwurfzwangs wichtig, die längste Nebenfarbe durch mehrmaliges Ausspielen hochzuspielen. Sind alle Trocks aus dem Spiel, können die Gegenspieler dann in ihren eigenen Farben keine Stiche mehr erzielen und müssen ihre wertvollen Karten auf die Karten des Alleinspielers zugeben.

Die **gleiche Taktik verfolgt der Gegenspieler mit der höchsten und längsten Trockfarbe**. Kann ein Gegenspieler mit sechs Trockkarten durch das Ausspiel von Nebenfarben durch ihn oder durch seine Mitspieler den Alleinspieler mit ebenfalls sechs Trümpfen zum Stechen und damit zur Verringerung seiner Trumpfanzahl zu zwingen, erlangt dieser Gegenspieler die numerische Trumpfüberlegenheit.

Der Alleinspieler, der die Trumpfkontrolle verloren hat, muss seinerseits durch das Ausspiel seiner langen Nebenfarben versuchen, den starken Gegenspieler zum Stechen zwingen.

Wichtig ist hierbei die Regel, wonach jeder Spieler, der die angespielte Farbe nicht bedienen kann, mit einem Trock stechen muss, selbst wenn er dadurch den Stich nicht gewinnen kann.

Eine besondere Behandlung bedarf der **Pagat** und auch der **Trock 21** (Mond). Kann der Pagat nicht mit Sicherheit „**hoch gespielt werden**“, also alle höheren Trockkarten vorher abgespielt werden, muss man versuchen, mit ihm so frühzeitig wie

möglich in einer der Nebenfarben einzustechen, selbst auf die Gefahr hin, dass er überstochen wird. Die Figurenkarten in den Nebenfarben spielt der Alleinspieler ungern selbst an, weil die Gefahr besteht, dass diese mit Trocks gestochen werden können, solange noch Trocks bei den Gegenspielern sind.

Eine Ausnahme besteht, wenn man als **Alleinspieler keine Trumpfmehrheit** besitzt und über die Nebenfarben hohe Punktekarten bei den Gegenspieler abfangen möchte, was durchaus gelingt, wenn bei einzelnen Gegenspielern hohe Punktekarten „blank“ stehen und auf einen ausgespielten König zugespielt werden müssen. Da jede Nebenfarbe nur aus acht Karten besteht und die Karten öfter vier-drei-eins-null oder vier-zwei-eins-eins oder drei-drei-eins-eins, aber nur selten zwei-zwei-zwei-zwei stehen, kann man allerdings nur mit einer Runde rechnen, die ohne Einstechen mit einer Trockkarte gespielt werden kann.

Um ein **Gegen-Solo** erfolgreich spielen zu können, muss man mindestens **sieben zweistellige Trockkarten** auf der Hand halten, darunter den Gstieß oder Mond und daran anschließend möglichst viele hohen Trockkarten ab der Nummer 20 absteigend.

Vorhand befindet sich in einer schwierigen Lage.

Hält er ein Blatt mit vielen aber schwachen Trümpfen und sagt er kein Vorwärtsspiel an, droht ihm der Verlust eines „Räuber-Spiels“ mit 80 Minuspunkten. Diese Gefahr sollte er durch die Ansage eines Solo-Spieles abwenden. Er **spielt dann auf den Blinden**. Befinden sich in den 10 Karten des Blinden, die ja dem Alleinspieler zufallen, sowohl viele hohe Trockkarten, als auch hohe Figurenkarten, kann er das Solo-Spiel möglicherweise trotz der schwachen Handkarten gewinnen. Die Wahrscheinlichkeit ist zwar gering, aber lukrativer als der sichere Verlust des Räuber-Spiels. Und selbst ein verlorenes Solo-Spiel zählt für Vorhand nur einfach, er kann dann mit einem geringeren Verlust rechnen, als bei einem Räuber-Spiel. Eine beachtliche Alternative ist die **Ansage eines Null-Spiels**. Hier droht zwar, je nach angesagtem Spiel der Verlust von 50 bis 90 Punkten,

dieser Verlustbetrag wird aber nicht verdoppelt und das Spiel hat zudem gewisse Siegchancen.

Mit schwacher Trockkarte und schwachen Nebenfarben, die sich nicht für ein Null-Spiel eignen, verbleibt ihm hingegen nur die Möglichkeit in der zweiten Runde auf den Blinden zu reizen.

Die Reizung auf den Blinden hängt von der Einschätzung der Karten der Mitspieler ab (sind diese risikobereit oder eher vorsichtig) und von der Bewertung der eigenen Handkarten, die man ablegt und die bereits zu den eigenen Stichen hinzu zählen.

Für ein erfolgreiches **Reizen auf den Blinden** bieten sich drei Handtypen an. Entweder eine Hand mit vielen Top-Karten, die alleine durch ihre Punktwerte bereits den Gewinn weitgehend absichern und im Spiel mit dem Blinden nur wenige Stiche benötigt werden oder eine völlig wertlose Hand, bei der man hofft, viele hohe Trockkarten und auch viele hohe Figurenkarten im Blinden zu finden oder als Mischform eine Hand mit ganz wenig Trockkarten (1 bis 3), aber hohen Figurenkarten, die man bereits als sichere Punkte ablegt und daneben hofft, viele und hohe Trockkarte im Blinden zu finden, mit denen man dann noch mehrer Stiche erzielen kann. Die Hoffnung, ein starkes Blatt im „Blinden“ zu finden, geht allerdings nur auf, sofern zwei oder alle Gegenspieler mit schwachen Blättern gepasst haben. Oft muss aber bei den Gegenspielern damit gerechnet werden, dass sie mit Handkarten mittlerer Stärke kein Solo-Spiel ansagen wollten und sich dann im „Blinden“ nur wertlose Karten befinden.

Spiele auf den Blinden sollten - trotz des hohen Risikos - auf **möglichst hoher Stufe angesagt werden**, um einen Spielgewinn mit einem hohen Multiplikator abrechnen zu können.

Die **Null-Spiele** sind umso unberechenbarer, je mehr Stiche der Alleinspieler erzielen muss. Jede noch so niedrige Trockkarte kann gefährlich werden, wenn der Alleinspieler unvermittelt eine Farbkarte damit stechen muss und er diesen Stich nicht eingeplant hatte. Will der Alleinspieler mit hohen Trocks Stiche erzielen, sollte er nur auf die höchsten Trümpfe setzen (Gstieß,

Mond), da die anderen Trocks leicht überstochen werden können. Sichere Null-Spiele sind deshalb Blätter mit ganz wenigen (1-2) und dabei ganz hohen Trocks oder aber gar keinen Trockkarten. Niedrige Trümpfe sollten so früh wie möglich ausgespielt werden, solange die anderen Gegenspieler diese noch überstechen müssen.

Einen **geregelten Räuber** sollte man ansagen, wenn man mehrere, aber nicht besonders hohe Trockkarten und darunter möglichst einen ganz kleinen Trock (Pagat oder Trock 2 oder 3) im Blatt hat. Dann kann man sich zumindest von einigen mittleren Trockkarten frühzeitig befreien und einem Gegenspieler den Pagat zuspielen.

Bei **allen Räuberspielen** muss man versuchen, so oft wie möglich seine kleinen Trocks auszuspielen um damit die Gegenspieler zum Stechen mit höheren Trocks zu zwingen. Hierdurch wird vermieden, dass man mit seinen Trocks Stiche in ausgespielten Farben nehmen muss. Hat man hingegen viele Figuren, wie Könige oder Damen in den Farben, muss man versuchen diese an die Gegenspieler los zu werden. Hat man Figuren in einer langen Farben (5 Karten) kann man darauf hoffen, dass diese bereits beim ersten Ausspiel einstechen müssen. Bei einer kleineren Kartenlänge spielt man hingegen niemals einen König zum ersten Stich aus und auch keinen König zu einem ersten Stich hinzu, sondern erst ab dem zweiten Stich. Solange die Gegenspieler noch Trocks haben, müssen sie die dann die Farbkarten stechen, wenn sie in dieser Farbe keine Karten mehr haben. Als Alternative spielt man mit einem König immer nur seine kleinen Karten in dieser Farbe und hofft diesen später auf Trocks oder andere Farben abwerfen zu können. Dies gelingt aber nur, wenn man sich vorher von seinen eigenen Trocks befreit, denn die Regeln besagen ja, dass man Karten erst abwerfen darf, wenn man nicht mehr mit einem Trock stechen kann. Dies gilt vergleichbar für die Damen und den Reiter. Je kleiner die Figur, desto höher ist die Chance, dass diese durch einen anderen Spieler überstochen werden müssen, am besten eignen sich die Buben und Reiter dafür.

Hat man hingegen hohe Trocks, muss man versuchen mit diesen in billige Stiche einzustechen oder diese frühzeitig abzuspülen, solange alle oder die meisten Gegenspieler noch Trocks auf der Hand haben. Der Gstieß sollte aber nie ausgespielt werden, solange man den Mond nicht selbst hält und es ist auch besser, erst das Ausspiel des Pagat abzuwarten. Solange man hohe und ganz niedrige Trocks besitzt, sollte vielmehr zunächst versucht werden, die anderen Gegenspieler zum Ausspiel des Mondes und des Pagats zu zwingen.

Ein **Spieler mit vielen Trocks** befindet sich **beim Räuberspiel** in einer **schwierigen Lage**. Seine einzige Hoffnung besteht, dass möglichst viele Punktekarten in einer frühen Spielphase von den Gegenspielern gestochen werden. Hierzu sollte er nicht Trocks, sondern so oft wie möglich die anderen Farben ausspielen und die Gegenspieler zum Stechen von Figuren zu zwingen. Billige Stiche nimmt er mit hohen Trockkarten, den Mond versucht er aber an den Gstieß abzugeben. In der frühen Spielphase sticht er ausgespielte Trocks hoch ein und spielt dann Farben oder kleine Trocks aus. In der späten Spielphase spielt so oft wie möglich kleine Trocks zu und rechnet damit, dass ein Gegenspieler irgendwann auf eine Farbkarte ausweichen muss, die er selbst noch bedienen kann und andere Spieler stechen müssen oder er sticht niedrig vor und hofft von einem anderen Spieler überstochen zu werden.

Übersicht über die Spielgewinne und Spielverluste

Durch-Ansage:	80 Punkte
Ulti-Ansage:	80 Punkte je angesagtem Ulti
Solo-Ansage:	Spielwert vervierfacht bei Verlust: doppelter Spielwert der Gegner als Minusbetrag
Gegensolo-Ansage:	Spielwert x 2, dann vervierfacht bei Verlust: doppelter Spielwert x 2
Alle Spiele mit dem Blinden:	Spielwert x Schwierigkeit bei Verlust: Spielwert der Gegner x Schwierigkeit, für Vorhand Verlustbetrag verdoppelt Verleugnen: Verlustbetrag verdoppelt, für Vorhand vervierfacht Pagat-Freispielen: Verlust Spielwert 40 x Schwierigkeit
Pascha:	90 Punkte
Bettel:	80 Punkte
Piccolo:	70 Punkte
Duo:	60 Punkte
Trio:	60 Punkte
Quarto:	50 Punkte
Quinto:	60 Punkte
Geregelter Räuber:	40 Minuspunkte, ab 60 Stichpunkten 80 Minuspunkte, Vorhand verliert doppelt
Räuber:	40 Minuspunkte, ab 60 Stichpunkten 80 Punkten, Vorhand verliert doppelt
Drescher:	80 Minuspunkte, Vorhand verdoppelt

Bild 5 Vira

Vira

Vira ist das nationale Kartenspiel von Schweden. Sein Name stammt von „(W)Vira bruk“, einer in der Nähe von Roslags-Kulla in Österåker gelegenen ehemaligen Eisen- und Waffenschmiede, die sich bereits im 17. Jahrhundert am Vira-Fluss ansiedelte und wo das Spiel wahrscheinlich zu Beginn des 19. Jahrhunderts aus den damals viel gespielten Boston-Spiel und dem l' hombre Spiel entwickelt wurde. Das Vira-Spiel vereint Pokerelemente mit einem anspruchsvollen Strategiespiel. Beschrieben wird nachfolgend das aktuelle Göteborg-Vira.

Spielbeschreibung:

Vira ist ein Stich- und Nullspiel, bei dem es darum geht, eine bestimmte angesagte Anzahl von Stichen zu gewinnen oder aber alle Stiche zu verlieren.

Gespielt wird mit drei oder vier Spielern. Bei vier Spielern pausiert immer der Geber.

Im Wege einer Reizung wird entschieden, wer ein Spiel als Spielführer (schw. spelförare) durchführen darf; die anderen Spieler spielen gemeinsam gegen ihn.

Für jedes Spiel gewinnt oder verliert der Spielführer Spielgebühren und gewinnt oder verliert aus der gemeinsamen Spielkasse (schw. pulla) einen oder mehrere Spieleinsätze (schw. betar).

Spielvorbereitung:

Benötigt werden zwei Kartenspiele zu 52 Karten.

Um die Plätze wird durch Kartenziehen gelost. Der Spieler mit der niedrigsten Karte wird erster Geber, es folgen der Spieler in Vorhand (Spieler links vom Geber), Mittelhand (links von der Vorhand) und Hinterhand (links von Mittelhand).

Vorhand mischt das **erste Kartenspiel** und gibt es dem ersten Geber, der es von Hinterhand abheben lässt. Mittelhand mischt zwischenzeitlich das **zweite Kartenspiel** und legt es zur Vorhand, der es im nächsten Spiel austeilen wird.

Die **oberste Karte des zweiten Kartenspiels** wird offen umgedreht und **bestimmt die beste Farbe im Spiel.**

Im nächsten Spiel wird mit dem zweiten Kartenspiel ohne neues Mischen gespielt. Die aufgedeckte Karte wird zuvor in den Kartenstapel gesteckt und das Kartenspiel und vom Spieler rechts vom neuen Geber abgehoben. Die Vorhand des letzten Spiels wird Geber und setzt die Runde aus.

An jeden Spieler werden links herum in Sätzen von dreimal drei und abschließend einmal vier Karten, **insgesamt dreizehn Karten ausgeteilt**; der Rest von dreizehn Karten bildet den Nachziehstapel, der in die Mitte zwischen die Spieler gelegt wird.

Bestimmung der besten und der zweitbesten Farbe:

Die umgedrehte Karte des zweiten Kartenspiels bestimmt die **höchste Farbe (schw. högsta förg)** (Kreuz oder Pik oder Herz oder Karo) im Spiel, **die andere farbgleiche Farbe** (rot oder schwarz) ist die **zweithöchste Farbe (förg)**. Nur diese beiden Farben heißen in der Reizung **„Farbe“ (förg)**, **die anderen verbleibenden Farben heißen Nichtfarbe (oförg) und sind im Rang gleich.** In den folgenden Spielen wird dieser Vorgang mit einer neu aufgedeckten Karte wiederholt.

Beispiel: Herz-König wird aufgedeckt, dann ist für diese Spielrunde die Farbe Herz die höchste Farbe und die Farbe Karo die zweithöchste Farbe, Herz und Karo wären zusammen die „Farbe“, während Kreuz und Pik die „Nichtfarben“ wären.

Die Durchführung der Reizung:

Der Spieler in **Vorhand** (links vom Geber) beginnt die Reizung mit **einem beliebigen Gebot** oder er **passt**.

Sofern **alle drei aktiven Spieler zu Beginn der Reizung passen**, muss der **Spieler in Vorhand** ein beliebiges **Gask-Spiel** (siehe unter Spielarten) **ansagen**. Nach älteren Regeln musste Vorhand in erster Position stets ein Gebot abgeben.

Geboten wird durch die **Ansage der Spielart**.

Als Spielarten gibt es **Stichspiele** und **Null-Spiele**.

Bei den Stichspielen muss eine bestimmte Anzahl von Stichen gewonnen werden, bei den Null-Spielen alle Stiche verloren werden.

Die **Bieltabelle** **nennt** die einzelnen **Spielarten** und benennt bei den Stichspielen die Anzahl der erforderlichen Stiche.

Bei den Gask-Spielen weist der Querstich mit der Zahl 0 darauf hin, dass diese Spiele sowohl als Stich- als auch als Null-Spiele durchgeführt werden können.

Bei den Nullspielen ist in der vierten Spalte angegeben, mit welcher Anzahl Handkarten diese Spiele durchgeführt werden und ob diese Spiele mit offenen oder geschlossenen Karten zu spielen sind.

Die bloße Erklärung „**ich spiele**“ (Gebot = begär) bedeutet das niedrigste Gebot der Bieltabelle.

Es wird links herum der Reihe nach gereizt.

Jeder Spieler gibt der Reihe nach ein Spielgebot ab oder er passt. Ein Gebot kann von dem nachfolgenden Spieler nur durch ein **beliebiges höheres** Spiel überboten werden. Die Spieler können hierbei Spielarten überspringen. Die Spielarten sind in ihrer Rangfolge nach dem Schwierigkeitsgrad und dem Risiko in der **Bieltabelle** aufsteigend geordnet.

Will der nachfolgende Spieler kein höheres Gebot abgeben muss er **passen**.

Vorhand hat als einziger Spieler das Recht, ein von einem anderen Spieler **angesagtes Spiel zu halten**, also das Recht, das gleiche Spiel anzusagen, sofern er noch mitreizen darf. Die anderen Spieler müssen dann ein höheres Spiel ansagen oder passen.

Bei den **Stichspielen mit Kartentausch** (Gebot, 7-Stichspiel, 8-Stichspiel, 9-Stichspiel) und den **Wende-Spielen und Doppel-Wende-Spielen mit sechs bis acht Stichen** muss die **Anzahl der Sti-**

che angesagt werden, ein nachträgliches Erhöhen oder die Ansage eines anderen Spieles nach Abschluss der Reizung ist nicht mehr möglich.

Wird nur die Stichzahl angesagt ohne „Farbe“ kann den Spieler später eine beliebige Farbe (Kreuz, Pik, Herz, Karo) zur Trumpffarbe bestimmen.

Die **Ansage „Farbe“ bedeutet**, mit der zweitbesten oder der besten Farbe der jeweiligen Spielrunde als Trumpffarbe zu spielen. Dies ermöglicht dem Spieler später noch unter beiden auszuwählen.

Bei der Ansage in der **„höchsten Farbe“** besteht später kein Wahlrecht mehr.

Eine Spielansage ohne Farbe kann **bei allen Stichspielen** auf derselben Stichhöhe durch ein **Gebot „in Farbe“** und dieses durch ein **Gebot „in höchster Farbe“** überboten werden.

Wird ein Spieler überboten, verbleibt er in der Reizung und kann, nachdem die anderen Spieler geboten oder gepasst haben, ein höheres Spiel ansagen oder passen.

Gask, Gök, Kauf-Null, Solo oder Solo-Null dürfen ohne Biethöhe angesagt werden und bezeichnen dann das niedrigste mögliche Gebot in dieser Spielart.

Ein Spieler, der gepasst hat, scheidet aus der Reizung aus.

Eine **Ausnahme** ist das **Gebot „Gök“**, (schwedisch von muntergök = Spaßvogel) für das **besondere Reizregel** gelten:

Bei der Ansage eines „Gök“ verpflichtet sich der Ansager, alle Stiche zu verlieren. Jeder Mitspieler darf nach der Ansage eines „Gök 15“ (!) wieder mitreizen, auch wenn er bereits zuvor gepasst hatte (nach den älteren Regeln ist dies nicht zulässig).

Jeder Spieler, der noch nicht gepasst hat, soll über einem "Gök 15" ein höheres Gebot abgeben, außer er hat die Möglichkeit, den Gök-Ansager im späteren Spiel zu einem Stich zu zwingen.

Hierzu muss der Spieler unmittelbar nach dem Spieler der „Gök 15“ ansagt, **zwei „Stichzwänge“**, der nächste Spieler **einen „Stichzwang“** in seinem Blatt haben. Sollten Gegenspieler, die noch **nicht gepasst** und **keinen ausreichenden Stichzwang** im Blatt haben, kein höheres Gebot abgeben und wird das Gök-Spiel vom Gök-Ansager gewonnen, muss jeder dieser Spieler einen Spieleinsatz in die Spielkasse einzahlen.

Ein **Stichzwang** (schw. *låggarð*, Nachzügler) besteht aus einer bis vier niedrigen Karten einer Farbe, von denen der Gök-Spieler eine stechen muss, sofern er die Farbe der ausgespielten Karten stets bedienen muss. Es spielt keine Rolle, wie viele Karten der Spieler in dieser Farbe insgesamt auf der Hand hat.

Stichzwänge sind:

Jede Karte mit dem Wert 2 oder zwei Karten mit den Werten 4-3 in einer Farbe

oder drei Karten mit den Werten 6-5-4, 6-5-3 in einer Farbe (Sechser-Dreier)

oder vier Karten mit den Werten 8-7-6-5, 8-7-6-4, 8-7-6-3, 8-7-5-4, 8-7-5-3 in einer Farbe (Achter-Vierer);

Ende der Reizung:

Der Spieler, der das höchste Spiel geboten hat gewinnt die Reizung, wenn die beiden anderen Spieler passen (Ausnahme Gök, dann zweimal passen).

Alle gebotenen **Solo-Spiele**, alle **Gask- und Gök-Spiele** und alle **Kauf-Misäre-Spiele (köp-misär)** dürfen nach Abschluss der Reizung **in ihrer Spielart** noch beliebig erhöht werden.

Alle anderen Spielarten müssen **in der angesagten Spielart und mit der angesagten Stichzahl und Farbe** gespielt werden.

Spielarten:

A Stichspiele:

Gebot, 7 - Stichspiel, 8 - Stichspiel, 9 - Stichspiel mit Kartentauschen:

Der Spieler verpflichtet sich in der von ihm angesagten Farbe bei der Ansage „ich spiele“ (Gebot) sechs Stiche, sonst die angesagte Stichzahl zu gewinnen.

Nach Abschluss der Reizung muss die Trumpffarbe, mit der gespielt werden soll noch **vor dem Tauschen** genau benannt werden (**Kreuz, Pik, Herz oder Karo**).

Hat der Spieler **ohne Farbe gereizt**, stehen alle Farben offen. Bei einem Gebot **in Farbe** stehen die beiden höchsten Farben, bei einem Gebot **in bester Farbe** nur die höchste Farbe zur Auswahl.

Der Spieler benennt dann die **Anzahl seiner Handkarten**, die er gegen Karten des Nachziehstapels tauschen möchte und legt diese verdeckt ab. Danach zieht er die neuen Karten vom Nachziehstapel und nimmt diese (am besten einzeln) zu seinen Handkarten auf. Ein Spiel, das nur mit **einmaligem Tauschen** durchgeführt wird, nennt sich **einfacher oder erster Kauf (schw. „enkelt“-Spiel)**.

Sollte der Spieler bis dahin die Ansage der Trumpffarbe vergessen haben, darf er dies nachholen, solange er die neuen Karten noch nicht eingesehen hat. Hat er bereits eine oder mehrere Karten besehen, ohne Trumpf angesagt zu haben, verliert er das angesagte Spiel ohne weitere Spieldurchführung in einfacher Höhe. Hat der Spieler zu wenig Karten nachgezogen, kann er diesen Fehler berichtigen, solange noch Karten im Nachziehstapel verblieben sind und kein Gegenspieler bereits Karten aufgenommen hat. Hat der Spieler zu viele Karten nachgezogen, kann er überzählige Karten, die er noch nicht besehen hat, wieder auf den Nachziehstapel zurück legen, andernfalls verliert er sein angesagtes Spiel ohne Spieldurchführung in einfacher Höhe.

Ist der Spieler mit seinen Karten zufrieden **erklärt er: „ich spiele“** und die **Gegenspieler können** nun der Reihe nach ihre Handkarten mit den verbleibenden Karten des Nachziehstapels **tauschen**, sofern nach dem Kartentausch des Ansagers noch Karten im Nachziehstapel verblieben sind. Zunächst darf der Spieler links vom Alleinspieler, danach der dritte Spieler noch verbliebene Karten des Nachziehstapels mit seinen Handkarten tauschen. Hierfür gelten - mit Ausnahme der Trumpfansage - die gleichen Regeln, wie für den Spielansager. Eine Verständigung zwischen den Gegenspielern über den Kartentausch ist nicht erlaubt.

Ist der Spieler mit seinen Karten nicht zufrieden, kann er **das Spiel aufgeben (Spielaufgabe)** oder eine **zweite Kaufrunde (wiederholter Kauf = schw. „omköp“)** durchführen.

Spielaufgabe: Erklärt der Spieler die Spielaufgabe, werden die Karten aller Spieler zusammengeworfen und der zweite Kartensatz vom nächsten Geber für das nächste Spiel ausgeteilt. Der Spieler verliert die Spielgebühren und den einfachen Spieleinsatz für das angesagte Spiel.

Wiederholter Kauf (omköp):

Ist der Spieler mit seinen aufgedeckten Karten nicht zufrieden, kann er ein zweites Mal Karten tauschen.

Entschließt sich der Spieler **zum wiederholten Kauf (omköp)**, zahlt er die Spielgebühren für das angesagte Spiel an die Mitspieler, muss aber keinen Spieleinsatz in die Kasse einzahlen.

Für den **wiederholten Kauf** gelten die gleichen Regeln wie beim ersten Tausch. Der Spieler **kann** vor der Ablage der zu tauschenden Karten eine **neue** Trumpffarbe bestimmen. Nennt er **keine** neue Farbe, gilt die alte Farbe weiter als die angesagte Trumpffarbe. Die Gegenspieler dürfen erst tauschen, wenn der Spieler zum zweiten Mal getauscht hat und danach erklärt, dass er das Spiel durchführen möchte. Der Spieler kann auch nach dem Zweitkauf das Spiel mit einfachen Verlust aufgeben (**Spielaufgabe**), aber nur zum **erhöhten Betrag des omköp-Spiels**.

Einfach-Wende, Doppel-Wende, Dreifach- bis Sechsfach-Wende:

Bei der **einfachen Wende** (schw. **Turnè** von franz. **tourné** = **wenden**) und der **doppelten Wende** (schw. **Vingel**) können **Stichzahlen von sechs bis acht** angesagt werden.

Bei der **Dreifach-Wende** (schw. **Tringel**) müssen stets **neun Stiche**, bei der **Vierfach-Wende** (schw. **Kvadruppel**) **zehn Stiche**, bei der **Fünffach-Wende** (schw. **Pingel**) **elf Stiche** und bei der **Sechsfach-Wende** (schw. **Karusell**) **zwölf Stiche** erzielt werden.

Bei allen Wendespielen wird, je nach Ansage als einfache, doppelte, dreifach vierfache, fünffache oder sechsfache Wende, **eine, zwei, drei, vier, fünf oder sechs Karten offen aufgelegt**. Der ansagende Spieler hat bei allen Mehrfach-Wende-Spielen das Recht, den Nachziehstapel zuvor zu mischen und von seinem rechten Gegenspieler abheben zu lassen.

Bei der **einfachen Wende** entscheidet die **aufgedeckte Karte** des Nachziehstapels, bei den Mehrfach-Wende-Spielen **eine beliebige der aufgedeckten Karten** nach Wahl des Alleinspielers, welche Farbe (**Kreuz, Pik, Herz oder Karo**) die Trumpffarbe sein soll.

Hat der Spieler in der Reizung in „**Farbe**“ oder mit „**höchster Farbe**“ gereizt, muss die aufgedeckte Karte diese Farben aufweisen, sonst hat der Spieler das Spiel einfach verloren (omköp ist möglich).

Der Spieler benennt zunächst die Trumpffarbe und nennt danach die Anzahl Karten, die er tauschen möchte. Der Spieler **muss mindestens so viele Karten tauschen, wie aufgedeckt wurden**.

Nach der verdeckten Ablage der Karten, die getauscht werden sollen, **muss der Spieler zunächst alle offen aufgedeckten Karten aufnehmen** und nur sofern eine darüber hinaus gehende Kartenanzahl getauscht werden soll, nimmt er weitere Karten vom verdeckten Nachziehstapel auf.

Beispiel: Der Spielführer hat Doppel-Wende 6 ohne Farbe angesagt. Er deckt den Karo-König und den Kreuz-Buben auf. Der Spieler kann nur aussuchen, ob er mit Karo oder Kreuz als Trumpffarbe spielen

will; dies sagt er an. Danach entschließt sich der Spieler fünf Karten zu tauschen. Er legt hierzu zunächst die zu tauschenden fünf Karten ab und nimmt dann zunächst zwingend den Karo-König und den Kreuz-Buben auf.

Es verbleiben drei zu tauschende Karten, die der Spieler vom Nachziehstapel zieht.

Ist der Spieler mit seinen Karten zufrieden und will spielen, können nun die Gegenspieler der Reihe nach ihre Handkarten mit den verbleibenden Karten des Nachziehstapels tauschen.

Ist der Spieler mit seinen Karten nicht zufrieden hat er die Wahl, **das Spiel aufzugeben (Spielaufgabe)** oder eine **zweite Kaufrunde (omköp)** durchführen.

Spielaufgabe: Erklärt der Spieler die Spielaufgabe, werden die Karten aller Spieler zusammengeworfen und der zweite Kartensatz für das nächste Spiel ausgeteilt. Der Spieler verliert die Spielgebühren und den einfachen Spieleinsatz für das angesagte Spiel.

Wiederholter Kauf (omköp):

Ist der Spieler mit seinen aufgedeckten Karten nicht zufrieden, hat er die Wahl, ob er das Spiel zum Spieleinsatz eines einfachen Verlustes und den Spielgebühren als verloren aufgibt oder erneut Karten tauscht. Entschließt sich der Spieler zum wiederholten Kauf, zahlt er die Spielgebühren an die Mitspieler aus, muss aber keinen Spieleinsatz in die Kasse einzahlen.

Tauscht der Spieler erneut, gelten die gleichen Regeln wie beim ersten Tausch.

Im Nachziehstapel muss aber mindestens **eine Karte mehr befinden, als offen aufgelegt werden müssen**, andernfalls ist ein wiederholter Kauf nicht mehr zulässig (bei der einfachen Wende zwei Karten, bei der doppelten Wende drei Karten u.s.w.).

Die zunächst angesagte Trumpffarbe ist aufgehoben.

Die neue Trumpfansage muss aus den Farben der neu aufgedeckten Karten erfolgen.

Die Gegenspieler dürfen erst tauschen, wenn der Spieler zum zweiten Mal getauscht hat und danach erklärt, dass er das Spiel durchführen möchte.

Der Spieler kann nach dem wiederholten Kauf das Spiel nach dem einfachen, aber erhöhten Verlustbetrag des **omköp-Spiels** aufgeben (**Spielaufgabe**).

Aufnahme-Spiele mit 0/1/2/3/4/5/6 mitgenommenen Karten (Gask-Spiele)

Der Spielführer entscheidet sich dafür, den gesamten Nachziehstapel aufzunehmen.

Zusätzlich sagt er eine Anzahl von null bis sechs seiner Handkarten an, die er auf der Hand behalten will und legt den Rest seiner Handkarten ab. Der Spieler hat danach dreizehn bis neunzehn Handkarten.

Alle über dreizehn Karten hinaus gehenden Karten muss er ablegen, hat aber hierbei die freie Auswahl. Der Spieler hat zuvor einmalig das Recht, seine zuvor abgelegten Karten nochmals zu besehen, sofern er hierzu seine neuen Handkarten getrennt ablegt und erst nach dem Zurücklegen der abgelegten Karten wieder aufnimmt.

Erst danach muss er eine **Trumpffarbe benennen**.

Hat er in der Reizung zuvor „Farbe“ oder „beste Farbe“ geboten hat, muss er diese ansagen. Hat der ansagende Spieler keine „Farbe“ geboten, kann er auch statt eines Stich-Spiels auch ein Gask-Null-Spiel ansagen (siehe Gask-Null-Spiele).

Der ansagende Spieler kann sein Gebot innerhalb der Gask-Spiele nach der Reizung und vor der Kartenaufnahme beliebig erhöhen.

Die zu **erzielende Stichzahl** ist festgelegt und ist **abhängig** von der **Anzahl der mitgenommenen Karten**. Sie beträgt sieben Stiche bei keiner mitgenommenen Handkarte und erhöht sich je mitgenommener Karte um einen weiteren Stich. Für sechs mitgenommene Karten müssen aber nur zwölf Stiche erzielt werden. Gask 5 und Gask 6 sind in der Rangfolge aus Gründen des Schwierigkeitsgrades bewusst vertauscht.

Da alle Karten des Nachziehstapels verbraucht werden, findet kein Tauschen statt.

Der Spieler kann das Spiel zum einfachen Verlustbetrag aufgeben (Spielaufgabe).

Aufnahmespiel mit 13 mitgenommenen Karten (Vira)

Der Spielführer entscheidet sich dafür, den gesamten Nachziehstapel auf die Hand aufzunehmen. Er hat dann 26 Karten auf der Hand und legt, nachdem er alle Karten besehen hat, dreizehn beliebige Karten davon wieder ab. Er verpflichtet sich, alle dreizehn Stiche zu gewinnen.

Erst danach muss er eine Trumpffarbe angeben.

Da alle Karten des Nachziehstapels verbraucht werden, findet kein Tauschen statt.

Der Spieler kann das Spiel zum einfachen Verlustbetrag aufgeben (**Spielaufgabe**).

Solo-Stichspiel mit 6-13 Stichen

Der Spielführer verzichtet auf einen Tausch mit Karten des Nachziehstapels.

Er benennt die Trumpffarbe und bestimmt die Anzahl der Stiche, die er gewinnen will, die jedoch mindestens die angesagte Biethöhe erreichen muss. Hat er in der Reizung „Farbe“ oder „beste Farbe“ geboten, muss er eine der „Farben“ bzw. die „beste Farbe“ ansagen.

Anschließend können die Gegenspieler nach den üblichen Regeln ihre Handkarten mit dem Nachziehstapel tauschen.

Der Spieler darf das Spiel **nur kodilj (mit dem höchsten Verlustbetrag)** aufgeben.

B Nullspiele

Kauf-Null mit 1 bis 6 getauschten Karten

Der Spielführer verpflichtet sich durch seine Spielansage alle Stiche zu verlieren. Er benennt die Anzahl der Karten von eins bis sechs, die

er mit den Karten des Nachziehstapels tauschen möchte. Der Tausch verläuft nach den üblichen Regeln. Auch die Gegenspieler dürfen danach tauschen.

Reduzierte Anzahl der Handkarten:

Alle Kauf-Nullspiele dürfen mit einer geringeren Anzahl als dreizehn Handkarten gespielt werden

Der Spieler darf bei einem Tausch von nur **einer Karte** mit **elf Handkarten**, bei einem **Tausch von zwei bis sechs Handkarten** mit **zwölf Handkarten** spielen. Er legt hierfür die überzähligen Handkarten **zusätzlich** ab. Dies darf bis zum Ausspiel des ersten Stiches erfolgen, danach muss der Spielansager mit dreizehn Karten spielen. Das Spiel verkürzt sich durch die Kartenablage auf elf bzw. zwölf Stiche. Hat der Spielansager **alle vier Asse auf der Hand**, darf er dies ansagen und dadurch werden die Asse zu den niedrigsten Karten unterhalb der Zweien bestimmt.

Bei allen Null-Spielen wird ohne Trumpffarbe gespielt.

Wiederholter Kauf (omköp):

Ist der Spieler mit seinen aufgenommenen Karten nicht zufrieden, kann er den Tauschvorgang wiederholen. Er muss **die gleiche Anzahl Karten** tauschen, wie beim ersten Tausch. Im Übrigen gelten die gleichen Regeln wie bei den Stichspielen.

Der Spieler kann nach dem wiederholten das Spiel zum einfachen Verlustbetrag des omköp-Spiels aufgeben (**Spielaufgabe**).

Aufnahme-Null mit 0 bis 4 mitgenommenen Karten (Gask-Spiele)

Der Spielführer entscheidet sich dafür, den gesamten Nachziehstapel aufzunehmen.

Zusätzlich sagt er an, welche Anzahl seiner Handkarten von null bis vier er behalten will und legt den Rest seiner Handkarten ab.

Auch hier kann der Spieler vor der Kartenaufnahme sein Gebot innerhalb der Gask-Spiele erhöhen. Sagt er aber die Mitnahme von fünf oder sechs Karten an, muss er ein Stichspiel durchführen.

Hat der Spieler die Anzahl der mitgenommenen Karten während der Reizung nicht angesagt oder keine Zahl über vier genannt, hat er **ein Wahlrecht**, ob er ein Stichspiel nach den Regeln der Gask-Stichspiele oder ein Gask-Null-Spiel ansagen möchte. Je nach Anzahl der mitgenommenen Karten darf der Spieler mit einer verminderten Kartenzahl spielen (siehe Tabelle).

Bei einem Verzicht auf eine Kartenmitnahme darf er zwei Karten ablegen, bei einer abgelegten Karte eine Karte ablegen.

Bei zwei mitgenommenen Karten muss er mit allen Karten spielen. Bei drei oder vier mitgenommenen Karten darf er eine Karte ablegen, muss aber noch vor dem ersten Ausspiel alle seine Handkarten offen auflegen und das Spiel mit offenen Karten durchführen. Die Gegenspieler spielen stets mit verdeckten Karten und dürfen sich nicht über die Spieldurchführung verständigen.

Hat der Spielführer alle vier Asse auf der Hand, darf er dies ansagen und dadurch werden die Asse zu den niedrigsten Karten unterhalb der Zweien bestimmt. Bei allen Null-Spielen wird ohne Trumpffarbe gespielt.

Der Spieler kann nach der Kartenaufnahme das Spiel zum einfachen Verlustbetrag aufgeben (**Spielaufgabe**).

Aufnahme-Null mit 13 mitgenommenen Karten (Gök 15 und 20)

Der Spielführer entscheidet sich dafür, den gesamten Nachziehstapel zu seinen Handkarten aufzunehmen. Er hat dann zunächst 26 Karten auf der Hand. Vor der Aufnahme des Nachziehstapels hat der Spieler die Möglichkeit einen Gök 20 anzusagen. Diese Ansage ist nur vor der Aufnahme des Nachziehstapels möglich, danach wird stets Gök 15 gespielt, außer die Reizhöhe erfordert zwingend die Ansage eines Gök 20, der dann auch ohne Benennung als angesagt gilt.

Der Spieler legt, nachdem er alle Karten besehen hat, **beim Gök 15 elf beliebige Karten ab** und spielt mit **fünfzehn Handkarten**. Er ver-

pflichtet sich alle dreizehn Stiche zu verlieren. Weil die Gegenspieler nur dreizehn Karten auf der Hand halten, ist die Spieldurchführung auf dreizehn Stiche beschränkt.

Beim **Gök 20** legt der Spieler **sechs beliebige Karten ab** und spielt mit **zwanzig Handkarten**. Auch hier ist die Spieldurchführung auf dreizehn Stiche beschränkt.

Da alle Karten des Nachziehstapels verbraucht werden, findet kein Tauschen statt.

Der Spieler legt noch **vor dem ersten Ausspiel alle seine Handkarte offen aus** und die gesamte Spieldurchführung erfolgt mit offenen Karten. Die Gegenspieler spielen mit verdeckten Karten und dürfen sich nicht über die Spieldurchführung verständigen.

Es wird ohne Trumpffarbe gespielt.

Der Spieler kann nach der Kartenaufnahme das Spiel zum einfachen Verlustbetrag aufgeben (**Spielaufgabe**).

Solo-Null mit 0 (grande = groß) oder 1 (petite = klein) abgelegten Karte (schw. misär)

Der Spielführer verzichtet auf einen Tausch mit Karten des Nachziehstapels. Er verpflichtet sich alle Stiche zu verlieren. Die Gegenspieler dürfen nach den üblichen Regeln tauschen.

Der Spieler, der während der Reizung nur Solo-Null (schw. misär von franz. misere = Armut) ansagt, ohne eine bestimmte Spielart näher zu nennen, kann ein beliebiges Solo-Null-Spiel ansagen, außer die Biethöhe erfordert zwingend die Ansage einer bestimmten Mindestbiethöhe, diese gilt dann stillschweigend als angesagt.

Der Spieler, der ein bestimmtes Solo-Null-Spiel ansagt, kann nach Abschluss der Reizung noch seine Ansage innerhalb der Solo-Null-Spiele steigern.

Der Spielansager hat bei der Ansage eines **kleinen Solo-Nulls** die Möglichkeit eine seiner dreizehn Handkarten abzulegen, die Spiel-

durchführung ist dann auf zwölf Stiche beschränkt und erfolgt mit verdeckten Karten.

Bei der Ansage eines **kleinen Solo-Nulls ouvert** legt der Spieler **eine** seiner Handkarten ab und muss nach dem Kartentausch der Gegenspieler, aber noch vor dem ersten Ausspiel seine Handkarten offen auslegen. Auch die gesamte Spieldurchführung erfolgt offen.

Bei der Ansage eines **kleinen Solo-Null ouvert royal** muss der Spielansager seine Handkarten bereits vor dem Tauschen der Gegenspieler offen auslegen und die Gegenspieler dürfen sich über ihre Karten und die Art und Weise des Kartentausches und der Spieldurchführung während des gesamten Spiels unterhalten und abstimmen. Sie dürfen aber keine Karten untereinander tauschen.

Bei der Ansage eines **großen Solo-Null**, eines **großen Solo-Null ouvert** und eines **großen Solo-Null ouvert royal** darf der Spieler keine Karte ablegen, diese spielen sich sonst wie die kleinen Solo-Null-Spiele.

Hat der Spielansager **alle vier Asse auf der Hand**, darf er dies ansagen und dadurch werden die Asse zu den niedrigsten Karten unterhalb der Zweien bestimmt. Bei allen Null-Spielen wird ohne Trumpffarbe gespielt.

Der Spieler kann das Spiel **nur kodilj** aufgeben (**höchster Verlustbetrag**).

Spieldurchführung, Spielgewinn und Spielverlust:

Der Spieler in **Vorhand** spielt stets als erster aus, danach der Spieler, der den letzten Stich gewonnen hat.

Das Spiel verläuft links herum. Die ausgespielte Farbe muss bedient werden, also eine Karte gleicher Farbe (Kreuz oder Pik oder Herz oder Karo) zum Stich gegeben werden. Wer die ausgespielte Farbe nicht bedienen kann, muss eine Karte anderer Farbe abwerfen oder mit einer Karte der Trumpffarbe stechen.

Der Stich wird von dem Spieler gewonnen, der in der ausgespielten Farbe die höchste Karte gespielt hat oder sofern getrumpft wurde, mit dem höchsten Trumpf gestochen hat. Die Rangfolge der Karten ist: Ass, K, D, B, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Bei den Null-Spielen gibt es keine Trumpffarbe. Der Alleinspieler mit vier Assen im Blatt kann diese in allen Null-Spielen melden und dadurch werden die Assen zu den niedrigsten Karten bestimmt.

Nach dem Erreichen der erforderlichen Stichzahl wird das Spiel abgebrochen. Bei den hohen Wendespielen muss im omköp-Spiel wegen der dort **möglichen Überstiche** bis zum dreizehnten Stich gespielt werden.

Erzielt der Spielansager in Stichspielen **einen Stich weniger**, als angesagt hat, **verliert** er sein Spiel **einfach**, bei **zwei oder mehr Stichen weniger**, **verliert** er sein Spiel **doppelt (kodilj)**. Haben die Ggenspieler so viele Stiche erzielt, dass der Alleinspieler bereits kodilj verloren hat, wird das Spiel ebenfalls abgebrochen.

Bei den Misäre-Spielen wird das Spiel über alle Stiche gespielt, außer der Alleinspieler musste bereits **zwei Stiche** gewinnen, wodurch er doppelt (**kodilj**) verliert und das Spiel abgebrochen werden kann.

Sind die Karten des Alleinspielers so stark, dass er ohne Zweifel sein Spiel gewinnt, kann er seine Karten aufdecken und die Gegenspieler zur **Aufgabe auffordern**.

Dies kann bereits nach dem Kartentausch des Alleinspielers erfolgen. Diese können den Gewinn anerkennen oder den Gewinn anzweifeln (ein Gegenspieler genügt), im letzteren Fall wird das Spiel normal fortgeführt, der Alleinspieler nimmt seine Karten wieder auf.

Abrechnung von Spielgewinn und Spielverlust:

Zu unterscheiden sind die **Spielgebühren** und die **Spieleinsätze**.

Die **Spielgebühren** werden in pinnar = Stöcke, Stifte (Singular: pinne = Stock, Stift) abgerechnet. **Acht pinnar** ergeben **einen** Spieleinsatz (**betar**, von franz. bete = Strafe).

Spielgebühren:

Für jedes Spiel gibt es eine Spielgebühr, die in der Bieltabelle neben den einzelnen Spielarten angegeben wird. Die Spielgebühren werden in pinnar gerechnet und können einen Wert von 0 bis 256 haben. Für Stichspiele können die Gebühren in der **zweitbesten Farbe (2. Farbe)** höher ausfallen, als bei einem Spiel in Nichtfarbe, bei einem Stichspiel in **der besten Farbe (1. Farbe)** ist dies stets der Fall.

Gewinnt der Spieler, kann er von jedem Gegenspieler und vom aussetzenden vierten Spieler die Spielgebühren einfordern. Gibt er das Spiel auf oder verliert er sein Spiel oder entscheidet er sich für einen Nachkauf, muss er die Spielgebühren an alle anderen Spieler, auch den aussetzenden vierten Spieler entrichten.

Spieleinsätze:

Spieleinsätze (**betar**) werden von allen Spielern in eine Kasse eingezahlt.

Ursprünglich wurde das Spiel noch mit Spielchips gespielt, bei einer Abrechnung auf Papier ist von einer imaginären Kasse (**pulla**) auszugehen.

Zu Beginn des Spiels leisten alle drei oder vier Spieler einen **Grundeinsatz** in diese Kasse, der **stambetar** genannt wird. Gewinnt ein Spieler einen oder mehrere Spieleinsätze, werden diese aus der Kasse entnommen. Ist die imaginäre Kasse durch Entnahmen leer geworden, müssen alle drei oder vier Spieler wieder einen Grundeinsatz einzahlen.

Alle Stichspiele unterscheiden zwischen den Spielen nach dem **ersten Kartentausch (enkelt-Spiel)** und Spielen nach dem **wiederholten Kauf (omköp)**.

Bei den meisten Stichspielen kann ein Spieleinsatz oder mehrere Spieleinsätze nur durch den sogenannten **Heimgang** (schw. **hemgang**)

im enkelt-Spiel gewonnen werden. Bei den riskanten höheren Wendspielen können auch beim **omköp** noch einer oder mehrere Spieleinsätze gewonnen werden.

Erfüllt der Spielansager sein Spiel nach **dem ersten Kartentausch** mindestens in Höhe der angesagten Stichzahl (**hemgang im enkelt-Spiel**), gewinnt er einen **einfachen Spieleinsatz** und die **Gebühren des Spiels**.

Verliert er das Spiel mit einem Stich zu wenig, verliert er das Spiel in einfacher Höhe (**bete**) und die Spielgebühren. Verliert er mit mehr als einen Stich unter der angesagten Stichzahl, hat der Spieler (**kodilj von** altfranz. codille = doppelt) verloren und zahlt zwei oder mehr betar und die Spielgebühren.

Erfüllt der Spielansager sein Spiel nach dem **zweiten Kartentausch (omköp-Spiel)** mindestens in Höhe der angesagten Stichzahl (**hemgang**), gewinnt oder verliert der Alleinspieler **in der Regel nichts (Ausnahmen siehe Tabelle)**.

Der Zweck eines **wiederholten Kaufs (omköp)** liegt deshalb meistens darin, einen einfachen oder sogar doppelten Verlust (kodilj) zu vermeiden. Die Gefahr des Nachkaufes wiederum liegt in den sehr hohen Spieleinsätzen, die bei einem Verlust des Spieles nach einem zweiten Kartentausch in die Kasse einzuzahlen sind. Deshalb kann es bei sehr schlechten Karten Sinn machen, das Spiel bereits nach dem ersten Kartentausch zum Preis eines einfachen Verlustes aufzugeben. Für die Spiele ohne Kartentauschen gibt es feste Beträge für den Gewinn und Verlust von Spieleinsätzen.

Bei allen Nullspielen bedeutet null Stiche den heimgang, während ein Stich das Spiel einfach verliert und zwei oder mehr erzielte Stiche in Höhe des „**kodilj**“ verlieren (siehe Tabelle).

Gewinn und Verlust von Spieleinsätzen (schw. betar):

Der Gewinn und Verlust der einzelnen Spiele findet sich in **der zweiten Tabelle**.

Als **normale Spiele** gelten alle Spiele, die im enkelt-Spiel beim Heimgang einen Spieleinsatz (betar) gewinnen und im Verlustfall einen Spieleinsatz (einfach) verlieren, im Falle eines kodilj zwei Spieleinsätze verlieren.

Alle Zahlen beziehen sich auf die **Anzahl der Spieleinsätze**. Die **erste Zahl** der Tabelle gibt den **Gewinn des enkelt-Spiels durch Heimgang** wieder.

Die zweite Zahl benennt den einfachen Verlust des enkelt-Spiels.

Die dritte **Zahl** benennt den Verlust **bei kodilj des enkelt-Spiels**.

Die **vierte Zahl** ist der **Betrag** beim **Heimgang des omköp-Spiels**. Diese Zahl liegt zwischen -1 über 0 bis + 8 (auch ein gewonnener omköp beim Vingel 6 und 7 muss mit -1 bezahlt werden, vermeidet aber einen Verlust von -2 bei sofortiger Aufgabe).

Die **Zahl nach dem Querstrich** ist beim **gewonnenen omköp-Spiel** der **Betrag** für **Überstiche**. Bei den höheren Wende-Spielen wird für jeden erzielten Überstich, der über der Zahl der zu erzielenden Stiche liegt, zusätzliche Spieleinsätze bezahlt.

Die **fünfte Zahl** gibt den **einfachen Verlust** beim **omköp-Spiel** an.

Die **sechste Zahl** nennt den **Verlust bei kodilj des omköp-Spiels**.

Aufschreiben der Spielergebnisse:

Sofern man um Geld spielt, muss vorher ausgemacht werden, welchen **Geldwert ein „pinnar“** haben soll.

Für jeden Spieler werden bei der Papierabrechnung zwei Spalten auf einem gemeinsamen Papier angelegt. Ein Spieler übernimmt die Buchführung.

In die **linke Spalte** jedes einzelnen Spielers werden die **Spielgebühren (betar)** eingetragen, die dieser Spieler durch ein von ihm gespieltes Spiel gewinnt oder verliert. Bei der Schlussabrechnung lässt sich

der Spieler mit den höchsten Betrag von allen anderen Spielern die Differenz zu deren Beträgen auszahlen, dann folgt der Spieler mit dem zweithöchsten Betrag gegenüber den anderen verbliebenen Spielern u.s.w. gleich hohe Beträge heben sich gegenseitig auf.

In der **rechten Spalte** jedes einzelnen Spielers werden die **Spieleinsätze** eingetragen, die dieser Spieler zu Spielbeginn, im Falle einer Nachzahlung und bei Spielverlusten in die Kasse einbezahlt sowie die Spielgewinne, die der Spieler bei einem Spielgewinn der Kasse entnimmt.

Alle Einzahlungen sind negative Beträge und alle Entnahmen sind positive Beträge.

Zu Beginn des Spieles wird bei jedem Spieler wegen des einzuzahlenden **Grundeinsatzes (schw. stambetar)** ein Betrag von -1 eingetragen.

Alle zukünftigen Gewinne oder Verluste werden für jeden Spieler sofort verrechnet, sodass jederzeit der Spielstand für jeden Spieler ersichtlich ist. Dies kann ein negativer oder positiver Betrag sein.

Die Summe der positiven Beträge aller Spieler zusammen darf die Summe der negativen Beträge aller Spieler nicht überschreiten.

Tritt dieser Fall ein, löst dies eine Nachzahlung durch alle vier Spieler gleichzeitig aus, auch durch den Spieler, der gerade gewonnen hat. Die Nachzahlung beträgt einen Spieleinsatz, sollte dies nicht ausreichen, zwei Spieleinsätze. Die Nachzahlung wird als Negativbetrag bei den einzelnen Spielern verrechnet.

Bei der **Schlussabrechnung** lässt sich der Spieler mit dem höchsten oder bei Gleichständen ein beliebiger dieser Spieler mit einem positiven Betrag von einem oder mehreren Spielern mit negativem Betrag seine positiven Spieleinsätze bis auf Null ausbezahlen, bei den auszahlenden Spielern vermindert sich dadurch deren Verlustbetrag oder beträgt anschließend auch Null. Dann verfahren die anderen Spieler mit positiven Beträgen genauso. Es ist egal, welcher Spieler mit negativem Betrag einen anderen Spieler mit positivem Betrag ausbezahlt.

Bleiben anschließend noch Negativbeträge bei Spielern übrig, werden diese an alle Spieler (auch an diejenigen mit Negativbeträgen) gleichmäßig aufgeteilt (dies ist der imaginäre Rest von Spielchips, der noch in der Kasse liegt).

Hierzu werden die Spieleinsätze in pinnar umgerechnet und durch vier (oder drei) geteilt. Der Spieler mit einem Negativbetrag zahlt die anderen Spieler aus. Haben mehrere Spieler einen Negativbetrag wird für jeden Spieler mit Negativbetrag gesondert abgerechnet. Beim Spiel zu Dritt treten Kommabrüche auf, deshalb muss auf die nächste Zehner oder Fünfer-Zahl nach den üblichen Regeln auf- oder abgerundet werden.

Beispiel: Spieler A +8, Spieler B +4, Spieler C -16, Spieler D -2

Spieler A lässt sich von D zwei Spieleinsätze auszahlen (16 pinnar) und von C sechs Spieleinsätze (48 pinnar),

Zwischenergebnis Spieler A = 0 , Spieler B + 4, Spieler C -10; Spieler D = 0

Spieler B lässt sich danach von C vier Spieleinsätze auszahlen.

Zwischenergebnis:

Spieler A = 0, Spieler B = 0, Spieler C -6, Spieler D = 0

Der Rest von sechs negativen Spieleinsätzen bei C wird in pinnar umgerechnet und durch vier geteilt, also $6 \times 8 = 48 : 4 = 12$ pinnar.

Die Spieler A, B und D erhalten von C noch 12 pinnar ausbezahlt.

Damit ist die Kasse leer und das Spiel beendet.

Spieltaktik:

A. Stichspiele:

Bei **allen Solo-Spielen** muss der Spieler die erforderlichen Stiche mit hoher Wahrscheinlichkeit aus seinen Handkarten erzielen können, hierfür sollten bis auf einen Stich alle erforderlichen Stiche sicher sein. Der Alleinspieler muss bei der Bewertung seiner Stiche damit rechnen, dass zumindest ein Gegenspieler nach dem Tauschen eine Trumpflänge von mindesten fünf Karten besitzt, kleine Trümpfe beim Alleinspieler können somit erst ab einer Länge von sechs Karten in

der Trumpffarbe als wahrscheinliche Stiche zählen. Erst ab einer Länge von sieben Karten kann der Alleinspieler sicher damit rechnen, dass er mit kleinen Trumpfkarten Längestiche erzielt. Sobald der Alleinspieler wiederholt Trümpfe ausspielt, fallen dann die Trümpfe bei den Gegenspielern mit hoher Wahrscheinlichkeit aus.

Sonst gelten in der Trumpffarbe nur geschlossene Figurenfolgen als sichere Stiche, für jede fehlende Figur (Ass, König, Dame, Bube, 10er) muss ein Stich abgezogen werden.

In den Nebenfarben gelten Ass-König-Dame als drei Stiche, Ass-König als zwei Stiche, König-Dame-Bube als zwei Stiche, König-Dame als ein Stich. Als „halbe Stiche“ gelten in den Nebenfarben ein einzelner König mit nur kleinen Karten in dieser Farbe und eine Dame in Verbindung mit dem Ass. Unsichere Stiche sind auch alle anderen Kartenfolgen, bei denen der Alleinspieler einen Stich mehr erzielt, sofern ein Gegenspieler die Farbe anspielt und sein Partner mit einer hohen Karte einsticht, wie König-Dame-Bube oder König-Dame. Auch andere Kartenkombinationen versprechen einen weiteren Stich, etwa Ass-Bube-10er-9er oder König-Bube-10er oder Dame-Bube-10er.

Bei den **Stichspielen mit Kartentauschen** ist eine Blattbewertung in Hinblick auf mögliche Verbesserungen durch das Kartentauschen vorzunehmen. Eine vor dem Kartentauschen spielbare Farbe besteht aus mindestens fünf Karten mit zwei der drei Topfiguren (Ass, König oder Dame) an der Spitze.

Bei der **einfachen Wende** muss man sich mit einer Farblänge von vier Karten zufrieden geben, da man mindestens drei Farben in Hinblick auf die zufällige Trumpfbestimmung halten muss. Alle Viererfarben sollten beim Wendespiel mindestens zwei der drei Topfiguren aufweisen.

Doppel-Wendespiele und **Dreifach-Wendespiele** sollten aus zwei starken Farben mit mindestens zwei Topfiguren in beiden Farben und aus weiteren hohen anschließenden Karten bestehen, beim Vingel aus einer weiteren, beim Tringel aus zwei weiteren Figuren (Ass, König, Dame, Bube, 10er, 9er).

Der Tringel kann auch mit einer langen geschlossenen Farbe riskiert werden, bei nur drei aufgedeckten Karten besteht aber das Risiko, die gewünschte Farbe nicht zu finden.

Die Vierfach-Wende (Kvadrupel) ist von der Kartenhand her bereits kritisch, da möglicherweise vier schlechte Karten aufgenommen, aber unbedingt zehn Stiche erzielt werden müssen. Hier sollte, wie bei der Fünfach-Wende und Sechsfach-Wende auch, auf eine einzige lange geschlossene Farbe gesetzt und in den Nebenfarben nur Asse und die Kombination Ass-König gehalten werden. Die Vielzahl der aufgenommenen Karten ermöglicht es bei den hohen Wendespielen die gewünschte Farbe fast immer ansagen zu können., Im Übrigen zählen Tringel, Kvadrupel, Pingel und Karussell zu den - sehr riskanten - Hazardspielen.

Die Gask-Spiele können nur aus dem Bietverhalten der Gegenspieler heraus beurteilt werden. Sofern die ersten beiden Spieler passen, kann Hinterhand, der auch ein ganz schwaches Blatt hat, das Spiel riskieren. Reizt nur ein Spieler aktiv mit, ist der Gewinn eines Gask-Spiels bereits unwahrscheinlich. Aus taktischen Gründen kann es aber sinnvoll sein, das angesagte Spiel eines Mitspielers mit einem Gask-Spiel abzureizen.

Das Vira-Spiel mit Aufnahme aller dreizehn Karten kann dann riskiert werden, wenn der Alleinspieler zwei starke Farben mit zusammen acht Stichen besitzt, wie zwei Fünfer-Farben mit Ass-König-Dame an der Spitze. Zwei langen Farben mit lediglich Ass-König an der Spitze sind bereits sehr riskant. Ziel der Kartenaufnahme muss es sein, möglichst mit den zwei Farben alle Stiche zu erzielen. Selten sind Vira-Ansagen mit nur einer langen Farbe in den Handkarten sicher spielbar. Lediglich bei einer Farbe mit sieben Karten und Ass-König-Dame an der Spitze kann ein eine Vira-Ansage riskiert werden. In den Nebenfarben sind hier nur Asse und Ass-König sinnvoll.

Bei **allen Stichspielen mit sechs bis neun angesagten Stichen und Kartentausch** sind die **möglichen Stiche** zunächst nach den Handkarten zu beurteilen.

Bei den Stichspielen mit Kartentausch zählen in der Trumpffarbe - unter der Voraussetzung, dass man durch den späteren Kartentausch die

Farblänge insgesamt auf mindestens sechs Karten verlängern kann - jede vierte Karte und höhere Karte mit einem Stich. Sonst zählt in jeder Farben Ass-König-Dame = drei Stiche, Ass-König = zwei Stiche, Ass-Dame-Bube = zwei Stiche, König-Dame-Bube = zwei Stiche; König-Dame = ein Stich.

Als „halbe Stiche“ gelten in den Nebenfalten ein König mit einer kleinen Karte und eine Dame in Verbindung mit dem Ass sowie alle Kartenfolgen, bei denen der Alleinspieler einen Stich mehr erzielen kann, wenn die Gegenspieler die Farbe ausspielen, wie König-Dame-Bube oder König-Dame.

Die Handkarten sollten minimal zwei Stiche weniger, als angesagt wurden, ermöglichen.

Durch einen **Kartentausch von fünf bis sieben Karten** kann durchschnittlich mit einer Blattverbesserung von zwei bis vier Stichen gerechnet werden (ein Stich pro drei Karten). Mit einer Verlängerung der Trumpffarbe kann ebenfalls um eine Karte pro drei getauschter Karten gerechnet werden. Nach dem Kartentausch sollte die Trumpffarbe des Alleinspielers aus mindestens sechs Karten mit drei Figuren (Ass, König, Dame, Bube) oder sieben Karten mit zwei Figuren bestehen.

Die mögliche Kartenverbesserung gilt auch für die Gegenspieler. Ein Gegenspieler, der mindestens drei Trümpfe mit einer Figur in seinen Handkarten hat, wird möglichst viele Karten tauschen. Ein Gegenspieler mit wenigen Trumpfkarten wird keine oder wenige Karten tauschen, um seinem Partner zu ermöglichen, eine starke und lange Trumpfhaltung aufzubauen. Die Gegenspieler sollten beim Kartentauschen im Übrigen versuchen, die Karten in den kurzen Nebenfalten zu tauschen, um hier keine Karten mehr zu haben und mit Trümpfen stechen zu können.

Beim wiederholten Kauf (omköp) kann die Anzahl der zu tauschenden Karten um eine Karte geringer sein, weil dann eine ausgeglichene Verteilung vorliegt und für die Gegenspieler keine oder nur wenige Karten zum Tauschen verbleiben.

Der Alleinspieler muss aber nach dem ersten Kauf damit rechnen, dass bei einem Gegenspieler, der ebenfalls fünf oder mehr Karten tauscht, eine Trumpflänge aus fünf bis sechs Karten entsteht. Beim

Kartentauschen steht deshalb das Ziel einer möglichst langen, starken Trumpffarbe im Vordergrund. Deshalb sollten in den Nebenfärben möglichst viele Karten getauscht werden. Die betrifft allen Buben und kleinere Karten und alle Damen, auöer wenn mit dem König verbunden sind. Einzelne Könige werden entweder blank gestellt, also alle kleinen Karten in dieser Farbe getauscht oder sogar ebenfalls getauscht. Behalten werden in der Regel nur Asse und Ass-König Kombinationen. Bei vielen (sechs, sieben), aber schwachen Trumpfkarten, kann sogar eine kleine Trumpfkarte getauscht werden, sofern viele Stiche in den Nebenfärben vorhanden sind.

Nach dem **ersten Kartentauschen (enkelt-Spiel)** muss eine erneute Bewertung der Handkarten vorgenommen werden:

Die Handkarten sollten, um spielbar zu sein, mindestens alle **bis auf einen** der erforderlichen Stiche auf der Hand haben. Der fehlende Stich sollte durch mindestens einen, besser zwei halbe Stiche erzielt werden können oder durch eine Kombinationen von Karten, die beim Ausspiel durch die Gegner noch einen Stich mehr erzielen kann, wie etwa König-Dame. Mit einem derartigen Blatt sollte man bei den normalen Spielen **keinen wiederholten Kauf** vornehmen, auch nicht bei einem einfachen Wendespiel oder einem Vingel, **sondern spielen**. Es bestehen Gewinnmöglichkeiten und der drohende Verlust ist gering (ein betar).

Fehlt nach dem Tauschen ein Stich im Blatt und besteht **keine Chance auf einen eventuellen weiteren Stich** (es droht ein einfacher Verlust), sollte bei allen Stichspielen mit Ausnahme der Vingel- und höheren Wende-Spiele **nochmals getauscht werden**, um dem sicheren Verlust zu entgehen.

Das **Risiko des wiederholten Kaufes (omköp)** ist in diesen Fällen vertretbar.

Fehlen zwei Stiche, ist ein wiederholter Kauf selten vertretbar, das Spiel sollte besser **aufgegeben werden**.

Beim Vingel ist ein wiederholter Kauf nur sinnvoll, wenn beim Kartenwenden die gewünschten Farben nicht gefunden wurden, das Blatt aber eine ausreichende Anzahl sicherer Stiche aufweist und es beim wiederholten Kauf nur noch darum geht, die passende Farbe zu tref-

fen. Dies trifft auch für die höheren Wende-Spiele zu. Wird bei der einfachen Wende die gewünschten Farben nicht getroffen, sollte das Spiel deshalb nicht aufgegeben werden, sofern die Handkarten auf die erforderliche Stichzahl hin optimiert werden kann. Wird dann beim wiederholten Kauf die gewünschte Farbe getroffen, sollten, sofern die Trumpffarbe nicht mit allen hohen Karten komplett geschlossen ist, soviel wie möglich Karten getauscht werden, um die Anzahl der Trümpfe auf mindestens fünf Karten zu vergrößern und hierfür in den Nebenfarben selbst sichere Stiche abgeworfen werden. Sind alle Nebenfarben gedeckt oder spielt der Alleinspieler aus, sollte er so viele Trümpfe wie möglich ausspielen und dann in den Nebenfarben versuchen, die erforderlichen restlichen Stiche zu erzielen.

Das **Abreizen** ist eine oft angewandte Strategie im Vira-Spiel. Dies hängt damit zusammen, dass ein verlorenes Spiel zunächst nur in die Spielkasse eingezahlt wird, also vom verlierenden Spieler in einem Folgespiel wieder zurück gewonnen werden kann, während ein gewonnenes Spiel zu einer sofortigen Auszahlung aus der Kasse führt. An allen in der Kasse befindlichen Beträgen sind alle Spieler beteiligt und erhalten davon nach Spielende einen gleichen Anteil zurück erstattet.

Das Abreizen ist mit allen „**normalen Spielen**“ sinnvoll, bei denen der **einfache Verlust nur ein betar** beträgt.

Die Spiele, mit denen am meisten abgereizt wird, sind die Stichspiele, die niedrigen Solo-Spiele, sowie die Gask-Spiele und die Kauf-Null-Spiele.

Ein Abreizen ist aber nur profitabel, wenn der Spieler mit seinem Spiel eine Gewinnchance hat, sofern er günstige Karten aufnimmt. Mit hoffnungslosen Spielen abzureizen, macht hingegen selten Sinn. Bei allen Gask-Spielen auf Stiche gilt, dass man eine Farbe aus Ass oder Ass-König oder Ass-König-Dame unbedingt mitnehmen sollte, denn die Anzahl der Stiche, die man im aufgenommenen Kartenstapel finden muss (sieben Stiche) bleibt immer gleich.

Hat man aber bereits einen guten Farbanfang, besteht bei den Gask-Spielen eine bessere Chance in dieser Farbe eine ausreichende Länge von mindestens sechs oder mehr Karten aufzubauen.

Oft übersehen wird die Möglichkeit mit fünf sicheren Stichen und einem unsicheren Stich ein Solo anzusagen. Ein derartiges Spiel kann oft gewonnen werden und verliert in der Regel nur mit einem einfachen Verlustbetrag.

Bieten oder verteidigen:

Bei der Beurteilung, ob man einem Gegenspieler sein angesagtes Spiel belässt oder selbst ein riskantes Spiel ansagt, spielt die Zusammensetzung der eigenen Handkarten eine wichtige Rolle. Hat man eine eigene lange starke Farbe auf der Hand, ist es meist sinnvoll selbst zu spielen, weil der Verteidigungswert dieser Karten sehr gering ist. Hält man viele hohe Figuren in vielen Farben, ist der Verteidigungswert der Hand hoch, der Spielwert für ein eigenes Spiel aber mangels langer Farbe eingeschränkt. Bei einer derartigen Kartenhand muss man abwägen, ob man ein riskantes Wende-Spiel riskiert oder besser den Gegenspieler in seinem Spiel zu Fall bringt. Das Wende-Spiel und das Doppel-Wendespiel auf sechs Stiche haben gute Erfüllungschancen, deshalb sollte diese vorrangig angesagt werden. Das Wende-Spiel auf sieben Stiche ist bereits riskant, während das Doppel-Wende-Spiel auf sieben Stiche noch gute Erfüllungschancen bietet. Dennoch ist auch das Doppel-Wende-Spiel auf sieben Stiche riskant, da der drohende Verlust bei ungünstiger Kartenaufnahme sehr hoch ist. Riskant sind auch die Stich-Spiele auf acht oder neun Stiche. Gute Erfüllungschancen haben hingegen das 7- Stich-Spiel und das Solo-Spiel auf sechs, oft auch noch auf sieben Stiche, deshalb sollten diese möglichst von den Gegenspielern abgereizt werden.

Ebenfalls gute Erfüllungschancen hat das Gök-Spiel, sofern die später beschriebenen Mindestanforderungen an die Handkarten erfüllt sind. Freiwillig angesagte hohe Solo-Spielen werden meist nur mit guten Karten angesagt, weshalb es sich lohnen kann, auch diese abzureizen.

Die Spieldurchführung:

Bei der **Spieldurchführung** muss unterschieden werden, ob der Alleinspieler über die stärkste und längste Trumpffarbe verfügt oder ob dies nicht der Fall ist.

Hat der Spieler die sogenannte „**Trumpfkontrolle**“, also hohe Trümpfe mit einer ausreichenden Anzahl von sechs und mehr Karten,

spielt er so oft wie möglich hohe Trümpfe aus, um die kleinen Trümpfe der Gegenspieler zu gewinnen und damit zu verhindern, dass diese damit hohe Karten in den Nebenfarben stechen können. Hat der Spielführer zwar starke Trümpfe, aber von der Anzahl her keine Übermacht, spielt er zunächst nur so viele Trümpfe ab, bis der dritte Spieler mit wenigen Trümpfen keine Trümpfe mehr im Blatt hat. Die weitere Spielstrategie hängt dann davon, ab, wie stark der Spielführer in den Nebenfarben ist. Hat der Gegenspieler mit einer starken Trumpffarbe auch eine starke Nebenfarbe, ist der Spielführer darauf angewiesen mit Trümpfen zu stechen; er darf deshalb nicht alle seine Trümpfe zuvor ausspielen. Ist der Spielführer in allen Farben stark, spielt er dagegen so oft Trümpfe wie möglich, um keinen Stich in den Nebenfarben an eine gegnerische Trumpfkarte zu verlieren. Bei der Beurteilung der Spielstrategie muss man stets im Auge zu halten, wie viele erforderliche Stiche noch ausstehen. Ist der Spielführer in der Trumpffarbe schwach, weil er nur viele kleine Trumpfkarten hat, muss er versuchen mit diesen kleinen Trümpfen die Nebenfarben der Gegenspieler zu stechen. Hierzu sollte er zwar zunächst Trumpf ausspielen, um die Gegenspieler über die eigene Schwäche im Unklaren zu lassen, dann aber auf Nebenfarben mit nur wenigen Karten (eine oder zwei) wechseln, um in dieser Farbe später stechen zu können. Alternativ kann auch eine lange Nebenfarbe ausgespielt werden, um die Gegenspieler nach dem Einstechen zu verleiten auf eine Farbe zu wechseln, in welcher der Alleinspieler kurz ist, um diese dann zu stechen. Hat der Spielführer „halbe Stiche“ in den Nebenfarben, wie einzelne Könige oder Kombinationen, wie Ass-Dame in einer Farbe oder Kombinationen in einer Farbe, die einen Stich mehr bringen, sobald die Gegenspieler die Farbe selbst anspielen, wie König-Dame-Bube oder König-Dame oder Ass-Bube-10er, sollte der Spielführer versuchen, die Gegenspieler zu verleiten, von sich aus diese Nebenfarben anzuspielen. Hierzu muss der Spielführer Karten ausspielen, welche die Gegenspieler zu Stich bringen. Dies sollte früh im Spiel durch das Anspielen einer Nebenfarbe geschehen, um die Gegenspieler im Unklaren zu lassen, weshalb der Alleinspieler nicht Trumpf ausspielt. Alternativ können kleine Trumpfkarte ausgespielt werden. Später im Spiel kann der Spielführer auch versuchen, einen Gegenspieler alle Karten in den für ihn ungünstigen Nebenfarben abzuspieren, um ihn dann an den Stich zu bringen und zu zwingen

in eine der gewünschten Farbe eine Karte auszuspielen (**Spielzwang**). Durch das Ausspiel möglichst vieler Karten hintereinander, entweder durch Trumpfkarten oder durch eine lange Nebenfarbe kann der Alleinspieler außerdem versuchen, die Gegenspieler zu einem schädlichen Abwurf einer hohen Karte in einer Farbe zu verleiten, in welcher der Alleinspieler dann noch einen Stich erzielen kann (**Abwurfzwang**).

Für die Gegenspieler kommt es zu Beginn des Spiels darauf an, möglichst mit ihren niedrigen Trümpfen, in den Nebenfarben einzustecken, bevor der Spielführer seine hohen Trümpfe abspielt. Hierzu sollten die Gegenspieler entweder eine Farbe mit nur einer oder zwei Karten ausspielen oder eine sehr lange Farbe mit Ass-König von der man hofft, dass sie der Partner „kurz“ hat und später stechen kann. Sehr gefährlich für die Gegenspieler ist das Ausspiel einer Nebenfarbe, wenn der Spielführer in Hinterhand sitzt; dies kann dem Spielführer einen Stich ermöglichen, den er nicht erzielt hätte, wenn er die Farbe selbst gespielt hätte. Günstiger ist es in solchen Situationen meistens, eine kleine Trumpfkarte auszuspielen. Die Position des Spielführers in Hinterhand muss deshalb möglichst vermieden werden, indem man Stiche des Partners, sofern dies ohne Stichverlust möglich ist, übersticht oder selbst nur mit einer kleineren Karte sticht, um dem Mitspieler ein Überstechen zu ermöglichen. Hierdurch wird der Spielführer in Mittelhand gebracht. In Mittelhand kann der Spielführer in eine gefährliche Zwickmühle geraten. Bei einer ausgespielten langen Farbe des Gegenspielers in Vorhand kann er zwar stechen, aber von Hinterhand

überstochen werden. Sticht der Spielführer in einer solchen Lage hingegen mit einer hohen Trumpfkarte, können kleinere Trumpfkarten der Gegenspieler hoch werden. Ebenso können in den Nebenfarben oft einzelne Könige oder Damen des Spielführers von Hinterhand mit dem Ass oder König überstochen werden.

Günstig ist oft das Ausspielen einer langen Nebenfarbe oder Karten in der langen Farbe des Mitspielers, die den Spielführer zwingen, mit Trümpfen zu stechen. Dadurch verkürzt sich seine Trumpflänge und der Gegenspieler mit den meisten Trümpfen kann die „Trumpfkontrolle“ übernehmen. Nur sofern ein Gegenspieler erkennbar die meisten oder besten Karten in der Trumpffarbe hält, sollte dieser Gegenspieler

selbst Trumpf von oben herab spielen, um den Spielführer von Stichen mit kleinen Trumpfkarten in den Nebenfärben abzuhalten.

Abwurfsignale sind für **das Gegenspiel** unverzichtbar.

Diese gelten unter allen Vira-Spielern als verabredet.

Diese Signale werden gegeben, wenn ein Gegenspieler eine Farbe nicht mehr bedienen und nicht sticht, sondern die Karte einer Nebenfärbe abwirft. Der Abwurf einer relativ hohen Karte (Bube, 10er, 9er, 8er, 7er) bedeutet, dass der Gegenspieler in dieser Farbe mindestens einen Stich hält, der Abwurf einer kleineren Karte bedeutet, dass der Spieler in dieser Farbe nichts hat und deshalb sein Partner in dieser Farbe seine hohen Karten behalten soll. Dieses Signal wird mit dem zweiten Abwurf bekräftigt, Folgt eine niedrigere Karte in derselben Farbe zeigt diese Stärke in dieser Farbe, eine höhere zweite Karte hingegen Schwäche.

B. Null-Spiele:

Bei allen Null-Spielen muss geprüft werden, in welchen Farben die **Gefahr eines Zwangsstichs** besteht. Ein **Zwangsstich droht**, wenn ein Gegenspieler, in seltenen Fällen auch beide Gegenspieler, eine Folge von kleinen Karten in einer Farbe abspielen und der Alleinspieler, der stets die Farbe bedienen kann, zwangsweise einen Stich machen muss.

Man kann zwischen einem **kleinem, mittlerem, großen, großen Risiko und unvertretbarem Risiko** eines **Zwangsstiches** unterscheiden.

Eine gut vertretbares **kleines Risiko** besteht, wenn dem Spielführer eine einzige niedrige Karte fehlt, um das Stechen in dieser Farbe zu vermeiden und die Gegenspieler mindestens dreimal oder sogar viermal die Farbe ausspielen müssen, um den Spielführer zum Stechen zu zwingen (Beispiel: Karten mit den Werten: Zwei, Drei, Vier, Acht). Ein **mittleres Risiko** besteht, wenn hierfür nur zweimal ausgespielt werden muss, ein **großes Risiko** bei nur **einmalig erforderlichen Ausspiel**.

Ein großes, aber noch vertretbares Risiko besteht bei sehr **großen Lücken** zwischen den Karten einer Farbe, wenn also dem Spielführer

mehr als eine kleinere Karte zur Abwehr fehlt, aber **nur ein Stich durch eine einzige hohe Karte** droht.

Dies ist vertretbar, sofern die Gegenspieler die Farbe dreimal oder mehr spielen müssen, um den Alleinspieler zum Stechen zu zwingen und daneben die Karten bei allen Spielern sehr gleichmäßig verteilt sind, etwa fünf-fünf-vier. Dann blockieren sich die Gegenspieler eventuell mit ihren hohen Karten gegenseitig und müssen einen Stich, den der Spielführer bereits gestochen hat, überstechen. Für den Spielführer besteht dann auch oft die Möglichkeit, die einzige gefährliche Karte vorher abzuwerfen.

Ein **mehrfacher Zwangsstich droht**, wenn nicht nur eine große Lücke in einer Farbe vorliegt, sondern darüber hinaus nicht nur eine, sondern mehrere hohe Karten in dieser Farbe vorhanden sind, bei denen die Gefahr besteht, mehrere Stiche gewinnen zu müssen.

Mehrfach drohende Zwangsstiche in einer Farbe, die nicht durch Kartenablage zumindest auf einen Stichzwang reduziert werden können, **sind zu gefährlich, um eine Spielansage zu rechtfertigen.**

Den drohenden Zwangsstichen beim Spielführer stehen die Kartenkombinationen in den Karten der Gegenspieler gegenüber, mit denen diese Stiche erzwungen werden können (**Stichzwänge**).

Die kleinen bis großen Stichzwänge sind zum einen die unter dem Gök-Spiel aufgeführten Kartenfolgen. Es bestehen aber auch sehr kleine Stichzwänge bei noch längeren Kartenfolgen, sofern der Spielführer die längeren Kartenfolgen stets bedienen muss.

Bewertung der Farben auf drohende Zwangsstiche

Hierzu beginnt man mit den kleinsten Karten einer Farbe. Fehlt die „Zwei“, besteht stets ein großes Risiko vor. Fehlt die „Zwei“ und „Drei“ besteht bereits ein sehr großes Risiko. Hält man die „Zwei“ ist jede weitere sich lückenlos daran anschließende Karte sicher. Besteht eine Lücke von einer oder mehr Karten muss für jede fehlende Karte eine darunter liegende sichere Karte vorhanden sein; in diesem Fall ist

die gesamte Kartenfolge noch sicher. Treten in der Kartenreihe weitere Lücken auf, müssen diese ebenfalls durch darunter liegende sichere Karten geschlossen sein, Karten die bereits für die Absicherung der ersten Lücke benutzt wurden, können nicht erneut herangezogen werden.

Beispiel: Zwei, Vier, Sechs, Acht

Zwischen den Karten besteht jeweils eine Lücke von einer Karte, die aber von der kleineren Karte abgedeckt ist. Die Kartenfolge ist deshalb sicher.

Beispiel: Zwei, Vier, Sechs, Acht, Bube

Zwischen den Karten „Zwei bis Acht“ besteht jeweils eine Lücke von einer Karte, die aber von der kleineren Karte abgedeckt ist. zwischen der „Acht“ und dem „Buben“ besteht eine Lücke von zwei Karten, die nur einmal durch die Acht abgedeckt ist, es besteht ein kleines Risiko.

Beispiel: Zwei, Drei, Vier, 9er, Bube

Zwischen der Vier und dem 9er besteht eine Lücke von vier Karten, aber nur drei kleinere Karten unter dem 9er, also liegt ein kleines Risiko vor. Zwischen dem 9er und dem Buben besteht eine Lücke von einer Karte, die aber durch den 9er abgedeckt ist.

Beispiel: Zwei, Drei, Sechs, 9er

Zwischen der drei und der Sechs besteht eine Lücke von zwei Karten, die durch die beiden kleineren Karten unter der Sechs abgedeckt werden. Zwischen der Sechs und dem 9er besteht eine Lücke von zwei Karten, die nur einmal durch die Sechs abgedeckt wird, die Zwei und Drei sind bereits verbraucht. Es besteht somit ein kleines Risiko.

Beispiel; Zwei, Fünf

Es besteht eine Lücke von zwei Karten, von denen nur eine abgedeckt ist, es besteht ein mittleres Risiko.

Beispiel: Zwei, Drei, Vier, 10er

Zwischen der Vier und dem 10er besteht eine Lücke von fünf Karten, von denen nur drei abgedeckt werden, das Risiko ist sehr groß.

Zwei, Drei, Sieben, Acht,

zwischen der Drei und der Sieben besteht eine Lücke von drei Karten, die nur durch zwei kleinere Karten abgedeckt ist; zudem droht ein zweiter Stichzwang in der „Acht“, sodass mehrfache Zwangsstiche (unvertretbar) drohen.

Sofern nicht alle drohenden Zwangsstiche vermieden werden können, ist bei der **Bereinigung der Handkarten durch Kartenablage folgendermaßen vorzugehen:**

Nach der Kartenablage sollten möglichst vielen Farben sicher sein, besser eine größere Lücke mit nur einer Karte in einer Farbe, als mehrere Lücken in verschiedenen Farben.

Farben ohne die „Zwei“ sind grundsätzlich gefährlich und es sollten, wenn vertretbar, alle Karten in dieser Farbe abgeworfen werden. Lücken sollten mindestens bis auf eine fehlende Karte abgedeckt sein. Mehrfache drohende Stichzwänge in einer Farbe sind auf einen drohenden Stichzwang in dieser Farbe zu reduzieren. Je länger die Farbe mit einem drohenden Stichzwang, desto gefährlicher ist diese Farbe, weil die Gegenspieler sich leichter von ihren eigenen hohen Karten befreien können; eindrohender Zwangsstich sollte deshalb besser in einer Farbe sein, in der die Gegenspieler möglichst viele Karten halten,

Je höher sich die Lücke in der Kartenfolge befindet und je mehr kleine sichere Karten darunter eine Farbe aufweist, desto ungefährlicher ist dieser Stichzwang, weil die Gegenspieler die Farbe öfter spielen müssen und sich zusätzlich noch von eigenen hohen Karten befreien müssen.

Die Gegenspieler sollten wie folgt vorzugehen:

Zunächst sollte jeder Gegenspieler prüfen, ob er den Spielführer in einer Farbe zu einem Stich zwingen kann, er also einen Stichzwang in seinem Blatt hat oder er diesem bei seinem Mitspieler annimmt. Ha-

ben beide Gegenspieler einen Stichzwang in den Handkarten, sollte in der Regel der Stichzwang in der längeren Farbe gewählt werden, weil sich sein Mitspieler leichter von seinen hohen Karten befreien kann. Bei offenen Karten des Spielführers ergibt sich in der Regel problemlos, in welcher Farbe der Alleinspieler eine Schwäche hat.

Fast immer ist es falsch, seine niedrigen Karten sofort auszuspielen. Denn selbst wenn der Spielführer diese Karte stechen muss, muss der Mitspieler mit seinen noch höheren Karten überstechen. Ein Auspiel niedriger Karten ist deshalb nur dann sinnvoll, wenn der Mitspieler entweder zuvor alle seine störenden hohen Karten abgeworfen hat (**Entblockieren**) oder selbst nur noch niedrige Karten in dieser Farbe besitzt. Richtig ist es deshalb, dem anderen Mitspieler zunächst Gelegenheit zu geben, störende hohe Karten in der Angriffsfarbe auf Karten einer anderen Farbe abzuwerfen. Hierzu muss der Gegenspieler mit den Drohkarten eine Farbe spielen, in der der Spielführer lang und der Mitspieler kurz ist, damit dieser abwerfen kann, ohne dass der Spielführer selbst seine gefährlichen Karten abwerfen kann. Hat der Spielführer einen mehrfach drohenden Zwangsstich in einer Farbe, muss also in der gefährdeten Farbe mehrere hohen Karten abwerfen, können es sich die Gegenspieler erlauben, entweder in der Angriffsfarbe oder in einer anderen Farbe eine hohe Karte zu spielen, um damit zwar dem Spielführer einmal, aber eben auch dem anderen Mitspieler die Möglichkeit zu geben, eine hohe Karte abzuspielen bzw. abzuwerfen.

Manchmal befinden sich **die Karten eines Stichzwangs in einer Farbe bei beiden Gegenspielern verteilt.**

In diesen Fällen muss der Spielführer zunächst in Mittelhand gebracht werden. Der Gegenspieler in Vorhand spielt dann eine kleine Karte aus, die den Spielführer in Zugzwang bringt. Entweder entscheidet er sich mit einer kleinen Karte zu parieren, wonach der Mitspieler hoch spielt oder aber er sticht mit einer höheren Karte und der zweite Gegenspieler kann eine niedrigere Karte zuspielen und gewinnt damit für die Gegenspieler. Hat der Spielführer klein pariert, ist eine seine Verteidigungskarten verbraucht und der Spieler mit den verbleibenden Drohkarten ist nun der alleinige Angriffsspieler, der seinem Mitspieler ermöglichen muss, seine restlichen hohen Karten in der Angriffsfarbe abzuwerfen.

Solo-Nullspiele

sollten nur bei geringen bis mittlerem Risiko angesagt werden, bei offenem Null-Spiel sollte allenfalls ein kleines Risiko bestehen.

Kauf-Null-Spiele

können nur dann erfolgreich angesagt werden, wenn vor dem Tausch höchstens **zwei Drohungen** vorliegen, die durch den Tausch einer Karte und die Ablage einer Karte bereinigt werden können. Da Kauf-Null-Spiele mit nur zwölf Karten (Kauf-Null mit einem Tausch sogar nur elf Karten) gespielt werden, sollte einer der drohenden Zwangsstiche durch das Ablegen der gefährlichen Karten bereinigt werden können. Der andere Stichzwang muss dann durch Kartentauschen beseitigt werden. Dies kann nur gelingen, wenn die aufgenommenen Karten sich in die vorhandenen Farben einpassen lassen, ohne neue Stichzwänge zu erzeugen. Je mehr Karten getauscht werden, desto gefährdeter ist das gesamte Spiel. Sofern eine Farbe drei oder vier sichere kleine Karten aufweist, ist die Aufnahme einer einzelnen hohen Karte in dieser Farbe noch vertretbar. Aus diesem Grund sollte ein gutes Null-Blatt gleichmäßig in mindestens drei Farben mit kleinen sicheren Kartenfolgen vertreten sein.

Gute Gewinnchancen bietet ein Kauf-Nullspiel lediglich bei einem einzigen mittleren Risiko nach dem Tauschen.

Für den **omköp** gilt: nur eine hohe Karte sollte noch zu bereinigen sein, im Übrigen muss das Blatt sicher und in allen Farben mit niedrigen Karten vertreten sein. Beim omköp wird oft vergessen, dass der Alleinspieler genauso viel Karten tauschen muss, wie beim ersten Tausch.

Gask-Null:

diese Spielansage kann nur von Hinterhand mit vertretbaren Erfolgsaussichten angesagt werden, sofern die ersten beiden Gegenspieler gereizt haben und der Spieler in Hinterhand in seinen Handkarten entweder keine niedrigen Karten hat oder aber sehr niedrige Karten in ganz kurzen Farben, die er alle mitnimmt und dabei hofft, viele kleine Anschlusskarten im aufgenommenen Kartenstapel zu finden. Es empfiehlt sich möglichst eine niedrige sichere Farbkombination „mitzu-

nehmen“, am besten drei Karten, wie etwa „Zwei, Vier, Sechs“ um darauf eine lange sichere Farbreihe aufzubauen, muss dann aber mit offenen Karten spielen. Alle „Zweier“ im Blatt sollten ebenfalls mitgenommen werden. **Gask-Null** wird oft nur zum Zwecke des Abreizens angesagt.

Gök 15 und Gök 20:

Der **Gök 15** ist trotz seiner Verschärfung auf fünfzehn Handkarten und offener Spieldurchführung das Null-Spiel mit den größten Gewinnchancen und gehört zu den am häufigsten angesagten Spielen. Voraussetzung für ein erfolgreiches Spiel sind mindestens zwei niedrige Kartenfolgen aus drei bis vier Karten in zwei Farben, also etwa „Zwei, Drei, Fünf, oder „Zwei, Drei, Vier, Sechs“. Die „Zweien“ als erste Karten sind stets unverzichtbar.

Nur isolierte „Zweier“ in verschiedenen Farben, ohne niedrige anschließende Kartenfolgen sind wenig erfolgversprechend. Ziel muss es sein, nach der Kartenaufnahme zwei lange sichere Farbenreihen zu bilden und eine nicht vermeidbare verbliebene Schwäche möglichst in nur einer kurzen Farbenreihe, mit vielen Karten bei den Gegenspielern, zu haben.

Gefährdet ist der Gök 15 immer dann, wenn beide Gegenspieler insgesamt drei Stichzwänge aufweisen können, also regelkonform gepasst haben. Sowie ein Gegenspieler davon abweicht, bestehen gute Erfüllungschancen. Nicht einfach ist während der Reizung die Entscheidung, ob man als Gegenspieler ein Gök-Gebot mit einem höheren, aber riskanten und unsicheren Spiel überbieten soll oder besser versucht, das Spiel zu Fall zu bringen. In Anbetracht der Strafe, die ein Gegenspieler bezahlen muss, wenn er keine ausreichende Anzahl von Stichzwängen in seinen Handkarten aufweisen kann, macht ein „passen“ nur dann Sinn, wenn gewisse Verteidigungschancen bestehen. Hat der Spieler, der nach dem Gök-Gebot zwei Stichzwänge haben muss, gar keine Stichzwang im Blatt, sollte er unbedingt das Gök-Gebot überbieten, denn die Verteidigungschancen sind äußerst gering. Mit nur einem Stichzwang und sehr schlechten Handkarten sollte er hingegen passen,

ebenso mit mäßigen Handkarten, die zumindest eingeschränkte Erfüllungschance für das eigene Spiel bieten. Der Spieler, der nur einen Stichzwang in seinen Handkarten haben muss, aber keinen aufweisen kann, sollte mit schlechten und mäßigen Karten mit nur geringen Erfüllungschancen passen, da der andere Gegenspieler durch ein regelkonformes Passen zumindest zwei Stichzwänge verspricht.

Der **Gök 20** gehört zu den Hasard-Spielen und erfordert in mindesten **drei Farben** niedrige Kartenfolgen von drei, besser vier Karten, beginnend mit der „Zwei“. Der Alleinspieler darf hier nur sechs Handkarten ablegen. Oft kann er damit nicht einmal eine der gefährdeten Farbreihen abwerfen, keinesfalls aber in der Lage sein, Drohungen in zwei Farben durch Abwürfe zu bereinigen.

Göteborg Vira Bieltabelle und Spielgebühren

Bieltabelle für VIRA				Pinnarbezahlung		
Nr	Spielansage	Stiche	Nullspiel	ohneF	2.Farbe	1.Farbe
1	Gebot	6		0	0	1
2	Wende 6	6		0	0	1
3	7-Stichspiel	7		0	0	1
4	Doppel-Wende 6	6		0	1	1
5	Aufnahme mit 0	7/0	zu, 11	0	0	1
6	Aufnahme Null mit 13 (Gök 15)	0	offen, 15 Karten	0	-	-
7	Wende 7	7		0	1	1
8	Kaufnull mit 1	0	zu, 11	0	-	-
9	Aufnahme mit 1	8/0	zu, 12	0	0	1
10	8-Stichspiel	8		0	1	1
11	Doppel-Wende 7	7		1	1	3
12	Wende 8	8		1	1	3
13	Kaufnull mit 2	0	zu, 12	0	-	-
14	Aufnahme mit 2	9/0	zu, 13	0	1	1
15	Solo 6	6		0	1	1
16	Gök 20	0	offen, 20	1	-	-
17	Doppel-Wende 8	8		1	3	5
18	Kaufnull mit 3	0	zu, 12	0	-	-
19	Aufnahme mit 3	10/0	offen, 12	0	1	2
20	9-Stichspiel	9		1	1	3
21	Kaufnull mit 4	0	zu, 12	1	-	-
22	Aufnahme mit 4	11/0	offen, 12	1	1	3
23	Dreifach-Wende	9		3	5	11
24	Kaufnull mit 5	0	zu, 12	1	-	-
25	Aufnahme mit 6	12		1	2	4
26	Solo 7	7		1	2	4
27	Kaufnull mit 6	0	zu, 12	1	-	-
28	Aufnahme mit 5	12		1	3	5
29	Vierfach-Wende	10		4	8	16
30	Solo 8	8		2	4	8
31	Aufnahme mit 13 (Vira)	13		2	4	8
32	Solo kleines Null	0	zu, 12	4	-	-
33	Fünffach-Wende	11		5	10	20
34	Solo 9	9		4	8	16
35	Solo großes Null	0	zu, 13	8	-	-
36	Sechsfach-Wende	12		6	12	24
37	Solo 10	10		8	16	32
38	Solo kleines Null offen	0	offen, 12	12	-	-
39	Solo kleines Null offen royal	0	offen, 12	16	-	-
40	Solo 11	11		16	32	64
41	Solo großes Null offen		offen, 13	24	-	-
42	Solo großes Null offen royal	0	offen, 13	32	-	-
43	Solo 12	12		32	64	128
44	Solo Vira	13		64	128	256

Spieleinsätze für Gewinn und Verlust

Einsätze	Erster Kauf			Zweiter Kauf		
	Sieg	Verlust	Verl. kodilj.	Sieg Erf/ÜSt	Verlust	Verl. kodilj
Normales Spiel	1	1	2	0	3	5
Gök 15	1	2	4	-	-	-
Gök 20	2	4	8	-	-	-
Doppel-Wende 6,7	1	2	4	-1	6	10
Doppel-Wende 8	2	2	4	0 /1	6	10
Wende 8	2	1	2	1 /1	3	5
Dreifach-Wende 9	3	3	6	1 /2	9	15
Vierfach-Wende	4	4	8	3/3	12	20
Fünfach-Wende	5	5	10	5/5	15	25
Sechsfach-Wende	6	6	12	8/10	18	30

Erfüllt/Überstiche

Schwedische Bezeichnungen:

Gebot = Begär

Kauf-Null = Köpmisär (Kauf-Misere)

Aufnahme = Gask

Wende = Tourné

Doppel-Wende = Vingel

Dreifach-Wende = Tringel

Vierfach-Wende = Kvadrupel

Fünfach-Wende = Pingel

Sechsfach-Wende = Karusell

Solo Kleines Null = petite misär

Solo großes Null = grande misär

Solo Null offen = misär ouverte

Spielansagen:

Stichspiel mit 6-9 Stichen, mit Kartentauschen

Wende/ Doppel-Wende mit 6-8 Stichen, mit Kartentauschen

Dreifach/Vierfach/Fünfach/Sechsfach-Wende, erforderlich

sind 9/10/11/12 Stiche, mit Kartentauschen

Aufnahme mit 0/1/2/3/4/5/6 mitgenommenen Karten, erforderlich

sind 7/8/9/10/11/12/12 Stiche

Aufnahme mit 13 mitgenommenen Karten (Vira), 13 Stiche

Solo-Stichspiel mit 6-13 Stichen, Gegner tauschen

Kauf-Null mit 1 bis 6 getauschten Karten, Gegner tauschen

Aufnahme-Null mit 0 bis 4 mitgenommenen Karten

Aufnahme-Null mit 13 mitgenommenen Karten (Gök)

Solo-Null mit 0 (groß) oder 1 (klein) abgelegten Karte,

geschlossen oder offen oder offen royal, Gegner tauschen

Gök Stichzwang:

Jede Karte mit dem Wert 2 oder zwei Karten mit den Werten 4-3 in einer Farbe oder drei Karten mit den Werten 6-5-4, 6-5-3 in einer Farbe (Sechser-Dreier), bei beliebiger Anzahl Karten in dieser Farbe oder vier Karten mit den Werten 8-7-6-5, 8-7-6-4, 8-7-6-3, 8-7-5-4, 8-7-5-3 in einer Farbe (Achter-Vierer), bei beliebiger Anzahl Karten in dieser Farbe

Göteborg Vira budtabell och pinnbetalning

Budtabell för VIRA				Pinnbetalning		
Nr	Spelets namn	stick	misär	ofärg	färg	hförg
1	Begär	6		0	0	1
2	Turné 6	6		0	0	1
3	7-spel	7		0	0	1
4	Vingel 6	6		0	1	1
5	Gask på 0	7/0	sluten, 11	0	0	1
6	Gök 15	0	öppen, 15	0	-	-
7	Turné 7	7		0	1	1
8	Köpmisär på 1	0	sluten, 11	0	-	-
9	Gask på 1	8/0	sluten, 12	0	0	1
10	8-spel	8		0	1	1
11	Vingel 7	7		1	1	3
12	Turné 8	8		1	1	3
13	Köpmisär på 2	0	sluten, 12	0	-	-
14	Gask på 2	9/0	sluten, 13	0	1	1
15	Solo 6	6		0	1	1
16	Gök 20	0	öppen, 20	1	-	-
17	Vingel 8	8		1	3	5
18	Köpmisär på 3	0	sluten, 12	0	-	-
19	Gask på 3	10/0	öppen, 12	0	1	2
20	9-spel	9		1	1	3
21	Köpmisär på 4	0	sluten, 12	1	-	-
22	Gask på 4	11/0	öppen, 12	1	1	3
23	Tringel	9		3	5	11
24	Köpmisär på 5	0	sluten, 12	1	-	-
25	Gask på 6	12		1	2	4
26	Solo 7	7		1	2	4
27	Köpmisär på 6	0	öppen, 12	1	-	-
28	Gask på 5	12		1	3	5
29	Kvadruppel	10		4	8	16
30	Solo 8	8		2	4	8
31	Vira	13		2	4	8
32	Solo petite misär	0	sluten, 12	4	-	-
33	Pingel	11		5	10	20
34	Solo 9	9		4	8	16
35	Solo grande misär	0	öppen, 13	8	-	-
36	Karusell	12		6	12	24
37	Solo 10	10		8	16	32
38	Solo petite misär ouverte	0	öppen, 12	12	-	-
39	Solo petite misär royal	0	öppen, 12	16	-	-
40	Solo 11	11		16	32	64
41	Solo grande misär ouverte		öppen, 13	24	-	-
42	Solo grande misär ouverte royal	0	öppen, 13	32	-	-
43	Solo 12	12		32	64	128
44	Solo Vira	13		64	128	256

Betarbetalning

Betar	enkeltköp			omköp		
	hem	bet	kodilj.	hem/öst	bet	kodilj
Vinst/förlust						
Normal spel	1	1	2	0	3	5
Gök 15	1	2	4	-	-	-
Gök 20	2	4	8	-	-	-
Vingel 6,7	1	2	4	-1	6	10
Vingel 8	2	2	4	0 /1	6	10
Turnè 8	2	1	2	1 /1	3	5
Tringel	3	3	6	1 /2	9	15
Kvadrupel	4	4	8	3/3	12	20
Pingel	5	5	10	5/5	15	25
Karusell	6	6	12	8/10	18	30

hem/överstick

Schlusswort:

Spielregeln sind keine in Stein gemeißelten Erkenntnisse, sondern beruhen auf in vielen Spielrunden getroffenen Übereinkünften über eine Spielweise zu einem Spiel, die allen Spielern den meisten Spaß und die meiste Zufriedenheit vermittelt. Spielregeln immer neu vereinbaren zu müssen ist störend und zeitaufwändig, weshalb der Wunsch nach einheitlichen Regeln verständlich ist. Dennoch sollte sich keine Spielrunde der Möglichkeit begeben, bestehende Regeln kritisch zu hinterfragen und neue oder ergänzende Regeln zu vermitteln. Nur dort, wo ein Spiel wettkampfmäßig durchgeführt wird, ist die vorherige Festlegung auf einheitliche Regeln geboten, um für alle Spieler die gleiche Ausgangslage herzustellen. Hiefür können die dargestellten Regeln eine mögliche Grundlage sein.