



Kartenspielregeln

Regeln für Spiele, die du mit einem ganz normalen Kartenspiel spielen kannst.



MAU-MAU · CABO · GIN ROMMÉ · GOLF · CASINO · BÉZIQUE · SCHNAPSSEN ·
PRÄSIDENT · BURA · SCHAFKOPF · DOPPELKOPF · SKAT · ROMMÉ · BRIDGE
· CRIBBAGE · BIG TWO · STICHE-RATEN · ORBIT

INHALT

–	Grundlagen für Kartenspiele	5
1 ♥	Mau-Mau	9
2 ♠	Cabo	17
3 ♦	Gin Rommé	27
4 ♣	Golf	37
5 ♦	Casino	45
6 ♠	Bézique	55
7 ♣	Schnapsen	65
8 ♠	Präsident	75
9 ♦	Bura	83
10 ♥	Schafkopf	93
11 ♦	Doppelkopf	103

12 ♣	Skat	115
13 ♥	Rommé	127
14 ♠	Bridge	137
15 ♣	Cribbage	149
16 ♦	Big Two	161
17 ♥	Stiche-Raten	171
18 ♠	Orbit	179



Grundlagen für Kartenspiele

♠ Das 52-Blatt

Ein normales Kartenspiel („Deck“) hat 52 Karten, aufgeteilt in vier **Farben**: Pik ♠, Herz ♥, Karo ♦ und Kreuz ♣. In jeder Farbe gibt es dieselben 13 **Werte**: Ass, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König. Abgekürzt schreibst du sie als **A, 10, K, D, B** – König, Dame und Bube sind die **Bildkarten**, weil eine Person darauf abgebildet ist. In manchen Spielen zählt auch das Ass als Bildkarte.

Die meisten Kartenspiele enthalten außerdem 2 **Joker**. Die gehören nicht zu den 52 Karten und kommen nur in Spielen zum Einsatz, die eine echte „Wunschkarte“ brauchen.

♠ Spielen mit 32 Karten

Manche Spiele (zum Beispiel Mau-Mau) nutzen nur 32 der 52 Karten: die Werte **7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass** in jeder der vier Farben, ohne Joker.

Beispiel: Für die 32 Karten sortierst du aus dem 52er-Blatt alle 2er, 3er, 4er, 5er und 6er sowie beide Joker heraus. Was übrig bleibt – 7 bis Ass, in allen vier Farben –, sind deine 32 Spielkarten.

♠ Mischen, Abheben und Geben

- **Mischen** bringt die Karten vor jedem Geben in eine zufällige Reihenfolge. Am gebräuchlichsten sind das Riffle-Mischen (das Deck wird geteilt und überlap-

pend eingefädelt) und das Überhand-Mischen (kleine Kartenpäckchen lässt du von einer Hand in die andere fallen). Beides ist in Ordnung, solange am Ende alles gut durchmischt ist.

- **Abheben** kommt nach dem Mischen: Du reichst das Deck dem Spieler zu deiner Rechten. Der hebt einen Stapel von oben ab und legt ihn auf den Tisch, dann legst du den Rest darauf. So kann niemand heimlich eine günstige Karte oben behalten.
- **Geben** heißt, die Karten zu verteilen: Der Geber gibt reihum **im Uhrzeigersinn** jedem Spieler eine Karte nach der anderen, verdeckt, bis alle so viele Karten haben, wie das Spiel vorsieht. Sich selbst gibt der Geber zuletzt.
- Nach der Runde wandert das Geberrecht normalerweise **einen Platz weiter im Uhrzeigersinn**, damit jeder mal an der Reihe ist zu geben.

♠ Wichtige Begriffe

BEGRIFF	DEUTSCH	BEDEUTUNG
hand	Hand	die Karten, die du gerade auf der Hand hältst
draw pile / stock	Ziehstapel (auch „Nachziehstapel“)	der verdeckte Stapel, von dem du neue Karten ziehst
discard pile	Ablagestapel	der Stapel mit gespielten oder abgelegten Karten, meist offen
face up / face down	offen / verdeckt	ob die Vorderseite (offen) oder die Rückseite (verdeckt) einer Karte oben liegt
turn	Zug	die Gelegenheit eines Spielers zu handeln, bevor der nächste dran ist
round	Runde	ein Durchgang, in dem jeder Spieler einmal am Zug war, oder ein komplettes Spiel
trick	Stich	die Karten, die alle Spieler in einem Stichspiel in einem Durchgang ausspielen; der Gewinner nimmt sie an sich
meld	Kombination / Figur	eine gültige Gruppe von Karten (z. B. Drilling oder Straße), die Punkte bringt oder abgelegt werden darf
deadwood	Restkarten	die Karten, die am Ende einer Runde übrig bleiben und keine Kombination bilden – sie zählen meist gegen dich
wild card	Wunschkarte / Joker	eine Karte, die für jede beliebige andere Karte stehen kann, die du gerade brauchst

♠ Gute Manieren

Kartenspiele funktionieren nur, wenn sich alle aufeinander verlassen können. Ein paar Gewohnheiten machen jede Runde angenehmer:

- Schau niemandem in die Karten, auch nicht aus Versehen – halte deine Hand nah am Körper und von den Nachbarn abgewandt.

- Halte deine eigene Hand verdeckt, bis die Regeln verlangen, dass du sie zeigst.
- Warte, bis du an der Reihe bist – spiele nicht vorzeitig und kommentiere nicht, welche Karten du hast oder brauchst.
- Misch und heb sorgfältig ab, damit alle darauf vertrauen können, dass fair gegeben wurde.
- Wenn dir ein Fehler auffällt, sag es einfach, statt ihn heimlich zu korrigieren.
- Gewinne und verliere mit Fassung: kein Angeben, kein Schmollen.

Sobald dir diese Grundlagen vertraut sind, such dir ein Spiel aus und lies seine Regeln – jedes Spiel auf dieser Seite baut auf dem auf, was du hier gerade gelernt hast.

Mau-Mau

Farbe auf Farbe, Zahl auf Zahl – wer zuerst „Mau-Mau!“ ruft, gewinnt.

SPIELER	DAUER	ALTER	ANSPRUCH
2–5	15 Min.	ab 6	leicht

KARTEN 32 Karten (7–A) eines 52er-Blatts, ohne Joker

♥ Überblick

Mau-Mau ist ein schnelles Ablegespiel: Wer zuerst alle Handkarten los ist, gewinnt. Reihum legt jeder eine Karte auf einen gemeinsamen Stapel – aber sie muss zur obersten Karte passen, entweder in der **Farbe** (♣ Kreuz, ♠ Pik, ♥ Herz, ♦ Karo) oder im **Wert** (z. B. 7, 10 oder Dame). Ein paar Sonderkarten lassen die anderen ziehen, aussetzen oder zwingen sie zu einer neuen Farbe.

- **Spieler:** 2–5 (bei mehr Spielern zwei Kartenspiele zusammenmischen).
- **Material:** ein normales Kartenspiel mit 52 Karten.

♥ Vorbereitung

1. **Karten:** Nimm die Joker und alle 2er, 3er, 4er, 5er und 6er heraus. Gespielt wird mit den übrigen 32 Karten: 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König und Ass in jeder Farbe. Ab 5 Spielern oder für eine längere Partie nimmt ihr alle 52 Karten.
2. **Geben:** Ein Spieler ist Geber. Er mischt und teilt die Karten einzeln und verdeckt im Uhrzeigersinn aus, bis jeder **5 Karten** hat. Das ist dein **Blatt** – die anderen dürfen es nicht sehen.

3. **Ziehstapel:** Die restlichen Karten kommen verdeckt als **Ziehstapel** in die Mitte.
4. **Ablagestapel:** Der Geber deckt die oberste Karte des Ziehstapels auf und legt sie daneben. Damit beginnt der **Ablagestapel** – alle gespielten Karten kommen obendrauf.

Der Spieler links vom Geber fängt an, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

♥ So läuft ein Zug

Wenn du dran bist, schau dir die oberste Karte auf dem Ablagestapel an und mach **eins** von beiden:

- **Karte ablegen:** Leg eine Karte aus deiner Hand auf den Ablagestapel. Sie muss in **Farbe oder Wert** passen. Auf eine Herz 9 darfst du jede Herzkarte (z. B. K♥) oder jede 9 (z. B. 9♣) legen.
- **Karte ziehen:** Kannst oder willst du nicht legen, ziehst du eine Karte vom Ziehstapel. Passt sie, darfst du sie sofort ablegen. Sonst ist dein Zug vorbei.

Pro Zug legst du nie mehr als eine Karte.

Beispiel: Oben liegt die 10♦. Anna hat 7♣, 10♠, D♦ und K♥. Sie darf die 10♠ (gleicher Wert) oder die D♦ (gleiche Farbe) legen und entscheidet sich für die D♦. Ben hat weder Karo noch eine Dame, also zieht er – eine D♣. Die passt (gleicher Wert), und er legt sie gleich ab.

♥ Sonderkarten

KARTE WIRKUNG

7	Der Nächste muss 2 Karten ziehen und setzt aus – außer er legt selbst eine 7. Dann wandert die Strafe weiter und wächst um 2: Der Übernächste zieht 4, dann 6, 8 ...
8	Der Nächste muss aussetzen . Zu zweit bist du gleich noch mal dran.
Bube	Joker: passt auf jede Karte außer auf einen Buben. Du wünschst dir eine Farbe („Ich wünsche mir Herz“), und der Nächste muss diese Farbe legen (oder ziehen).
Ass	In der Grundregel nichts Besonderes (siehe Varianten).

„Bube auf Bube, das stinkt“ – einen Buben auf einen Buben zu legen, ist nicht erlaubt. Daran halten sich fast alle Runden.

Wer wegen einer 7 ziehen muss, zieht die Karten, und sein Zug ist damit vorbei – er legt in dieser Runde nichts ab.

Beispiel: *Carla legt die 7♠. Dan hat die 7♥ und legt sie drauf – jetzt muss Emil 4 Karten ziehen. Emil hat keine 7, zieht 4 Karten und ist fertig. Anna ist dran und muss zur 7♥ passen.*

Beispiel: *Oben liegt der K♠. Ben legt den B♥ und sagt: „Ich wünsche mir Kreuz.“ Carla muss jetzt eine Kreuzkarte legen – oder eine Karte ziehen.*

Sonderkarte als erste aufgedeckte Karte: Ist es eine 7, zieht der erste Spieler 2 Karten. Bei einer 8 muss er aussetzen. Bei einem Buben darf er jede beliebige Karte legen (freie Farbwahl).

♥ „Mau“ sagen

- Legst du deine vorletzte Karte ab und hast nur noch **eine Karte**, musst du „**Mau!**“ sagen.
- Mit deiner **letzten Karte** rufst du „**Mau-Mau!**“.

- Vergisst du das „Mau“ und jemand merkt es vor deinem nächsten Zug, ziehst du **1 Strafkarte**.

Beliebte Hausregel: Mit einem **Buben darf man nicht ausgehen**, also nicht als letzte Karte legen. Sprecht das vorher ab.

♥ Wenn der Ziehstapel leer ist

Lass die oberste Karte des Ablagestapels liegen. Alle anderen abgelegten Karten werden gemischt und bilden verdeckt den neuen Ziehstapel.

♥ Ende einer Runde

Die Runde ist vorbei, sobald jemand seine letzte Karte ablegt – er hat die Runde gewonnen.

♥ Punkte zählen

Für ein einzelnes Spiel braucht ihr keine Punkte. Spielt ihr mehrere Runden, zählen alle anderen die Karten, die sie noch auf der Hand haben:

KARTE	PUNKTE
Ass	11
König	4
Dame	3
Bube	2
10, 9, 8, 7	Augenwert (10, 9, 8, 7)

Mit 52 Karten zählen auch 2 bis 6 ihren Augenwert.

Beispiel: Anna geht aus. Ben hat noch A♣ und 8♥ = 11 + 8 = **19 Punkte**. Carla hat noch den B♦ = **2 Punkte**. Anna bekommt 0.

Einfacher: Wer eine Runde gewinnt, bekommt 1 Punkt. Wer zuerst eine vereinbarte Zahl (z. B. 5) erreicht, gewinnt.

♥ Wer gewinnt?

Spielt mehrere Runden und schreibt die Punkte fortlaufend auf. Erreicht jemand **100 Punkte** (oder eine andere vereinbarte Grenze), ist Schluss. Es gewinnt, wer **die wenigsten Punkte** hat. Spielt ihr nur eine Runde, gewinnt einfach, wer zuerst alle Karten los ist.

♥ Tipps für Anfänger

- Heb dir einen Buben für den Notfall auf – er passt überall.
- Behalte eine 7, um dich gegen eine 7 zu wehren.
- Wünsch dir eine Farbe, von der du selbst mehrere Karten hast.
- Hat jemand nur noch ein, zwei Karten, bremst du ihn mit 7 und 8 aus.
- Wenn ihr Punkte zählt:ASSE früh loswerden – sie kosten 11 Punkte.

♥ Varianten

Alles freiwillig – einigt euch vor dem Spiel.

- **Keine 7 auf 7:** Eine 7 kann nicht weitergegeben werden, der Nächste zieht immer genau 2.
- **Ass = noch mal:** Nach einem Ass setzt der Nächste aus (zu zweit bist du gleich wieder dran).
- **9 = Richtungswechsel:** Nach einer 9 geht es gegen den Uhrzeigersinn weiter (bzw. wieder zurück).
- **2 = zwei ziehen:** Mit 52 Karten wirkt die 2 manchmal wie eine 7.
- **Strengere Mau-Strafe:** Wer „Mau“ vergisst, zieht 2 statt 1 Karte.
- **Nicht mit Bube ausgehen:** Die letzte Karte darf kein Bube sein (siehe oben).
- **6 Karten:** Jeder bekommt 6 statt 5 Karten – die Runde dauert länger.
- **Bube zählt 20:** Beim Punkte zählen kostet ein Bube auf der Hand 20 Punkte.

♥ Hintergrund & Geschichte

FAMILIE: Ablegespiel (Crazy-Eights-Familie)

HERKUNFT: Deutschland, vermutlich kurz nach dem Zweiten Weltkrieg (die Quellen sind sich uneinig)

AUCH BEKANNT ALS: Tschau Sepp (Schweiz), Neunerln (Bayern/Österreich), Pesten (Niederlande), Prší (Tschechien), Makao (Polen), Huit américain (Frankreich)

ÄHNLICHE SPIELE: Crazy Eights, Switch, Whot!, Uno

Mau-Mau gehört zu einer weltweit verbreiteten Familie von Ablegespielen: Man legt Farbe auf Farbe oder Wert auf Wert und will als Erster alle Karten loswerden. Auf der Kartenspiel-Seite pagat.com heißt diese Familie nach dem amerikanischen Vertreter „Eights“; Mau-Mau ist dort der deutsche Name – in England spielt man Switch, in den Niederlanden Pesten, in Tschechien Prší, in Polen und Ungarn Makao und in der Schweiz Tschau Sepp.

Woher das Spiel genau kommt, weiß niemand. Die deutsche Wikipedia betont, dass keine eindeutige Erstnennung bekannt ist; laut Überlieferung sollen die Regeln aus den 1930er-Jahren stammen. Die englische Wikipedia verortet den Ursprung dagegen kurz nach dem Zweiten Weltkrieg: Gedruckt wurden die Regeln demnach erstmals 1958, und noch 1961 nannte das Buch „Alte und neue Kartenspiele“ Mau-Mau ein „ganz junges Spiel“, das in wenigen Jahren erstaunlich beliebt geworden sei. Woher der Name kommt, ist ungeklärt.

Auch das Verhältnis zu Crazy Eights ist offen: Das amerikanische Spiel soll in den 1930er-Jahren als „Eights“ aufgetaucht sein, laut englischer Wikipedia könnte es aber auch aus Mau-Mau hervorgegangen sein. Die bekannteste Weiterentwicklung ist Uno von Mattel; weitere sind Mio von Piatnik und Assano von ASS Altenburger. 2013 brachte Ravensburger „Mau-Mau Extreme“ mit Buzzer heraus.

QUELLEN

- Mau-Mau (Kartenspiel) – Wikipedia
- Mau-Mau (card game) – Wikipedia (englisch)

- Crazy Eights – Wikipedia (englisch)
- Eights group – pagat.com (englisch)



KURZREGELN

- **Ziel:** als Erster alle Karten loswerden.
- **Karten:** 7–A (32); ab 5 Spielern alle 52. Jeder bekommt **5**, eine Karte wird aufgedeckt.
- **Zug:** eine Karte in **Farbe oder Wert** passend ablegen – oder **1 ziehen** (passt sie, sofort legen).
- **7:** Nächster zieht **2** – oder legt eine 7 drauf (+2).
- **8:** Nächster **setzt aus**.
- **Bube:** passt immer, **Farbe wünschen**. Kein Bube auf Bube.
- Letzte Karte auf der Hand: „**Mau!**“ (vergessen: 1 ziehen). Ausgehen: „**Mau-Mau!**“
- Ziehstapel leer: Ablage mischen, oberste Karte bleibt liegen.



SPICKZETTEL

SONDERKARTEN

KARTE	WIRKUNG
7	Nächster zieht 2 – oder legt eine 7 (4, 6, 8 ...)
8	Nächster setzt aus
B	Passt immer, Farbe wünschen – nicht auf Bube
A	Nichts (Variante: noch mal)

Startkarte 7: Erster zieht 2 · 8: setzt aus · B: freie Wahl.

„**Mau!**“ bei einer Karte – vergessen: 1 ziehen.

PUNKTE AUF DER HAND

A 11 · K 4 · D 3 · B 2 · 10–7 Augenwert. Bis **100** spielen – wenigste Punkte gewinnt.



Cabo

Merk dir deine verdeckten Karten, tausche die hohen weg und ruf „Cabo!“, wenn du glaubst, am wenigsten zu haben.

SPIELER	DAUER	ALTER	ANSPRUCH
2–4	30 Min.	ab 8	mittel

KARTEN 52 Karten: 52er-Blatt plus 2 Joker, ohne ♥K und ♦K

♠ Überblick

Cabo ist ein Merkspiel. Vor jedem liegen vier verdeckte Karten, und nur ein paar davon kennst du. Im Lauf einer Runde versuchst du, deine hohen Karten gegen niedrige auszutauschen, damit deine Karten am Ende möglichst wenige Punkte ergeben. Wer glaubt, am wenigsten zu haben, ruft „Cabo!“ – aber wer sich überschätzt, zahlt drauf.

Diese Regeln passen das Kaufspiel CABO an ein normales Kartenspiel an. Das unten beschriebene Blatt hat genau dieselben Kartenwerte wie das Original – du kannst also auch mit den originalen CABO-Karten nach diesen Regeln spielen.

- **Mitspieler:** 2–4 (zu fünf geht es auch, dann ist der Ziehstapel aber schnell leer).
- **Du brauchst:** ein 52er-Blatt mit 2 Jokern, dazu Zettel und Stift für die Punkte.

♠ Die Karten

Nimm ein normales 52er-Blatt, leg die beiden Joker dazu und **nimm die zwei roten Könige heraus** (♥K und ♦K). So bleiben genau 52 Karten übrig. Jede Karte zählt Punkte; die Farbe (♣ ♠ ♥ ♦) spielt keine Rolle.

KARTE	PUNKTE	AKTION (NUR WENN GEZOGEN UND DIREKT ABGELEGT)
Joker	0	–
A	1	–
2–6	Augenzahl	–
7, 8	7, 8	Gucken – eine eigene Karte ansehen
9, 10	9, 10	Spionieren – eine fremde Karte ansehen
B, D	11, 12	Tauschen – eine eigene gegen eine fremde Karte tauschen
K (nur ♣ ♠)	13	–

♠ Vorbereitung

1. Mische die Karten. Einer gibt: Jeder bekommt einzeln **4 Karten verdeckt** (Bildseite nach unten). Nicht anschauen!
2. Jeder legt seine vier Karten als **2 × 2-Quadrat** vor sich hin: zwei Karten in einer Reihe nah bei dir, zwei dahinter.
3. Jetzt schaut sich jeder **einmal** die **beiden Karten an, die ihm am nächsten liegen**, merkt sie sich und legt sie verdeckt an denselben Platz zurück. Ab jetzt darfst du deine Karten nur noch ansehen, wenn eine Aktion es erlaubt – also gut merken!
4. Die übrigen Karten kommen verdeckt als **Ziehstapel** in die Mitte. Die oberste Karte wird daneben aufgedeckt: Damit beginnt der **Ablagestapel**.

Wer links vom Geber sitzt, fängt an; dann geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Der Geber wechselt jede Runde im Uhrzeigersinn.

♠ Ein Spielzug

Wenn du dran bist, machst du **genau eins** von diesen drei Dingen:

- **A) Ziehen:** die oberste Karte vom Ziehstapel nehmen,
- **B) Aufnehmen:** die oberste Karte vom Ablagestapel nehmen oder
- **C) „Cabo!“ rufen**, um die Runde zu beenden.

A) Vom Ziehstapel ziehen

Nimm die oberste Karte vom Ziehstapel und schau sie dir an, ohne sie jemandem zu zeigen. Dann entscheidest du:

- **Austauschen:** Such dir eine deiner verdeckten Karten aus. Leg die neue Karte verdeckt an ihren Platz und die alte offen auf den Ablagestapel. Die neue Karte kennst du jetzt – merk sie dir! (Es gibt keine Aktion.)
- **Ablegen:** Leg die neue Karte direkt offen auf den Ablagestapel. Ist es eine 7 bis Dame, **darfst** du jetzt ihre Aktion ausführen:
- **7 oder 8 – Gucken:** Schau dir heimlich eine deiner eigenen Karten an und leg sie verdeckt zurück.
- **9 oder 10 – Spionieren:** Schau dir heimlich eine Karte eines Mitspielers an und leg sie verdeckt zurück.
- **Bube oder Dame – Tauschen:** Tausch eine beliebige deiner Karten gegen eine beliebige Karte eines Mitspielers. Keiner schaut dabei hin; die Karten wechseln einfach verdeckt den Platz.

Beispiel: Du ziehst eine 9. Die ist dir zu hoch, also legst du sie ab und spionierst: Du schaust dir eine von Bens Karten an – ein Joker! Gut zu wissen – vielleicht kannst du ihn dir später mit einem Buben oder einer Dame holen.

Aktionen gibt es nur, wenn du die Karte vom Ziehstapel ziehst und sofort ablegst. Eine Karte, die du beim Austauschen loswirst, löst nie eine Aktion aus.

B) Vom Ablagestapel aufnehmen

Nimm die oberste Karte vom Ablagestapel. Du **musst** sie gegen eine deiner Karten austauschen (genau wie oben). Ihre Aktion darfst du nicht nutzen. Weil alle die Karte gesehen haben, kennen die anderen jetzt eine deiner Karten.

Mehrere Karten auf einmal austauschen

Beim Austauschen (in A oder B) darfst du die neue Karte auch gegen **zwei oder mehr** deiner Karten tauschen – aber nur, wenn alle denselben **Wert** haben. Deck die gewählten Karten auf:

- **Sie passen wirklich:** Leg sie alle auf den Ablagestapel und die neue Karte verdeckt an ihre Stelle. Du hast jetzt weniger Karten – super!
- **Sie passen nicht:** Dreh sie wieder um und lass sie an ihrem Platz liegen. Zur Strafe kommt die neue Karte zusätzlich verdeckt zu deinen Karten. Du hast jetzt eine Karte mehr!

Beispiel: Du weißt, dass du zwei Fünfen hast. Du ziehst ein Ass. Du deckst beide Fünfen auf – sie passen –, legst beide ab und das Ass an ihre Stelle. Jetzt hast du nur noch drei Karten und 9 Punkte weniger.

C) „Cabo!“ rufen

Glaubst du, dass du am wenigsten Punkte hast, rufst du **zu Beginn** deines Zugs „Cabo!“, statt zu ziehen. Damit ist dein Zug vorbei.

- Jeder andere ist jetzt noch **genau einmal** dran.
- Deine Karten sind geschützt: Niemand darf mehr mit ihnen tauschen (Spionieren ist aber erlaubt).
- Danach decken alle ihre Karten auf und die Runde wird gewertet.

♠ Ende einer Runde

Eine Runde endet, wenn

- jemand „Cabo!“ gerufen hat und alle anderen ihren letzten Zug gemacht haben oder
- der Ziehstapel leer ist: Dann endet die Runde **sofort** und wird normal gewertet (ohne Cabo-Strafe, denn keiner hat gerufen).

♠ Wertung

Alle decken ihre Karten auf und zählen ihre Punkte zusammen.

- Wer die **niedrigste Summe** hat, bekommt **0** Punkte.
- Alle anderen schreiben sich **ihre Summe** auf.
- **Cabo-Strafe:** Hat der Cabo-Rufer *nicht* allein die niedrigste Summe (jemand anderes hat gleich viel oder weniger), bekommt er seine Summe **plus 10**. Wer die niedrigste Summe hat, bekommt wie üblich 0.
- **Kamikaze:** Wer die Runde mit genau **zwei Damen und zwei Königen** beendet ($12 + 12 + 13 + 13 = 50$), bekommt **0** Punkte – und **alle anderen bekommen 50**.

Schreib die Punkte jeder Runde auf und zähl sie fortlaufend zusammen.

Beispiel: Anna ruft „Cabo!“. Ben und Clara sind noch je einmal dran, dann decken alle auf: Anna: Joker, A, 3 = **4** · Ben: 2, 5, 4, 6 = **17** · Clara: 8, A, 2, 3 = **14**. Anna hat am wenigsten und bekommt 0; Ben schreibt 17 auf, Clara 14.

In der nächsten Runde ruft Anna mit 6 Punkten, aber Ben hat auch 6. Anna liegt nicht allein vorn, also bekommt sie $6 + 10 = 16$. Ben hat die niedrigste Summe und bekommt 0; Clara schreibt ihre Summe auf.

♠ Spielende

Ihr spielt mehrere Runden. Sobald jemand insgesamt **über 100** Punkte hat, ist das Spiel nach dieser Runde vorbei. Wer dann die **wenigsten** Punkte hat, gewinnt.

Glückliche 100: Landet jemand mit seinem Gesamtstand auf **genau 100**, wird er auf **50** zurückgesetzt. Das geht pro Spieler nur einmal im Spiel.

♠ Tipps für Einsteiger

- Dein Gedächtnis ist alles. Sag dir deine bekannten Karten alle paar Züge im Kopf auf.

- Nutz Gucken (7, 8) früh in der Runde, um deine unbekannten Karten kennenzulernen.
- Pass auf, was die anderen vom Ablagestapel nehmen – dann kennst du einige ihrer Karten und weißt, ob sich ein Tausch lohnt.
- Ruf „Cabo!“; wenn du ziemlich sicher bei etwa 5 Punkten oder weniger bist. Wer zu lange wartet, lässt die anderen aufholen.
- Joker und schwarze Könige sind die Extreme: Joker behalten, Könige loswerden (außer du spielst auf Kamikaze!).

♠ Varianten

Das sind freiwillige Hausregeln – spricht sie vor dem Spiel ab.

- **Kein frühes Cabo:** „Cabo!“ darf erst gerufen werden, wenn jeder mindestens einmal dran war.
- **Ohne glückliche 100:** Die Regel, dass genau 100 auf 50 zurückgesetzt wird, entfällt.
- **Sechs Karten:** Jeder bekommt 6 Karten als 2×3 -Raster (am Anfang schaut man sich weiterhin die zwei nächsten an). Die Runden dauern länger, und das Merken wird schwerer.

♠ Hintergrund & Geschichte

FAMILIE: Golf-Familie (Merkspiel, Ziehen und Tauschen)

HERKUNFT: Verlagsspiel von 2010, erfunden von Melissa Limes und Mandy Henning

AUCH BEKANNT ALS: Cambio, Pablo, Cactus (Volksvarianten mit normalem Kartenblatt)

ÄHNLICHE SPIELE: Golf, Skyjo, Rat-a-Tat Cat, Kombio

CABO ist ein Verlagsspiel von Melissa Limes und Mandy Henning, das 2010 zum ersten Mal erschien. Laut Trey Hunner gründete Melissa Limes die Firma Eventide Games, ließ „Cabo“ als Marke eintragen und die Regeln urheberrechtlich

schützen. 2019 brachte Bezier Games eine zweite Auflage mit neuer Grafik, leicht geänderten Regeln und Wertungsblock heraus, später auch den Werwolf-Ableger „Silver“. In Deutschland erscheint Cabo bei Smiling Monster Games; laut englischer Wikipedia gibt es seit 2025 außerdem eine dritte Auflage von Shareful Games.

Im Kern ist Cabo eine Spielart von Golf, einem Kartenspiel aus dem englischsprachigen Raum: Jeder hat verdeckte Karten vor sich, kennt nur einen Teil davon und will am Ende der Runde möglichst wenige Punkte haben. Auf pagat.com wird Cabo zu den Golf-Varianten mit vier Karten gezählt, bei denen bestimmte „Aktionskarten“ das Anschauen oder Tauschen von Karten erlauben – als Volksspiel heißen sie Cambio, Pablo, Cactus oder Dacz. Ob diese Volksvarianten älter sind als das Verlagsspiel oder daraus entstanden, geht aus den Quellen nicht hervor. Nach demselben Prinzip funktionieren auch Rat-a-Tat Cat (1995), Kombio (2019) und Skyjo (2015), das laut deutscher Wikipedia ebenfalls auf Golf zurückgeht.

Die Regeln auf dieser Seite sind eine Bearbeitung von CABO für ein normales 52er-Blatt mit zwei Jokern, ohne die beiden roten Könige. Die Kartenwerte sind dieselben wie im Original – man kann also auch mit den originalen CABO-Karten spielen.

QUELLEN

- Skyjo – Wikipedia
- Cabo – Smiling Monster Games
- Cabo (game) – Wikipedia (englisch)
- Golf – pagat.com (englisch)
- The Cabo card game – Trey Hunner (englisch)

2
♠

KURZREGELN

- **Ziel:** am Rundenende die niedrigste Kartensumme.
- **Aufbau:** 4 Karten verdeckt als 2×2 -Quadrat; die zwei nächsten einmal ansehen. Eine Karte als Ablagestapel aufdecken.
- **Zug – eins davon:**
- **Ziehen:** Karte austauschen oder ablegen und **Aktion** nutzen (7/8 gucken, 9/10 spionieren, B/D blind tauschen).
- **Ablage nehmen** und austauschen.
- **„Cabo!“ rufen** – alle anderen noch einmal dran.
- **Mehrere gleiche Karten** auf einmal tauschen; falsch = Strafkarte.
- Niedrigste Summe **0**; falsches Cabo **+10**.
- Über **100** endet das Spiel.

♥
2

2
♠

SPICKZETTEL

KARTE	PUNKTE	AKTION
Joker	0	–
A–6	1–6	–
7, 8	7, 8	Gucken: eigene Karte
9, 10	9, 10	Spionieren: fremde Karte
B, D	11, 12	Tauschen: blind mit anderem
K ♣ ♠	13	–

Aktion nur, wenn gezogen und direkt abgelegt. Blatt ohne ♥ K ♦ K.

- **Niedrigste Summe:** 0 · andere: ihre Summe
- **Falsches Cabo** (Gleichstand/nicht vorn): Summe **+10**
- **Kamikaze** (D D K K): du 0, alle anderen **50**
- Ziehstapel leer: Runde endet, keine Strafe
- **Genau 100 → 50** (einmal) · **über 100:** Spielende, Wenigste gewinnt

♥
7

Gin Rommé

Sammle Sätze und Folgen, halte deine Restpunkte klein und klopfe, bevor dein Gegner es tut.

SPIELER	DAUER	ALTER	ANSPRUCH
2	45 Min.	ab 10	mittel

KARTEN 52 Karten, ohne Joker

♥ Überblick

Gin Rommé ist ein klassisches Kartenspiel für zwei. Du versuchst, die Karten auf deiner Hand zu passenden Gruppen zu ordnen – sogenannten **Kombinationen** (Sätzen und Folgen). Alle Karten, die in keine Kombination passen, sind deine **Restkarten**; ihre Punkte zählen gegen dich. Sobald deine **Restpunkte** klein genug sind, beendest du das Spiel durch **Klopfen** – und hat dein Gegner dann mehr Restpunkte als du, bekommst du die Differenz gutgeschrieben. Es werden mehrere Spiele gespielt, bis jemand 100 Punkte erreicht.

- **Spieler:** genau 2.
- **Du brauchst:** ein 52er-Blatt ohne Joker sowie Stift und Zettel zum Aufschreiben.

♥ Reihenfolge und Kartenwerte

Die Karten sind von niedrig nach hoch geordnet: **A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, B, D, K**. Das Ass ist immer die **niedrigste** Karte – es passt nur unter die 2 (A-2-3), nie über den König (D-K-A gilt nicht).

Für die Restpunkte hat jede Karte einen Wert:

KARTE	PUNKTE
K, D, B	10
10 bis 2	Augenzahl (10, 9 ... 2)
A	1

♥ Sätze, Folgen und Restkarten

Eine **Kombination** ist eine Gruppe zusammengehöriger Karten. Es gibt zwei Arten:

- **Satz:** 3 oder 4 Karten **gleichen Werts**, also ein **Drilling** (z. B. $8\spadesuit\ 8\heartsuit\ 8\clubsuit$) oder ein **Vierling** (z. B. $K\spadesuit\ K\heartsuit\ K\diamondsuit\ K\clubsuit$).
- **Folge** (auch **Straße**): 3 oder mehr Karten **derselben Farbe in lückenloser Reihe**, z. B. $4\heartsuit\ 5\heartsuit\ 6\heartsuit$ oder $9\clubsuit\ 10\clubsuit\ B\clubsuit\ D\clubsuit\ K\clubsuit$. A-2-3 in einer Farbe ist eine Folge, D-K-A nicht.

Jede Karte darf immer nur zu **einer** Kombination gehören. Hast du $7\spadesuit\ 7\heartsuit\ 7\diamondsuit\ 8\diamondsuit\ 9\diamondsuit$, kannst du die $7\diamondsuit$ entweder für den Siebener-Drilling oder für die Karo-Folge verwenden – nicht für beides.

Restkarten (auf Englisch *deadwood*, „totes Holz“) sind alle Karten deiner Hand, die in keiner Kombination stecken. Ihre Werte zusammengezählt ergeben deine **Restpunkte**.

Beispiel: Du hast $3\clubsuit\ 3\diamondsuit\ 3\heartsuit\cdot 9\spadesuit\ 10\spadesuit\ B\spadesuit\cdot K\heartsuit\cdot 5\diamondsuit\cdot 2\clubsuit\cdot A\spadesuit$. Die drei Dreien sind ein Drilling, $9\spadesuit\ 10\spadesuit\ B\spadesuit$ eine Folge. Übrig bleiben $K\heartsuit, 5\diamondsuit, 2\clubsuit$ und $A\spadesuit$: $10 + 5 + 2 + 1 = 18$ Restpunkte.

Wichtig: Anders als beim normalen Rommé legst du während des Spiels nichts aus. Alle Karten bleiben auf der Hand, bis am Ende geklopft wird.

♥ Vorbereitung

1. **Erster Geber:** jeder zieht eine Karte aus dem gemischten Stapel, die niedrigere gibt (oder lost es aus). Danach gibt immer **der Verlierer des letzten Spiels**.
2. **Austeilen:** der Geber mischt und gibt jedem **10 Karten** verdeckt, einzeln und abwechselnd, beginnend beim Gegner. Das ist deine **Hand** – zeig sie niemandem.
3. **Aufgedeckte Karte:** die nächste Karte legt der Geber offen in die Mitte. Sie ist der Anfang des **Ablagestapels**.
4. **Ziehstapel:** die übrigen Karten kommen verdeckt daneben – das ist der **Ziehstapel**.

♥ Der erste Zug

Wegen der aufgedeckten Karte läuft der erste Zug etwas anders:

1. Der **Nichtgeber** darf die offene Karte nehmen. Dann legt er eine Karte ab, und der Geber ist ganz normal dran.
2. Will der Nichtgeber sie nicht, darf der **Geber** sie nehmen (und legt dann ab).
3. Wollen beide sie nicht, zieht der **Nichtgeber** die oberste Karte vom Ziehstapel und legt ab. Ab jetzt geht es normal weiter.

♥ Ein Spielzug

Ihr seid abwechselnd dran. In deinem Zug:

1. **Ziehen:** nimm eine Karte – entweder die oberste vom **Ziehstapel** (verdeckt) oder die oberste vom **Ablagestapel** (offen).
2. **Ablegen:** leg eine Karte offen auf den Ablagestapel. Du hast wieder 10 Karten.

Eine Karte, die du gerade vom Ablagestapel genommen hast, darfst du **nicht** im selben Zug wieder ablegen. (Eine Karte vom Ziehstapel darfst du sofort wieder abwerfen.)

Statt normal abzulegen, darfst du **klopfen** (siehe unten), wenn deine Hand gut genug ist.

Beispiel: *Oben auf dem Ablagestapel liegt die 7♣. Du hast 5♣ 6♣ und willst eine Folge, also nimmst du die 7♣. Jetzt musst du eine andere Karte ablegen – etwa deinen K♦, der ohnehin nirgends passt.*

♥ Klopfen

Nach dem Ziehen darfst du das Spiel durch **Klopfen** beenden, wenn deine Restpunkte nach dem Ablegen **höchstens 10** betragen. Du musst nicht klopfen – du kannst auch weiterspielen und auf eine bessere Hand hoffen.

So klopfst du:

1. Leg eine Karte **verdeckt** auf den Ablagestapel (damit zeigst du an, dass du klopfst). Viele klopfen dabei auch tatsächlich auf den Tisch.
2. Leg deine 10 übrigen Karten offen hin, geordnet nach Kombinationen und Restkarten.

Gin: klopfst du **ganz ohne Restkarten** – alle 10 Karten stecken in Kombinationen –, hast du **Gin** gemacht. Das bringt einen Bonus.

Big Gin (verbreitete Regel): bilden direkt nach dem Ziehen alle **11** Karten Kombinationen, darfst du alle auslegen, ohne abzulegen. Das ist **Big Gin** und bringt einen noch höheren Bonus.

♥ Die Antwort des Gegners: Anlegen

Nach dem Klopfen legt der Gegner seine Hand ebenfalls offen hin, geordnet nach Kombinationen und Restkarten.

Dann darf er **anlegen:** Restkarten an die Kombinationen des **Klopfenden** anfügen. Diese Karten zählen dann nicht mehr als Restkarten – etwa die vierte Karte zu einem Drilling oder eine Karte, die eine Folge oben oder unten verlängert.

- Hat der Klopfende **Gin** gemacht, darf **nicht** angelegt werden.

- Der **Klopfende selbst legt nie an** die Kombinationen des Gegners an.

Beispiel: Anna klopft mit $7\spadesuit 8\spadesuit 9\spadesuit \cdot K\clubsuit K\heartsuit K\diamondsuit K\spadesuit$ und den Restkarten $A\diamondsuit 2\clubsuit 4\clubsuit$ ($1 + 2 + 4 = 7$). Ben zeigt $5\heartsuit 6\heartsuit 7\heartsuit \cdot D\spadesuit D\diamondsuit D\clubsuit$ und die Restkarten $10\spadesuit 2\diamondsuit 4\diamondsuit B\heartsuit$. Er legt die $10\spadesuit$ an Annas Pik-Folge an ($7\spadesuit 8\spadesuit 9\spadesuit 10\spadesuit$). Übrig bleiben $2\diamondsuit 4\diamondsuit B\heartsuit = 2 + 4 + 10 = 16$ Restpunkte.

♥ Wertung eines Spiels

Vergleicht eure Restpunkte (nach dem Anlegen):

LAGE	WER SCHREIBT	PUNKTE
Klopfender hat weniger Restpunkte	Klopfender	Differenz
Klopfender hat Gin	Klopfender	25 + Restpunkte des Gegners
Big Gin (verbreitete Regel)	Klopfender	31 + Restpunkte des Gegners
Unterbieten (Undercut): Gegner hat gleich viel oder weniger (kein Gin)	Gegner	Differenz + 25

Beispiel (Fortsetzung): Anna hat 7, Ben 16 Restpunkte. Anna schreibt $16 - 7 = 9$ Punkte. Hätte Ben am Ende nur 6 Restpunkte gehabt, hätte er Anna **unterboten**: $7 - 6 = 1$, plus 25 = **26 Punkte** für Ben. Gleichstand zählt ebenfalls als Unterbieten: bei 7 zu 7 bekommt Ben $0 + 25 = 25$.

Schreibt nach jedem Spiel die Punkte auf und führt eine laufende Summe. Notiert außerdem, **wie viele Spiele** jeder gewonnen hat – das braucht ihr am Schluss.

Unentschieden: liegen nur noch **2 Karten** im Ziehstapel und der Spieler, der die drittletzte Karte gezogen hat, legt ab, ohne zu klopfen, endet das Spiel unentschieden. Niemand bekommt Punkte, derselbe Geber gibt neu.

♥ Spielende

Die Partie endet, sobald jemand **100 Punkte** oder mehr erreicht. Dann kommen die Boni dazu:

- **Partiebonus:** der Gewinner bekommt **100** Punkte.
- **Spielbonus (Box/Line):** **jeder** Spieler bekommt **25** Punkte für jedes gewonnene Spiel.
- **Schneider (Shutout):** hat der Verlierer kein einziges Spiel gewonnen, wird die Gesamtpunktzahl des Gewinners (mit allen Boni) **verdoppelt**.

Der Vorsprung des Gewinners ist seine Summe minus die Summe des Verlierers – praktisch, wenn ihr um etwas spielt oder über viele Partien Buch führt.

Beispiel: Anna erreicht 104 Punkte und hat 5 Spiele gewonnen, Ben hat 62 Punkte und 3 gewonnene Spiele. Anna: $104 + 100 \text{ (Partie)} + 5 \times 25 = \mathbf{329}$. Ben: $62 + 3 \times 25 = \mathbf{137}$. Anna gewinnt mit $329 - 137 = \mathbf{192 \text{ Punkten}}$ Vorsprung.

♥ Tipps für Einsteiger

- **Behalte den Ablagestapel im Auge.** Was dein Gegner aufnimmt, verrät, was er sammelt; was er abwirft, braucht er nicht.
- **Wirf hohe Restkarten früh ab.** Ein König, eine Dame oder ein Bube ohne Partner kostet dich 10 Punkte, wenn der Gegner klopft.
- **Klopf lieber früh.** Sobald du klopfen kannst, ist das meist besser, als auf Gin zu warten – jede weitere Runde gibt dem Gegner die Chance aufzuholen.
- **Füttere den Gegner nicht.** Wirf keine Karten ab, die offensichtlich zu dem passen, was er aufgenommen hat – etwa eine weitere 9, nachdem er eine 9 genommen hat.
- **Halte dir Möglichkeiten offen.** Eine Karte, die in einen Satz *oder* eine Folge passt (wie die 7♦ neben 7♠ 7♥ und 8♦), erhöht deine Chancen.

♥ Varianten

Alle Varianten sind optional – spricht sie vor der Partie ab.

- **Oklahoma Gin:** der Wert der ersten aufgedeckten Karte legt die Klopfgrenze für dieses Spiel fest (z. B. bei einer 6 darfst du erst mit höchstens 6 Restpunkten klopfen; bei einem Bild gilt 10; bei einem Ass musst du Gin machen). Ist die aufgedeckte Karte ein **Pik**, zählen alle Punkte dieses Spiels **doppelt**.
- **Ältere Boni:** Gin-Bonus **20** statt 25, Bonus fürs Unterbieten **10** statt 25.
- **Straight Gin:** Klopfen ist nicht erlaubt – ein Spiel endet nur mit Gin.
- **Längere Partie:** spielt bis **150** oder **250** statt 100 Punkte.

♥ Hintergrund & Geschichte

FAMILIE: Rommé-Spiel (Ziehen, Ablegen, Auslegen von Kombinationen)

HERKUNFT: USA (New York), frühes 20. Jahrhundert – meist auf 1909 oder um 1911 datiert

AUCH BEKANNT ALS: Gin, Gin Poker, Poker Gin

ÄHNLICHE SPIELE: Rommé, Rummy, Conquian, Knock Rummy, Oklahoma Gin, Hollywood Gin, Canasta

Die bekannteste Geschichte geht so: Elwood T. Baker vom Knickerbocker Whist Club in New York soll Gin Rummy erfunden haben – laut Wikipedia 1909, laut pagat.com „um 1911“. Den Namen „Gin“ habe sein Sohn Graham beigesteuert, als Wortspiel zu „Rum“. Der Spielehistoriker David Parlett ist da vorsichtig: Die Erzählung stammt von Morehead und Mott-Smith (1952), die keine Quelle nennen. Außerdem hieß das Spiel in frühen Hoyle-Ausgaben (1913) „Gin Poker“ oder „Poker Gin“ – ob Baker es wirklich „Gin Rummy“ nannte, ist also offen. Sein eigentlicher Beitrag war wohl die Regel, dass man erst auslegen darf, wenn man mit höchstens 10 Restpunkten beenden kann. Ein Spiel namens Rum oder Knock Rummy gab es schon vorher.

Die Rommé-Familie insgesamt ist nach gängiger Auffassung aus dem mexikanischen Conquian hervorgegangen. Eine andere Theorie sieht Vorläufer in chinesi-

schen Zieh-und-Ablege-Spielen aus dem Umfeld von Mahjong; Parlett hält einen gemeinsamen Ursprung beider Linien für wahrscheinlich.

Lange blieb Gin ein New Yorker Spiel. Um 1941 wurde es in Hollywood zur Mode, bekam Bonuspunkte fürs Spielen um Geld und eine Wertung, bei der man drei Partien gleichzeitig spielt („Hollywood Gin“). Von dort verbreitete es sich über die USA und die ganze Welt und wurde zu einem der beliebtesten Kartenspiele für zwei. Die bekannteste Variante ist Oklahoma Gin, bei dem die erste aufgedeckte Karte bestimmt, mit wie vielen Restpunkten man klopfen darf.

QUELLEN

- Gin Rummy – Wikipedia
- Rommé – Wikipedia
- Gin Rommé – pagat.com
- Gin Rummy – pagat.com (englisch)
- Gin Rummy history – David Parlett (englisch)

3



KURZREGELN

- **Ziel: Sätze** (3–4 Gleiche) und **Folgen** (3+ einer Farbe, Ass niedrig) bilden, **Restpunkte** klein halten.
- **Geben:** je 10 Karten, eine offen, Rest ist der Ziehstapel.
- **Erster Zug:** erst Nichtgeber, dann Geber darf die offene Karte nehmen; sonst zieht der Nichtgeber verdeckt.
- **Zug:** vom **Zieh- oder Ablagestapel** ziehen, eine Karte ablegen (nicht die eben aufgenommene).
- **Klopfen** mit ≤ 10 Restpunkten: verdeckt ablegen, alles zeigen. **Gin** = 0 Restpunkte.
- Gegner **legt an** (nicht bei Gin).
- Weniger Restpunkte gewinnt die Differenz. Partie bis **100**.



£

3



SPICKZETTEL

WERTUNG PRO SPIEL

ERGEBNIS	PUNKTE
Klopfen, weniger Restpunkte	Differenz
Gin (kein Anlegen)	25 + Restpunkte des Gegners
Big Gin (11 Karten)	31 + Restpunkte des Gegners
Unterbieten (Gegner $\leq$ Klopfer)	Differenz + 25 für den Gegner

PARTIEENDE

- Restpunkte: **B D K = 10**, **A = 1**, sonst Augenzahl.
- Klopfgrenze: **10**. Nur noch **2 Karten** im Ziehstapel → unentschieden, gleicher Geber.
- Bei **100**: Gewinner **+100**, jeder **+25** pro gewonnenem Spiel.
- **Schneider** (Verlierer ohne Spielgewinn): Summe des Gewinners verdoppelt.



£

Golf

Sechs verdeckte Karten, neun Löcher – bilde Paare und spiel die niedrigste Runde des Tages.

SPIELER	DAUER	ALTER	ANSPRUCH
2–8	30 Min.	ab 8	leicht

KARTEN 52 Karten, ohne Joker (zwei Blätter bei 5–8 Spielern)

♠ Überblick

Golf ist ein einfaches Tauschspiel. Vor jedem liegen sechs Karten in einem kleinen Raster, anfangs fast alle verdeckt. In deinem Zug nimmst du eine neue Karte und tauschst sie gegen eine deiner Karten aus – mit dem Ziel, am Ende möglichst wenige Punkte vor dir liegen zu haben. Wie beim echten Golf gilt: **Wer die wenigsten Punkte hat, gewinnt.**

Eine Partie geht über **9 Runden**, die man **Löcher** nennt.

- **Mitspieler:** 2–8.
- **Du brauchst:** ein normales 52er-Blatt ohne Joker für 2–4 Spieler; ab 5 Spielern mischt ihr zwei Blätter zusammen. Außerdem Zettel und Stift für die Punkte.

♠ Vorbereitung

1. **Geber:** Einer von euch ist der **Geber** – er mischt und verteilt die Karten.
2. **Austeilen:** Der Geber teilt reihum im Uhrzeigersinn einzeln verdeckt (Bildseite nach unten) aus, bis jeder **6 Karten** hat.

3. **Dein Raster:** Ohne sie anzuschauen, legst du deine 6 Karten verdeckt in **2 Reihen zu je 3 Karten** vor dich. Jeweils zwei Karten liegen übereinander – dein Raster hat also **3 Spalten** mit je 2 Karten. Die Karten bleiben die ganze Runde über in diesem Raster liegen; du nimmst sie nie auf die Hand.
4. **Ziehstapel:** Die übrigen Karten kommen verdeckt in die Mitte. Das ist der **Ziehstapel**.
5. **Ablagestapel:** Der Geber deckt die oberste Karte des Ziehstapels auf und legt sie offen daneben. Damit beginnt der **Ablagestapel**.
6. **Aufdecken:** Jeder dreht **2 seiner eigenen Karten** nach Wahl um, sodass sie offen liegen. Die sehen jetzt alle.

So könnte ein Raster zu Beginn aussehen („□“ ist eine verdeckte Karte):

SPALTE 1	SPALTE 2	SPALTE 3
8♣	□	□
□	K♥	□

♠ Ein Spielzug

Es beginnt, wer links vom Geber sitzt, dann geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. In deinem Zug:

1. Nimm eine Karte – entweder

- die **oberste Karte vom Ablagestapel** (du siehst, was du bekommst), oder
- die **oberste Karte vom Ziehstapel** (eine Überraschung – schau sie dir an, ohne sie gleich zu zeigen).

2. Einbauen oder abwerfen:

- **Austauschen:** Ersetze eine deiner 6 Karten damit – egal ob diese offen oder verdeckt liegt. Die ersetzte Karte legst du **offen auf den Ablagestapel**, die neue Karte kommt **offen** an ihren Platz. War die ersetzte Karte verdeckt, siehst du sie erst beim Abwerfen.

- **Oder abwerfen:** Hast du vom **Ziehstapel** gezogen, darfst du die Karte auch ungenutzt offen auf den Ablagestapel legen.

Eine Karte vom **Ablagestapel** **musst du immer einbauen** – du darfst sie nicht nehmen und gleich wieder zurücklegen.

Damit ist dein Zug vorbei. Was einmal offen in deinem Raster liegt, bleibt offen.

Beispiel: *Oben auf dem Ablagestapel liegt eine 3 ♦. Anna hat eine offene 9 ♠ im Raster. Sie nimmt die 3 ♦, legt sie an die Stelle der 9 ♠ und wirft die 9 ♠ ab. Ben kann mit der 9 ♠ nichts anfangen und zieht vom Ziehstapel: eine D ♣ (10 Punkte). Zu hoch – er wirft sie ungenutzt ab.*

♠ Ende einer Runde

Sobald jemand **alle 6 Karten offen** liegen hat, ist das Ende in Sicht: **Alle anderen kommen noch genau einmal dran.** Danach ist die Runde (das „Loch“) vorbei.

Jetzt decken alle ihre restlichen verdeckten Karten auf und zählen ihre Punkte.

Ist der Ziehstapel während einer Runde aufgebraucht, bleibt die oberste Karte des Ablagestapels liegen. Den Rest mischt ihr und legt ihn verdeckt als neuen Ziehstapel hin.

♠ Wertung

So viel zählen die Karten:

KARTE	PUNKTE
Ass	1
2	-2 (minus zwei)
3 bis 10	Augenzahl
Bube, Dame	10
König	0

Paare: Liegen in einer **Spalte** zwei Karten mit **gleichem Wert** übereinander (zum Beispiel zwei 7en oder zwei Damen), zählt diese Spalte **0** – egal, was die Karten sonst wert wären. Das gilt sogar für zwei 2en: Sie heben sich zu 0 auf und bringen nicht etwa -4 .

Die Summe deiner drei Spalten ist dein Ergebnis für dieses Loch. Es kann auch negativ sein.

Beispiel: Am Ende eines Lochs sieht Carlas Raster so aus:

SPALTE 1	SPALTE 2	SPALTE 3
7 ♠	K ♥	5 ♦
7 ♣	2 ♠	D ♦

- Spalte 1: zwei 7en sind ein Paar $\rightarrow 0$
- Spalte 2: König (0) + 2 (-2) $\rightarrow -2$
- Spalte 3: 5 + Dame (10) $\rightarrow 15$

Carla bekommt $0 - 2 + 15 = 13$ Punkte für dieses Loch.

Schreibt nach jedem Loch die Punkte aller Spieler auf.

♠ Spielende

Gespielt werden **9 Löcher**. Nach jedem Loch wird der Spieler links vom bisherigen Geber neuer Geber. Nach dem neunten Loch zählt ihr alle Ergebnisse zusammen. **Wer insgesamt die wenigsten Punkte hat, gewinnt.**

♠ Tipps für Einsteiger

- **Sammle Paare.** Ein Paar macht die ganze Spalte zu 0 – zwei Damen sind also so gut wie zwei Könige.
- **Behalte Könige und 2en** – das sind die besten Karten im Spiel.

- **Deck keine hohen Karten auf.** Tausch eine verdeckte Karte nur gegen eine niedrige; sonst liegt womöglich plötzlich eine 10 offen vor dir.
- **Achte auf deinen Nachbarn.** Bevor du etwas abwirfst: Kann der Spieler nach dir damit ein Paar bilden?
- **Beende nicht zu früh.** Wer seine letzte Karte aufdeckt, beendet das Loch – liegst du noch hoch, dürfen sich die anderen ein letztes Mal verbessern, und du stehst am Ende ganz schlecht da.

♠ Varianten

Alles freiwillig – sprecht euch vor dem Spiel ab.

- **Aufdecken nach dem Abwerfen:** Wirfst du eine gezogene Karte ungenutzt ab, darfst du (an manchen Tischen: musst du) eine deiner verdeckten Karten aufdecken.
- **Mit Joker:** Die Joker kommen mit ins Spiel und zählen je –2 (manchmal auch –5).
- **Golf mit 4 Karten:** Jeder hat ein 2×2 -Raster. Schneller und glückslastiger.
- **Golf mit 9 Karten:** Jeder hat ein 3×3 -Raster; eine Spalte zählt nur 0, wenn alle **drei** Karten gleich sind.
- **18 Löcher:** eine ganze Runde auf dem Platz, für einen langen Spieleabend.
- **Vierling-Bonus:** An manchen Tischen zählen vier gleiche Karten in zwei benachbarten Spalten **–20** statt 0.
- **Teure Bilder:** Bube = 11, Dame = 12 – nur der König bleibt „gratis“.

♠ Hintergrund & Geschichte

FAMILIE: Zieh- und Ablegespiel (Punktwert einer Auslage senken)

HERKUNFT: unbekannt; verbreitet in Nordamerika und Großbritannien

AUCH BEKANNT ALS: Polish Polka, Polish Poker; Turtle (4 Karten), Harakiri (6 Karten), Crazy Nines (9 Karten)

ÄHNLICHE SPIE-

LE: Skyjo, Biberbande, Cambio / Cabo, Rat-a-Tat Cat, Golf mit 4, 8, 9 oder 10 Karten

Golf gehört zu einer kleinen Gruppe von Kartenspielen, bei denen jeder eine rechteckige Auslage vor sich hat – anfangs größtenteils verdeckt – und durch Ziehen und Austauschen versucht, ihren Punktwert möglichst klein zu halten. Der Name kommt von der Wertung: Wie beim Golf gewinnt, wer am Ende die wenigsten Punkte hat, und eine Partie hat meist neun Runden, die „Löcher“.

Wer das Spiel erfunden hat und wann, ist nicht überliefert. Laut pagat.com ist Golf in Nordamerika, Großbritannien und wohl auch anderen englischsprachigen Ländern ziemlich weit verbreitet, taucht aber kaum in Kartenspielbüchern auf. Es wird vor allem mündlich weitergegeben – daher auch die vielen Namen. Am häufigsten wird mit 6 Karten gespielt; manche nennen die 4-Karten-Version „Turtle“, die 6-Karten-Version „Harakiri“ und die 9-Karten-Version „Crazy Nines“. Mit der gleichnamigen Patience hat es nichts zu tun.

Hierzulande kennt man das Prinzip vor allem von Skyjo: Alexander Bernhardt hat es 2015 in seinem Verlag Magilano herausgebracht, es basiert wie Biberbande auf Golf und arbeitet mit einer Auslage aus 12 Karten. Eine weitere Verwandte ist Cambio (auch Cabo, Cactus oder Pablo) mit Sonderkarten zum Anschauen und Tauschen; John McLeod von pagat.com vermutet dafür eine spanische Herkunft. 2010 erschien es als Cabo im Handel und ähnelt dem Spiel Rat-a-Tat Cat (1996).

QUELLEN

- Golf – pagat.com
- Skyjo – Wikipedia
- Golf (card game) – Wikipedia (englisch)

4
♣

KURZREGELN

- **Ziel:** nach **9 Löchern** (Runden) die wenigsten Punkte.
- **6 Karten** verdeckt in **2 Reihen zu 3** auslegen, nicht ansehen. **2** davon aufdecken.
- Rest = **Ziehstapel**; oberste Karte offen = **Ablagestapel**.
- **Zug:** oberste Karte vom **Ablage-** oder **Ziehstapel** nehmen.
- **Austauschen** gegen eine deiner 6 Karten (neue offen hinlegen, alte auf den Ablagestapel) – oder, nur wenn vom Ziehstapel, **abwerfen**.
- Karte vom Ablagestapel **muss** eingebaut werden.
- **Alle 6 offen** → alle anderen noch **ein Zug**; dann alles aufdecken und werten.
- Geber wechselt nach links.

4
♣

SPICKZETTEL

KARTENWERTE

KARTE	PUNKTE
A	1
2	-2
3–10	Augenzahl
B, D	10
K	0
Paar in einer Spalte	0 (auch zwei 2en)

ENDE

- Jemand hat **alle 6 offen** → alle anderen noch **ein Zug**, dann aufdecken und werten.
- **9 Löcher**, Geber wechselt nach links. **Wenigste Punkte gewinnen**.



Casino

Nimm Karten vom Tisch durch Paaren und Zusammenzählen, bau geschickt vor und schnapp dir das Große Casino vor deinem Gegner.

SPIELER	DAUER	ALTER	ANSPRUCH
2–4	30 Min.	ab 8	mittel
KARTEN 52 Karten, ohne Joker			

♥ Überblick

Casino ist ein klassisches Fischspiel: Statt Stiche zu spielen, nimmst du mit den Karten deiner Hand offene Karten vom Tisch. Du **stichst** (nimmst) entweder eine Karte gleichen Werts oder mehrere Tischkarten, die zusammengezählt den Wert deiner ausgespielten Karte ergeben. Am Ende jeder Runde gibt es Punkte für die meisten Karten, die meisten Pik, die Asse und zwei besondere Karten: das **Große Casino** (10 ♦) und das **Kleine Casino** (2 ♠). Wer zuerst 21 Punkte hat, gewinnt.

- **Spieler:** 2 (auch 3 oder 4 sind möglich, siehe *Varianten*).
- **Du brauchst:** ein 52er-Blatt ohne Joker sowie Stift und Zettel zum Aufschreiben.

♥ Kartenwerte

Zum Stechen zählen die Zahlenkarten ihren Wert:

KARTE	WERT
A	1
2 bis 10	Augenzahl
B, D, K	kein Wert

Buben, Damen und Könige (die **Bilder**) haben keinen Zahlenwert. Sie lassen sich nur paarweise stechen – ein König nimmt einen König, eine Dame eine Dame – und sind nie Teil einer Summe oder eines Baus.

♥ Vorbereitung

1. **Erster Geber:** jeder hebt ab oder zieht eine Karte, die niedrigere gibt. Danach wechselt der Geber von Runde zu Runde.
2. **Austeilen:** der Geber mischt und gibt **2 Karten** verdeckt an den Gegner, legt **2 Karten offen** in die Tischmitte und nimmt dann **2 Karten** verdeckt für sich. Das Ganze noch einmal – jetzt hat jeder **4 Karten** auf der Hand, und **4 Karten** liegen offen auf dem Tisch.
3. Der Rest des Stapels bleibt verdeckt beim Geber liegen und wird nur zum Nachgeben gebraucht.

Jeder sammelt seine gestochenen Karten verdeckt auf einem eigenen **Stapel** vor sich.

♥ Ein Spielzug

Der Nichtgeber beginnt, danach seid ihr abwechselnd dran. In deinem Zug spielst du **genau eine Karte** aus der Hand und machst damit eins von drei Dingen: **Stechen**, **Bauen** oder **Ablegen**.

Stechen (Nehmen)

Mit deiner ausgespielten Karte nimmst du Tischkarten:

- **Paaren:** deine Karte nimmt Tischkarten **gleichen Werts**. Eine Zahlenkarte nimmt **alle** Tischkarten ihres Werts (eine 5 nimmt jede 5 auf dem Tisch). Ein Bild nimmt nur **eine** gleiche Karte.
- **Zusammenzählen:** eine Zahlenkarte nimmt eine **Gruppe** von Tischkarten, deren Werte zusammen ihren Wert ergeben (eine 9 nimmt 5 + 4 oder 6 + 2 + 1).

Du darfst mit derselben Karte mehrere Gruppen auf einmal nehmen, solange jede für sich passt. Die gestochenen Karten kommen zusammen mit deiner ausgespielten Karte verdeckt auf deinen Stapel.

Beispiel: Auf dem Tisch liegen $9\clubsuit \cdot 5\heartsuit \cdot 4\diamondsuit \cdot 6\spadesuit \cdot 2\clubsuit \cdot A\heartsuit \cdot K\spadesuit$. Du spielst die $9\heartsuit$. Damit nimmst du die $9\clubsuit$ (Paar), $5\heartsuit + 4\diamondsuit$ (zusammen 9) und $6\spadesuit + 2\clubsuit + A\heartsuit$ (zusammen 9) auf einen Schlag – sieben Karten. Nur der $K\spadesuit$ bleibt liegen.

Bauen

Mit einem **Bau** bereitest du einen Stich für deinen nächsten Zug vor. Du legst eine Handkarte auf eine oder mehrere Tischkarten, sodass sie zusammen eine Summe ergeben, und sagst sie laut an. Bauen darfst du nur, wenn du noch eine Karte mit genau diesem Wert auf der Hand hast, um den Bau später zu nehmen.

Beispiel: Auf dem Tisch liegen $4\clubsuit$ und $K\heartsuit$. Du hast $3\spadesuit$ und $7\diamondsuit$. Du legst die $3\spadesuit$ auf die $4\clubsuit$ und sagst „**Ich baue Sieben**“. Im nächsten Zug nimmst du den Bau ($4\clubsuit + 3\spadesuit$) mit deiner $7\diamondsuit$.

Ein Bau bleibt zusammen: Er kann nur als Ganzes gestochen werden, und zwar mit einer Karte, die seiner Summe entspricht.

Ein **Mehrfachbau** ist ein Häufchen aus mehreren Gruppen mit derselben Summe. Du sagst dann etwa „Ich baue Achten“ an.

Beispiel: Auf dem Tisch liegen 3 ♥ und 8 ♣. Du hast 5 ♠ und 8 ♦. Du legst die 5 ♠ auf die 3 ♥ ($5 + 3 = 8$) und schiebst die 8 ♣ mit dazu: „**Ich baue Achten**“. Deine 8 ♦ nimmt später alle drei Karten.

Was dein Gegner mit deinem Bau machen kann:

- **Stechen** mit einer Karte, die der Summe entspricht. Ein Bau ist nie sicher!
- **Erhöhen** (nur einfache Baue): eine Handkarte dazulegen und so die Summe erhöhen – sofern er eine Karte mit der neuen Summe hat. Der Bau gehört dann ihm. Ein Mehrfachbau darf nie erhöht werden.

Beispiel (Fortsetzung): Du hast Sieben gebaut (4 ♣ + 3 ♠). Hat dein Gegner eine 7, nimmt er den Bau einfach weg. Hat er stattdessen 2 ♥ und 9 ♣, kann er die 2 ♥ dazulegen und „**Ich baue Neun**“ ansagen – jetzt ist es sein Bau, und deine 7 ♦ passt nicht mehr.

Eigener Bau auf dem Tisch: solange dir ein Bau gehört, darfst du **nicht ablegen**. Im nächsten Zug musst du ihn stechen oder weiterbauen (auch ein anderer Stich oder Bau ist erlaubt – aber irgendwann musst du deinen Bau nehmen).

Ablegen

Kannst oder willst du weder stechen noch bauen, **legst du ab**: deine Karte kommt offen auf den Tisch. Solange dir ein Bau gehört, ist Ablegen verboten.

Abräumen

Nimmst du mit einem Stich **alle** Karten vom Tisch, hast du **abgeräumt** – das bringt 1 Extrapunkt. Leg zur Markierung eine der gestochenen Karten offen quer in deinen Stapel. Dein Gegner muss dann ablegen, weil nichts mehr zu holen ist.

(Verbreitete Regel: Der allerletzte Stich der Runde zählt nicht als Abräumen.)

♥ Nachgeben

Haben beide ihre vier Karten ausgespielt, gibt der Geber jedem **4 neue Karten**, je 2 auf einmal. Auf den Tisch kommen **keine** neuen Karten. Zu zweit wird **6-mal**

gegeben, dann ist der Stapel aufgebraucht. Beim letzten Mal sagt der Geber „**Letztes Geben**“ an.

♥ Rundenende

Ist die letzte Karte des letzten Gebens gespielt, bekommt der Spieler, der **zuletzt gestochen** hat, alle noch auf dem Tisch liegenden Karten. Dann zählt jeder seinen Stapel aus.

♥ Wertung

Jede Runde bringt 11 Punkte plus die Punkte fürs Abräumen:

WAS	PUNKTE
Meiste Karten (27 oder mehr)	3
Meiste Pik (7 oder mehr)	1
Großes Casino (10 ♦)	2
Kleines Casino (2 ♠)	1
Jedes Ass	1
Jedes Abräumen	1

Habt ihr gleich viele Karten (je 26), bekommt **niemand** die 3 Punkte. (Zu dritt oder zu viert kann es auch bei Pik Gleichstand geben – dann gibt es auch diesen Punkt für niemanden.)

Beispiel: Am Rundenende hat Anna 30 Karten, darunter 6 Pik, die 10 ♦, drei Asses und einmal Abräumen. Ben hat 22 Karten, darunter 7 Pik, die 2 ♠, ein Ass und zweimal Abräumen. Anna: meiste Karten 3 + Großes Casino 2 + Asses 3 + Abräumen 1 = **9 Punkte**. Ben: meiste Pik 1 + Kleines Casino 1 + Ass 1 + Abräumen 2 = **5 Punkte**. Zusammen sind das 11 + 3 fürs Abräumen = 14 – passt.

♥ Spielende

Spielt Runden, bis jemand **21 Punkte** erreicht. Könnten beide in derselben Runde 21 erreichen, zählt ihr in dieser Reihenfolge: **Karten, Pik, Großes Casino, Kleines Casino, Asse, Abräumen**. Wer dabei zuerst 21 erreicht, gewinnt.

Einfachere Alternative: Spielt eine feste Zahl von Runden (z. B. 6), die höhere Summe gewinnt.

♥ Tipps für Einsteiger

- **Behalte die wertvollen Karten im Blick.** Merk dir, wo 10 ♦ , 2 ♠ , die Asse und die Pik geblieben sind.
- **Zähl mit.** Wer weiß, wie viele Karten noch kommen, kann sich den letzten Stich – und damit die Reste auf dem Tisch – sichern.
- **Leg keine wertvollen Karten ab.** Ein abgelegtes Ass, die 10 ♦ oder die 2 ♠ sind ein Geschenk für den Gegner.
- **Bau zum Schutz.** Ein Bau hält Tischkarten zusammen; einen Mehrfachbau kann der Gegner nicht einmal erhöhen.
- **Lass keine leichten Summen liegen.** Ergibt der ganze Tisch 10 oder weniger, räumt dein Gegner womöglich ab.

♥ Varianten

Alle Varianten sind optional – spricht sie vor der Partie ab.

- **Zu dritt:** jeder bekommt 4 Karten, 4 kommen auf den Tisch; es wird **4-mal** gegeben. Jeder spielt für sich.
- **Zu viert:** zwei Teams, Partner sitzen sich gegenüber. Jeder bekommt 4 Karten, 4 kommen auf den Tisch; es wird **3-mal** gegeben. Partner zählen ihre Stapel zusammen.
- **Royal Casino:** auch Bilder haben Werte – **B = 11, D = 12, K = 13** – und ein **Ass = 1 oder 14**. Bilder können dann Summen stechen und in Baue eingehen.
- **Pik-Casino:** statt 1 Punkt für die meisten Pik zählt jede Pik-Karte **1 Punkt**, der **B ♠ 2 Punkte**. Gespielt wird bis 61.

- **Bilder stechen alle:** ein Bild nimmt **alle** gleichen Karten auf dem Tisch (bis zu drei), nicht nur eine.

♥ Hintergrund & Geschichte

FAMILIE: Fischspiel (Karten aus einer offenen Auslage erbeuten)

HERKUNFT: England, erstmals 1792 belegt

AUCH BEKANNT ALS: Cassino

ÄHNLICHE SPIELE: Royal Casino, Nordisches Casino, Krypkasino, Zwickern, Tablanette, Scopa, Xeri, Basra, Pasur

Casino gehört zu den Fischspielen (auf Wikipedia auch „Raubspiel“ genannt): Reihum spielt jeder eine Karte aus, und wer damit Karten in der offenen Auslage trifft, darf sie einsammeln. Solche Spiele gibt es rund um die Welt – Scopa in Italien, Xeri in Griechenland, Basra und Pasur im Nahen Osten und im Iran, Go Stop mit koreanischen Blumenkarten. Im englischsprachigen Raum ist Casino der bekannteste Vertreter.

Oft liest man, das Spiel stamme aus Italien. Der Kartenspielforscher Franco Pratesi hat dafür aber keinerlei Belege gefunden. Tatsächlich taucht es zuerst 1792 in London auf, in Robert Longs *Short Rules for Playing the Game of Cassino*, und war dort offenbar gerade groß in Mode – in einer Komödie von 1797 seufzt eine Figur, sie hätte so gern eine Partie Cassino. Schon 1795 erschienen Regeln in Wien und Prag, in Deutschland hielten sich gedruckte Regeln noch lange. Bei der Schreibweise sind sich die Quellen nicht einig: Laut pagat.com schrieben die frühesten Quellen *Casino*, laut englischer Wikipedia stand schon 1792 *Cassino* da.

Im späten 19. Jahrhundert geriet Casino in England und Deutschland aus der Mode, wurde dafür in Amerika populär, wo Varianten wie Royal Casino entstanden – bis Gin Rommé ihm den Rang ablief. In Norddeutschland lebt als Nachfahre das Zwickern fort, in Skandinavien und Finnland das Nordische Casino.

QUELLEN

- Casino (Kartenspiel) – Wikipedia
- Casino – pagat.com
- Fishing games – pagat.com
- Casino (card game) – englische Wikipedia

5



KURZREGELN

- **Ziel:** Tischkarten stechen; Punkte für Karten, Pik, Asse, 10 und 2 . Partie bis **21**.
- **Geben:** je 4 Karten + 4 offen auf den Tisch, immer 2 auf einmal. Danach je 4 nach, keine auf den Tisch.
- **Zug:** eine Karte spielen und **stechen** (gleicher Wert oder Tischkarten, die zusammen ihren Wert **ergeben**), einen **Bau** für den nächsten Zug anlegen oder offen **ablegen**.
- Gegner darf deinen Bau nehmen oder **erhöhen**. Mit eigenem Bau kein Ablegen.
- Tisch leer = **Abräumen**.
- Wer zuletzt sticht, bekommt die Reste.



5

5



SPICKZETTEL

WERTUNG PRO RUNDE

WAS	PUNKTE
Meiste Karten (27+)	3
Meiste Pik (7+)	1
Großes Casino 10	2
Kleines Casino 2	1
Jedes Ass	1
Jedes Abräumen	1

MERKLISTE

- **A=1**, 2–10 Augenzahl. **B D K** nur paarweise, einzeln.
- Gleichstand zählt nicht. Mehrfachbau darf nicht erhöht werden.
- Bei **21**: Karten, Pik, 10 , 2 , Asse, Abräumen der Reihe nach zählen.



5

Béziq

Stiche gewinnen, Ehen und Sequenzen melden und Pik-Dame mit Karo-Bube jagen – am besten doppelt, für 500 Punkte.

SPIELER	DAUER	ALTER	ANSPRUCH
2	60 Min.	ab 10	knifflig

KARTEN 2 × 52 Karten: 64 Karten A–7 (ohne 2–6 und Joker)

♠ Überblick

Béziq ist ein klassisches Stichspiel für zwei, gespielt mit einem doppelten Blatt. Punkte gibt es auf zwei Wegen: für **Asse und Zehnen**, die du in Stichen gewinnst, und vor allem für bestimmte Kartenkombinationen, die du **meldest** – etwa König und Dame derselben Farbe oder das berühmte **Béziq**: Pik-Dame zusammen mit Karo-Bube. Es werden mehrere Spiele gespielt, bis jemand 1000 Punkte erreicht.

- **Spieler:** genau 2.
- **Du brauchst:** zwei 52er-Blätter (gleich groß, am besten mit gleicher Rückseite) sowie Stift und Zettel – oder Spielmarken – zum Aufschreiben. Die Punkte gehen schnell in die Hunderte, also führt nach jedem Spiel eine laufende Summe.

♠ Die Karten

Nimm aus **jedem** der beiden Blätter alle 2er, 3er, 4er, 5er und 6er sowie die Joker heraus. Die übrigen Karten beider Blätter mischst du zusammen. So entstehen

64 Karten: A, 10, K, D, B, 9, 8, 7 in jeder der vier Farben – und **jede Karte gibt es zweimal**.

In jeder Farbe gilt die Rangfolge von hoch nach niedrig:

A – 10 – K – D – B – 9 – 8 – 7

Achtung, die **Zehn** steht ungewohnt hoch: **unter dem Ass, aber über dem König**.

Asse und Zehnen heißen **Brisquen**. Jede Brisque, die du im Stich gewinnst, bringt am Ende des Spiels **10 Punkte**. Im Spiel sind 16 Brisquen, zusammen also 160 Punkte.

♠ Vorbereitung

1. **Erster Geber:** jeder hebt ab, die niedrigere Karte gibt (oder lost es aus). Danach **wechselt der Geber** von Spiel zu Spiel.
2. **Austeilen:** der Geber mischt und gibt jedem **8 Karten** verdeckt, und zwar **3, dann 2, dann 3** auf einmal, beginnend beim Gegner. Das ist deine **Hand** – zeig sie niemandem.
3. **Trumpf:** die nächste Karte deckt der Geber auf. Ihre Farbe ist in diesem Spiel **Trumpf** – die stärkste Farbe: jede Trumpfkarte schlägt jede Karte einer anderen Farbe. Ist die aufgedeckte Karte eine **7**, bekommt der Geber sofort **10 Punkte**.
4. **Ziehstapel:** die restlichen Karten kommen verdeckt als **Ziehstapel** in die Mitte. Die aufgedeckte Trumpfkarte schiebst du halb darunter, offen, sodass beide sie sehen.

♠ Ablauf eines Spiels

Ein Spiel hat zwei Abschnitte:

- **Erster Abschnitt** – solange der Ziehstapel reicht. Die Stiche werden locker gespielt, und nach jedem Stich darf der Gewinner **melden** (eine Kombination für Punkte zeigen). Danach ziehen beide nach, sodass jeder immer 8 Karten hat.

- **Zweiter Abschnitt** – die letzten 8 Stiche, wenn der Ziehstapel leer ist. Jetzt gelten strenge Regeln, und gemeldet wird nicht mehr.

♠ **Erster Abschnitt: ein Stich**

Ein **Stich** ist eine Runde, in der jeder eine Karte offen ausspielt; die höhere Karte gewinnt beide.

1. Der **Nichtgeber spielt** zum ersten Stich **aus** (legt die erste Karte). Danach spielt immer der Gewinner des letzten Stichs aus.
2. Der andere legt eine beliebige Karte dazu. Im ersten Abschnitt musst du **nicht bedienen** (also keine Karte der ausgespielten Farbe legen) und auch nicht versuchen zu gewinnen.
3. **Wer den Stich bekommt:** - Liegt ein **Trumpf** im Stich, gewinnt der höchste Trumpf. - Sonst gewinnt die höhere Karte **der ausgespielten Farbe**. Eine fremde Farbe (kein Trumpf) gewinnt nie. - Liegen zwei **gleiche** Karten im Stich (z. B. beide K♣), gewinnt die **zuerst** gespielte.
4. Der Gewinner legt die beiden Karten verdeckt auf seinen Stichstapel. Später zählen daraus nur die Asse und Zehnen.
5. Jetzt darf der Gewinner **eine Meldung** machen (siehe unten).
6. Dann **zieht der Gewinner** die oberste Karte vom Ziehstapel, danach der **Verlierer**. Beide haben wieder 8 Karten.

♠ **Meldungen**

Eine **Meldung** ist eine Kombination, die Punkte bringt. Du **meldest**, indem du die Karten offen vor dir auf den Tisch legst und ansagst, was es ist. Melden darf nur, **wer den Stich gewonnen hat**, und zwar nur **eine Meldung** pro Stich. Pflicht ist es nie.

MELDUNG	KARTEN	PUNKTE
Einfache Ehe	K + D derselben Farbe (nicht Trumpf)	20
Trumpfehe	K + D in Trumpf	40
Bézique	D ♠ + B ♦	40
Vier Buben	vier beliebige Buben	40
Vier Damen	vier beliebige Damen	60
Vier Könige	vier beliebige Könige	80
Vier Asse	vier beliebige Asse	100
Sequenz	A, 10, K, D, B in Trumpf	250
Doppel-Bézique	beide D ♠ + beide B ♦	500

Bei den Vierern spielt die Farbe keine Rolle – vier Asse dürfen sogar A♥ A♥ A♠ A♣ sein.

Gemeldete Karten gehören weiter zu deiner Hand. Du darfst sie jederzeit in einen Stich spielen, genau wie die Karten in deiner Hand – der Gegner sieht sie eben. Hand und ausgelegte Karten zusammen sind immer 8.

Beispiel: Herz ist Trumpf. Anna spielt 9♣ aus. Ben legt 7♥ dazu – einen Trumpf – und gewinnt den Stich. Ben hat K♥ und D♥, also legt er beide offen vor sich und sagt: „Trumpfehe, 40.“ Er schreibt sich 40 Punkte auf. Dann zieht Ben eine Karte vom Ziehstapel, danach Anna. Ben spielt zum nächsten Stich aus – er darf dafür auch den K♥ vom Tisch nehmen.

♠ Die Trumpf-7

Die beiden Siebenen der Trumpffarbe sind etwas Besonderes. Jedes Mal, wenn du einen Stich gewinnst, darfst du mit einer Trumpf-7 **eines** davon tun – zusätzlich zu deiner normalen Meldung:

- sie **vorzeigen** und **10 Punkte** schreiben, oder

- sie gegen die aufgedeckte Trumpfkarte unter dem Ziehstapel **tauschen** (du nimmst die Karte auf die Hand und legst die 7 an ihre Stelle) und **10 Punkte** schreiben. Das lohnt sich, wenn dort eine gute Karte liegt, etwa ein Ass oder eine Zehn.

♠ **Karten mehrfach verwenden**

Eine ausgelegte Karte darf in einer Meldung **anderer Art** noch einmal mitzählen, aber nie in einer zweiten Meldung **derselben Art**. Jede neue Meldung braucht einen neuen gewonnenen Stich.

- Ein König aus „vier Könige“ darf später mit einer Dame eine Ehe bilden: das ist eine andere Art von Meldung.
- Sind K♥ und D♥ aber einmal als Ehe gemeldet, kann derselbe K♥ keine Ehe mit der zweiten D♥ mehr eingehen.
- Eine **Trumpfehe** lässt sich zur **Sequenz** ausbauen: erst K + D in Trumpf melden (40), später A, 10 und B in Trumpf dazulegen – das bringt 250. Umgekehrt geht es nicht: eine Ehe, die aus einer schon gemeldeten Sequenz stammt, zählt nichts.
- Ein **Bézique** kann zum **Doppel-Bézique** wachsen: liegen deine ersten D♠ und B♦ noch auf dem Tisch, legst du später die zweite D♠ und den zweiten B♦ dazu und bekommst 500 (zusätzlich zu den 40 von vorher). Meldest du alle vier Karten auf einmal, gibt es nur die 500.

Beispiel: Anna gewinnt einen Stich und legt K♣ K♥ K♦ K♠ aus: „Vier Könige, 80.“ Zwei Stiche später gewinnt sie wieder und legt die D♥ aus ihrer Hand zum K♥ auf dem Tisch: „Ehe, 20.“ Das ist erlaubt – eine Ehe ist eine andere Art von Meldung als vier Könige. Könnte sie denselben K♥ später noch mit der zweiten D♥ verheiraten? Nein – dieser König war schon in einer Ehe.

♠ **Das Ende des Ziehstapels**

Liegen nur noch **zwei Karten** – eine verdeckte und die offene Trumpfkarte –, nimmt der Gewinner des nächsten Stichs die verdeckte Karte und der Verlierer

die Trumpfkarte (oder die 7, falls getauscht wurde). Der Gewinner darf vor dem Ziehen noch melden.

Jetzt nehmen beide ihre **ausgelegten Karten zurück auf die Hand**. Jeder hat 8 Karten, und der zweite Abschnitt beginnt.

♠ **Zweiter Abschnitt: die letzten 8 Stiche**

Der Gewinner des letzten Stiches spielt aus. Jetzt gelten strenge Regeln:

- Du **musst bedienen**: hast du eine Karte der ausgespielten Farbe, musst du sie legen.
- Wenn du kannst, **musst du stechen**, also eine höhere Karte dieser Farbe legen.
- Kannst du nicht bedienen, **musst du trumpfen** (einen Trumpf legen), wenn du einen hast. Nur wenn beides nicht geht, darfst du eine beliebige Karte abwerfen.
- **Melden** ist nicht mehr erlaubt.

Wer den **allerletzten Stich** gewinnt, bekommt **10 Punkte**.

♠ **Wertung eines Spiels**

Meldungen zählen sofort – schreibt sie gleich auf. Am Ende des Spiels zählt jeder die **Brisquen** (Asse und Zehnen) in seinen Stichen: **je 10 Punkte**.

Beispiel: Im Lauf des Spiels hat Anna vier Könige (80) und eine Ehe (20) gemeldet = 100. Ben hat eine Trumpfehe (40), ein Bézique (40) und die Trumpf-7 (10) gemeldet = 90. Außerdem hat Ben den letzten Stich gemacht: +10, also 100. Jetzt werden die Brisquen gezählt: Anna hat 9 Asse und Zehnen in ihren Stichen (90 Punkte), Ben 7 (70 Punkte). Ergebnis des Spiels: Anna $100 + 90 = 190$, Ben $100 + 70 = 170$.

♠ Spielende

Zählt die Punkte laufend zusammen. Wer zuerst **1000 Punkte** erreicht, gewinnt die Partie. Kommen beide im selben Spiel über 1000, gewinnt die höhere Summe. Für eine längere Partie vereinbart vorher 1500 oder 2000 Punkte.

♠ Tipps für Einsteiger

- **Schütze deine Asse und Zehnen.** Wirf keine Brisquen in Stiche, die der Gegner gewinnt; leg auf unwichtige Stiche lieber kleine Karten (7, 8, 9).
- **Halte D ♠ und B ♦ fest.** Ein Bézique bringt 40, ein Doppel-Bézique satte 500 – spiel diese Karten nicht aus, solange noch Hoffnung besteht.
- **Verschwende keine Trümpfe.** Stich nur mit Trumpf, wenn du etwas zu melden hast oder Brisquen holen kannst. Im zweiten Abschnitt entscheiden die Trümpfe.
- **Merk dir, was gespielt ist.** Jede Karte gibt es zweimal. Wer weiß, welche Asse, Zehnen und Trümpfe schon weg sind, weiß im zweiten Abschnitt, welche eigenen Karten sicher stechen.
- **Gewinn Stiche, wenn du etwas zu melden hast.** Melden darfst du nur nach einem gewonnenen Stich – plane deine Stiche entsprechend.

♠ Varianten

Alle Varianten sind optional – spricht sie vor der Partie ab.

- **Letzter Stich vor dem Nachziehende:** manche geben die 10 Punkte nicht für den allerletzten Stich des Spiels, sondern für den letzten Stich des ersten Abschnitts (bevor die letzte Karte gezogen wird).
- **Brisquen sofort zählen:** statt am Ende schreibt ihr jedes Ass und jede Zehn gleich auf, sobald ihr sie im Stich gewinnt.
- **Zu dritt:** mit **drei** Blättern (96 Karten). Gespielt wird im Uhrzeigersinn; die höchste Karte gewinnt den Stich, nur der Gewinner meldet und zieht zuerst nach. Ein dreifaches Bézique bringt 1500.

- **Rubikon-Béziq**: eine beliebte größere Form für zwei mit **vier** Blättern (128 Karten) und **9 Karten** pro Spieler. Es wird kein Trumpf aufgedeckt – die erste gemeldete Ehe oder Sequenz bestimmt den Trumpf. Dreifaches und vierfaches Béziq zählen 1500 und 4500, und jedes Spiel ist eine eigene Partie.

♠ Hintergrund & Geschichte

FAMILIE: Stichspiel mit Meldungen (Sechsendsechzig-Familie)

HERKUNFT: Frankreich, erste Regeln 1847 in Paris

AUCH BEKANNT ALS: Bésigue, Bésique, Béziq, eingedeutscht Besik oder Besit

ÄHNLICHE SPIELE: Piquet, Sechsendsechzig, Schnapsen, Binokel, Pinochle, Klüberjass, Jass

Béziq ist ein französisches Spiel aus dem 19. Jahrhundert. Laut deutscher Wikipedia soll es in der Provinz Poitou entstanden und von dort nach Paris gekommen sein; die englische Wikipedia nennt ältere Regionalspiele namens *bezi* oder *besit* an der französischen Atlantikküste als Vorläufer. Gedruckte Regeln gibt es seit 1847 aus Paris, wo es als „neues Spiel“ vorgestellt wurde. Eine Geschichte von 1864, nach der ein schwedischer Dorfschullehrer es erfunden habe, gilt als unbelegt.

Verwandt ist Béziq mit dem Piquet und – vermutlich über Mariage bzw. Sechsendsechzig – mit der ganzen Familie der Melde-Stichspiele. Typisch ist das besondere Paar aus Pik-Dame und Karo-Bube, das auch im Binokel und im amerikanischen Pinochle auftaucht. Das schwäbische Binokel ist laut Wikipedia aus Béziq und Cinq-Cents entstanden, und in Amerika wurde daraus Pinochle.

Seine große Zeit hatte Béziq um 1860 in Paris; 1861 kam es nach England, wo es Anfang des 20. Jahrhunderts groß in Mode war. Es war das Lieblingskartenspiel von Winston Churchill, der laut englischer Wikipedia vor allem die Variante mit sechs Kartenspielen („Chinesisches Béziq“) spielte. Daneben ist das Rubikon-Béziq verbreitet.

QUELLEN

- Bézique – Wikipedia
- Binokel – Wikipedia
- Bezique – englische Wikipedia
- Bezique – pagat.com

6
♠

KURZREGELN

- **Ziel:** **melden** und **Brisquen** (A, 10 = je 10) stechen. Bis **1000**.
- **Rang:** **A 10 K D B 9 8 7**, jede Karte doppelt.
- **Geben:** je 8 (3-2-3), **Trumpf** aufdecken. Trumpf-7 → Geber +10.
- **Abschnitt 1:** kein Bedienzwang. Stichgewinner darf **einmal melden**, zieht zuerst.
- Ausgelegte Karten bleiben Handkarten.
- **Letzte 2 Karten:** Gewinner die verdeckte, Verlierer den Trumpf.
- **Abschnitt 2:** bedienen, **stechen**, sonst trumpfen. **Letzter Stich +10**.

♥
96
♠

SPICKZETTEL

MELDUNGEN

MELDUNG	PUNKTE
Ehe K+D / in Trumpf	20 / 40
Bézique D ♠ + B ♦	40
Doppel-Bézique	500
Vier A / K / D / B	100 / 80 / 60 / 40
Sequenz A 10 K D B in Trumpf	250
Trumpf-7 (zeigen oder tauschen)	10

AUßERDEM

- Brisquen (A, 10) im Stich: **je 10**. Letzter Stich: **10**.
- Karte nur in Meldung **anderer Art** erneut verwenden.
- Ehe → Sequenz erlaubt; Sequenz → Ehe zählt 0.

♥
9

Schnapsen

Österreichs Klassiker für zwei – als Erster 66 erreichen, Zwanziger ansagen und im richtigen Moment zudrehen.

SPIELER	DAUER	ALTER	ANSPRUCH
2	20 Min.	ab 10	mittel

KARTEN 20 Karten: A, 10, K, D, B jeder Farbe

♠ Überblick

Schnapsen ist der österreichische Kartenspiel-Klassiker für zwei. Es ist ein **Stichspiel**: Jeder spielt eine Karte aus, die höhere gewinnt beide Karten – zusammen bilden sie einen **Stich**. Die Karten in deinen Stichen bringen **Augen** (Kartenzpunkte), dazu kommen angesagte **Zwanziger** und **Vierziger** (König und Dame derselben Farbe). Wer in einem Spiel als Erster **66 Augen** erreicht, sagt das an und gewinnt. Mehrere Spiele ergeben ein **Bummerl** – so lange, bis einer 7 Spielpunkte gesammelt hat.

- **Spieler:** genau 2.
- **Du brauchst:** ein 52er-Blatt sowie Stift und Zettel zum Aufschreiben.

♠ Die Karten

Nimm die **Asse, Zehner, Könige, Damen und Buben** aller vier Farben heraus – **20 Karten**. Die übrigen 32 Karten braucht ihr nicht.

Beim Schnapsen steht der **Zehner direkt unter dem Ass**, also über dem König. Von hoch nach niedrig zählen die Karten so viele **Augen**:

KARTE	AUGEN
A	11
10	10
K	4
D	3
B	2

Alle 20 Karten zusammen haben **120 Augen**. Du brauchst also mehr als die Hälfte – **66** –, um ein Spiel zu gewinnen.

♠ Vorbereitung

1. **Geber:** der erste Geber wird ausgelost, danach wird **abwechselnd** gegeben.
2. **Austeilen:** der Geber mischt, lässt den Gegner abheben und gibt jedem **3 Karten** verdeckt, beginnend beim Gegner.
3. **Trumpfkarte:** die nächste Karte deckt der Geber auf. Ihre Farbe ist in diesem Spiel **Trumpf** – Trümpfe stechen alle Karten der anderen Farben. Die **Trumpfkarte** kommt offen und quer **unter** die restlichen Karten, sodass sie sichtbar bleibt.
4. Dann bekommt jeder noch **2 Karten**. Ihr habt jetzt je **5 Karten** auf der Hand.
5. **Ziehstapel:** die übrigen Karten liegen verdeckt auf der Trumpfkarte und bilden den **Ziehstapel**.

Der **Nichtgeber** spielt zum ersten Stich aus.

♠ Ein Stich

Wer **am Auspielen** ist, legt eine beliebige Karte offen hin. Der andere antwortet mit einer Karte. Dann gilt:

- Sind beide Karten **dieselbe Farbe**, gewinnt die höhere.
- Ist nur eine der beiden Karten **Trumpf**, gewinnt der Trumpf.

- Ist die zweite Karte eine **andere Farbe** und kein Trumpf, gewinnt die ausgespielte Karte.

Wer den Stich gewinnt, nimmt beide Karten und legt sie verdeckt vor sich ab. In deine eigenen Stiche darfst du jederzeit schauen, um mitzuzählen – in die des Gegners nicht.

♠ **Erste Phase: solange der Ziehstapel offen ist**

Solange noch Karten im Ziehstapel liegen und nicht zugegeben wurde, geht es locker zu:

- **Kein Farbzwang:** du darfst jede beliebige Karte zugeben – auch einen Trumpf oder einfach eine kleine Karte.
- Nach jedem Stich **zieht der Gewinner zuerst** die oberste Karte vom Ziehstapel, dann der andere. Beide haben wieder 5 Karten.
- Der **Gewinner spielt** zum nächsten Stich **aus**.

Ganz am Schluss nimmt der Stichgewinner die letzte verdeckte Karte, der andere bekommt die offene Trumpfkarte.

♠ **Zwanziger und Vierziger**

Hast du König und Dame derselben Farbe auf der Hand, darfst du sie **ansagen**, wenn du **am Auspielen** bist: Zeig beide Karten vor, sag an und spiel eine der beiden aus.

- In einer normalen Farbe ist das ein **Zwanziger: 20 Augen**.
- In der Trumpffarbe ist es ein **Vierziger: 40 Augen**.

Die angesagten Augen kommen zu deinen Stichaugen dazu. Sie **zählen aber erst, wenn du mindestens einen Stich gemacht hast**. Bis dahin merkst du sie dir nur.

Beispiel: Herz ist Trumpf. Du bist am Ausspielen und hast $K \heartsuit$ $D \heartsuit$. Du zeigst beide, sagst „Zwanzig“ und spielst die $D \heartsuit$ aus. Dein Gegner sticht mit dem $A \heartsuit$ ($11 + 3 = 14$ Augen für ihn). Du hast noch keinen Stich, dein Zwanziger zählt also noch nicht. Im nächsten Stich spielt dein Gegner $B \clubsuit$ aus, du nimmst ihn mit dem $10 \clubsuit$: $10 + 2 = 12$ Augen. Jetzt zählt auch der Zwanziger: du hast **32 Augen**.

♠ Trumpf austauschen

Hast du den **Trumpf-Buben** und bist am Ausspielen, darfst du ihn gegen die offene Trumpfkarte unter dem Ziehstapel **austauschen** – bevor du ausspielst. Das geht nur, solange der Ziehstapel offen ist und noch mindestens eine verdeckte Karte auf der Trumpfkarte liegt.

Beispiel: Kreuz ist Trumpf, unter dem Ziehstapel liegt das $A \clubsuit$. Du hast den $B \clubsuit$. Wenn du am Ausspielen bist, legst du den $B \clubsuit$ an seine Stelle und nimmst das $A \clubsuit$ auf die Hand.

♠ Zudrehen

Wenn du am Ausspielen bist, darfst du **zudrehen**: Du drehst die Trumpfkarte um und legst sie verdeckt auf den Ziehstapel. Das geht vor oder nach dem Austauschen oder Ansagen, aber bevor du ausspielst. Ab jetzt wird nicht mehr gezogen.

Dasselbe gilt automatisch, wenn der Ziehstapel aufgebraucht ist. In beiden Fällen gelten ab sofort **strenge Regeln**:

1. **Farbzwang:** du musst die ausgespielte Farbe bedienen.
2. **Stichzwang:** kannst du bedienen, musst du den Stich wenn möglich mit einer **höheren** Karte gewinnen.
3. **Trumpfzwang:** hast du die Farbe nicht, musst du mit Trumpf stechen. Nur wenn du weder die Farbe noch Trumpf hast, darfst du eine beliebige Karte zugeben.

Zwanziger und Vierziger dürfen weiterhin angesagt werden.

Achtung: Wer zudreht, **muss** 66 erreichen. Schafft er das nicht, bekommt der **Gegner 2 Spielpunkte** – oder **3**, wenn der Gegner beim Zudrehen noch keinen Stich hatte.

Beispiel: *Pik ist Trumpf. Anna hat zwei Stiche und einen Zwanziger, also 48 Augen. Sie ist am Ausspielen, hat A ♠ 10 ♠ A ♦ K ♦ B ♥ und dreht zu. Sie spielt das A ♠ aus; Ben muss Pik bedienen und gibt den B ♠ zu: 13 Augen für Anna → 61. Dann spielt sie den 10 ♠; Ben hat kein Pik mehr, also auch keinen Trumpf, und darf beliebig zugeben – er legt die D ♣: wieder 13 → 74. Anna sagt „Ich hab genug!“ und gewinnt. Hätte sie zu früh zuredreht und die 66 verfehlt, hätte Ben 2 Spielpunkte bekommen.*

♠ 66 ansagen und Spielende

Sobald du glaubst, **66 oder mehr** Augen zu haben (Stichaugen plus zählende Zwanziger/Vierziger), sagst du das an – etwa „Ich hab genug!“. Das Spiel endet sofort, und es wird gezählt.

- Stimmt es, hast du gewonnen.
- Stimmt es nicht, bekommt dein **Gegner 2 Spielpunkte** – oder **3**, wenn er zu diesem Zeitpunkt noch keinen Stich hatte.

Sind alle Karten gespielt und niemand hat angesagt, gewinnt, wer den **letzten Stich** macht.

♠ Wertung

Der Gewinner eines Spiels bekommt **Spielpunkte**, je nachdem, wie gut der Verlierer abgeschnitten hat:

VERLIERER HAT ...	SPIELPUNKTE FÜR DEN GEWINNER
33 Augen oder mehr	1
weniger als 33 Augen (Schneider)	2
keinen einzigen Stich (schwarz)	3

(Zu den Augen des Verlierers zählen auch seine gültigen Zwanziger und Vierziger.)

Beispiel: Ben sagt 66 an. In seinen Stichen sind 48 Augen, dazu ein Zwanziger – **68**, passt. Anna hat 35 Augen in ihren Stichen: Ben bekommt **1 Spielpunkt**. Hätte Anna nur 28, wäre sie Schneider – **2** für Ben. Ohne einen einzigen Stich wäre sie schwarz – **3** für Ben.

♠ Das Bummerl gewinnen

Jeder beginnt bei **7** und zählt die gewonnenen Spielpunkte **herunter**. Wer zuerst bei **0** ist, gewinnt das Bummerl. Der Verlierer „hat ein Bummerl“ – meist bekommt er einen Strich, und das nächste Bummerl beginnt.

♠ Tipps für Einsteiger

- **Zähl mit.** Behalte deine Augen aus Stichen und Ansagen im Kopf, damit du im richtigen Moment „genug“ sagen kannst.
- **Spar dir die hohen Trümpfe.** Verschwende Trumpf-Ass und Trumpf-Zehner nicht früh – sie sind viel wert und gewinnen später die wichtigen Stiche.
- **Lass König und Dame beisammen.** Reiß kein Paar auseinander – ein Zwanziger oder Vierziger entscheidet oft das Spiel.
- **Dreh zu, wenn es sicher ist.** Kannst du die fehlenden Stiche sicher machen, dreh zu – dann kann dein Gegner keine guten Karten mehr nachziehen.
- **Gib in der ersten Phase kleine Karten ab.** Kannst du einen Stich nicht billig gewinnen, gib lieber einen Buben her als einen Zehner.

♠ Varianten

Alle Varianten sind optional – spricht sie vor dem Spiel ab.

- **Sechsendsechzig:** der deutsche Verwandte mit **24 Karten** – die **Neuner** kommen dazu (0 Augen). Jeder bekommt 6 Karten.

- **Bauernschnapsen:** beliebte Variante für vier Spieler in zwei Paaren, mit Ansagen und Reizen.
- **Ansagen ohne Stich:** an manchen Tischen zählen Zwanziger und Vierziger auch dann, wenn man keinen Stich macht.

♠ Hintergrund & Geschichte

FAMILIE: Mariage-Spiel (Stichspiel mit Nachziehen, Ass-Zehn-Familie)

HERKUNFT: deutschsprachiger Raum, vermutlich 19. Jahrhundert; aus dem Sechsendsechzig entstanden

AUCH BEKANNT ALS: Schnapsen; Snapszer (Ungarn)

ÄHNLICHE SPIELE: Sechsendsechzig, Mariage, Bauernschnapsen, Dreierschnapsen, Bezique, Tausendeins

Schnapsen ist im Grunde ein verschärftes Sechsendsechzig: Die Neuner fliegen raus, gespielt wird mit 20 statt 24 Karten. Beide Spiele gehen auf das alte deutsche Kartenspiel Mariage zurück, dessen früheste Beschreibung sich im Leipziger „Frauenzimmer-Lexicon“ von 1715 findet – in Tschechien lebt es als Mariáš weiter. Laut deutscher Wikipedia tauchte 1833 in Sachsen, vor allem in Leipzig und Jena, ein verwandtes Spiel namens Schnorps auf. Vanderheid schrieb 1880, Schnapsen bzw. Sechsendsechzig sei 1866 „durch die Preußen nach Österreich“ gekommen – ob das stimmt, ist ungewiss.

Auch der Name ist nicht geklärt. Er könnte von „schnappen“ (im Sinne von „stechen“) kommen oder vom sächsischen Schnorps. Dass man ursprünglich um ein Stamperl Schnaps gespielt hätte, gilt als Volksetymologie.

Heute ist Schnapsen in Bayern und in den Ländern der ehemaligen Donaumonarchie weit verbreitet und gilt als Nationalkartenspiel Österreichs und Ungarns. In Österreich gibt es große Turniere; beim traditionellen Preisschnapsen bekam der Sieger früher meist eine Gans. Gezählt wird in Bummerln, und wer „das Bummerl hat“, ist auch abseits des Kartentischs der Gelackmeierte.

Traditionell spielt man in Österreich mit doppeldeutschen Karten (Herz, Schelle, Laub, Eichel), ein französisches Blatt tut es aber genauso – so wie hier. Bekannte Abarten sind das Bauernschnapsen zu viert mit Partnern und das Dreierschnapsen.

QUELLEN

- Schnapsen – Wikipedia
- Schnapsen – Wikipedia (englisch)
- Schnapsen – pagat.com (englisch)

7
♣

KURZREGELN

- **Ziel:** als Erster **66 Augen** (Stiche + Ansagen).
- **Karten:** A 10 K D B jeder Farbe (20). 3 geben, **Trumpf** aufdecken, 2 geben. Nichtgeber spielt aus.
- **Ziehstapel offen:** kein Farbzwang; Stichgewinner zieht zuerst und spielt aus.
- **Beim Ausspielen: Zwanziger/Vierziger** ansagen (zählt nach einem Stich), **Trumpf-B** austauschen oder **zudrehen**.
- **Zu/leer:** Farb-, Stich-, Trumpfzwang.
- **66 ansagen** – falsch oder zugekehrt und verfehlt: Gegner +2 (+3).
- Von **7** auf **0** gewinnt das **Bummerl**.

♣
L7
♣

SPICKZETTEL

KARTE / ERGEBNIS	PUNKTE
A · 10 · K · D · B	11 · 10 · 4 · 3 · 2
Zwanziger (Vierziger)	20 (40)
Verlierer 33+	1 Spielpunkt
Verlierer < 33 (Schneider)	2 Spielpunkte
Verlierer ohne Stich (schwarz)	3 Spielpunkte
Falsch angesagt / Zudrehen verfehlt	Gegner 2, ohne Stich 3

- **120** Augen insgesamt. Ansagen zählen erst nach einem Stich.
- Keine Ansage → **letzter Stich** gewinnt.
- Von **7** herunterzählen; wer zuerst **0** hat, gewinnt das Bummerl.

♣
L

Präsident

Überbiete die letzte Karte, werde als Erster alles los und steig vom Bettler zum Präsidenten auf – der bekommt nächste Runde die besten Karten.

SPIELER	DAUER	ALTER	ANSPRUCH
4–7	30 Min.	ab 8	leicht

KARTEN 52 Karten, ohne Joker (ab 7 Spielern zwei Kartenspiele)

♠ Überblick

Präsident ist ein flottes **Kletterspiel**: Reihum muss jeder höhere Karten legen als sein Vorgänger – oder passen. Wer als Erster alle Karten los ist, wird **Präsident**, wer am Ende noch Karten hat, ist der **Bettler**. Die Platzierung zählt in der nächsten Runde: Der Bettler muss dem Präsidenten seine besten Karten abgeben.

- **Spieler:** 4–7 (geht auch zu dritt oder zu acht).
- **Material:** ein normales Kartenspiel mit 52 Karten, ohne Joker. Ab 7 Spielern könnt ihr zwei Kartenspiele zusammenmischen.

♠ Rangfolge der Karten

Die Farben spielen bei Präsident keine Rolle – es zählt nur der **Wert** einer Karte. Die **2 ist die höchste** Karte, die **3 die niedrigste**:

2 (höchste) – A – K – D – B – 10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – **3** (niedrigste)

♠ Die Ränge

Nach jeder Runde bekommt jeder einen Titel – je nachdem, als Wievielter er seine Karten losgeworden ist:

PLATZ	TITEL
1.	Präsident
2.	Vize (Vizepräsident)
dazwischen	Bürger
Vorletzter	Vize-Bettler
Letzter	Bettler

Zu viert gibt es keine Bürger, zu dritt nur Präsident, Bürger und Bettler. Wer mag, gönnt dem Präsidenten den bequemsten Stuhl und setzt den Bettler auf den Hocker – das gehört nicht zur Regel, macht aber Spaß.

♠ Vorbereitung

1. **Geben:** In der ersten Runde wird der Geber ausgelost. Er mischt und teilt **alle** Karten einzeln und verdeckt im Uhrzeigersinn aus. Macht nichts, wenn manche eine Karte mehr haben.
2. **Blatt:** Jeder nimmt seine Karten auf – das ist dein **Blatt** – und sortiert sie nach Wert. Die anderen dürfen sie nicht sehen.
3. **Anfang:** In der ersten Runde fängt der Spieler links vom Geber an.

♠ So läuft ein Stich

Gespielt wird in **Stichen**. Ein Stich ist eine Folge von Ausspielen auf einen Stapel in der Tischmitte, reihum im Uhrzeigersinn, bis keiner mehr drüber will oder kann.

1. **Ausspielen:** Wer den Stich beginnt, legt eine beliebige **einzelne Karte** oder mehrere Karten **gleichen Werts**: ein **Paar** (zwei 7er), einen **Drilling** (drei 7er) oder einen **Vierling** (vier 7er).

2. **Überbieten oder passen:** Bist du dran, **überbietest** du das zuletzt Gelegte oder du **passt** (sagst „passe“ oder klopfst auf den Tisch). - Zum Überbieten legst du **gleich viele Karten**, alle vom **selben Wert**, und zwar **höher** als das Gelegte. Eine einzelne Karte schlägst du mit einer höheren einzelnen, ein Paar mit einem höheren Paar, einen Drilling mit einem höheren Drilling. - Passen darfst du immer, auch wenn du überbieten könntest. Und wer gepasst hat, darf später im selben Stich wieder mitspielen, wenn er erneut dran ist.
3. **Stichende:** Passen nach einem Ausspiel alle anderen hintereinander, ist der Stich vorbei. Die Karten in der Mitte kommen verdeckt beiseite – für diese Runde sind sie aus dem Spiel. Wer zuletzt gelegt hat, **spielt den nächsten Stich aus**, mit einer beliebigen Karte oder Kombination.

Beispiel (Stich mit Paaren): Anna spielt **5♣ 5♥** aus. Ben legt **9♠ 9♦**. Carla hat ein Buben-Paar, hebt es sich aber auf und passt. Dan legt **K♣ K♥**. Anna passt, Ben passt – und jetzt legt Carla doch noch **A♠ A♦**. Dan, Anna und Ben passen. Der Stich ist vorbei, Carla legt die Karten beiseite und spielt neu aus – jetzt darf sie auch eine einzelne Karte legen.

Beispiel: Ben spielt einen einzelnen **B♥** aus. Carla darf kein Damen-Paar darauflegen – nur eine einzelne Karte über dem Buben (D, K, A oder 2).

♠ Keine Karten mehr

Legst du deine letzte Karte, bist du für diese Runde fertig – je früher, desto besser dein Titel. Die anderen spielen ohne dich weiter. Gewinnst du mit deiner letzten Karte den Stich, spielt der nächste Spieler aus, der noch Karten hat.

Die Runde endet, wenn nur noch **ein Spieler** Karten hat. Er ist der **Bettler**.

♠ Die nächste Runde: Karten tauschen

Ab der zweiten Runde wirken sich die Titel aus:

1. **Geben:** Der **Bettler** sammelt alle Karten ein, mischt und teilt wie oben aus.

2. **Tauschen:** Bevor jemand spielt, wechseln Karten den Besitzer: - Der **Bettler** gibt dem Präsidenten seine **zwei höchsten Karten**. Der **Präsident** gibt ihm dafür **zwei beliebige Karten** zurück. - Der **Vize-Bettler** gibt dem Vize seine **höchste Karte**. Der **Vize** gibt ihm **eine beliebige Karte** zurück. - Die Bürger tauschen nicht. Zu dritt tauschen nur Präsident und Bettler, und zwar zwei Karten.
3. **Anfang:** Der **Bettler** spielt den ersten Stich aus. Danach geht es ganz normal weiter.

„Höchste“ heißt: nach der Rangfolge – eine 2 ist die beste Karte, die du abgeben kannst. Hast du zwei Karten gleichen Werts, suchst du dir aus, welche du hergibst.

Beispiel (Kartentausch): Emil war Bettler und hat unter anderem 2 ♦, A ♣, A ♥ und K ♠. Er muss dem Präsidenten seine zwei höchsten Karten geben: die 2 ♦ und eins der Asse (A ♣). Anna, die Präsidentin, gibt ihm ihre zwei schlechtesten Karten zurück, 3 ♠ und 4 ♥. Dan, der Vize-Bettler, gibt Ben (Vize) seine einzige 2 ♣, und Ben gibt ihm eine 5 ♦.

Der Präsident muss keine niedrigen Karten zurückgeben – aber schlau ist es natürlich.

♠ Punkte zählen

Ihr könnt einfach um den Titel spielen: Wer am Ende des Abends Präsident ist, gewinnt. Wollt ihr lieber Punkte zählen, schreibt nach jeder Runde auf:

TITEL	PUNKTE
Präsident	2
Vize	1
alle anderen	0

Wer zuerst eine vereinbarte Punktzahl erreicht, zum Beispiel **10 Punkte**, gewinnt.

Beispiel: Nach drei Runden war Anna zweimal Präsidentin und einmal Vize: $2 + 2 + 1 = 5$ Punkte.

♠ Wer gewinnt?

Ein natürliches Ende hat das Spiel nicht – ihr spielt Runde um Runde. Macht vorher eine Punktzahl, eine Zahl von Runden oder eine Uhrzeit aus. Es gewinnt, wer dann die meisten Punkte hat (oder in der letzten Runde Präsident ist).

♠ Tipps für Anfänger

- Wird niedrige Karten früh los – spiel 3er, 4er und 5er aus, solange du dran bist.
- Heb dir eine 2 oder ein Ass auf, um einen Stich zu holen, wenn du wieder ausspielen willst.
- Reiß Paare und Drillinge nicht leichtfertig auseinander – ein 6er-Paar ist schwerer zu schlagen als eine einzelne 6.
- Passen ist oft klug: Lass die anderen zuerst ihre hohen Karten verbrauchen.
- Plane die letzten Karten voraus: Hör mit einer Karte oder Kombination auf, mit der du sicher den Stich holst.

♠ Varianten

Alles freiwillig – einigt euch vor dem Spiel.

- **Kreuz 3 fängt an:** In der ersten Runde spielt aus, wer die 3♣ hat – allein oder mit weiteren 3ern.
- **Präsident fängt an:** In späteren Runden spielt der Präsident (statt des Bettlers) den ersten Stich aus – so beschreibt es pagat.com als Grundregel.
- **Wer passt, ist raus:** Wer einmal gepasst hat, darf bis zum Ende des Stichs nicht mehr legen. Das macht das Spiel schneller.
- **Joker:** Nehmt einen oder zwei Joker dazu. Sie stehen über den zern – oder sie sind **Platzhalter**, die in einer Kombination jeden Wert ersetzen.

- **2 räumt ab:** Eine einzelne 2 schlägt alles, auch Paare und Drillinge, und beendet den Stich sofort. Wer sie gelegt hat, spielt neu aus.
- **Aussetzen:** Du darfst auch den **gleichen Wert** legen (eine 9 auf eine 9). Dann muss der Nächste aussetzen.
- **Revolution:** Wer einen Vierling legt, dreht die Rangfolge um – jetzt ist die 3 die höchste und die 2 die niedrigste Karte, bis zur nächsten Revolution oder zum Ende der Runde.
- **8 oder 10 räumt ab:** Eine 8 (oder 10) darf auf alles gelegt werden und beendet den Stich sofort; wer sie gelegt hat, spielt neu aus.

♠ Hintergrund & Geschichte

FAMILIE: Kletterspiel (Klettern und Ablegen)

HERKUNFT: vermutlich nach ostasiatischen Kletterspielen; seit den 1980er-Jahren weltweit verbreitet

AUCH BEKANNT ALS: Arschloch, Einer ist immer der Arsch, Bettler, President, Asshole, Scum, Capitalism, Rich Man Poor Man, Trouduc (Frankreich), Røvhul (Dänemark)

ÄHNLICHE SPIELE: Dai Hin Min / Daifugō (Japan), Zheng Shangyou (China), Tiến Lên (Vietnam), Big Two, Der Große Dalmuti (kommerziell)

Präsident gehört zu den **Kletterspielen**: Wer dran ist, muss das zuletzt Gelegte mit einer höheren Karte oder Kombination überbieten. Laut pagat.com sind solche Spiele in Ostasien, vor allem in China, weit verbreitet und im Westen erst seit relativ kurzer Zeit bekannt. Präsident hat sich demnach gegen Ende des 20. Jahrhunderts „vor allem unter jungen Leuten“ in der westlichen Welt ausgebreitet und wird seit den 1980er-Jahren weltweit gespielt. Es stammt vermutlich aus China; direkter Vorfahr ist vielleicht das japanische Dai Hin Min („großer Armer“), auch Daifugō („großer Millionär“) genannt. Die englische Wikipedia nennt Präsident eine verwestlichte Form chinesischer Kletterspiele wie Zheng Shangyou, des vietnamesischen Tiến Lên und des japanischen Daifugō.

Zheng Shangyou („stromaufwärts kämpfen“) kam über John McLeod nach Großbritannien, der es 1979 auf einer Chinareise britischer Go-Spieler kennenlernte. Schon Daifugō kennt die berühmte „Revolution“, bei der ein Vierling die Rangfolge umdreht.

Das Spiel hat unzählige Namen, viele davon derb, weil der Verlierer meist einen Schimpfnamen als Titel trägt. In Deutschland kennt man es vor allem als „Arschloch“; diese Seite verwendet den neutralen Namen Präsident, der auch im Englischen am gebräuchlichsten ist. 1995 brachte Richard Garfield bei Wizards of the Coast „Der Große Dalmuti“ heraus, eine kommerzielle Variante mit eigenem Kartenspiel.

QUELLEN

- Arschloch (Kartenspiel) – Wikipedia
- President – pagat.com (englisch)
- Climbing games – pagat.com (englisch)
- Zheng Shangyou – pagat.com (englisch)
- President (card game) – Wikipedia (englisch)
- Daifugō – Wikipedia (englisch)
- The Great Dalmuti – Wikipedia (englisch)

8
♠

KURZREGELN

- **Ziel:** als Erster alle Karten los sein – **Präsident** werden.
- **Rang:** 2 hoch, A K D B 10 ... 3 niedrig. Farben egal.
- **Alle Karten geben.** Links vom Geber beginnt.
- **Ausspielen:** Einzelkarte, Paar, Drilling, Vierling.
- **Zug:** **gleich viele, höher** – oder **passen** (später wieder legen erlaubt).
- Passen alle: Stapel weg, **wer zuletzt legte, spielt aus.**
- Erster raus: Präsident ... Letzter: **Bettler**.
- Danach: Bettler gibt, **Karten tauschen**, Bettler beginnt.

♥
88
♠

SPICKZETTEL

TITEL UND KARTENTAUSCH

TITEL	GIBT	BEKOMMT
Präsident (1.)	2 beliebige	2 beste vom Bettler
Vize (2.)	1 beliebige	beste vom Vize-Bettler
Bürger	–	–
Vize-Bettler (Vorletzter)	beste	1 beliebige
Bettler (Letzter)	2 beste	2 beliebige

Rangfolge: 2 A K D B 10 ... 3. Überbieten mit **gleich vielen** Karten, ein Wert, **höher**.

Passen geht immer. Keine Karten mehr: der Nächste übernimmt das Ausspielen.

Punkte (freiwillig): Präsident 2, Vize 1 – wer zuerst **10** hat, gewinnt.

♥
8

Bura

Russlands schneller Zockerklassiker – bis zu drei Karten auf einmal ausspielen, im Kopf mitzählen und bei 31 das Spiel stoppen.

SPIELER	DAUER	ALTER	ANSPRUCH
2–4	20 Min.	ab 10	mittel

KARTEN 36 Karten: A–6 (ohne 2–5 und Joker)

♥ Überblick

Bura ist ein schnelles russisches Glücksspiel. Es ist ein **Stichspiel**: Reihum spielt jeder Karten aus, und wer die besten Karten legt, gewinnt alle – zusammen bilden sie einen **Stich**. Das Besondere: Du darfst **bis zu drei Karten auf einmal** ausspielen. Die Karten in deinen Stichen bringen **Augen** (Kartenpunkte). Du gewinnst, wenn du als Erster **das Spiel stoppst** und richtig ansagst, dass du **mindestens 31 Augen** hast – gezählt wird nur im Kopf. Drei Trümpfe auf der Hand – eine **Bura** – gewinnen sofort.

- **Spieler:** 2 bis 4, am besten zu zweit (bis zu 6 sind möglich).
- **Du brauchst:** ein 52er-Blatt und Chips oder Spielmarken (Streichhölzer, Bohnen, Münzen) für den **Pott** – die Einsätze, die der Gewinner eines Spiels einstreicht.

♥ Die Karten

Nimm die **2er, 3er, 4er und 5er** sowie die Joker heraus. Gespielt wird mit den übrigen **36 Karten**: A, 10, K, D, B, 9, 8, 7, 6 jeder Farbe.

Der **Zehner steht direkt unter dem Ass**, also über dem König. Von hoch nach niedrig zählen die Karten so viele **Augen**:

KARTE	AUGEN
A	11
10	10
K	4
D	3
B	2
9 · 8 · 7 · 6	0

Alle 36 Karten zusammen haben **120 Augen**.

♥ Vorbereitung

1. **Geber:** der erste Geber wird ausgelost. Danach gibt immer, wer im letzten Spiel angesagt hat.
2. **Einsatz:** jeder legt den gleichen Einsatz – etwa **1 Chip** – in den Pott.
3. **Austeilen:** der Geber mischt und gibt reihum im Uhrzeigersinn **einzel**n verdeckte Karten, bis jeder **3 Karten** hat.
4. **Trumpfkarte:** die nächste Karte deckt der Geber auf. Ihre Farbe ist in diesem Spiel **Trumpf** – Trümpfe stechen alle Karten der anderen Farben. Die Trumpfkarte liegt offen auf dem Tisch.
5. **Ziehstapel:** die übrigen Karten kommen verdeckt und quer **auf** die Trumpfkarte, sodass sie sichtbar bleibt. Das ist der **Ziehstapel**; die Trumpfkarte ist seine unterste Karte und wird als letzte gezogen.

Zu zweit spielt der **Nichtgeber** zum ersten Stich aus. Bei mehr Spielern spielt der Spieler **links vom Geber** aus, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

♥ Ein Stich

Wer **am Auspielen** ist, legt entweder

- **eine Karte** oder
- **zwei oder drei Karten derselben Farbe** zusammen.

Alle anderen legen reihum **genauso viele Karten**. Welche, ist egal – es gibt **keinen Farbzwang** und **keinen Stichzwang**, du musst also nie stechen, auch wenn du könntest.

Was sticht was: eine Karte wird von einer **höheren Karte derselben Farbe** gestochen, und jede Nicht-Trumpfkarte von **jedem Trumpf**. Eine Karte einer anderen Farbe, die kein Trumpf ist, sticht nie.

Mehrere Karten stechen: wurden zwei oder drei Karten ausgespielt, musst du **jede einzelne** mit einer deiner Karten stechen. Deine Karten müssen dabei nicht dieselbe Farbe haben. Bleibt auch nur eine Karte ungestochen, gewinnst du den Stich nicht.

Beispiel: Herz ist Trumpf. Anna spielt ♣K ♣9 zusammen aus. Ben hat ♣A, ♥6 und ♠10. Er sticht den ♣K mit dem ♣A und die ♣9 mit der Trumpf-♥6 – beide Karten sind gestochen, Ben gewinnt den Stich mit $4 + 0 + 11 + 0 = 15$ Augen. Hätte Ben stattdessen ♣A, ♠8, ♠7, könnte er nur eine der beiden Karten stechen und würde den Stich ohnehin verlieren – also wirft er ♠8 ♠7 ab, die nichts zählen, und behält sein Ass.

Bei mehr als zwei Spielern musst du die Karten stechen, die **gerade vorne liegen** – nicht nur die ausgespielten.

Beispiel (3 Spieler): Karo ist Trumpf. Anna spielt ♠D ♠7 aus. Ben legt ♦9 und ♠B: der Trumpfsticht die Dame, der Bube die 7 – Ben liegt vorne. Carl hat ♦K, ♦8 und ♠9. Um den Stich zu holen, müsste er Bens ♦9 und ♠B stechen – dafür braucht er beide Trümpfe. Vielleicht wirft er lieber ♦8 und ♠9 ab, behält den ♦K für später und lässt Ben den Stich.

Wer den Stich gewinnt, legt alle Karten verdeckt vor sich ab. **Schau deine Stiche nicht mehr an** – du musst dir merken, was sie wert sind.

♥ Nachziehen

Nach jedem Stich ziehen alle reihum im Uhrzeigersinn **je eine Karte** vom Ziehstapel, **beginnend beim Stichgewinner**, bis jeder wieder **3 Karten** hat. Dann spielt der Stichgewinner zum nächsten Stich aus.

Reicht der Ziehstapel nicht mehr für alle, bleiben die restlichen Karten **liegen**. Ihr spielt mit den Karten auf der Hand weiter, bis sie aufgebraucht sind.

♥ Besondere Kombinationen

Mit manchen Blättern aus drei Karten darfst du zu Beginn eines Stichs **das Ausspielen an dich ziehen**, auch wenn du den letzten Stich nicht gewonnen hast. Sag sie an, bevor jemand ausspielt. Von hoch nach niedrig:

1. **Bura – drei beliebige Trümpfe**. Zeig sie vor: du **gewinnst sofort den Pott**, das Spiel ist vorbei.
2. **Drei Asse** – du ziehst das Ausspielen an dich und spielst alle drei Asse zusammen aus.
3. **Molodka** („junge Dame“) – **drei Karten derselben Nicht-Trumpffarbe**. Du ziehst das Ausspielen an dich und spielst sie zusammen aus.

Sagen zwei Spieler dieselbe Kombination an, spielt aus, wer normalerweise **früher** zum Stich käme. Haben zwei Spieler eine Bura, spielt der frühere seine aus, der andere legt seine dazu – wer diesen Stich gewinnt, bekommt den Pott.

♥ 31 ansagen

Sobald du glaubst, dass deine Stiche **31 Augen oder mehr** enthalten, darfst du **das Spiel stoppen** und ansagen. Dreh deine Stiche um und zähl nach:

- **31 oder mehr**: du gewinnst und bekommst den **ganzen Pott**. Dann setzt jeder neu für das nächste Spiel.

- **30 oder weniger:** falsch angesagt – du musst **den Pott verdoppeln**, also so viele Chips dazulegen, wie schon drin sind. Der Pott bleibt fürs nächste Spiel liegen.

In beiden Fällen **gibt, wer angesagt hat**, das nächste Spiel.

Sind alle Karten gespielt und **niemand hat angesagt**, gewinnt keiner: Die Karten werden eingesammelt, jeder legt **noch einen Einsatz** in den Pott, und derselbe Geber gibt neu.

Beispiel: Anna und Ben setzen je 1 Chip – im Pott liegen **2**. Ben hat drei Stiche gewonnen. Er merkt sich ♣K ♣9 ♣A ♥6 (15), ♠10 ♦B (12) und ♥D ♦7 (3) – 30 Augen. Dann gewinnt er ♠K ♠8 (4), macht **34**. Er stoppt das Spiel, dreht seine Stiche um, es stimmt: Ben nimmt die **2 Chips** und gibt als Nächster. Hätte er schon nach dem dritten Stich mit nur 30 angesagt, hätte er **2 Chips** dazulegen müssen, und der nächste Pott hätte mit 4 plus den neuen Einsätzen begonnen.

♥ Wer gewinnt?

Bura hat kein festes Ende – jedes Spiel wird für sich gewonnen oder verloren. Spielt, so lange ihr Lust habt, oder bis jemandem die Chips ausgehen. Wer am Ende die meisten Chips hat, gewinnt.

♥ Tipps für Anfänger

- **Zähl jeden Stich mit.** Behalte deinen Stand im Kopf – wer zu früh ansagt, verdoppelt den Pott, wer zu spät ansagt, wird vielleicht überholt.
- **Achte auch auf die Stiche des Gegners.** Ist er sicher schon nah an 31, lohnt sich vielleicht ein Risiko.
- **Spiel Paare und Dreier aus.** Zwei oder drei Karten einer Farbe sind schwer zu schlagen, weil jede einzelne gestochen werden muss.
- **Wirf Nullen ab.** Wenn du nicht stechen kannst, gib 6er bis 9er her, keine Zehner und Asse.

- **Halte Trümpfe fest.** Mit zwei Trümpfen auf der Hand fehlt dir nur eine Karte zur Bura.

♥ Varianten

Alle Varianten sind freiwillig – spricht sie vorher ab.

- **Verdeckt spielen:** eine sehr beliebte Spielweise. Die ausgespielten Karten liegen offen, ebenso jede Antwort, die die bisher besten Karten sticht. Alle anderen Karten werden **verdeckt** gelegt. Du darfst auch eine stechende Karte absichtlich verdeckt legen – dann sticht sie aber nicht. Niemand, auch nicht der Stichgewinner, darf verdeckte Karten ansehen, bevor jemand ansagt. So weißt du nie genau, was deine Stiche wert sind.
- **Drei Asse gewinnen:** drei Asse gewinnen den Pott wie eine Bura (wenn niemand eine Bura hat). Andere spielen ganz ohne drei Asse und Molodka.
- **Moskau und Klein-Moskau:** nach manchen russischen Regeln heißen drei Asse **Moskau** und schlagen sogar die Bura. **Klein-Moskau** – drei 6er einschließlich der Trumpf-6 – zieht das Ausspielen an sich und geht vor der Molodka.
- **Neu geben:** hat jemand direkt nach dem Austeilen eine Bura, Moskau oder Molodka, zählt sie nicht – es wird neu gegeben.
- **Ansagen nur, wenn du dran bist:** du darfst das Spiel nur stoppen, wenn du selbst am Zug bist.
- **32 Karten:** lässt auch die 6er weg.
- **Um Punkte spielen:** statt mit Chips bekommt, wer ein Spiel verliert (auch durch falsches Ansagen), **2 Strafpunkte**; wer **12** erreicht, hat verloren. Oder ihr zählt gewonnene Spiele: Wer zuerst **21** (oder **11**) hat, mit mindestens 2 Vorsprung, gewinnt.
- **Kosel („Ziege“):** ein längerer Verwandter. Jeder bekommt **4 Karten**, ausgespielt wird eine Karte oder drei derselben Farbe, und das Spiel läuft bis zum Schluss: Wer die meisten Augen in seinen Stichen hat, gewinnt. Vier Asse oder eine Bura gewinnen sofort.

♥ Hintergrund & Geschichte

FAMILIE: Stichspiel (Augenstichspiel, Ass-Zehn-Familie)

HERKUNFT: Russland; Entstehungszeit unbekannt

AUCH BEKANNT ALS: Bypa; Einunddreißig (russ. *tridzat odno*)

ÄHNLICHE SPIELE: Kosel (Burkosel), entfernter auch die übrigen Ass-Zehn-Spiele wie Sechsendsechzig und Schnapsen

Bura ist ein russisches Glücksspiel. Laut [pagat.com](#) wird es – wie das verwandte Kosel – vor allem im Milieu von Gefängnissen und ehemaligen Häftlingen gespielt; die Seite rät deshalb zur Vorsicht, wenn man in der ehemaligen Sowjetunion mit Unbekannten um Geld spielt. Die Regeln dort beruhen auf Angaben von Alexey Lobashev und Alexander Twaladse. Pagat übersetzt *Bura* mit „Bohrer“; so heißt auch die gewinnende Kombination aus drei Trümpfen. Die russische Wikipedia nennt als zweiten Namen „Tridzat odno“ („Einunddreißig“) – nach den 31 Augen, die man zum Sieg braucht.

Die Verbindung zur russischen Unterwelt ist gut belegt. In seiner Erzählung *Schulnitscheskaja krow* (etwa „Gaunerblut“, 1959) schreibt Warlam Schalamow, der viele Jahre in sowjetischen Straflagern verbrachte, „Bura“ sei der Ausdruck der Berufsverbrecher für „Einunddreißig“ und ihr verbreitetstes Spiel; wie das „Otschko“ (eine russische Form von Siebzehn und Vier) sei es ein Spiel der Unterwelt geblieben. Auch in russischen Filmen und Liedern taucht Bura auf, etwa im Film *Der kalte Sommer des Jahres 53*, in dem Kriminelle es spielen. Wie alt das Spiel genau ist, ist nicht bekannt.

Bura gehört zur großen Ass-Zehn-Familie: Die Karten zählen wie beim Sechsendsechzig oder Schnapsen (Ass 11, Zehn 10, König 4, Dame 3, Bube 2), insgesamt 120 Augen. Anders als dort dürfen aber mehrere Karten einer Farbe zugleich ausgespielt werden, und die 31 muss man aus dem Gedächtnis ansagen. Der bekannteste Verwandte ist **Kosel** („Ziege“), auch Burkosel genannt, mit vier Karten pro Hand, das meist bis zur letzten Karte gespielt wird. Wie Durak, das russische Nationalkartenspiel, verwendet Bura das russische 36-Blatt vom Ass bis zur Sechs.

QUELLEN

- Kosel und Bura – pagat.com
- Bura and Kozel – pagat.com (englisch)
- Card games in Russia – pagat.com (englisch)
- Бюра (игра) – Wikipedia (russisch)
- Bura (card game) – Wikipedia (englisch)

9
♦

KURZREGELN

- **Ziel:** als Erster **31+ Augen** ansagen – aus dem Kopf.
- **Karten:** A–6 (36). Alle setzen in den **Pott**. Je **3** geben, **Trumpf** aufdecken.
- **Ausspielen:** 1 Karte oder **2–3 einer Farbe**; die anderen legen gleich viele.
- Stich nur, wenn **jede** Karte gestochen ist (höher oder Trumpf).
- Stichgewinner **zieht zuerst**, alle auf 3, er spielt aus.
- **Vorrang:** **Bura** (3 Trümpfe: Pott), **3 Asse**, **Molodka** (3 einer Fehlfarbe).
- **Ansage** richtig: Pott. Falsch: **verdoppeln**.

♦
69
♦

SPICKZETTEL

KARTE / EREIGNIS	AUGEN / FOLGE
A · 10 · K · D · B	11 · 10 · 4 · 3 · 2
9 · 8 · 7 · 6	0
Bura (3 Trümpfe)	gewinnt sofort den Pott
3 Asse	Ausspielen an sich ziehen
Molodka (3 einer Fehlfarbe)	Ausspielen an sich ziehen
31+ richtig angesagt	Pott gewinnen
Falsch angesagt (≤ 30)	Pott verdoppeln
Niemand sagt an	alle setzen neu, gleicher Geber

- **120** Augen insgesamt. Eigene Stiche nie ansehen.
- Gleiche Kombination zweimal: der frühere Spieler spielt aus.
- Wer angesagt hat, gibt als Nächster.

♦
6

Schafkopf

Bayerns Wirtshausklassiker – rufe ein Ass und finde deinen heimlichen Partner, oder spiel ein Solo gegen alle drei.

SPIELER	DAUER	ALTER	ANSPRUCH
4	60 Min.	ab 12	knifflig

KARTEN 32 Karten: 7 bis A jeder Farbe

♥ Überblick

Schafkopf ist das bayerische Kartenspiel schlechthin – gespielt zu viert am Küchentisch und im Wirtshaus. Es ist ein **Stichspiel**: Jeder legt eine Karte, die höchste gewinnt alle vier – zusammen bilden sie einen **Stich**. Die Karten in deinen Stichen bringen **Augen** (Kartenpunkte). In jedem Spiel sagt ein Spieler, der **Spieler** (oder Spielmacher), an, was gespielt wird: entweder mit einem heimlichen Partner (das **Sauspiel**) oder allein gegen die anderen drei (**Solo** oder **Wenz**). Die Spielerpartei braucht **61 der 120 Augen**.

- **Spieler**: genau 4. Die Partnerschaften wechseln von Spiel zu Spiel.
- **Du brauchst**: ein 52er-Blatt und Kleingeld oder Stift und Zettel zum Abrechnen.

♥ Die Karten

Nimm aus jeder Farbe **7, 8, 9, 10, B, D, K und A** heraus – **32 Karten**. Die Zweier bis Sechser braucht ihr nicht.

Die Augen der Karten:

KARTE	AUGEN
A	11
10	10
K	4
D	3
B	2
9, 8, 7	0

Alle Karten zusammen haben **120 Augen**.

♥ Trümpfe und Rangfolge

Trümpfe sind besondere Karten, die jede andere Karte stechen. Beim Schafkopf ist Trumpf nicht einfach eine Farbe: **Damen und Buben sind immer Trumpf** (außer beim Wenz, siehe unten), egal welche Farbe sie haben. Im Normalspiel – dem Sauspiel – sind außerdem alle **Herz** Trumpf. Das ergibt **14 Trümpfe**, von hoch nach niedrig:

1. D♣ D♠ D♥ D♦
2. B♣ B♠ B♥ B♦
3. A♥ 10♥ K♥ 9♥ 8♥ 7♥

Die anderen drei Farben (Kreuz, Pik, Karo) heißen **Farben** oder Fehlfarben. Jede hat nur noch sechs Karten in der Reihenfolge **A 10 K 9 8 7** – der **Zehner steht also über dem König**.

Wichtig: Damen und Buben gehören zu den Trümpfen, **nicht zu ihrer Farbe**. Der Pik-Bube ist Trumpf, kein Pik.

♥ Vorbereitung

1. **Geber:** der erste Geber wird ausgelost, danach gibt reihum der linke Nachbar.

2. Der Geber mischt, sein rechter Nachbar hebt ab, und der Geber gibt jedem **4 Karten**, dann noch einmal **4** – jeder hat **8 Karten**.
3. Der linke Nachbar des Gebers ist die **Vorhand**. Er erklärt sich als Erster und spielt zum ersten Stich aus.

♥ Die Spielansage: wer spielt?

Reihum im Uhrzeigersinn, beginnend bei der Vorhand, sagt jeder:

- „**Ich tät spielen**“ (oder „ich spiele“) – du willst Spieler sein, oder
- „**Weiter**“ – du passt.

Das genaue Spiel verrätst du dabei noch nicht. Wollen mehrere spielen, gewinnt das **höhere Spiel** (siehe Liste). Bei gleichwertigen Spielen hat Vorrang, wer früher an der Reihe war. Erst dann sagt der Sieger sein Spiel an.

Die Spiele von niedrig nach hoch:

1. **Sauspiel** (Rufspiel mit einem Ass)
2. **Wenz**
3. **Solo**
4. **Wenz-Tout**
5. **Solo-Tout**
6. **Sie**

Sagen **alle „weiter“**, wird zusammengeworfen und der nächste Geber gibt neu (oder ihr spielt einen Ramsch, siehe Varianten).

♥ Das Sauspiel: ein Ass rufen

Das Sauspiel ist das Normalspiel – ein **Rufspiel mit einem Ass**. Der Spieler ruft das Ass einer Fehlfarbe – Kreuz, Pik oder Karo, nie das Herz-Ass, denn das ist Trumpf –, zum Beispiel „**Ich spiel mit dem Pik-Ass**“. Wer dieses Ass hat, ist sein **Mitspieler**. Er darf sich nicht verraten: Wer zusammenspielt, zeigt sich erst, wenn das gerufene Ass fällt.

Rufen darfst du nur ein Ass, das du **nicht selbst hast**, und du musst **mindestens eine Karte dieser Farbe** haben (Damen und Buben zählen nicht). Hast du alle drei Fehlfarben-Asse, bist du „gesperrt“ und kannst kein Sauspiel machen.

Beispiel: Du hast $D \clubsuit D \heartsuit B \spadesuit B \diamond A \heartsuit 10 \heartsuit 9 \spadesuit 7 \diamond$ – sechs Trümpfe und zwei Farbkarten. Du darfst das **Pik-Ass** rufen (du hast $9 \spadesuit$) oder das **Karo-Ass** (du hast $7 \diamond$), aber nicht das Kreuz-Ass, weil du kein Kreuz hast.

Regeln für die **Ruffarbe**:

- Wird die Ruffarbe zum ersten Mal **angespielt**, muss der Mitspieler **das gerufene Ass zugeben** – auch wenn schon ein Trumpf im Stich liegt.
- Das gerufene Ass darf nicht auf eine andere Farbe **abgeworfen** werden. Wird die Ruffarbe nie gesucht, kommt das Ass erst im letzten Stich.
- Eine **andere Karte** der Ruffarbe ausspielen darf der Mitspieler nur, wenn er **vier oder mehr** Karten dieser Farbe hat (das Ass mitgezählt). Das heißt **davonlaufen**. Danach ist das Ass frei.

Spieler und Mitspieler brauchen zusammen **61 Augen**, den Gegenspielern reichen 60.

♥ Solo und Wenz

Hier spielt der Spieler **allein gegen drei**. Die Gegenspieler bilden eine Partei und dürfen ihre Stiche auf einen Stapel legen.

- **Solo:** der Spieler wählt eine Farbe, die statt Herz Trumpf wird – „Kreuz-Solo“, „Herz-Solo“ usw. Trümpfe sind die vier Damen, die vier Buben und dann A 10 K 9 8 7 der gewählten Farbe. Herz wird dann zur normalen Farbe.
- **Wenz:** nur die **vier Buben** sind Trumpf ($B \clubsuit B \spadesuit B \heartsuit B \diamond$). Die Damen kehren in ihre Farbe zurück, die Reihenfolge ist dort **A 10 K D 9 8 7**. Eine Trumpffarbe gibt es nicht.
- **Tout:** ein Solo oder Wenz, bei dem der Spieler vor dem ersten Ausspiel ansagt, **alle 8 Stiche** zu machen. Es zählt doppelt, ist aber verloren, sobald die Gegner einen Stich bekommen.

- **Sie:** wer alle vier Damen und alle vier Buben bekommt, hat ohne Spielen gewonnen.

♥ Ein Stich

Die Vorhand spielt eine beliebige Karte aus. Dann gibt reihum im Uhrzeigersinn jeder eine Karte zu:

- **Bedienpflicht:** wird eine Farbe ausgespielt, musst du diese Farbe zugeben, wenn du kannst. Wird **Trumpf** ausgespielt, musst du Trumpf zugeben.
- Kannst du nicht bedienen, darfst du **jede Karte** legen: stechen (mit Trumpf) oder eine andere Karte abwerfen. Es gibt **keinen Stich- und keinen Trumpfzwang**.

Den Stich gewinnt der **höchste Trumpf**. Liegt kein Trumpf drin, gewinnt die **höchste Karte der ausgespielten Farbe**. Wer den Stich macht, legt ihn verdeckt vor sich ab und spielt zum nächsten aus.

Beispiel: Sauspiel, Herz ist Trumpf. Anna spielt $K \clubsuit$ aus. Ben gibt $A \clubsuit$ zu. Clara hat kein Kreuz und sticht mit $B \spadesuit$. David gibt $7 \clubsuit$ zu. Claras Karo-Bube gewinnt den Stich mit $4 + 11 + 2 + 0 = 17$ Augen.

Beispiel: Später spielt Ben $7 \heartsuit$ aus. Das ist Trumpf, also muss jeder Trumpf zugeben. David hat kein Herz, aber die Pik-Dame – er muss sie legen, und sie gewinnt den Stich.

♥ Abrechnung

Nach 8 Stichen zählt jede Partei ihre Augen:

- **61 oder mehr** für die Spielerpartei: gewonnen. Mit 60 Augen hat der Spieler verloren.
- **Schneider:** die Verliererpartei hat **30 Augen oder weniger** (frei ist die Spielerpartei mit 31, die Gegenpartei mit 30).
- **Schwarz:** die Verliererpartei hat **keinen einzigen Stich**.
- **Laufende:** die höchsten Trümpfe in ununterbrochener Reihe ab der Kreuz-Dame, die **eine Partei** zusammen hat – bezahlt ab **3** im Sauspiel und Solo

(D♣ D♠ D♥), ab 2 beim Wenz (B♣ B♠). Sie zählen, egal ob die Spielerpartei gewinnt oder verliert, und auch die Gegenspieler können sie haben.

Schafkopf spielt man traditionell um kleines Geld. Den **Tarif macht ihr am Tisch aus**; üblich ist zum Beispiel (in Cent):

SPIEL	WERT
Sauspiel	10
Solo, Wenz	50
Schneider	+10
Schwarz	+20
je Laufender	+10
Tout	(Spiel + Laufende) × 2
Sie	(Solo + Laufende) × 4

Beim **Sauspiel** zahlt jeder Verlierer den Wert an einen Gewinner. Beim **Solo oder Wenz** bekommt der Spieler den Wert von **jedem** der drei Gegenspieler – oder zahlt ihn an jeden.

Beispiel: Anna ruft das Karo-Ass, Ben hat es. Anna hat D♣ und D♥, Ben die D♠ – zusammen die drei höchsten Trümpfe, aber nicht die D♦: **drei Laufende**. Sie holen 95 Augen, die Gegner nur 25, also **Schneider**. Wert: 10 + 10 (Schneider) + 3 × 10 (Laufende) = **50 Cent**. Clara zahlt 50 an Anna, David 50 an Ben.

Bei einem Solo mit demselben Ergebnis bekäme Anna 50 + 10 + 30 = 90 Cent von jedem der drei anderen.

♥ Spielende

Ein festes Ende gibt es nicht. Spielt eine vereinbarte Zahl von **Runden** (in einer Runde gibt jeder einmal) oder bis zu einer ausgemachten Uhrzeit. Wer am Schluss am meisten gewonnen hat, ist Sieger.

♥ Tipps für Anfänger

- **Trümpfe mitzählen.** Im Sauspiel gibt es 14 Trümpfe. Merk dir, welche Damen und Buben schon gefallen sind.
- **Kurze Farbe rufen.** Ruf das Ass einer Farbe, von der du nur eine Karte hast – dann kannst du sie bald selbst stechen.
- **Als Gegenspieler die Ruffarbe suchen.** So muss der Mitspieler sein Ass zeigen, und vielleicht wird es gestochen.
- **Schmieren.** Macht dein Partner sicher den Stich, gib ein Ass oder einen Zehner dazu.
- **Solo nur mit starkem Blatt:** mindestens sechs Trümpfe mit hohen Damen, beim Wenz zwei Buben und lange Farben.

♥ Varianten

Alles optional – vor dem Spiel ausmachen.

- **Ramsch:** sagen alle „weiter“, wird mit den Trümpfen des Sauspiels gespielt, jeder für sich. Wer die **meisten** Augen hat, verliert und zahlt jedem anderen 10; wer keinen Stich gemacht hat, bekommt das Doppelte.
- **Kurze Karte:** 7er und 8er raus – **24 Karten**, 6 für jeden. Beliebt in der Oberpfalz und in Oberfranken.
- **Hochzeit:** wer nur einen einzigen Trumpf hat, bietet ihn verdeckt an. Wer zuerst annimmt, nimmt ihn, gibt eine Nicht-Trumpf-Karte zurück, und beide spielen zusammen – ohne gerufenes Ass.
- **Geier:** wie der Wenz, aber nur die vier **Damen** sind Trumpf.
- **Farbwenz:** die Buben und eine gewählte Farbe sind Trumpf (die Damen nicht).
- **Klopfen, Kontra und Re:** nach den ersten vier Karten darf jeder **klopfen** und so den Wert verdoppeln. Ein Gegenspieler kann **Kontra** („Stoß“) geben, solange erst die erste Karte liegt; die Spielerpartei darf mit **Re** antworten. Jedes Mal verdoppelt sich der Wert.
- **Stock:** sagen alle „weiter“, zahlt jeder in einen Topf. Den bekommt die nächste Partei, die ein Spiel gewinnt.

♥ Hintergrund & Geschichte

FAMILIE: Stichspiel (Augenspiel, Schafkopf-Familie mit festen Trümpfen)

HERKUNFT: Deutschland, 18. Jahrhundert; die bayerische Form entstand im 19. Jahrhundert

AUCH BEKANNT ALS: Schafkopfen, Bayerischer Schafkopf; Sheephead (amerikanischer Verwandter)

ÄHNLICHE SPIELE: Doppelkopf, Skat, Sheephead, Wendischer Schafkopf, Pfälzer Schafkopf

Laut Wikipedia wird Schafkopf zuerst 1780 in einer Komödie von Hartmann erwähnt; 1782 stellt eine sächsische Strafordnung fest, es sei kein reines Glücksspiel. 1811 war das Spiel fest etabliert, Paul Hammer beschrieb es in einem Leipziger Buch über deutsche Kartenspiele. In diesen älteren Formen, etwa dem Wendischen oder Deutschen Schafkopf, fanden sich die Partner noch über die beiden höchsten Trümpfe – ganz ähnlich wie heute beim Doppelkopf.

Das bayerische Spiel mit dem gerufenen Ass verbreitete sich bis in die 1840er-Jahre in Franken. Der erste eindeutige Beleg für bayerische Regeln stammt 1849 aus Gräfenberg, ein Gedicht im „Regensburger Conversations-Blatt“ von 1876 zählt alle 14 Trümpfe auf, und 1884 erschien in Würzburg das älteste Regelbuch. Offizielle Regeln gibt es erst seit dem 1. Bayerischen Schafkopf-Kongress am 17. Dezember 1989 in München; die Schafkopfschule veröffentlichte 2007 ihre heutigen Schafkopfregele. Skat gilt bei pagat und Wikipedia als Geschwister, das etwa zur selben Zeit aus dem alten Schafkopf mit Elementen aus Tarock und L'Homme entstand.

Woher der Name kommt, ist nicht geklärt. Eine Theorie: Man notierte die Spiele mit neun oder zwölf Kreidestrichen, die zusammen wie ein Schafskopf aussahen. Die beliebte Erklärung, man habe auf Fassdeckeln („Schaff“) gespielt, wird laut Wikipedia von Fachleuten abgelehnt.

Auswanderer brachten das Spiel im 19. Jahrhundert nach Nordamerika, wo es als Sheepshead weiterlebt, vor allem in Wisconsin; Milwaukee erklärte es 1983 zum offiziellen Kartenspiel der Stadt.

In Bayern spielt man mit dem Bayerischen Blatt: Eichel = ♣, Gras = ♠, Herz = ♥, Schellen = ♦, dazu Ober = Dame und Unter = Bube. Das Ass heißt „Sau“ – laut pagat, weil früher Wildschweine darauf abgebildet waren; daher das „Sauspiel“. Die Regeln hier verwenden ein französisches Blatt.

QUELLEN

- Schafkopf – Wikipedia
- Schafkopffregeln 2007 – Schafkopfschule e.V. (PDF)
- Schafkopf – Wikipedia (englisch)
- Bavarian Schafkopf – pagat.com (englisch)
- Schafkopf group – pagat.com (englisch)
- Sheepshead – Wikipedia (englisch)

10
♥

KURZREGELN

- **Ziel:** die Spielerpartei holt **61** von 120 Augen.
- **Karten:** 7 bis A jeder Farbe (32), je 8. Vorhand spielt aus.
- **Trumpf:** alle **D**, alle **B**, dann ♥ A 10 K 9 8 7. Farben: A 10 K 9 8 7.
- **Ansage:** „Ich tät spielen“ oder „weiter“; das höhere Spiel geht vor.
- **Sauspiel:** ein fremdes Farb-Ass rufen (Farbe selbst haben) – wer es hat, spielt heimlich mit.
- **Solo:** allein, Trumpffarbe frei. **Wenz:** nur Buben Trumpf.
- **Bedienpflicht** (Trumpf auf Trumpf); sonst frei.

♥
OI10
♥

SPICKZETTEL

KARTE / SPIEL	AUGEN / WERT
A · 10 · K · D · B	11 · 10 · 4 · 3 · 2
Sauspiel · Solo, Wenz	10 · 50
Schneider · schwarz	+10 · +20
Je Laufender	+10
Tout	× 2

- **61** gewinnt; mit 60 verliert der Spieler.
- **Schneider:** Verlierer ≤ 30 . **Schwarz:** kein Stich.
- **Laufende:** höchste Trümpfe ab D ♣ ohne Lücke – ab 3 (Wenz: 2 Buben).
- Gerufenes Ass muss fallen, wenn die Farbe kommt. Davonlaufen nur mit 4+ Karten.
- Rang: Sauspiel < Wenz < Solo < Tout < Sie.

♥
OI

Doppelkopf

Zwei gegen zwei – aber wer mit wem spielt, verraten erst die Kreuz-Damen. Der Klassiker für vier.

SPIELER	DAUER	ALTER	ANSPRUCH
4	90 Min.	ab 12	knifflig

KARTEN 48 Karten aus zwei Blättern: 9, 10, B, D, K, A, je doppelt

♥ Überblick

Doppelkopf – kurz „Doko“ – ist ein **Stichspiel** für vier, besonders beliebt in Nord- und Westdeutschland. Reihum legt jeder eine Karte; die höchste gewinnt alle vier Karten, zusammen bilden sie einen **Stich**. Die Karten in deinen Stichen bringen **Augen** (Kartenzahlenpunkte).

In jedem Spiel spielen zwei gegen zwei – aber am Anfang weiß keiner, wer mit wem spielt. Die beiden Spieler mit den **Kreuz-Damen** (♣ D) bilden die **Re-Partei**, die anderen beiden die **Kontra-Partei**. Re braucht **121** der 240 Augen zum Sieg, Kontra gewinnt schon mit **120**. Eine Runde besteht aus vielen Spielen; jeder sammelt dabei **Spielepunkte**.

Die Regeln hier folgen den Turnierspielregeln des Deutschen Doppelkopf-Verbands (DDV).

- **Spieler:** genau 4.
- **Du brauchst:** zwei 52er-Blätter mit gleicher Rückseite sowie Stift und Zettel zum Aufschreiben.

♥ Die Karten

Nimm aus jedem Blatt die **Neuner, Zehner, Buben, Damen, Könige und Asse** heraus – 24 Karten pro Blatt, zusammen **48 Karten**. Jede Karte ist jetzt **doppelt** im Spiel. Die übrigen Karten braucht ihr nicht.

Die Karten zählen so viele **Augen**:

KARTE	AUGEN
A	11
10	10
K	4
D	3
B	2
9	0

Alle 48 Karten zusammen haben **240 Augen**.

♥ Trumpf und Fehlfarben

Trümpfe sind besondere Karten, die jede andere Karte stechen. Im Normalspiel gibt es 26 Trümpfe, von hoch nach niedrig:

1. ♥10 – die beiden Herz-Zehner, die **Dullen**
2. **Damen**: ♣D (die „Alten“), ♠D, ♥D, ♦D
3. **Buben**: ♣B, ♠B, ♥B, ♦B
4. **Karo**: ♦A, ♦10, ♦K, ♦9

Alle Damen, alle Buben, die Dullen und alle Karo-Karten sind also Trumpf. Die restlichen 22 Karten sind **Fehlfarben**, von hoch nach niedrig:

- **Kreuz und Pik**: A, 10, K, 9
- **Herz**: A, K, 9 (die ♥10 sind ja Trumpf!)

Wichtig: Damen und Buben gehören zum Trumpf, **nicht** zu ihrer Farbe. Die ♣D ist Trumpf, kein Kreuz.

Weil jede Karte doppelt vorkommt, können zwei gleiche Karten im selben Stich liegen. Dann gewinnt die **zuerst gespielte**. Nach den DDV-Regeln gilt das auch für die Dulle: Die erste Dulle sticht die zweite.

♥ Vorbereitung

1. **Plätze und Geber:** Plätze und ersten Geber auslosen. Danach gibt reihum im Uhrzeigersinn der linke Nachbar.
2. **Austeilen:** der Geber mischt, lässt seinen rechten Nachbarn abheben und gibt dann, beim linken Nachbarn beginnend, immer **3 Karten** verdeckt, bis jeder **12 Karten** hat.
3. **Vorbehalte:** beim linken Nachbarn des Gebers beginnend sagt jeder „gesund“ – nichts Besonderes – oder „Vorbehalt“, wenn er ein Solo spielen will oder beide ♣D hat (siehe *Hochzeit* und *Soli*). Sind alle gesund, wird ein Normalspiel gespielt.

Der **linke Nachbar des Gebers** spielt zum ersten Stich aus.

♥ Ein Stich

Wer **am Ausspielen** ist, legt eine beliebige Karte offen hin. Dann legen die anderen im Uhrzeigersinn je eine Karte dazu.

- **Bedienen:** Wird **Trumpf** ausgespielt, musst du Trumpf zugeben, wenn du einen hast. Wird eine **Fehlfarbe** ausgespielt, musst du diese Farbe bedienen, wenn du kannst (Damen, Buben und ♥10 zählen dabei nicht zu ihrer Farbe).
- Kannst du nicht bedienen, darfst du **jede Karte** spielen – einen Trumpf, um zu stechen, oder eine Fehlkarte zum Abwerfen.

Wer bekommt den Stich? Der höchste Trumpf im Stich. Liegt kein Trumpf, die höchste Karte der ausgespielten Farbe. Von zwei gleichen Karten ist die zuerst gespielte höher. Der Gewinner nimmt die vier Karten verdeckt zu sich und spielt zum nächsten Stich aus.

Beispiel: Anna spielt $\spadesuit$ K aus (Trumpf). Ben muss Trumpf bedienen und legt $\heartsuit$ B. Carla legt eine $\heartsuit$ 10, Dave die andere $\heartsuit$ 10. Carla bekommt den Stich – ihre Dulle lag zuerst. Der Stich bringt $4 + 2 + 10 + 10 = 26$ Augen.

Beispiel: Ben spielt $\heartsuit$ A aus. Carla hat an Herz nur noch eine $\heartsuit$ 10 – die ist aber Trumpf, also ist sie „frei“ in Herz und darf beliebig spielen. Sie sticht mit $\spadesuit$ 9 und gewinnt, falls keiner mehr übersticht.

♥ Wer spielt mit wem?

Im Normalspiel bilden die beiden Besitzer der $\clubsuit$ D die Re-Partei – nur wissen sie nichts voneinander. Das klärt sich im Spiel:

- Wer eine $\clubsuit$ D legt, zeigt, dass er Re ist.
- Wer „**Re**“ oder „**Kontra**“ ansagt (siehe unten), gibt seine Partei bekannt.
- Wer auf Trumpf nicht bedienen kann, hat keine $\clubsuit$ D mehr.

Die eigene Partei im richtigen Moment zu verraten oder zu verstecken, macht einen großen Teil des Reizes aus. Andere Zeichen sind nicht erlaubt.

♥ Ansagen und Absagen

Um den Einsatz zu erhöhen, kann eine Partei ihren Sieg **ansagen**:

- „**Re**“ (von einem $\clubsuit$ D-Besitzer) oder „**Kontra**“ (von einem Kontra-Spieler): je **+2 Spielpunkte** für die Gewinner.
- Hat die eigene Partei Re bzw. Kontra gesagt, kann man der Gegenpartei zusätzlich etwas **absagen**: „**keine 90**“, „**keine 60**“, „**keine 30**“ oder „**schwarz**“ (die Gegenpartei macht keinen Stich). Jede Absage bringt **+1**.

Fristen: An- und Absagen sind nur erlaubt, solange du noch mindestens so viele Karten in der Hand hast:

ANSAGE	KARTEN IN DER HAND
Re / Kontra	11
keine 90	10
keine 60	9
keine 30	8
schwarz	7

„Re“ oder „Kontra“ musst du also sagen, bevor du deine zweite Karte spielst – der erste Stich ist der „Freistich“. Als **Erwiderung** auf eine Ansage der Gegenpartei ist „Re“ oder „Kontra“ noch mit **einer Karte weniger** erlaubt. Du darfst Stufen überspringen (z. B. gleich „Re, keine 90“), solange jede übersprungene Stufe noch erlaubt wäre.

Ansagen verschieben das Ziel:

- Hat nur **Kontra** angesagt, **gewinnt Re schon mit 120**, und Kontra braucht 121.
- Wer „keine 90“ absagt, braucht **151** Augen (keine 60: 181, keine 30: 211, schwarz: alle Stiche). Die Gegenpartei gewinnt dann schon mit **90** (60, 30, einem Stich).
- Verfehlen beide Parteien ihre Absagen, gewinnt keiner; es zählen nur die erreichten Punkte unten.

Beispiel: Anna hat eine ♣D und ein starkes Blatt. Bevor sie ihre zweite Karte spielt, sagt sie „**Re**“. Dave, aus der Gegenpartei, hat noch 11 Karten und erwidert „**Kontra**“ (als Erwiderung ginge es sogar noch mit 10). Jetzt braucht Re 121 und Kontra 120, und die Gewinner bekommen $2 + 2 = 4$ Spielpunkte extra. Später sagt Anna mit noch 10 Karten „**keine 90**“ ab: Nun braucht Re 151 – Kontra aber gewinnt schon, sobald es 90 Augen hat.

♥ **Hochzeit**

Hast du **beide ♣D**, bist du vorerst allein die Re-Partei. Sag „Vorbehalt“ und dann „**Hochzeit**“. Wer als **Erster außer dir einen der ersten drei Stiche** macht, wird

dein Partner und spielt mit dir Re; danach geht es als Normalspiel weiter. Machst du die ersten drei Stiche selbst, spielst du allein ein **Solo** (mit normalem Trumpf) gegen die anderen drei.

Bei einer Hochzeit sind Ansagen erst nach diesem Klärungsstich erlaubt; ist es der 2. (3.) Stich, sinken die Fristen oben um 1 (2) Karten.

Sagst du mit beiden ♣ D nichts, spielst du eine **stille Hochzeit**: allein gegen drei, gewertet wie ein Solo.

♥ Soli

Wer „Vorbehalt“ sagt, kann ein **Solo** spielen: allein gegen die anderen drei. Der Solospieler ist Re, die anderen sind Kontra. Ein Solo geht einer Hochzeit vor. Es gibt vier Arten:

- **Farbsolo**: der Solospieler bestimmt eine Farbe. Trumpf sind wie üblich ♥ 10, Damen und Buben, aber A, 10, K, 9 der gewählten Farbe ersetzen die Karo-Karten. Beim Herz-Solo kommen nur ♥ A, ♥ K, ♥ 9 dazu.
- **Damensolo**: nur die acht Damen sind Trumpf. Fehlfarben: A, 10, K, B, 9.
- **Bubensolo**: nur die acht Buben sind Trumpf. Fehlfarben: A, 10, K, D, 9.
- **Fleischloser**: gar kein Trumpf. Jede Farbe: A, 10, K, D, B, 9.

Wie im Normalspiel spielt der linke Nachbar des Gebers aus.

♥ Abrechnung

Am Ende zählt jede Partei die Augen in ihren Stichen. Die **Gewinner** bekommen diese Spielpunkte:

WOFÜR	SPIELPUNKTE
Gewonnen	1
Verlierer unter 90 / 60 / 30 / schwarz	je +1
Re angesagt / Kontra angesagt	je +2
Jede Absage (keine 90, keine 60 ...) beider Parteien	je +1
120 gegen „keine 90“ erreicht (90 gegen „keine 60“, 60 gegen „keine 30“, 30 gegen „schwarz“)	je +1

Sonderpunkte (nur im Normalspiel) bekommt die Partei, die sie erspielt – auch die Verlierer:

- **Gegen die Alten** gewonnen: Kontra gewinnt – +1 für Kontra.
- **Doppelkopf:** ein Stich mit **40 oder mehr** Augen – +1.
- **Fuchs gefangen:** ein Stich mit einem **♦ A** der Gegenpartei – +1 je Fuchs.
- **Karlchen:** der **letzte Stich** wird mit einem **♣ B** gewonnen – +1.

Die Sonderpunkte beider Parteien werden gegeneinander aufgerechnet, der Rest wird den Spielpunkten der Gewinner zugeschlagen oder abgezogen. Jeder Gewinner schreibt das Ergebnis mit **Plus** auf, jeder Verlierer mit **Minus** – die vier Zahlen ergeben zusammen immer null.

Solo: es zählen nur die Punkte aus der Tabelle, keine Sonderpunkte. Der Solospieler bekommt den **dreifachen** Wert (plus oder minus), jeder Gegenspieler den einfachen mit umgekehrtem Vorzeichen.

Beispiel: Anna und Carla sind Re und haben „Re“ angesagt. Ihre Stiche haben **185** Augen, Kontra also 55. Re gewinnt: gewonnen 1 + Kontra unter 90 1 + unter 60 1 + „Re“ angesagt 2 = **5**. Sonderpunkte: Carla hat einen Doppelkopf gemacht (+1 Re), aber Ben hat Annas Fuchs gefangen (+1 Kontra) – das hebt sich auf. Anna und Carla schreiben je **+5**, Ben und Dave je **–5**.

Beispiel: Dave spielt ein Damensolo und gewinnt mit 150 Augen, angesagt wurde nichts. Wert: gewonnen 1 = 1 (Kontra hat 90 erreicht). Dave schreibt **+3**, die anderen drei je **–1**.

♥ Spielende

Spielt eine vereinbarte Anzahl Spiele – im Turnier besteht eine Runde aus 24 Spielen. Wer dann die **meisten Spielpunkte** hat, gewinnt.

♥ Tipps für Einsteiger

- **Lerne die Trümpfe.** 26 von 48 Karten sind Trumpf – präg dir die Reihenfolge vor dem ersten Spiel ein: Dullen, Damen, Buben, Karo.
- **Achte auf die ♣D.** Merk dir, wer schon eine gelegt hat – so erkennst du deinen Partner.
- **Schmier deinem Partner.** Geht ein Stich sicher an deinen Partner, gib ein Ass oder eine Zehn dazu.
- **Pass auf deinen Fuchs auf.** Dein ♦A ist ein Geschenk für die Gegner, wenn sie es fangen – bring ihn in einem Stich unter, den deine Partei sicher macht.
- **Sag nur mit starkem Blatt an.** „Re“ oder „Kontra“ erhöhen auch das Risiko: Die Verlierer zahlen die Extrapunkte.

♥ Varianten

Alle Varianten sind optional – spricht sie vor dem Spiel ab.

- **Ohne Neunen:** die Neuner fliegen raus – 40 Karten, jeder bekommt 10. Trümpfe werden noch wichtiger. Vereinbart die Ansagefristen (z. B. zwei Karten weniger, damit der erste Stich weiter der Freistich bleibt).
- **Schweinchen:** wer **beide** ♦A hat, darf sie zeigen; sie werden die höchsten Trümpfe, noch über den Dullen.
- **Zweite Dulle sticht:** an vielen Tischen sticht die zweite ♥10 die erste – oft außer im letzten Stich.
- **Hochzeit-Regeln:** der Hochzeiter darf den Klärungsstich wählen, z. B. „erster Stich“, „erster Trumpfstich“ oder „erster Fehlstich“.
- **Pflichtsolo:** jeder muss pro Runde ein Solo spielen. Der Solospieler spielt aus, danach gibt derselbe Geber noch einmal. Im Turnier besteht eine Runde aus 20 Normalspielen und 4 Pflichtsoli.

- **Armut:** wer drei oder weniger Trümpfe hat, darf „Armut“ ansagen und seine Trümpfe verdeckt einem Mitspieler geben, der die Armut annimmt; dieser gibt gleich viele Karten zurück. Die beiden spielen zusammen Re. Nimmt keiner an, wird neu gegeben.

♥ Hintergrund & Geschichte

FAMILIE: Stichspiel (Schafkopf-Familie, Augenspiel)

HERKUNFT: Deutschland; aus dem Schafkopf entstanden, vermutlich um 1800 in Sachsen

AUCH BEKANNT ALS: Doko; früher Doppelschafkopf

ÄHNLICHE SPIELE: Schafkopf, Sheepshead, Skat

Doppelkopf ist aus dem Schafkopf hervorgegangen, einem Partnerspiel für vier. Der Name verrät, was sich geändert hat: Alle Karten sind doppelt im Spiel – laut Deutschem Doppelkopf-Verband (DDV) steht er für „Doppel-Schafkopf“. Die deutsche Wikipedia schreibt unter Berufung auf Recherchen von Paul Eaton (2025), dass Doppel-Varianten des Schafkopfs im späten 18. Jahrhundert in Sachsen entstanden und schon 1811 in drei Versionen ausführlich beschrieben wurden. Laut englischer Wikipedia taucht der Name „Doppelschafkopf“ erstmals 1873 auf.

Das heutige Spiel hat sich im 20. Jahrhundert herausgebildet. Die englische Wikipedia nennt eine Beschreibung von Robert Hülseman aus dem Jahr 1927: französisches Blatt, Damen und Buben als höchste Trümpfe, Karo als Trumpffarbe. In norddeutschen Juristenkreisen hieß es damals „Juristenspiel“. Rote Zehner als besonders hohe Trümpfe („Tolle“) sind 1931 belegt, der Sonderpunkt für den Kreuz-Buben („Karlichen Müller“) im letzten Stich 1933. Ältere Formen wurden mit deutschem Blatt gespielt.

Die Regeln unterscheiden sich von Region zu Region stark. Damit faire Wettkämpfe möglich sind, wurde am 27. März 1982 bei der 1. Deutschen Meisterschaft in Braunschweig der Deutsche Doppelkopf-Verband gegründet, der ein-

heitliche Turnierspielregeln herausgibt. Gespielt wird Doppelkopf heute in ganz Deutschland, vor allem aber im Norden und im Rhein-Main-Gebiet.

Zu den Verwandten zählen der bayerische Schafkopf mit einem einfachen 32er-Blatt und Sheephead, sein amerikanischer Ableger. Mit dem Skat teilt Doppelkopf die Kartenwerte A 11, 10 10, K 4, D 3, B 2.

QUELLEN

- Doppelkopf – Wikipedia
- Turnier-Spielregeln des DDV (PDF)
- Doppelkopf – Wikipedia (englisch)
- Doppelkopf – pagat.com (englisch)



KURZREGELN

- **Ziel:** die ♣D-Besitzer (**Re**) brauchen **121** von 240; **Kontra** 120.
- **Geben:** je 3, **12** pro Spieler (9–A aus zwei Blättern). Links vom Geber kommt raus.
- **Trumpf:** ♥10 · D · B · ♦ A 10 K 9. Die ♥10 ist kein Herz.
- **Bedienen** (Trumpf oder Farbe), sonst beliebig. Gleiche Karten: die erste gewinnt.
- **Ansagen:** Re/Kontra (+2) mit 11 Karten, dann keine 90/60/30/schwarz (+1).
- **Beide ♣D:** Hochzeit – wer zuerst einen der Stiche 1–3 macht, ist Partner. **Solo** ×3.



SPICKZETTEL

GEWINNER BEKOMMEN	PUNKTE
Gewonnen	1
Verlierer < 90 / 60 / 30 / schwarz	je +1
Re / Kontra angesagt	je +2
Jede Absage oder ihr Ziel erreicht	je +1
Kontra gewinnt (gegen die Alten)	+1
Doppelkopf (Stich 40+) · Fuchs · Karlchen	je +1
Solo: ×3 für Solisten, keine Sonderpunkte	

- **Augen:** A 11 · 10 10 · K 4 · D 3 · B 2 · 9 0 (240).
- **Sieg:** Re 121, Kontra 120; nur Kontra angesagt: Re 120.
- **Fristen** (Karten in der Hand): Re/Kontra 11 · keine 90: 10 · 60: 9 · 30: 8 · schwarz 7. Erwiderung: eine Karte später.



Skat

Deutschlands Kartenspiel Nummer eins – reize hoch, spiel allein gegen zwei und hol dir 61 Augen.

SPIELER	DAUER	ALTER	ANSPRUCH
3	60 Min.	ab 12	knifflig

KARTEN 32 Karten: 7 bis A jeder Farbe

♠ Überblick

Skat ist das beliebteste Kartenspiel Deutschlands und wird zu **dritt** gespielt. Es ist ein **Stichspiel**: Jeder legt eine Karte, die höchste gewinnt alle drei, und diese drei Karten bilden einen **Stich**. Vor jedem Spiel wird **gereizt** – eine Art Versteigerung. Wer am höchsten reizt, wird **Alleinspieler**, darf zwei zusätzliche Karten aufnehmen und spielt **allein gegen die beiden anderen**, die gemeinsam als **Gegenspieler** antreten. In einem normalen Spiel braucht der Alleinspieler **61 der 120 Augen**.

Diese Regeln folgen der **Internationalen Skatordnung** (ISKO), dem offiziellen Regelwerk des Deutschen Skatverbands und des internationalen Verbands.

- **Spieler:** 3 (zu viert setzt der Geber jeweils aus).
- **Du brauchst:** ein normales 52er-Blatt sowie Stift und Zettel für die Skatliste.

♠ Die Karten

Skat wird mit **32 Karten** gespielt: **7, 8, 9, 10, B, D, K und A** jeder Farbe. Sortiere alle **2er, 3er, 4er, 5er und 6er** aus (20 Karten) und leg sie beiseite – am einfachsten gehst du das Blatt offen durch und ziehst jede Karte unter der 7 heraus.

Trümpfe und Kartenreihenfolge

Trümpfe sind Karten, die jede andere Karte stechen. Beim Skat sind die vier **Buben** immer die höchsten Trümpfe, in fester Reihenfolge:

B♣ (höchster) – B♠ – B♥ – B♦

In einem **Farbspiel** bestimmt der Alleinspieler zusätzlich eine **Trumpffarbe**. Deren Karten folgen direkt unter den Buben. In jeder Farbe gilt:

A – 10 – K – D – 9 – 8 – 7

Die **Zehn steht also direkt unter dem Ass**. Bei Kreuz als Trumpf gibt es damit 11 Trümpfe: B♣ B♠ B♥ B♦ A♣ 10♣ K♣ D♣ 9♣ 8♣ 7♣. Die drei anderen Farben haben je 7 Karten.

Ein Bube **gehört immer zu den Trümpfen**, nie zu seiner aufgedruckten Farbe. Der B♥ ist also kein Herz, sondern Trumpf.

Augen

Die Karten in deinen Stichen zählen **Augen**:

KARTE	AUGEN
A	11
10	10
K	4
D	3
B	2
9, 8, 7	0

Alle 32 Karten zusammen haben **120 Augen**.

♠ Vorbereitung

1. **Plätze:** Links vom Geber sitzt die **Vorhand**, danach die **Mittelhand**, danach die **Hinterhand**. Zu dritt ist der Geber selbst Hinterhand. Nach jedem Spiel gibt der linke Nachbar.
2. **Mischen und abheben:** Der Geber mischt, sein rechter Nachbar hebt ab.
3. **Geben:** im Uhrzeigersinn, beginnend bei der Vorhand: jedem **3 Karten**, dann **2 Karten** verdeckt in die Mitte, dann jedem **4 Karten**, dann jedem **3 Karten**. Jeder hat **10 Karten**.
4. Die beiden Karten in der Mitte heißen **Skat**. Noch darf sie niemand ansehen.

♠ Reizen

Beim Reizen wird entschieden, wer allein spielt. Gereizt wird mit **Zahlen**; jede Zahl ist der Wert eines Spiels, das du vielleicht machen kannst (siehe *Spielwert* unten). Die möglichen **Reizwerte** sind:

18, 20, 22, 23, 24, 27, 30, 33, 35, 36, 40, 44, 45, 46, 48, 50, 54, 55, 59, 60 ...

Gereizt wird in zwei Runden:

1. **Mittelhand reizt Vorhand.** Mittelhand **sagt** eine Zahl (beginnend mit 18, dann Schritt für Schritt höher). Vorhand **hört**: Sie antwortet „**ja**“, wenn sie mindestens so viel spielen würde, sonst „**passe**“. Mittelhand reizt weiter, bis einer von beiden passt.
2. **Hinterhand reizt den Gewinner** der ersten Runde weiter, mit dem nächsthöheren Wert. Wieder heißt es „ja“ oder „passe“, bis einer passt.

Wer übrig bleibt, ist **Alleinspieler** und hat versprochen, ein Spiel zu machen, das **mindestens** den letzten Reizwert wert ist. Passen darfst du jederzeit, auch ohne etwas gesagt zu haben. Passen Mittelhand und Hinterhand sofort, darf Vorhand für 18 spielen oder ebenfalls passen. **Passen alle drei**, wird das Spiel **eingepasst**: Die Karten werden zusammengeworfen, und der Nächste gibt.

Beispiel: Anna sitzt in Vorhand, Ben in Mittelhand, Clara in Hinterhand. Ben: „18?“ – Anna: „Ja.“ – Ben: „20?“ – „Ja.“ – „22?“ – „Ja.“ – „23?“ – „Ja.“ – „24?“ – „Ja.“ Ben: „Passe.“ Jetzt reizt Clara Anna: „27?“ – Anna: „Ja.“ – Clara: „30?“ – „Ja.“ – Clara: „Passe.“ Anna ist Alleinspielerin und muss ein Spiel machen, das mindestens **30** wert ist.

♠ Der Skat

Der Alleinspieler hat jetzt zwei Möglichkeiten:

- **Skat aufnehmen:** Er nimmt die beiden Karten auf die Hand und **drückt** danach **zwei beliebige Karten** verdeckt als neuen Skat. Diese zwei Karten zählen am Ende für ihn.
- **Handspiel:** Er lässt den Skat liegen. Das macht das Spiel mehr wert (siehe unten). Der Skat gehört trotzdem ihm, seine Augen werden am Ende mitgezählt.

Dann sagt der Alleinspieler das **Spiel an**.

♠ Die Spielarten

- **Farbspiel:** Der Alleinspieler bestimmt eine Trumpffarbe – Kreuz, Pik, Herz oder Karo. Trumpf sind die vier Buben und die sieben Karten dieser Farbe.
- **Grand:** Nur die vier Buben sind Trumpf. Alle vier Farben haben je 7 Karten in der Reihenfolge A 10 K D 9 8 7.
- **Null:** Es gibt **keine Trümpfe**, Augen spielen keine Rolle, und der Alleinspieler darf **keinen einzigen Stich** bekommen. Beim Nullspiel gilt in jeder Farbe die natürliche Reihenfolge: **A K D B 10 9 8 7** (die Buben sind normale Karten, die Zehn steht zwischen Bube und Neun). Beim **Null ouvert** legt der Alleinspieler vor dem ersten Ausspielen alle seine Karten offen auf den Tisch.

♠ Das Stechen

Vorhand spielt immer zum ersten Stich aus, egal wer Alleinspieler ist. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

1. **Farbe bedienen:** Du musst eine Karte der ausgespielten Farbe zugeben. Die Buben gehören dabei zum Trumpf: Wird ein Bube ausgespielt, musst du Trumpf bedienen, wenn du welchen hast. Wird im Kreuzspiel der B♥ ausgespielt, musst du nicht Herz bedienen.
2. **Kannst du nicht bedienen**, darfst du **jede beliebige Karte** spielen – Trumpf oder eine andere Farbe. Es gibt keinen Trumpfzwang.
3. Der **höchste Trumpf** gewinnt den Stich. Liegt kein Trumpf darin, gewinnt die höchste Karte der ausgespielten Farbe.
4. Wer den Stich gewinnt, legt ihn verdeckt vor sich ab und **spielt** zum nächsten Stich **aus**.

Die beiden Gegenspieler sammeln ihre Stiche gemeinsam. Nach allen 10 Stichen zählt jede Partei ihre Augen; der Skat zählt für den Alleinspieler.

♠ Gewonnen oder verloren

- **Farbspiel oder Grand:** Der Alleinspieler gewinnt mit **61 oder mehr** Augen. Mit 60 oder weniger hat er verloren – den Gegenspielern reichen also 60.
- **Schneider:** Eine Partei mit **30 Augen oder weniger** ist *Schneider*. Holt der Alleinspieler 90 oder mehr, sind die Gegenspieler Schneider; holt er selbst nur 30 oder weniger, ist er Schneider.
- **Schwarz:** Eine Partei, die **gar keinen Stich** bekommt, ist *schwarz*.
- **Null:** Der Alleinspieler gewinnt, wenn er **keinen Stich** macht, und hat verloren, sobald er einen bekommt. Das Spiel endet dann meist sofort.

♠ Der Spielwert

Der **Spielwert** ist das, was ein Spiel in der Skatliste zählt.

Beim **Nullspiel** ist der Wert fest:

NULLSPIEL	WERT
Null	23
Null Hand	35
Null ouvert	46
Null ouvert Hand	59

Bei **Farbspiel und Grand** wird ein **Grundwert** mit einem **Multiplikator** (den **Stufen**) malgenommen:

SPIEL	GRUNDWERT
Karo ♦	9
Herz ♥	10
Pik ♠	11
Kreuz ♣	12
Grand	24

Die Stufen

Zuerst zählst du die **Spitzen**: Schau dir die Karten des Alleinspielers **samt Skat** an und geh die Trümpfe von oben durch (B ♣, B ♠, B ♥, B ♦, dann A, 10, K ... der Trumpffarbe).

- Hat der Alleinspieler den B ♣, zählst du, wie viele oberste Trümpfe er lückenlos hintereinander hat: „**mit 1**“, „**mit 2**“ usw. Beispiel: B ♣ B ♠, aber kein B ♥ = **mit 2**.
- Hat er den B ♣ **nicht**, zählst du, wie viele oberste Trümpfe ihm fehlen, bis zum ersten, den er hat: „**ohne 1**“, „**ohne 2**“ usw. Beispiel: kein B ♣, kein B ♠, aber der B ♥ = **ohne 2**.

Beim Grand zählen nur die vier Buben, es gibt also höchstens 4 Spitzen.

Dann kommt für jede der folgenden Stufen **eins** dazu:

STUFE	PLUS
Spiel (immer)	+1
Hand (Skat nicht aufgenommen)	+1
Schneider (egal welche Partei)	+1
Schneider angesagt	+1
Schwarz (egal welche Partei)	+1
Schwarz angesagt	+1
Ouvert (offen gespielt)	+1

Schneider oder Schwarz **ansagen** darfst du nur im Handspiel, und zwar vor dem ersten Ausspielen. Wer ansagt, muss es auch schaffen (mindestens 90 Augen bzw. alle Stiche), sonst ist das Spiel verloren. Schwarz angesagt schließt Schneider angesagt ein. **Ouvert** heißt bei Farbspiel und Grand: Handspiel mit offenen Karten, bei dem der Alleinspieler alle Stiche machen muss – es enthält also immer Hand, Schneider, Schneider angesagt, Schwarz und Schwarz angesagt.

Beispiel: Anna hat 30 gereizt. Sie nimmt den Skat auf und spielt **Kreuz**. Auf der Hand und im Skat hat sie B♣ und B♠, aber nicht den B♥: **mit 2**. Dazu 1 für das Spiel: **3**. Spielwert: $3 \times 12 = 36$ – mindestens 30, also passt es. Hätte sie die Gegner auch noch Schneider gespielt, wäre es mit 2, Spiel 3, Schneider 4: $4 \times 12 = 48$.

Überreizt

Nach dem Spiel wird der Spielwert aus den tatsächlichen Karten und dem Ergebnis berechnet. Ist er **kleiner als der Reizwert**, hat sich der Alleinspieler **überreizt** und **verliert** – auch mit 61 oder mehr Augen. Ein überreiztes Spiel zählt so viel wie das **kleinste Vielfache des Grundwerts**, das den Reizwert erreicht.

Beispiel: Ben hat 30 gereizt und spielt **Herz**. Er hat den B♠, aber nicht den B♣: **ohne 1**, Spiel 2, also $2 \times 10 = 20$ – weniger als 30. Ben ist überreizt und verliert. Das Spiel zählt 30 (3×10 , das kleinste Vielfache von 10, das mindestens 30 ist).

Tipp: Zähl deine Spitzen **vor** dem Reizen – und denk daran, dass ein Bube im Skat sie noch verändern kann.

♠ Die Skatliste

Einer schreibt die Skatliste mit einer Spalte pro Spieler. Nach jedem Spiel bekommt nur der **Alleinspieler** etwas:

- **Gewonnen:** plus Spielwert.
- **Verloren:** minus **doppelter** Spielwert.

Die Gegenspieler bekommen in der offiziellen Liste nichts.

Beispiel: Anna spielt Kreuz mit 2 (Wert **36**). Am Ende zählt sie ihre Stiche und den Skat: 58 Augen. Das reicht nicht – verloren. In der Liste steht bei ihr **-72** (2×36). Mit 61 Augen hätte sie **+36** bekommen.

♠ Wer gewinnt?

Vereinbart vorher, wie viele Spiele ihr spielt – eine Zahl, bei der jeder gleich oft gibt (z. B. 18 oder 36 zu dritt). Wer am Ende die **höchste Summe** hat, gewinnt.

♠ Tipps für Anfänger

- **Erst die Buben zählen.** Buben sind die stärksten Karten. Mit zwei oder mehr Buben und einer langen Farbe (ab 5 Karten) kannst du meist ein Farbspiel reizen.
- **Nicht überreizen.** Bevor du „ja“ sagst, rechne aus, was deine Hand höchstens wert ist: Spitzen + 1, mal Grundwert deiner besten Farbe.
- **Klug drücken.** Ein Ass oder eine Zehn gehört nur dann in den Skat, wenn sie sonst verloren ginge – im Skat sind die Augen sicher. Drückst du alle Karten einer kurzen Farbe, kannst du diese Farbe später stechen.
- **Als Gegenspieler zusammenhalten.** Gewinnt dein Partner den Stich, **schmierst** du ihm eine volle Karte – ein Ass oder eine Zehn. Gewinnt der Alleinspieler, gibst du Luschen (Karten ohne Augen) zu.

- **Augen mitzählen.** Behalte im Kopf, wie viele Augen jede Partei hat und welche Asse und Zehnen noch draußen sind.

♠ Varianten

Alles hier ist optional – spricht es vorher ab. Ramsch, Bockrunden und Kontra/Re sind verbreitete Hausregeln; die Wertung nach Seeger-Fabian wird in Vereinen und Turnieren verwendet.

- **Ramsch:** Passen alle drei, wird statt neu zu geben ein Ramsch gespielt. Jeder spielt **für sich**, nur die Buben sind Trumpf (wie beim Grand), und der Skat geht an den, der den letzten Stich macht. Wer die **meisten** Augen hat, **verliert** sie (sie werden als Minuspunkte notiert). Oft zählt es doppelt, wenn ein Spieler gar keinen Stich bekommen hat (**Jungfrau**).
- **Bockrunden:** Nach bestimmten Ereignissen – etwa einem Spiel, das 60 zu 60 ausgeht, oder nach Kontra und Re – folgt eine **Bockrunde** (ein Spiel pro Geber), in der alle Werte doppelt zählen.
- **Kontra und Re:** Glaubt ein Gegenspieler, dass der Alleinspieler verliert, sagt er vor dem ersten Stich „**Kontra**“; das Spiel zählt doppelt. Der Alleinspieler kann mit „**Re**“ noch einmal verdoppeln.
- **Wertung nach Seeger-Fabian:** Im Turnierskat bekommt der Alleinspieler zusätzlich zum Spielwert **+50** für jedes gewonnene und **-50** für jedes verlorene Spiel; verliert er, bekommt jeder Gegenspieler **+40** (am Vierertisch die drei anderen je **+30**).

♠ Hintergrund & Geschichte

FAMILIE: Stichspiel (Augenspiel mit Reizen; Ass-Zehn-Familie)

HERKUNFT: Altenburg in Thüringen, um 1810–1813

AUCH BEKANNT ALS: Scat (frühe Schreibweise)

ÄHNLICHE SPIELE: Schafkopf, Wendischer Schafkopf, Tarock, L'Hombre, Solo, Doppelkopf

Skat entstand zu Beginn des 19. Jahrhunderts im thüringischen Altenburg. Nach pagat.com entwickelten es um 1810 Mitglieder der Brommeschen Tarok-Gesellschaft, eines örtlichen Spielkreises, aus dem Schafkopf weiter und übernahmen Elemente aus Tarock und L'Hombre. Die deutsche Wikipedia nennt einen Kreis Altenburger Honoratioren, darunter Hans Carl Leopold von der Gabelentz und Friedrich Ferdinand Hempel. Der älteste schriftliche Beleg ist ein Eintrag „Scat“ im Rechnungsbuch von der Gabelentz' vom 4. September 1813; 1818 erwähnten die „Osterländischen Blätter“ „Das Skadspiel“. Als Vorläufer gelten der Wendische Schafkopf (in der Dreierform), L'Hombre, das Deutsche Solo und Tarock – das Reizen stammt aus L'Hombre und Solo, der beiseitegelegte Skat aus dem Tarock. Doppelkopf ist ein Vetter: Beide gehen auf den Schafkopf zurück.

Der Name wird meist vom italienischen *scarto* abgeleitet, „das Abgelegte“ – gemeint sind die beiden weggelegten Karten. Die ältesten bekannten Regeln von 1835 beschreiben ein Spiel mit deutschem Blatt; heute wird Skat mit deutschem wie mit französischem Blatt gespielt – hier mit dem französischen.

Bis zum ersten Skatkongress 1886 in Altenburg mit rund 1000 Teilnehmern gab es viele regionale Regeln. 1899 wurde der Deutsche Skatverband gegründet, mit Sitz in Altenburg. Das heutige Zahlenreizen setzte sich 1927/28 durch, und seit dem 1. Januar 1999 gilt die Internationale Skatordnung (ISKO) als gemeinsames Regelwerk des deutschen und des internationalen Verbands.

Im Dezember 2016 nahm die Deutsche UNESCO-Kommission das Skatspielen in das Bundesweite Verzeichnis des immateriellen Kulturerbes auf. Altenburg nennt sich bis heute „Skatstadt“.

QUELLEN

- Geschichte des Skatspiels – Wikipedia
- Skat – Wikipedia
- Skat spielen – Deutsche UNESCO-Kommission
- Immaterielles Kulturerbe – Deutscher Skatverband
- Skat – pagat.com (englisch)

12
♣

KURZREGELN

- **Ziel:** allein gegen zwei **61** von 120 Augen holen.
- **Karten:** 7–A jeder Farbe (32). Geben: **3 – Skat 2 – 4 – 3**.
- **Reizen:** Mittelhand reizt Vorhand, Hinterhand den Gewinner. Wer bleibt, ist **Alleinspieler**.
- Er nimmt den **Skat** und drückt 2 oder spielt **Hand**; sagt Farbe, **Grand** oder **Null** an.
- **Trumpf:** B ♣ B ♠ B ♥ B ♦, dann A 10 K D 9 8 7.
- **Vorhand spielt aus.** Bedienen (Buben sind Trumpf), sonst beliebig.
- Gewonnen **+Wert**, verloren **–2 × Wert**. Wert unter Reizwert: **überreizt**, verloren.

♣
ZI12
♣

SPICKZETTEL

SPIEL	WERT
♦ · ♥ · ♠ · ♣	9 · 10 · 11 · 12
Grand	24
Null · Hand	23 · 35
Null ouvert · Hand	46 · 59
Stufen	Spitzen + Spiel 1
Je +1	Hand, Schneider, angesagt, Schwarz, angesagt, ouvert

- **Reizwerte:** 18 20 22 23 24 27 30 33 35 36 40 ...
- **Augen:** A 11, 10 10, K 4, D 3, B 2.
- **Schneider:** ≤ 30 Augen. **Schwarz:** kein Stich.
- **Beispiel:** Kreuz mit 2: $(2 + 1) \times 12 = 36$.

♣
ZI

Rommé

Der Klassiker am Familientisch – sammle Sätze und Folgen, komm mit 40 Punkten raus und werde als Erster alle Karten los.

SPIELER	DAUER	ALTER	ANSPRUCH
2–6	60 Min.	ab 8	mittel
KARTEN 2 × 52 Karten + 4 Joker			

♥ Überblick

Rommé ist das Kartenspiel, das in Deutschland und Österreich an unzähligen Küchentischen gespielt wird. Jeder versucht, seine Karten zu passenden Gruppen zu ordnen und sie offen auf den Tisch zu legen. Wer als Erster **alle** Karten los ist, gewinnt die Runde; alle anderen schreiben die Karten, die sie noch auf der Hand haben, als **Minuspunkte** auf. Nach mehreren Runden gewinnt, wer die **wenigsten** Minuspunkte hat.

- **Spieler:** 2 bis 6, jeder spielt für sich.
- **Material:** zwei normale 52er-Kartenspiele mit ihren Jokern – 104 Karten und 4 Joker, zusammen 108 Karten – sowie Stift und Papier. Am besten haben beide Spiele die gleiche Rückseite.

♥ Figuren

Eine **Figur** ist eine Gruppe aus mindestens drei zusammengehörenden Karten. Es gibt zwei Arten:

- **Satz:** 3 oder 4 Karten mit **gleichem Wert** in **verschiedenen Farben**, z. B. K♥ K♦ K♣ oder 3♠ 3♥ 3♦ 3♣. Weil mit zwei Spielen gespielt wird, kann man

zwei gleiche Karten haben (etwa zweimal 7♠) – in einen Satz dürfen sie aber nie zusammen.

- **Folge** (auch **Reihe**): 3 oder mehr **aufeinanderfolgende** Karten **derselben Farbe**, z. B. 8♦ 9♦ 10♦ B♦.

Das **Ass** darf an beiden Enden einer Folge stehen: A-2-3 (unten) oder D-K-A (oben). „Um die Ecke“ geht es nicht: K-A-2 ist keine Folge.

♥ Joker

Ein **Joker** ersetzt **jede beliebige** Karte, die dir für eine Figur fehlt, z. B. B♣ D♣ Joker A♣ (der Joker ist der K♣) oder 6♠ 6♥ Joker (der Joker ist eine dritte 6).

- Eine Figur darf **nicht** aus einer echten Karte und zwei Jokern bestehen.
- Zwei Joker dürfen nur in einer Folge aus mindestens vier Karten direkt nebeneinanderliegen, z. B. 3♠ Joker Joker 6♠.

♥ Kartenwerte

Die Kartenwerte zählen zweimal: beim **ersten Auslegen** (siehe unten) und bei den **Minuspunkten** am Ende einer Runde.

KARTE	PUNKTE
K, D, B	10
10 bis 2	Augenzahl
Ass	11 (nur 1 in der Folge A-2-3 ...)
Joker in einer Figur	Wert der ersetzten Karte
Joker auf der Hand	20

Ein Ass, das am Ende noch auf der Hand ist, zählt immer **11**.

♥ Vorbereitung

1. **Erster Geber:** Jeder zieht eine Karte, die höchste Karte gibt zuerst. Nach jeder Runde gibt der linke Nachbar (reihum im Uhrzeigersinn).
2. **Geben:** Der Geber mischt, lässt rechts abheben und gibt die Karten verdeckt einzeln im Uhrzeigersinn, links beginnend. Jeder bekommt **13 Karten**, der Geber selbst **14**. Das ist dein **Blatt** – niemand darf es sehen.
3. **Ziehstapel:** Die übrigen Karten kommen verdeckt als **Ziehstapel** in die Mitte. Daneben entsteht der Ablagestapel.

♥ Ein Spielzug

Der **Geber** fängt an. Weil er schon 14 Karten hat, zieht er **nicht**: Er darf auslegen (wenn er kann) und legt dann eine Karte offen neben den Ziehstapel. Damit beginnt der **Ablagestapel**. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Ab jetzt hat jeder Zug drei Schritte:

1. **Ziehen:** eine Karte nehmen – entweder die oberste vom **Ziehstapel** oder die oberste vom **Ablagestapel**.
2. **Auslegen** (freiwillig): Figuren auslegen, Karten anlegen oder Joker austauschen – siehe unten.
3. **Ablegen:** eine Karte offen auf den Ablagestapel legen. Damit ist dein Zug zu Ende.

Beispiel: Clara hat 5♣ 6♣, oben auf dem Ablagestapel liegt die 7♣. Sie nimmt sie – jetzt hat sie die Folge 5♣ 6♣ 7♣ – und legt zum Schluss eine Karte ab, die sie nicht braucht, etwa die 2♥.

♥ Das erste Auslegen

Wer zum ersten Mal Karten auslegt, **kommt raus**. Dafür müssen die ausgelegten Figuren zusammen mindestens **40 Punkte** wert sein. Du darfst dafür auch mehrere Figuren auf einmal auslegen.

- Ein Joker zählt dabei so viel wie die Karte, die er ersetzt; ein Ass in A-2-3 zählt nur 1.
- Schaffst du keine 40, bleiben die Karten auf der Hand.

Beispiel: Ben hat A 2 3 4 und B B B . Die Folge zählt $1 + 2 + 3 + 4 = 10$, die drei Buben 30 – genau **40**, er darf rauskommen. Ohne die 4 hätte er nur 36 und müsste warten.

Sobald deine erste Auslage liegt (schon im selben Zug), darfst du:

- **weitere Figuren** mit beliebigem Wert auslegen,
- **anlegen** – einzelne Karten an **jede** Figur auf dem Tisch legen, an deine eigenen und an die der anderen. Liegt etwa 2 3 4 aus, darfst du A und 5 anlegen. Karten, die du im Zug des Rauskommens anlegst, zählen nicht zu den 40.

Was liegt, das liegt: Ausgelegte Karten darfst du nie wieder auf die Hand nehmen.

♥ Joker austauschen

Liegt eine Figur mit Joker auf dem Tisch und du hast die **echte Karte**, für die der Joker steht, darfst du sie an seine Stelle legen und den Joker nehmen. Das geht nur **nach deinem ersten Auslegen** und nur, wenn du am Zug bist. Den Joker musst du **sofort** in einer neuen Figur wieder auslegen – auf die Hand nehmen darfst du ihn nicht.

Beispiel: Auf dem Tisch liegt $9\clubsuit 10\clubsuit$ Joker $D\clubsuit$ – der Joker ist der $B\clubsuit$. Dana ist schon rausgekommen und hat $B\clubsuit, 7\spadesuit$ und $7\heartsuit$ auf der Hand. Sie legt ihren $B\clubsuit$ in die Folge, nimmt den Joker und legt $7\spadesuit 7\heartsuit$ Joker als neuen Satz aus.

In einem Dreiersatz mit Joker (z. B. $6\spadesuit 6\heartsuit$ Joker) kann der Joker gegen jede der fehlenden Farben getauscht werden – hier gegen $6\clubsuit$ oder $6\diamondsuit$.

♥ Rundenende

Wer als Erster **alle** Karten los ist, beendet die Runde. Meist legt man alles bis auf eine Karte aus oder an und legt diese letzte Karte **verdeckt** auf den Ablagestapel – das Zeichen, dass die Runde vorbei ist. Kannst du auch die letzte Karte noch auslegen, musst du nichts ablegen.

Ist der Ziehstapel aufgebraucht, bevor jemand fertig ist, endet die Runde ebenfalls: Alle zählen ihre Handkarten.

♥ Abrechnung

Wer rausgegangen ist, bekommt **0**. Alle anderen zählen die Karten auf ihrer Hand zusammen (Ass 11, Joker 20) und schreiben das als **Minuspunkte** auf – auch Karten, die eine Figur bilden würden, zählen, solange sie auf der Hand sind.

Hand-Rommé: Legst du **alle** Karten in einem einzigen Zug aus, ohne vorher etwas ausgelegt zu haben, und hat auch **noch kein anderer** ausgelegt, ist das ein **Hand-Rommé**. Die 40-Punkte-Grenze gilt dann nicht, und die Minuspunkte der anderen zählen in dieser Runde **doppelt**.

Beispiel: Anna geht raus. Ben hat noch $K\spadesuit 7\diamondsuit A\heartsuit$ und einen Joker: $10 + 7 + 11 + 20 = 48$ Minuspunkte. Clara hat $3\clubsuit 3\spadesuit 9\heartsuit$: $3 + 3 + 9 = 15$. Wäre Anna mit Hand-Rommé rausgegangen, bekäme Ben 96 und Clara 30.

♥ Spielende

Macht vorher aus, wie lange gespielt wird – etwa bis jeder gleich oft gegeben hat oder bis jemand eine vereinbarte Summe wie 500 Minuspunkte überschreitet. Dann gewinnt, wer die **wenigsten** Minuspunkte hat.

♥ Tipps für Anfänger

- **Früh rauskommen.** Solange du die 40 nicht schaffst, sammeln sich Karten auf deiner Hand – und jeder Punkt dort zählt gegen dich.
- **Hohe Karten loswerden,** die nirgends passen: Ein einsamer König oder ein Ass kostet 10 oder 11 Punkte.
- **Joker behalten** und in Figuren verbauen, aber nicht ablegen – ein Joker auf der Hand kostet 20, auf dem Ablagestapel hilft er dem Nächsten.
- **Auf den Ablagestapel achten.** Was die anderen aufnehmen, verrät, was sie sammeln; gib ihnen nicht die Karten, die sie brauchen.
- **Vor dem Ablegen den Tisch prüfen** – oft passt eine Karte an eine ausgelegte Folge und kann angelegt werden.

♥ Varianten

Für Rommé gibt es keine verbindlichen Regeln – spricht diese Punkte vorher ab.

- **Niedrigere Hürde:** Zum Rauskommen reichen **30** Punkte (manchmal 35) statt 40.
- **Ablagestapel nur zum Auslegen:** Die oberste Karte vom Ablagestapel darf nur nehmen, wer sie sofort auslegt. Vor dem ersten Auslegen zählt sie dann zu den 40 mit.
- **Um die Ecke:** K-A-2 gilt als Folge.
- **Turnierregeln:** Nach der Rommé-Ordnung des Deutschen Skatverbands darf ein Joker aus einem Satz erst genommen werden, wenn der Satz auf vier Karten ergänzt wird, und ein Joker darf nur zum Rausgehen abgelegt werden.
- **Joker 30:** Ein Joker auf der Hand kostet 30 statt 20.

- **Neuer Ziehstapel:** Ist der Ziehstapel leer, wird der Ablagestapel (ohne die oberste Karte) gemischt und als neuer Ziehstapel verwendet, statt die Runde zu beenden.

♥ Hintergrund & Geschichte

FAMILIE: Rommé-Spiel (Ziehen, Ablegen, Auslegen von Figuren)

HERKUNFT: amerikanisches Rummy, über Österreich nach Deutschland gekommen; Regeln in Deutschland erstmals 1933 aufgeschrieben

AUCH BEKANNT ALS: Deutsches Rommé, Rommé mit Auslegen, Rommee; Rummy (Österreich), Rami (Frankreich)

ÄHNLICHE SPIELE: Conquian, Gin Rommé, Scala 40, Canasta, Rummikub, Kalooki, Jolly, Machiavelli

Die Rommé-Spiele tauchten im frühen 20. Jahrhundert auf und gehen wahrscheinlich auf das mexikanische Conquian zurück, das pagat.com bis zu einer Erwähnung in Mexiko-Stadt 1857 zurückverfolgt. Über die USA, wo laut David Parlett (zitiert in der englischen Wikipedia) um 1905 die Namen „Rhum“ oder „Rhummy“ auftauchten, verbreitete sich die Spielidee weiter. Eine andere Theorie sieht Vorläufer in chinesischen Zieh- und Ablege-Spielen; Parlett hält einen gemeinsamen Ursprung für wahrscheinlich.

Nach Deutschland kam das Spiel laut Wikipedia aus Österreich; die ersten deutschen Regeln stammen von 1933 (Friedrich Meister, *Rommee und Doppelkopf*). In Wien war *Das Rummispiel* von John Smith-Creighton schon 1927 in dritter Auflage erschienen. Bis heute heißt das Spiel in Österreich „Rummy“; der französisch klingende Name „Rommé“ ist eine deutsche Ableitung – in Frankreich sagt man „Rami“. Verbindliche Regeln gibt es nicht, fast jede Familie spielt ihre eigene Fassung. Der Deutsche Skatverband hat seit 2004 eine Rommé-Abteilung mit eigener Turnierordnung, außerdem gibt es den Deutschen Rommé-Verband.

Handelsübliche Rommé-Karten haben **110 Blatt**: zwei 52er-Spiele mit je **drei Joker**. Normale Pokerspiele haben nur zwei Joker pro Spiel – deshalb spielen diese Regeln mit vier.

Rommé gehört zum Zweig „mit Auslegen“: Figuren kommen offen auf den Tisch, und man darf bei anderen anlegen. Beim **Gin Rommé**, dem Zweipersonenspiel aus den USA, bleiben die Figuren dagegen bis zum Klopfen auf der Hand. Nah verwandt sind das italienische **Scala 40** (Rauskommen mit 40, zwei Joker pro Spiel), **Kalooki**, **Jolly** und **Canasta**. Bei **Machiavelli** und beim **Räuber-Rommé** dürfen die ausgelegten Figuren neu kombiniert werden – aus dieser Spielart ist laut Wikipedia **Rummikub** entstanden.

QUELLEN

- Rommé – Wikipedia
- Rommé – pagat.com
- Internationale Rommé-Ordnung des DSkV (PDF)
- German Rummy – Wikipedia (englisch)
- Rummy – Wikipedia (englisch)
- Conquian – pagat.com (englisch)
- Scala Quaranta – pagat.com (englisch)
- Carousel / Machiavelli – pagat.com (englisch)

13
♥

KURZREGELN

- **Ziel:** als Erster alles auslegen; wenigste **Minuspunkte** gewinnen.
- **Geben:** je 13, Geber **14** – er legt zuerst ab.
- **Figuren: Sätze** (3–4 Gleiche), **Folgen** (3+ einer Farbe, nicht K-A-2).
- **Zug:** ziehen, auslegen, eine ablegen.
- **Rauskommen mit ≥ 40 .** Danach anlegen, **Joker** gegen echte Karte tauschen.
- **Schluss:** letzte Karte verdeckt ab. Die anderen zählen ihre Hand.
- **Hand-Rommé** (alles auf einmal, bevor jemand auslegt): $\times 2$.

♥
EI

13
♥

SPICKZETTEL

KARTENWERTE

KARTE	PUNKTE
K D B	10
10 – 2	Augenzahl
Ass	11 (1 in A-2-3)
Joker in Figur	Wert der ersetzten Karte
Joker auf der Hand	20

MERKEN

- **Joker:** nie 1 Karte + 2 Joker; zwei Joker nebeneinander nur in Folgen ab 4 Karten.
- **Anlegen / Joker tauschen:** erst nach dem Rauskommen.
- **Ziehstapel leer:** Runde endet, alle zählen.
- **Partie:** vereinbarte Runden; wenigste Punkte gewinnt.

♥
EI

Bridge

Das große Partnerspiel – reize, was ihr zu zweit schafft, und hol es heim, während die Karten deines Partners offen liegen.

SPIELER	DAUER	ALTER	ANSPRUCH
4	30 Min.	ab 12	knifflig

KARTEN 52 Karten, ohne Joker

♠ Überblick

Bridge ist ein Kartenspiel für **vier Personen in zwei festen Partnerschaften**. Partner sitzen sich gegenüber. Es ist ein **Stichspiel**: Jeder legt eine Karte, die beste Karte gewinnt alle vier, und diese vier Karten heißen **Stich**. Jedes Spiel hat 13 Stiche.

Jedes Spiel besteht aus zwei Teilen. Zuerst kommt die **Reizung**: Beide Parteien bieten um das Recht, die **Trumpffarbe** (oder „ohne Trumpf“) zu bestimmen, und versprechen dabei eine bestimmte Zahl von Stichen. Das höchste Gebot wird zum **Kontrakt**. Dann folgt das **Abspiel**: Die Partei, die die Reizung gewonnen hat, muss mindestens so viele Stiche machen wie versprochen, die andere Partei will das verhindern. Die Besonderheit beim Bridge: Ein Partner der Reizsieger, der **Tisch** (auch „Dummy“ oder „Strohmann“), legt alle seine Karten offen hin, und der andere, der **Alleinspieler**, spielt beide Blätter.

Diese Regeln folgen den *Laws of Rubber Bridge* mit der **Chicago-Abrechnung** (auch Vier-Spiele-Bridge): Eine Partie dauert genau vier Spiele – ideal für den Spieleabend zu Hause.

- **Spieler**: 4, in zwei Partnerschaften.

- **Du brauchst:** ein normales 52er-Blatt ohne Joker, Papier und Stift.

♠ Die Karten

In jeder Farbe gilt die Reihenfolge von hoch nach niedrig: **A K D B 10 9 8 7 6 5 4 3 2**. Die Karten haben keinen Punktwert – es zählt nur die **Zahl der Stiche**.

Für die Reizung haben auch die Farben einen Rang, von niedrig nach hoch:

♣ **Kreuz** – ♦ **Karo** – ♥ **Herz** – ♠ **Pik** – SA (**Sans Atout, ohne Trumpf**)

Beim Bridge heißen Kreuz und Herz oft **Treff** und **Cœur**. Kreuz und Karo sind die **Unterfarben**, Herz und Pik die **Oberfarben**. Mit **Denomination** ist eine Farbe oder SA gemeint.

♠ Vorbereitung

1. **Partner:** Jeder zieht eine Karte aus dem aufgefächerten Stapel. Die beiden höchsten Karten spielen zusammen gegen die beiden niedrigsten (bei gleichem Rang entscheidet die Farbe: ♠ vor ♥ vor ♦ vor ♣). Wer die höchste Karte hat, gibt zuerst.
2. **Plätze:** Partner sitzen sich gegenüber. Die Plätze heißen nach den Himmelsrichtungen: **Nord** und **Süd** spielen gegen **Ost** und **West** (NS gegen OW).
3. **Mischen und abheben:** Der Geber mischt, sein rechter Nachbar hebt ab.
4. **Geben:** Der Geber verteilt alle 52 Karten einzeln und verdeckt im Uhrzeigersinn, beginnend links. Jeder bekommt **13 Karten**.
5. Nach jedem Spiel gibt der linke Nachbar.

♠ Die Reizung

Der **Geber** beginnt, dann folgen die anderen reihum im Uhrzeigersinn. Wer dran ist, macht genau eine **Ansage**:

- ein **Gebot**,
- **Passe** (du willst gerade nicht bieten),
- **Kontra** oder

• Rekontra.

Gebote

Ein Gebot nennt eine **Stufe** von 1 bis 7 und eine **Denomination**, zum Beispiel „zwei Herz“ (2 ♥) oder „drei ohne Trumpf“ (3SA). Die Stufe sagt, wie viele Stiche **über sechs** deine Partei gewinnen will:

STUFE	1	2	3	4	5	6	7
Nötige Stiche	7	8	9	10	11	12	13

Jedes neue Gebot muss **höher** sein als das letzte: entweder eine höhere Stufe oder dieselbe Stufe in einer höheren Denomination. Die Gebote steigen also so:

1 ♣ – 1 ♦ – 1 ♥ – 1 ♠ – 1SA – 2 ♣ – 2 ♦ – ... – 7 ♠ – 7SA

Nach 2 ♥ sind zum Beispiel 2 ♠, 2SA oder alles ab Stufe 3 erlaubt, aber nicht 2 ♦. Auch wer schon gepasst hat, darf später wieder bieten.

Kontra und Rekontra

- **Kontra:** Du darfst das **letzte Gebot** kontrieren, wenn es von einem **Gegner** stammt und seitdem niemand geboten hat. Es heißt: „Das schafft ihr nicht“ – wird dieses Gebot zum Kontrakt, fallen alle Punkte dafür deutlich höher aus.
- **Rekontra:** Hat ein Gegner das letzte Gebot deiner Partei kontriert, darfst du rekontrieren. Das erhöht den Einsatz noch einmal.
- Ein neues Gebot **hebt** Kontra und Rekontra **auf** – sie gelten nur für den endgültigen Kontrakt.

Ende der Reizung

- Die Reizung endet, wenn nach einem Gebot **drei Spieler hintereinander passen**. Das letzte Gebot ist der **Kontrakt**, gegebenenfalls kontriert oder rekontriert.
- Passen alle vier gleich bei ihrer ersten Ansage, wird **nicht gespielt**. Beim Chicago mischt und gibt **derselbe Geber** neu, und das ausgefallene Spiel zählt nicht mit.

Alleinspieler und Tisch

Die Partei mit dem letzten Gebot ist die **Alleinspielerpartei**. **Alleinspieler** wird der Partner, der die **Denomination des Kontrakts als Erster genannt** hat – nicht unbedingt der, der zuletzt geboten hat. Sein Partner wird zum **Tisch**. Die beiden anderen sind die **Gegenspieler**.

Beispiel: Nord gibt. Die Reizung:

NORD	OST	SÜD	WEST
1 ♥	1 ♠	2 ♥	2 ♠
4 ♥	Kontra	Passe	Passe
Passe			

Nach Osts Kontra passen drei Spieler hintereinander, die Reizung ist vorbei. Der Kontrakt lautet **4 ♥ kontriert** für NS: Herz ist Trumpf, und NS brauchen 10 Stiche. Nord hat Herz zuerst genannt, also ist **Nord Alleinspieler** und Süd der Tisch.

♠ Das Abspiel

1. **Ausspiel:** Der **linke Nachbar des Alleinspielers** spielt eine beliebige Karte offen aus. Die erste Karte eines Stichs heißt **Ausspiel**.
2. **Der Tisch kommt:** Jetzt legt der Tisch alle 13 Karten offen hin, nach Farben sortiert in Spalten, Trumpf rechts (vom Tisch aus gesehen). Danach spielt er nicht mehr mit: Der **Alleinspieler spielt beide Blätter**, sein eigenes und das des Tische, jeweils an der richtigen Stelle. Der Tisch legt nur die Karten, die der Alleinspieler ansagt.
3. **Bedienen:** Reihum im Uhrzeigersinn legt jeder eine Karte. Du **musst die ausgespielte Farbe bedienen**, wenn du kannst. Wenn nicht, darfst du **jede beliebige Karte** spielen – einen Trumpf oder eine andere Farbe.
4. **Wer gewinnt den Stich?** Liegt ein Trumpf im Stich, gewinnt der **höchste Trumpf**. Sonst gewinnt die **höchste Karte der ausgespielten Farbe**. In einem SA-Kontrakt gibt es keinen Trumpf, also gewinnt immer die höchste Karte der ausgespielten Farbe.

5. Wer den Stich gewinnt, **spielt zum nächsten aus**. Gewinnt eine Karte des Tisches, spielt der Alleinspieler vom Tisch aus.
6. Jede Partei sammelt ihre Stiche verdeckt, damit man sie am Ende zählen kann.

Nach 13 Stichen werden die Stiche der Alleinspielerpartei gezählt und das Spiel abgerechnet.

♠ Gefahrenlage

Wer **in Gefahr** ist, spielt um mehr: Die Prämien für Vollspiel und Schlemm sind höher, die Strafen für Faller aber auch. Beim Chicago ist die Gefahrenlage für die vier Spiele fest vorgegeben:

SPIEL	IN GEFAHR
1	niemand
2	die Partei des Gebers
3	die Partei des Gebers
4	beide Parteien

Weil der Geber jedes Mal nach links wechselt, ist jede Partei in genau einem der Spiele 2 und 3 in Gefahr.

♠ Abrechnung

Erfüllt der Alleinspieler den Kontrakt (macht er mindestens die versprochenen Stiche), bekommt seine Partei Stichpunkte und Prämien. Wenn nicht, schreiben die **Gegenspieler** für jeden fehlenden Stich Strafpunkte. Notiert wird in zwei Spalten („Wir“ und „Sie“).

Stichpunkte

Für jeden **gebotenen und gemachten** Stich über sechs:

DENOMINATION	JE STICH	KONTRIERT	REKONTRIERT
♣ ♦	20	40	80
♥ ♠	30	60	120
SA, erster Stich	40	80	160
SA, jeder weitere	30	60	120

Als Stichpunkte zählen nur die **gebotenen** Stiche; zusätzliche Stiche (**Überstiche**) werden gesondert gewertet.

Vollspiel und Teilkontrakt

Ein Kontrakt mit **100 oder mehr Stichpunkten** ist ein **Vollspiel** (auch „Manche“). Ohne Kontra braucht man dafür **3SA, 4♥, 4♠, 5♣ oder 5♦**. Ein kleinerer Kontrakt ist ein **Teilkontrakt**.

- Teilkontrakte **addieren sich**: Hat deine Partei im selben Chicago schon Teilkontrakte erfüllt und bringt ein neuer Teilkontrakt die Summe auf 100, ist das Vollspiel komplett.
- Sobald **eine der beiden Parteien** ein Vollspiel macht oder vervollständigt, zählen alle früheren Teilkontrakte **beider Parteien** nicht mehr für ein Vollspiel.

Prämien für den erfüllten Kontrakt

PRÄMIE	NICHT IN GEFAHR	IN GEFAHR
Vollspiel (gemacht oder vervollständigt)	300	500
Teilkontrakt im 4. Spiel (ohne Vollspiel)	100	100
Kleinschlemm (Kontrakt auf Stufe 6)	500	750
Großschlemm (Kontrakt auf Stufe 7)	1000	1500
Kontriert erfüllt („Beleidigungsprämie“)	50	50
Rekontriert erfüllt	100	100

Für die Vollspielprämie zählt die Gefahrenlage der Partei, die das Vollspiel **in diesem Spiel** schafft. Teilkontrakte in den Spielen 1–3 bekommen keine eigene Prämie. Ein Schlemm bekommt zusätzlich die Vollspielprämie.

Überstiche

JE ÜBERSTICH	NICHT IN GEFAHR	IN GEFAHR
Nicht kontriert	Stichwert	Stichwert
Kontriert	100	200
Rekontriert	200	400

„Stichwert“ heißt 20 in ♣ ♦ und 30 in ♥ ♠ SA.

Faller

Macht der Alleinspieler zu wenig Stiche, schreiben die **Gegenspieler** für jeden fehlenden Stich (**Faller**):

FALLER	NICHT KONTRIIERT	KONTRIIERT	REKONTRIIERT
Nicht in Gefahr: 1.	50	100	200
Nicht in Gefahr: 2. und 3., je	50	200	400
Nicht in Gefahr: ab dem 4., je	50	300	600
In Gefahr: 1.	100	200	400
In Gefahr: jeder weitere	100	300	600

Honneurs

Die **Honneurs** sind A, K, D, B und 10 der Trumpffarbe. **Jede Partei** bekommt eine Prämie, wenn ein Spieler – auch der Tisch – Folgendes auf der Hand hatte:

- **4 der 5 Trumpf-Honneurs:** 100.
- **Alle 5 Trumpf-Honneurs:** 150.
- **Alle vier Asse** in einem SA-Kontrakt: 150.

Honneurs meldet man nach dem Abspiel an; die Gefahrenlage spielt keine Rolle.

Beispiele

Beispiel 1: Im 1. Spiel (niemand in Gefahr) spielen NS **4♥** und machen **11 Stiche**.

Stichpunkte: $4 \times 30 = 120$. Das ist ein Vollspiel: +300. Ein Überstich: +30. NS schreiben **450**.

Beispiel 2: Derselbe Kontrakt, aber **kontriert** (wie in der Reizung oben). Stichpunkte:

$4 \times 60 = 240$. Vollspielprämie 300, Beleidigungsprämie 50, ein kontrierter Überstich 100 (nicht in Gefahr). NS schreiben **690**. Hätte Nord nur 9 Stiche gemacht, bekämen OW **100** (ein Faller, kontriert, nicht in Gefahr).

Beispiel 3: Im 1. Spiel erfüllen OW genau **2♠**: 60 Stichpunkte, ein Teilkontrakt. Im 2.

Spiel gibt Ost, also sind OW in Gefahr. OW erfüllen **2♦**: 40 dazu. $60 + 40 = 100$, das Vollspiel ist komplett: OW schreiben **540** ($40 + 500$, in diesem Spiel in Gefahr). Ein Teilkontrakt von NS zählt jetzt nicht mehr für ein Vollspiel.

♠ Spielende

Nach **vier Spielen** (ausgefallene Spiele zählen nicht) addiert jede Partei ihre Punkte. Die Partei mit **mehr Punkten gewinnt das Chicago**; die Differenz ist der Vorsprung. Danach könnt ihr neue Partner ziehen und das nächste Chicago beginnen.

♠ Tipps für Einsteiger

Das hier ist **eine verbreitete, einfache Art zu reizen**, keine Regel – du darfst bieten, was du willst, aber dein Partner muss dich verstehen. Partner vereinbaren meist vorher ein Bietsystem.

- **Figurenpunkte zählen:** Ass 4, König 3, Dame 2, Bube 1. Im ganzen Blatt stecken 40, in einer durchschnittlichen Hand 10.
- **Eröffne mit 12 Punkten oder mehr.** Biete deine **längste Farbe** auf Stufe 1; bei zwei gleich langen die höhere. Mit 15–17 Punkten und ohne sehr kurze Farbe eröffne **1SA**.
- **Antworte deinem Partner** ab etwa 6 Punkten: Zeig eine neue Farbe oder unterstütze seine Farbe, wenn du 3–4 Karten davon hast.

- **Mit 25 Punkten zusammen ins Vollspiel** – 3SA, 4♥ und 4♠ sind am leichtesten. Ab 33 Punkten lohnt der Gedanke an einen Schlemm.
- **Such einen Trumpf-Fit:** Acht oder mehr Trümpfe zusammen mit dem Partner sind eine gute Trumpffarbe. Als Alleinspieler **plane vor dem ersten Stich:** Zähl die sicheren Stiche in beiden Blättern.

♠ Varianten

Alles optional – vorher absprechen.

- **Rubber-Abrechnung:** die klassische Abrechnung. Stichpunkte werden „unter dem Strich“ notiert, alles andere „über dem Strich“. Eine Partei gewinnt ein **Vollspiel**, sobald sie 100 Stichpunkte erreicht, in einem Spiel oder mit mehreren Teilkontrakten; danach beginnen beide Parteien wieder bei null. Wer schon ein Vollspiel gewonnen hat, ist **in Gefahr**. Wer zuerst zwei Vollspiele gewinnt, gewinnt den **Rubber** und bekommt **700**, wenn die Gegner kein Vollspiel haben, sonst **500**. Eine eigene Prämie pro Vollspiel gibt es nicht; bei einem abgebrochenen Rubber bekommt eine Partei für das einzige Vollspiel 300 und für den einzigen Teilkontrakt im laufenden Vollspiel 100. Passen alle, gibt einfach der Nächste. Schlemm, Überstiche, Faller und Honneurs zählen wie oben.
- **Getauschte Gefahrenlage:** Nach Absprache ist in den Spielen 2 und 3 statt der Partei des Gebers die **andere** Partei in Gefahr.

♠ Hintergrund & Geschichte

FAMILIE: Stichspiel (Whist-Familie, mit Reizen und festen Partnerschaften)

HERKUNFT: Whist-Spiele des 19. Jahrhunderts; Kontrakt-Bridge: USA, 1925

AUCH BEKANNT ALS: Kontrakt-Bridge; Chicago oder Vier-Spiele-Bridge (die Form mit vier Spielen); Rubberbridge (klassische Abrechnung)

ÄHNLICHE SPIELE: Whist, Biritch (Russisches Whist), Auktions-Bridge, Plafond, Vint, Solo-Whist, Spades

Als Vorläufer des Bridge gilt **Whist** aus England. Das älteste bekannte Regelbuch, *Biritch, or Russian Whist*, veröffentlichte 1886 der Engländer John Collinson, der in Konstantinopel arbeitete; laut Wikipedia führte er das Spiel auf die dortige russische Gemeinde zurück. Schon Biritch kannte „ohne Trumpf“, einen offen liegenden Tisch sowie Kontra und Rekontra. Mit dem Wort Brücke hat der Name nichts zu tun – er geht wohl auf das russische *biritch* zurück. In den 1890er Jahren verbreiteten sich „Bridge“ oder „Bridge-Whist“ in England und den USA; 1894 nahm der Londoner Portland Club das Spiel an – der Durchbruch.

Das Reizen kam um 1904 mit dem **Auktions-Bridge**. Dort zählten aber alle gemachten Stiche für Vollspiel und Schlemm, hoch zu reizen lohnte sich also nicht. Im französischen **Plafond**, entstanden um die Zeit des Ersten Weltkriegs, zählten nur noch gebotene Stiche. Laut pagat.com nahm das russische **Vint** schon im späten 19. Jahrhundert einige Züge des Kontrakt-Bridge vorweg.

Das **Kontrakt-Bridge** schuf der amerikanische Millionär **Harold S. Vanderbilt** 1925 auf einer Kreuzfahrt mit dem Schiff „Finland“: Nur gebotene Stiche zählen für Vollspiel und Schlemm, und die neue **Gefahrenlage** erhöht den Einsatz. Innerhalb weniger Jahre verdrängte es alle älteren Formen. In den 1930er Jahren machte **Ely Culbertson** es in den USA populär – mit Büchern, dem ersten weit verbreiteten Bietsystem und der 1929 gegründeten Zeitschrift *The Bridge World*.

Der **Deutsche Bridge-Verband** (DBV) wurde 1932 gegründet und 1949 in Köln neu gegründet; die World Bridge Federation entstand 1958. Ende der 1990er Jahre erkannte das Internationale Olympische Komitee Bridge als Sport an, allerdings nicht als olympische Disziplin. Die Chicago-Form ist nach der Stadt benannt, in der sie entstand.

QUELLEN

- Bridge (Kartenspiel) – Wikipedia
- Deutscher Bridge-Verband – Wikipedia
- Harold S. Vanderbilt – Wikipedia
- Deutscher Bridge-Verband
- Contract bridge – Wikipedia (englisch)
- Auction bridge – Wikipedia (englisch)

- Vint – pagat.com (englisch)
- Laws of Rubber Bridge, Appendix 4: Chicago – ACBL (englisch, PDF)

14
♠

KURZREGELN

- **Ziel:** mit dem Partner einen **Kontrakt** reizen und erfüllen.
- **Geben:** je **13**. Der Geber sagt zuerst an, dann reihum.
- **Gebot:** Stufe + Farbe, Stufe + 6 = Stiche; ♣ < ♦ < ♥ < ♠ < SA. Oder **Passe, Kontra, Rekontra**. Drei Passe beenden.
- **Alleinspieler:** wer in seiner Partei die Farbe zuerst nannte. Links von ihm wird ausgespielt; sein Partner legt offen: **Tisch**.
- **Bedienen**, sonst beliebig. Höchster Trumpf sticht, sonst höchste Karte der Farbe.
- **Chicago:** 4 Spiele. In Gefahr: keiner · Geberpartei ×2 · beide.

14
♠

SPICKZETTEL

WERTUNG	NICHT IN GEFAHR · IN GEFAHR
Stich über 6	♣ ♦ 20 · ♥ ♠ 30 · SA 40, dann 30
Vollspiel (100+)	300 · 500
Teilkontrakt, 4. Spiel	100
Klein- · Großschlemm	500/1000 · 750/1500
Faller, je	50 · 100
Faller, kontriert	100, 200, 200, 300 ... · 200, 300 ...
Kontriert · rekontriert erfüllt	+50 · +100

- **Kontriert:** Stichpunkte ×2, Überstiche 100 · 200. **Rekontriert:** doppelt so viel.
- **Vollspiel:** 3SA, 4♥ 4♠, 5♣ 5♦. Teilkontrakte addieren sich.
- **Beispiel:** 4♥ +1, nicht in Gefahr: 120 + 30 + 300 = **450**.



Cribbage

Zähl auffünfzehn, steck dich über das Brett und lauf deinem Gegner davon bis 121 – mit einer Extrahand, der Crib, für den Geber.

SPIELER	DAUER	ALTER	ANSPRUCH
2	30 Min.	ab 10	mittel

KARTEN 52 Karten, ohne Joker

♠ Überblick

Cribbage ist ein Klassiker für zwei, bei dem du Punkte für Kartenkombinationen sammelst: Karten, die zusammen **15** ergeben, **Paare**, **Folgen** (Karten mit aufeinanderfolgenden Werten) und **Flushes** (Karten einer Farbe). In jedem Spiel wird zweimal gewertet – zuerst, während die Karten einzeln ausgespielt und dabei zusammengezählt werden (**das Ausspielen**), danach, wenn jeder die Kombinationen auf seiner Hand zählt (**das Zählen**). Der Geber bekommt außerdem eine Extrahand, die **Crib**: vier Karten, die beide Spieler abwerfen. Wer zuerst **121 Punkte** erreicht, gewinnt.

- **Spieler:** 2 (zu dritt oder zu viert siehe *Varianten*).
- **Du brauchst:** ein 52er-Blatt ohne Joker und ein **Cribbage-Brett** mit Steckern – oder einfach Stift und Zettel (siehe *Punkte aufschreiben*).

♠ Kartenwerte

Zum Zusammenzählen hat jede Karte einen Wert:

KARTE	WERT
A	1
2 bis 10	Augenzahl
B, D, K	10

Für **Folgen** gilt die natürliche Reihenfolge **A 2 3 4 5 6 7 8 9 10 B D K**. Das Ass ist immer die niedrigste Karte: A-2-3 ist eine Folge, D-K-A nicht. Die Farbe spielt nur beim Flush und beim Buben „His Nobs“ eine Rolle (siehe *Das Zählen*).

♠ Punkte aufschreiben

Punkte gibt es das ganze Spiel über in kleinen Portionen. Du notierst sie sofort, wenn du sie bekommst – auf Englisch heißt das **pegging** („stecken“).

Mit Cribbage-Brett: Auf dem Brett hat jeder Spieler eine Lochreihe (meist 120 Löcher und ein Zielloch für 121) und **zwei Stecker**. Wenn du punktest, nimmst du den **hinteren** Stecker und setzt ihn um so viele Löcher **vor** den vorderen. Der vordere Stecker zeigt immer deinen Gesamtstand, der Abstand zwischen beiden deine letzten Punkte – so kann dein Gegner nachprüfen.

Mit Stift und Zettel: Zeichne zwei Spalten, eine pro Spieler. Bei jedem Punktgewinn schreibst du den **neuen Gesamtstand** in die Spalte (z. B. 2, 5, 11 ...) – nicht nur die Punkte, dann musst du nie lange Listen addieren. Sagt jede Wertung laut an, damit beide mitrechnen können. Nach jedem Spiel ein Strich unter die Stände hilft beim Überblick.

♠ Vorbereitung

1. **Wer gibt?** Jeder hebt vom gemischten Stapel ab und zeigt die unterste Karte seines Teils. Die **niedrigere** Karte gibt zuerst (Ass ist am niedrigsten), bei Gleichstand wird neu abgehoben. Danach wechselt der Geber jedes Spiel. In der nächsten Partie gibt zuerst, wer die letzte verloren hat.

2. **Austeilen:** Der Geber mischt, lässt den Gegner (den **Nichtgeber**) abheben und gibt jedem **6 Karten** verdeckt, einzeln und abwechselnd, beginnend beim Nichtgeber. Der Rest kommt verdeckt auf den Tisch – das ist der **Ziehstapel**.
3. **Die Crib:** Schau dir deine Karten an und **wirf 2 davon verdeckt** auf einen eigenen Stapel. Beide machen das, also liegen dort 4 Karten. Dieser Stapel heißt **Crib** (englisch für „Krippe“, gesprochen „Kripp“): eine Extrahand, die dem **Geber** gehört und von ihm am Ende des Spiels gezählt wird. Bis dahin schaut keiner hinein. Auf der Hand behältst du 4 Karten.
4. **Die Startkarte:** Der Nichtgeber hebt den Ziehstapel ab, der Geber deckt die oberste Karte des unteren Teils auf und legt sie offen oben auf den Stapel. Das ist die **Startkarte**. Sie wird nicht ausgespielt, zählt aber beim Zählen als fünfte Karte für **beide Hände und die Crib**.
5. **„His Heels“:** Ist die Startkarte ein **Bube**, bekommt der Geber sofort **2 Punkte**.

Tipp zum Abwerfen: Als Geber gibst du gern gute Karten (Fünfen, Paare, Karten, die zusammen 15 ergeben) in die Crib – sie gehört ja dir. Als Nichtgeber wirfst du Karten ab, die dem Gegner möglichst wenig nützen.

♠ Das Ausspielen

Jetzt werden die vier Handkarten einzeln ausgespielt, und ihr zählt dabei laufend zusammen (die **Summe**).

1. Der **Nichtgeber** fängt an: Er legt eine Karte offen vor sich und sagt die Summe an (z. B. „sieben“).
2. Dann spielt der Geber eine Karte und sagt die neue Summe an („fünfzehn“), und so weiter im Wechsel. Jeder legt seine ausgespielten Karten in einer Reihe vor sich ab.
3. Die Summe darf **nie über 31** gehen.

Punkte beim Ausspielen

Du punktest, wenn **deine** Karte Folgendes schafft:

DEINE KARTE BRINGT ...	PUNKTE
die Summe auf genau 15	2
die Summe auf genau 31	2
ein Paar mit der direkt davor gespielten Karte	2
drei Gleiche hintereinander (Pair Royal)	6
vier Gleiche hintereinander (Double Pair Royal)	12
eine Folge aus 3 oder mehr gerade gespielten Karten	1 pro Karte
das Go oder die letzte Karte	1

- **Paare** zählen nur, wenn die Karten direkt hintereinander gespielt werden. Zwei Damen sind ein Paar, Dame und König nicht – es zählt der gleiche Rang, nicht der gleiche Wert.
- **Folgen** zählen beim Ausspielen auch in beliebiger Reihenfolge, solange keine fremde Karte dazwischenliegt. Liegen zuletzt 4, 6, 5, macht die 5 eine Dreierfolge; kommt danach eine 3 oder 7, ist es eine Viererfolge, und so weiter.
- Eine Karte kann mehrfach punkten: Macht sie 15 **und** ein Paar, gibt das 4 Punkte.

Go

Kannst du keine Karte legen, ohne über 31 zu kommen, sagst du „**Go**“ (also „ich passe“). Dein Gegner spielt dann so viele Karten weiter, wie er kann, ohne 31 zu überschreiten (Paare, Folgen und 31 zählen normal). Danach gilt:

- Kommt er auf **genau 31**, bekommt er **2** Punkte dafür.
- Sonst bekommt, wer die **letzte Karte** gelegt hat, **1** Punkt für das Go.

Dann beginnt die Summe **wieder bei null**. Die bisher gespielten Karten werden umgedreht und bilden keine Paare oder Folgen mehr. Den neuen Durchgang beginnt, wer die letzte Karte **nicht** gelegt hat. So geht es weiter, bis alle acht Karten gespielt sind. Die allerletzte Karte bringt **1** Punkt (oder 2, wenn sie genau 31 macht).

Beispiel (Ausspielen): Anna ist Nichtgeberin und hat 7 6 5 10. Ben hat 8 9 K D. Anna legt die **7** („sieben“). Ben legt die **8** („fünftehn“) und steckt **2**. Anna legt die **6** („einundzwanzig“): 7-8-6 ist eine Dreierfolge, **3** Punkte. Ben legt die **9** („dreißig“): 6-7-8-9 ist eine Viererfolge, **4** Punkte. Annas 5 und 10 würden beide über 31 gehen, sie sagt „Go“. Bens K und D passen auch nicht, also steckt Ben **1** für das Go. Neue Summe, Anna beginnt: **5** („fünf“). Ben legt den **K** („fünftehn“): **2**. Anna legt die **10** („fünfundzwanzig“), ihre letzte Karte. Bens D würde 35 ergeben, er sagt „Go“, Anna steckt **1**. Ben legt seine **D** allein in einer neuen Summe – letzte Karte, **1** Punkt. Ergebnis: Anna $3 + 1 = 4$, Ben $2 + 4 + 1 + 2 + 1 = 10$.

♠ Das Zählen

Jetzt werden die Hände gezählt, immer in dieser Reihenfolge:

1. die Hand des **Nichtgebers**,
2. die Hand des **Gebers**,
3. die **Crib** (für den Geber).

Jede Hand (und die Crib) besteht aus 4 Karten **plus Startkarte**, zusammen also 5. Zählt alle folgenden Kombinationen. Eine Karte darf in beliebig vielen **verschiedenen** Kombinationen mitzählen.

KOMBINATION	PUNKTE
Fünfzehn: jede andere Kartengruppe mit Summe 15	2
Paar: zwei Karten gleichen Rangs	2
Pair Royal: drei Gleiche (= 3 Paare)	6
Double Pair Royal: vier Gleiche (= 6 Paare)	12
Folge: 3, 4 oder 5 Karten in Reihe (Farbe egal)	1 pro Karte
Flush auf der Hand: alle 4 Handkarten einer Farbe	4
... und die Startkarte auch	5
Flush in der Crib: nur wenn alle 5 Karten eine Farbe haben	5
„His Nobs“: der Bube in der Farbe der Startkarte, auf Hand oder in der Crib	1

So zählst du am besten:

- Erst die **Fünfzehner** („fünfzehn zwei, fünfzehn vier ...“), dann Paare, Folgen, Flush und Nobs.
- **Doppelfolgen:** Ein Paar in einer Folge ergibt zwei Folgen. 5-6-6-7 sind zwei Dreierfolgen (6 Punkte) plus das Paar (2) = 8, noch ohne Fünfzehner.
- Eine Folge zählt nur in ihrer vollen Länge: 4-5-6-7 ist eine Viererfolge, nicht zwei Dreierfolgen.
- Für den Vierer-Flush zählt die Startkarte nie mit: Alle 4 Karten müssen **auf der Hand** sein.

Beispiel (Hand): Du hast $5\heartsuit 5\spadesuit B\clubsuit K\diamondsuit$, die Startkarte ist die $5\diamondsuit$. Fünftehner: jede der drei Fünfen mit dem B ($3 \times 2 = 6$) und mit dem K ($3 \times 2 = 6$), dazu $5 + 5 + 5 (2) = 7$ Fünftehner = **14**. Die drei Fünfen sind ein Pair Royal: **6**. Der $B\clubsuit$ hat nicht die Farbe der Startkarte, also kein Nobs. Zusammen: $14 + 6 = 20$ Punkte. (Mit $B\diamondsuit$ statt $B\clubsuit$ wären es 21.)

Beispiel (Crib): Bens Crib ist $3\heartsuit 4\heartsuit 5\heartsuit 9\heartsuit$, die Startkarte ist die $6\spadesuit$. Fünftehner: $9 + 6$ und $4 + 5 + 6 = 4$. Folge $3-4-5-6 = 4$. Die vier Herz sind **kein** Flush, weil in der Crib auch die Startkarte passen muss. Zusammen: **8 Punkte**.

Die 29er-Hand: Die höchstmögliche Hand sind drei Fünfen und ein Bube, dazu als Startkarte die vierte Fünf in der Farbe des Buben – z. B. $5\clubsuit 5\diamondsuit 5\heartsuit B\spadesuit$, Startkarte $5\spadesuit$. Fünftehner: der B mit jeder Fünf ($4 \times 2 = 8$) und jede Dreiergruppe aus Fünfen ($4 \times 2 = 8$) = 16. Vier Fünfen = 12. His Nobs = 1. Zusammen **29**.

Eine Hand ganz ohne Punkte nennt man scherzhaft „neunzehn“ – denn 19 Punkte kann man gar nicht bekommen.

♠ Gewinnen

Es wird so lange gegeben, bis jemand **121 Punkte** erreicht. Wer das schafft, gewinnt **sofort** – beim Ausspielen, beim Zählen oder sogar mit „His Heels“. Deshalb ist die Reihenfolge beim Zählen wichtig: Der Nichtgeber zählt zuerst und kann gewinnen, bevor der Geber drankommt.

Skunk: Hat der Verlierer **noch keine 91 Punkte**, ist er „geskunk“, und der Sieg zählt doppelt. Hat er nicht einmal 61, ist es ein **Double Skunk** (dreifach). Die Briten sagen dazu **Lurch** – je nach Quelle für einen Verlierer unter 91 oder unter 61. Wenn ihr über mehrere Partien abrechnet, sprecht das vorher ab.

♠ Tipps für Anfänger

- **Fünfen sind Gold wert.** Bei so vielen Zehnerkarten macht jede 5 leicht Fünftehnen. Behalte sie – oder gib sie in deine eigene Crib, nie in die des Gegners.

- **Wirf mit Blick auf die Crib ab.** Als Geber gibst du ein Paar oder zwei Karten mit Summe 15 in deine Crib. Als Nichtgeber wirfst du Karten ab, die nicht zusammenpassen (z. B. K und 2).
- **Spiel keine 5 aus** – jede Zehnerkarte macht dann 15 für den Gegner. Eine 4 oder kleiner ist sicher: Keine einzelne Karte macht daraus 15.
- **Vermeide die Summe 21:** Eine Zehnerkarte macht daraus 31.
- **Vorsicht mit Paaren beim Ausspielen.** Machst du ein Paar, kann der Gegner mit einem Pair Royal für 6 antworten.

♠ Varianten

Alles optional – spricht es vor dem Spiel ab.

- **Kurze Partie:** bis **61** statt 121 (einmal um ein Brett mit 60 Löchern).
- **Muggins:** Hat ein Spieler eine Hand gezählt und gesteckt, darf der Gegner „**Muggins!**“ rufen und alle **übersehenen** Punkte für sich selbst stecken. Da lohnt sich sorgfältiges Zählen.
- **Zu dritt:** Jeder bekommt **5** Karten, **1** Karte kommt direkt in die Crib. Jeder wirft **1** Karte in die Crib ab, sodass alle **4** Karten haben und die Crib **4**. Der Spieler links vom Geber beginnt das Ausspielen und zählt als Erster. Haben zwei „Go“ gesagt, spielt der dritte allein weiter. Das Geben wandert nach links. Partie bis 121, jeder für sich.
- **Zu viert (Partner):** Die Partner sitzen sich gegenüber; einer pro Team steckt für beide. Jeder bekommt **5** Karten und wirft **1** in die Crib des Gebers ab. Der Spieler links vom Geber beginnt das Ausspielen und zählt als Erster. Haben drei „Go“ gesagt, spielt der vierte allein weiter. Die Punkte eines Teams werden zusammengezählt; Partie bis 121.
- **Fünf-Karten-Cribbage:** die ältere Form. Jeder bekommt **5** Karten und wirft **2** in die Crib ab, auf der Hand bleiben also **3**. Zu Beginn der Partie bekommt der Nichtgeber **3 Punkte** (für „last“). Beim Ausspielen geht es nur **einmal** bis 31 – nach einem Go gibt es keine neue Summe, manche Karten bleiben also ungespielt. Beim Zählen gibt ein Flush **3 Punkte** (4 mit Startkarte), ein Crib-Flush braucht alle 5 Karten. Partie bis **61**.

♠ Hintergrund & Geschichte

FAMILIE: Zählspiel (Karten werden auf eine laufende Summe gespielt, Punkte für 15, 31, Paare und Folgen)

HERKUNFT: England, frühes 17. Jahrhundert

AUCH BEKANNT ALS: Crib; Sechs-Karten-Cribbage (die ältere Form ist Fünf-Karten-Cribbage); deutscher Versuch von 1919: Stöpfel

ÄHNLICHE SPIELE: Noddy, Costly Colours, Fünf-Karten-Cribbage, Cribbage Solitaire, Cribbage Square

Cribbage ist aus **Noddy** hervorgegangen, einem englischen Spiel des 16. Jahrhunderts – der früheste Beleg im Oxford English Dictionary stammt von 1589. Laut dem Schriftsteller John Aubrey hat der Dichter und Höfling **Sir John Suckling** (1609–1642) daraus im frühen 17. Jahrhundert Cribbage gemacht. Seine wichtigste Neuerung war die **Crib**, die Extrahand des Gebers, nach der das Spiel benannt ist. Suckling führte die neue Form vermutlich am Hof Karls I. ein. Gedruckte Regeln erschienen in England zuerst bei Cotgrave (1662), Willughby (1672) und Cotton (1674).

Ursprünglich spielte man mit fünf Karten bis 61; die Sechs-Karten-Form bis 121 hat sie fast völlig verdrängt, nur in Teilen Großbritanniens wird Fünf-Karten-Cribbage noch gespielt. Cribbage gilt als Nationalkartenspiel Großbritanniens, und Charles Dickens lässt seine Figuren in *Der Raritätenladen* Cribbage spielen. Beliebt ist es bis heute vor allem in Großbritannien, den USA und Kanada. 1919 versuchte Fritz Jahn, es in Deutschland unter dem Namen „Stöpfel“ einzuführen – mit Begriffen wie „Ablage“ für die Crib –, doch das setzte sich nicht durch. Zum Spiel gehört bis heute das typische **Cribbage-Brett** mit Steckern.

Einen besonderen Platz hat Cribbage in der US-U-Boot-Flotte. 1943 teilte Kommandant Dudley „Mush“ Morton auf dem U-Boot USS *Wahoo* seinem Ersten Offizier Richard O’Kane eine perfekte 29er-Hand aus; kurz darauf versenkte die *Wahoo* zwei japanische Frachter, und das Brett galt als Glücksbringer. Es ging 1944 mit der USS *Tang* unter, O’Kane bekam später ein Ersatzbrett. Seit seinem Tod

liegt es in der Offiziersmesse des ältesten aktiven U-Boots der US-Pazifikflotte und wird weitergereicht, wenn dieses außer Dienst gestellt wird.

QUELLEN

- Cribbage – Wikipedia
- Six Card Cribbage – pagat.com
- Five Card Cribbage – pagat.com
- Noddy – David Parlett
- Cribbage – englische Wikipedia
- Richard O'Kane – englische Wikipedia
- The O'Kane Cribbage Board Is Passed Down – DVIDS

15



KURZREGELN

- **Ziel:** als Erster **121** Punkte. Tiefste Karte gibt zuerst.
- **Je 6 Karten**, je **2** verdeckt in die **Crib** (Extrahand des Gebers). **Startkarte** aufdecken; Bube: **2** für den Geber.
- **Ausspielen:** Nichtgeber beginnt, abwechselnd legen, Summe ansagen, nie über **31**. Punkte für **15**, **31**, Paare, Folgen.
- Nichts passt? „**Go**“. Gegner spielt weiter, letzte Karte **1**, dann ab null.
- **Zählen:** Nichtgeber, Geber, Crib – je mit Startkarte.
- Mit **121** sofort gewonnen.



SI

15



SPICKZETTEL

PUNKTE

KOMBINATION	AUSSPIELEN	ZÄHLEN
Fünfzehn	2	je 2
Paar / Drei / Vier Gleiche	2 / 6 / 12	2 / 6 / 12
Folge	1 pro Karte	1 pro Karte
31 / Go oder letzte Karte	2 / 1	–
Flush: 4 auf Hand / 5 mit Startkarte	–	4 / 5
His Nobs (B in Farbe der Startkarte)	–	1
His Heels (Startkarte B)	2 Geber	–

MERKLISTE

- **A = 1, B D K = 10**. Ass ist in Folgen niedrig.
- Crib-Flush nur mit allen **5** Karten.
- Skunk: Verlierer unter **91**. Kurze Partie: **61**.



SI

Big Two

Spiel Einzelkarten, Paare und Pokerhände, überbiete jeden Zug und sei als Erster alle Karten los – hier ist die kleine 2 die stärkste Karte.

SPIELER	DAUER	ALTER	ANSPRUCH
4	30 Min.	ab 10	mittel
KARTEN 52 Karten, ohne Joker			

♥ Überblick

Big Two ist ein **Kletterspiel** aus Südchina: Wer dran ist, muss das zuletzt Gelegte mit einer höheren Karte oder Kombination überbieten – oder passen. Neben Einzelkarten, Paaren und Drillingen darf man auch **Pokerhände aus fünf Karten** legen, etwa eine Straße oder ein Full House. Wer zuerst alle Karten los ist, gewinnt das Spiel; alle anderen bekommen Strafpunkte für die Karten, die sie noch auf der Hand haben. Seinen Namen („Große Zwei“) hat das Spiel von der höchsten Karte: der **2**.

- **Spieler:** 4, jeder spielt für sich (Regeln für 3 und 2 Spieler stehen unter *Varianten*).
- **Du brauchst:** ein normales Kartenspiel mit 52 Karten, ohne Joker, dazu Papier und Stift für die Punkte.

♥ Rangfolge der Karten

Jede Karte hat einen **Wert**. Die **2 ist die höchste** Karte, die **3 die niedrigste**:

2 (höchste) – A – K – D – B – 10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – **3** (niedrigste)

Anders als in vielen anderen Spielen haben auch die **Farben** eine Reihenfolge. Sie zählt nur, wenn zwei Karten denselben Wert haben:

♠ **Pik** (höchste) – ♥ **Herz** – ♣ **Kreuz** – ♦ **Karo** (niedrigste)

Die Pik-2 ist also die beste Karte im Spiel, die Karo-3 die schwächste. Eine Herz-7 schlägt eine Kreuz-7, aber jede 8 schlägt jede 7.

♥ Vorbereitung

1. **Geben:** Lost einen Geber aus. Er mischt und verteilt **alle** Karten einzeln und verdeckt, sodass jeder **13 Karten** bekommt – das ist deine **Hand**. Traditionell geht es bei Big Two **gegen den Uhrzeigersinn** (nach rechts) reihum, auch beim Geben.
2. **Sortieren:** Nimm deine Karten auf und sortiere sie nach Wert. Die anderen dürfen sie nicht sehen.
3. **Wer beginnt:** Wer die **Karo-3** hat, fängt an. Sein erster Zug **muss die Karo-3 enthalten** – allein oder als Teil eines Paares, Drillings oder einer Fünferkombination.

♥ Was man legen darf

Ein **Zug** ist immer eine dieser Kombinationen:

KOMBINATION	KARTEN	BEISPIEL
Einzelkarte	eine beliebige Karte	K ♥
Paar	zwei Karten gleichen Werts	8 ♣ 8 ♠
Drilling	drei Karten gleichen Werts	5 ♦ 5 ♥ 5 ♠
Fünferkombination	siehe unten	3 ♣ 4 ♦ 5 ♠ 6 ♥ 7 ♣

Einzelkarten, Paare und Drillinge vergleichen: Der höhere Wert gewinnt. Bei gleichem Wert entscheidet die höhere Farbe. Bei Paaren vergleicht man jeweils die Karte mit der höheren Farbe: 9 ♠ 9 ♦ schlägt 9 ♥ 9 ♣, weil Pik über Herz steht.

Fünferkombinationen

Es gibt fünf Arten, von der schwächsten zur stärksten:

1. **Straße:** fünf Karten mit aufeinanderfolgenden Werten, Farben gemischt, z. B. 6-7-8-9-10. Nur bei Straßen zählt die 2 **unter der 3**, und das Ass darf an einem Ende stehen, aber nie in der Mitte. Die niedrigste Straße ist also **A-2-3-4-5**, die höchste **10-B-D-K-A**; B-D-K-A-2 ist *keine* Straße. Es gewinnt die Straße mit der höheren obersten Karte; haben die obersten Karten denselben Wert, entscheidet deren Farbe.
2. **Flush:** fünf Karten **derselben Farbe**, Werte beliebig. Ein Flush in einer höheren Farbe schlägt jeden Flush in einer niedrigeren Farbe. Bei gleicher Farbe gewinnt die höhere oberste Karte.
3. **Full House:** ein Drilling plus ein Paar, z. B. B B B 4 4. Es gewinnt der höhere Drilling.
4. **Vierling:** vier Karten gleichen Werts **plus eine beliebige fünfte Karte**, z. B. 7 7 7 7 D. Es gewinnt der höhere Vierling. Vier Karten allein darf man *nicht* legen.
5. **Straight Flush:** eine Straße, deren fünf Karten alle dieselbe Farbe haben. Es gewinnt die höhere oberste Karte, bei Gleichstand die höhere Farbe. Die beste Kombination überhaupt ist 10-B-D-K-A in Pik.

Jede Fünferkombination einer **stärkeren Art** schlägt jede der schwächeren Arten – jeder Flush schlägt jede Straße, jedes Full House jeden Flush und so weiter.

Beispiel (Straßen): Ben legt 5♥ 6♣ 7♦ 8♠ 9♥. Carla hat 5♠ 6♦ 7♣ 8♥ 9♠.

Beide Straßen enden mit einer 9, also entscheidet die Farbe der 9: Pik schlägt Herz, Carla darf ihre Straße legen. Dans 6♣ 7♦ 8♣ 9♥ 10♦ würde beide schlagen, weil oben eine 10 liegt.

Beispiel (Flushes): Anna legt einen Herz-Flush 3♥ 6♥ 9♥ D♥ A♥. Bens Kreuz-

Flush mit König reicht nicht – Kreuz steht unter Herz. Carlas Pik-Flush 2♠ 4♠ 5♠

7♠ 8♠ gewinnt dagegen, denn Pik ist die höchste Farbe, auch wenn ihre Karten niedrig sind.

♥ Spielablauf

Gespielt wird in **Runden**: Reihum wird auf einen Stapel in der Tischmitte gelegt.

1. **Ausspielen**: Wer die Runde eröffnet, legt eine beliebige gültige Kombination offen in die Mitte.
2. **Überbieten oder passen**: Reihum musst du das zuletzt Gelegte entweder **überbieten** oder **passen** („passe“ sagen). - Zum Überbieten legst du **gleich viele Karten** und eine **bessere** Kombination: eine höhere Einzelkarte auf eine Einzelkarte, ein höheres Paar auf ein Paar, einen höheren Drilling auf einen Drilling, eine stärkere Fünferkombination auf eine Fünferkombination. Ein Paar auf eine Einzelkarte geht zum Beispiel nie. - Passen darfst du immer, auch wenn du überbieten könntest – oft ist es klug, gute Karten aufzuheben. Wer gepasst hat, darf später in derselben Runde wieder legen, wenn er erneut dran ist.
3. **Ende der Runde**: Haben nach einem Zug alle anderen nacheinander gepasst, ist die Runde vorbei. Die Karten in der Mitte kommen verdeckt beiseite. Wer zuletzt gelegt hat, **spielt** die nächste Runde **aus** – mit einer Kombination seiner Wahl.

Beispiel (eine Runde): Anna hat die Karo-3 und spielt das Paar **3♦ 3♠** aus. Ben legt **6♣ 6♥**. Carla passt. Dan legt **10♦ 10♣**. Anna legt **K♣ K♠**. Ben passt. Jetzt legt Carla doch noch **2♦ 2♥**. Dan, Anna und Ben passen. Carla legt den Stapel beiseite und spielt neu aus – sie wählt eine einzelne **4♣**, um eine niedrige Karte loszuwerden.

♥ Ende eines Spiels

Sobald jemand seine **letzte Karte** gelegt hat, ist das Spiel vorbei, und er hat gewonnen. Die anderen dürfen diesen letzten Zug nicht mehr überbieten.

♥ Abrechnung

Alle anderen bekommen **Strafpunkte** für die Karten, die sie noch auf der Hand haben:

KARTEN ÜBRIG	STRAFPUNKTE
1–9	1 Punkt pro Karte
10–12	2 Punkte pro Karte
13 (keine gelegt)	3 Punkte pro Karte = 39

Der Gewinner bekommt nichts. Schreibt die Strafpunkte auf und zählt sie fortlaufend zusammen.

Beispiel: Anna ist als Erste raus. Ben hat noch 3 Karten (**3 Punkte**), Carla 10 Karten ($10 \times 2 = \mathbf{20\ Punkte}$), und Dan kam gar nicht zum Zug – 13 Karten, **39 Punkte**.

Beim nächsten Spiel gibt der Nächste in Spielrichtung. Wieder beginnt, wer die Karo-3 hat, und muss sie legen.

♥ Wer gewinnt?

Legt vorher fest, wie lange ihr spielt – eine Anzahl Spiele, eine Uhrzeit oder bis jemand eine bestimmte Summe erreicht, etwa **50 Strafpunkte**. Dann gewinnt, wer die **wenigsten** Strafpunkte hat. (Traditionell werden die Punktunterschiede mit vorher vereinbarten kleinen Einsätzen ausgeglichen.)

♥ Tipps für Anfänger

- Merk dir, welche 2en und Asse schon gefallen sind – dann weißt du, wann deine Karte sicher durchkommt.
- Mit Fünferkombinationen wirst du viele Karten auf einmal los. Bau sie früh und reiß sie nicht für einen Einzelzug auseinander.
- Eine Runde zu gewinnen nützt nur, wenn du danach etwas Gutes ausspielen kannst. Manchmal ist Passen besser.
- Heb dir eine sichere Karte wie die Pik-2 auf, um gegen Ende wieder ans Ausspielen zu kommen.
- Achte auf Mitspieler mit wenigen Karten – hat jemand nur noch eine, spiel Paare oder Fünferkombinationen aus, keine Einzelkarten.

♥ Varianten

Alles freiwillig – vorher absprechen.

- **Andere Farbreihenfolge:** In Taiwan und Teilen Hongkongs gilt die Bridge-Reihenfolge ♠ ♥ ♦ ♣ (Kreuz am niedrigsten), die niedrigste Karte ist also die **Kreuz-3**. Auf den Philippinen, wo das Spiel **Pusoy Dos** heißt, gilt ♦ ♥ ♠ ♣ (Karo am höchsten), und wer die Kreuz-3 hat, beginnt.
- **Im Uhrzeigersinn:** Viele Runden spielen einfach im Uhrzeigersinn.
- **Gewinner beginnt:** Nur im ersten Spiel beginnt die Karo-3; danach spielt der Gewinner des letzten Spiels beliebig aus.
- **Gepasst ist gepasst:** Wer gepasst hat, darf bis zum Ende der Runde nichts mehr legen (in Indonesien üblich).
- **Flush nach Wert:** Flushes werden zuerst nach der obersten Karte verglichen, die Farbe entscheidet nur bei Gleichstand – so spielt man meist in Hongkong.
- **Andere Straßen:** Manche zählen A-2-3-4-5 oder 2-3-4-5-6 als höchste Straße oder lassen die 2 in Straßen gar nicht zu.
- **Letzte Karte:** Wer nur noch eine Karte hat, muss „letzte Karte“ ansagen.
- **Härtere Strafen:** doppelte Strafpunkte bei 8–9 Karten, dreifache bei 10–12, vierfache bei 13; manche verdoppeln zusätzlich für jede 2, die noch auf der Hand ist.
- **Drei Spieler:** Jeder bekommt 17 Karten, die letzte Karte kommt offen in die Mitte. Wer die Karo-3 hat, nimmt sie dazu und beginnt.
- **Zwei Spieler:** Jeder bekommt 13 oder 17 Karten, der Rest bleibt verdeckt liegen; wer die niedrigste Karte hat, beginnt.

♥ Hintergrund & Geschichte

FAMILIE: Kletterspiel (Klettern und Ablegen)

HERKUNFT: vermutlich Küstengebiete Chinas (kantonesischsprachiger Süden), um 1980

AUCH BEKANNT ALS: Choh Dai Di / Dai Di (Kantonesisch), Da Lao Er (Mandarin), Bu Bu Gao Sheng (Taiwan), Cap Sa (Hokkien, „dreizehn“), Pusoy Dos (Philippinen)

ÄHNLICHE SPIELE: Zheng Shangyou (China), Tiến Lên (Vietnam), Dai Hin Min / Daifugō (Japan), Präsident, Dou Di Zhu

Big Two gehört zu den **Kletterspielen**, bei denen jeder Zug den vorigen überbieten muss. Laut pagat.com sind solche Spiele in Ostasien, vor allem in China, weit verbreitet und im Westen erst seit relativ kurzer Zeit bekannt. Das Besondere an Big Two: Es übernimmt die Fünf-Karten-Hände aus dem Poker – StraÙe, Flush, Full House – als spielbare Kombinationen. Einen eigenen deutschen Namen hat das Spiel nicht; auch die deutsche Fassung von pagat.com nennt es Big Two.

Laut pagat.com entstand dieses Kletterspiel „wahrscheinlich in den Küstengebieten Chinas um 1980“ und wurde in Shanghai, Hongkong, Taiwan, auf den Philippinen und in Singapur sehr beliebt; die englische Wikipedia nennt es ein Spiel „kantonesischen Ursprungs“ aus Hongkong. Heute wird es in ganz Ost- und Südostasien gespielt, auch in Festlandchina, Macau, Vietnam, Malaysia und Indonesien, und laut pagat.com inzwischen auch in Australien und Nordamerika. Viele Regionen haben ihre eigene Farbreihenfolge: Taiwan nutzt die Reihenfolge aus dem Bridge, beim philippinischen **Pusoy Dos** ist Karo die höchste Farbe.

Das chinesische Zheng Shangyou („stromaufwärts kämpfen“) ist laut Wikipedia das Spiel, von dem Tiến Lên und ähnliche Spiele abstammen; Tiến Lên ist ein enger vietnamesischer Verwandter von Big Two. Das westliche **Präsident**, das es auch auf dieser Seite gibt, und sein vermutlicher japanischer Vorfahr Dai Hin Min folgen derselben Idee des Überbietens, aber ohne Pokerhände – und bei Präsident sind alle Farben gleich viel wert.

QUELLEN

- Big Two – pagat.com (deutsch)
- Big Two – pagat.com (englisch)
- Climbing games – pagat.com (englisch)
- Tien Len – pagat.com (englisch)

- Big two – Wikipedia (englisch)
- Zheng Shangyou – Wikipedia (englisch)

16



KURZREGELN

- **Ziel:** als Erster alle Karten los sein.
- **Rang:** 2 hoch ... 3 niedrig. Farben: ♠ > ♥ > ♣ > ♦.
- **13 Karten** je Spieler, nach rechts. **Karo-3** beginnt – mit ihr.
- **Züge:** Einzelkarte, Paar, Drilling, **Fünferkombination**.
- **Überbieten:** **gleich viele** Karten, **höher** – oder **passen** (später wieder erlaubt).
- Passen alle: **wer zuletzt legte, spielt aus**.
- Einer ist raus: Ende. Die anderen: **Strafpunkte** für Restkarten.
- **Wenigste Punkte** gewinnen.

9I

16



SPICKZETTEL

FÜNFERKOMBINATIONEN (AUFSTEIGEND)

KOMBINATION	BEI GLEICHSTAND ZÄHLT
Straße	oberste Karte, dann deren Farbe
Flush	Farbe, dann oberste Karte
Full House	der Drilling
Vierling + 1	der Vierling
Straight Flush	oberste Karte, dann Farbe

Straßen: A-2-3-4-5 niedrigste ... 10-B-D-K-A höchste. Stärkere Art schlägt schwächere.

STRAFPUNKTE PRO RESTKARTE

1–9 Karten: je 1 · 10–12: je 2 · 13: je 3 (39). Gewinner: 0.

9I

Stiche-Raten

Sag genau voraus, wie viele Stiche du machst – nicht mehr, nicht weniger – und sieh zu, wie die Pläne der anderen platzen.

SPIELER	DAUER	ALTER	ANSPRUCH
3–7	60 Min.	ab 10	mittel

KARTEN 52 Karten, ohne Joker (4 Joker für die Wizard-Variante)

♥ Überblick

Stiche-Raten (englisch *Oh Hell!*) ist ein **Stichspiel** mit einem Haken: Vor jeder Runde sagt jeder an, wie viele Stiche er machen wird. Punkte gibt es vor allem dann, wenn du deine Ansage **genau** triffst – ein Stich zu viel ist genauso ärgerlich wie einer zu wenig. Gespielt werden viele Runden, und die Zahl der Karten pro Spieler ändert sich von Runde zu Runde.

- **Spieler:** 3 bis 7 (am schönsten zu viert bis zu sechst).
- **Material:** ein normales Kartenspiel mit 52 Karten ohne Joker, dazu Block und Stift für die Punkteliste.

♥ Die Karten

In jeder Farbe gilt von hoch nach niedrig: **A K D B 10 9 8 7 6 5 4 3 2**. Das Ass ist die höchste Karte.

♥ Stiche und Trumpf

Ein **Stich** ist eine Runde, in der jeder Spieler eine Karte offen in die Mitte legt. Einer **spielt aus** (legt eine beliebige Karte), die anderen folgen reihum im Uhrzeigersinn.

- **Farbe bedienen:** Hast du eine Karte der ausgespielten Farbe, musst du sie spielen.
- Hast du keine, darfst du **jede beliebige** Karte legen – auch einen Trumpf.

In jeder Runde ist eine Farbe **Trumpf**. Trümpfe schlagen alle Karten der anderen Farben. Den Stich gewinnt der **höchste Trumpf** – liegt keiner drin, die **höchste Karte der ausgespielten Farbe**. Wer den Stich gewinnt, legt die Karten als Päckchen verdeckt vor sich ab (so lassen sich die Stiche leicht zählen) und spielt den nächsten Stich aus.

♥ Vorbereitung

Wie viele Karten jeder bekommt, ändert sich von Runde zu Runde. In der ersten Runde sind es am meisten:

SPIELER	KARTEN IN RUNDE 1	RUNDEN INSGESAMT
3–5	10	19
6	8	15
7	7	13

Danach gibt es jede Runde **eine Karte weniger**, bis jeder nur noch **eine Karte** hat, und dann jede Runde wieder **eine mehr** bis zur Anfangszahl. Zu siebt also 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 Karten.

1. **Erster Geber:** Jeder zieht eine Karte, die höchste gibt. Danach wechselt der Geber reihum im Uhrzeigersinn.
2. **Geben:** Der Geber mischt und teilt die Karten einzeln und verdeckt aus, beginnend links von sich.

3. **Trumpf:** Der Geber deckt die **nächste Karte** vom Stapel auf. Ihre Farbe ist in dieser Runde Trumpf. Die übrigen Karten bleiben in dieser Runde aus dem Spiel.

♥ Ansagen

Schau dir deine Karten an. Dann sagt jeder reihum an, wie viele Stiche er machen will – angefangen links vom Geber, **der Geber sagt zuletzt an**.

- Erlaubt ist jede Zahl von **0** bis zur Zahl deiner Karten. Passen gibt es nicht; „null“ („ich mache keinen Stich“) ist eine ganz normale Ansage.
- Wer die Liste führt, schreibt alle Ansagen auf. Während des Spiels darf jeder nachfragen.

Die Einschränkung für den Geber: Der Geber darf **nicht** die Zahl ansagen, bei der die Summe aller Ansagen genau der Zahl der Stiche entspricht. Die Ansagen gehen also nie auf – mindestens einer liegt daneben.

Beispiel: Zu viert mit je 5 Karten, es gibt also 5 Stiche. Anna sagt 1, Ben 2, Carla 0 – zusammen 3. Dann gibt und darf alles sagen **außer 2**, denn $3 + 2 = 5$. Sagt er 3 (Summe 6), wollen alle zusammen mehr Stiche, als es gibt. Sagt er 1 (Summe 4), bleibt ein Stich übrig, den jemand ungewollt kassieren muss.

♥ Das Spiel

Der Spieler links vom Geber spielt den ersten Stich aus, mit einer beliebigen Karte, auch mit Trumpf. Dann wird Stich für Stich gespielt, bis alle Karten weg sind. Wer einen Stich gewinnt, spielt den nächsten aus.

♥ Wertung

Nach dem letzten Stich zählt jeder seine Stiche:

- **Ansage genau getroffen:** 10 Punkte Bonus **plus 1 Punkt pro Stich**. Null angesagt und keinen Stich gemacht bringt 10, drei angesagt und drei gemacht bringt 13.
- **Daneben (mehr oder weniger):** nur **1 Punkt pro Stich**, kein Bonus.

Beispiel (Fortsetzung): *Dan hat 3 angesagt. Stiche: Anna 1, Ben 1, Carla 0, Dan 3. Anna bekommt **11** (1 gesagt, 1 gemacht), Ben **1** (2 gesagt, nur 1 gemacht), Carla **10** (0 gesagt, keinen gemacht), Dan **13** (3 gesagt, 3 gemacht).*

Die Punkte werden auf der Liste für jeden Spieler aufaddiert.

♥ Spielende

Nach der letzten Runde gewinnt, wer **die meisten Punkte** hat. Bei Gleichstand könnt ihr weitere Runden mit der höchsten Kartenzahl spielen, bis einer vorne liegt.

♥ Tipps für Einsteiger

- **Sichere Stiche zählen.** Asse und hohe Trümpfe holen fast immer einen Stich, ein König ist oft nur ein halber. Kleine Karten einer langen Nebenfarbe gewinnen kaum etwas, wenn es Trumpf gibt.
- **Null ist eine gute Ansage**, wenn du lauter kleine Karten hast – aber pass auf, dass du nicht mit deiner letzten Karte doch noch stechen musst.
- **Auf die Summe achten.** Wurde mehr angesagt, als es Stiche gibt, kämpfen alle um Stiche. Wurde weniger angesagt, bleibt einer übrig – sieh zu, dass du ihn nicht bekommst.
- **Gefährliche Karten früh loswerden.** Hast du deine Stiche beisammen, wirf hohe Karten ab, sobald du nicht bedienen musst.
- **Als Geber mitdenken.** Du kennst alle Ansagen – aber die Einschränkung kann dich zu einer unbequemen Zahl zwingen.

♥ Varianten

Alles freiwillig – vorher absprechen.

- **Ohne Einschränkung:** Der Geber darf jede Zahl ansagen, es könnten also alle richtig liegen.
- **Strenge Wertung („Blackout“):** Genau getroffen gibt **10 + Ansage**, daneben gibt es **nichts**.
- **Minuspunkte:** Genau getroffen gibt 10 + 1 pro Stich; daneben gibt es **1 Minuspunkt** pro Stich zu viel oder zu wenig.
- **Andere Reihenfolge:** nur aufwärts (1 Karte, dann 2, 3 ...), nur abwärts oder jede Runde gleich viele Karten. Werden alle 52 Karten verteilt, bleibt keine zum Aufdecken: Diese Runde wird **ohne Trumpf** gespielt.
- **Blindrunde:** In einer vereinbarten Runde (oft der mit einer Karte) sagen alle an, **bevor** sie ihre Karten ansehen. Wer blind richtig liegt, bekommt doppelte Punkte.
- **Gleichzeitig ansagen:** Alle halten eine Faust hin und zeigen auf „drei“ ihre Ansage mit den Fingern. Die Einschränkung für den Geber entfällt dann.

Wizard-Variante

Das bekannte Kartenspiel **Wizard** (von Ken Fisher) beruht auf Stiche-Raten. Es hat 60 Karten: die 52 normalen plus **4 Zauberer** und **4 Narren**. Mit normalen Kartenspielen kommt ihr nah heran:

- **Karten:** Nehmt **4 Joker** aus zwei Kartenspielen dazu. Die beiden **bunten** (oder großen) Joker sind **Zauberer**, die beiden **schwarzen** (oder kleinen) sind **Narren**. Macht 56 Karten.
- **Runden:** In Runde 1 bekommt jeder **1 Karte**, in Runde 2 zwei und so weiter, bis die 56 Karten nicht mehr reichen (zu dritt 18 Runden, zu viert 14, zu fünft 11, zu sechst 9). Zurück geht es nicht.
- **Trumpf:** Die nächste Karte aufdecken. Eine Zahlenkarte bestimmt den Trumpf. Ein **Narr** oder keine Karte mehr heißt **kein Trumpf**. Bei einem **Zauberer** sucht sich der Geber die Trumpffarbe aus.

- **Zauberer und Narren** darfst du **jederzeit** spielen, auch wenn du bedienen könntest.
- Ein **Zauberer** gewinnt den Stich immer; liegen mehrere drin, gewinnt der **erste**. Wird ein Zauberer ausgespielt, darf jeder beliebig zugeben.
- Ein **Narr** verliert immer; nur wenn lauter Narren im Stich liegen, gewinnt der erste. Wird ein Narr ausgespielt, bestimmt die **erste Zahlenkarte** die Farbe, die bedient werden muss.
- **Wertung (wie bei Wizard)**: genau getroffen **20 + 10 pro Stich**, daneben **-10 pro Stich** zu viel oder zu wenig. Die Einschränkung für den Geber ist freiwillig.

Das Original-Wizard hat **4 Zauberer und 4 Narren** und geht zu dritt über 20 Runden. Mit je zwei geht es etwas weniger wild zu, gespielt wird aber genauso.

♥ Hintergrund & Geschichte

FAMILIE: Stichspiel mit genauer Ansage (Whist-Familie)

HERKUNFT: Großbritannien und USA, um 1930

AUCH BEKANNT ALS: Oh Hell, Ansagen, Stich ansagen, Stichschätzen, Fahrstuhl, Hoch und Runter, Rauf runter, Treppchen, Null-Null; englisch auch Oh Well, Oh Pshaw, Blob, Nomination Whist, Up and Down the River; niederländisch Boerenbridge

ÄHNLICHE SPIELE: Whist, Spades, Bridge, Wizard, Skull King

Stiche-Raten gehört zur Whist-Familie, dreht das übliche Ziel aber um: Statt möglichst viele Stiche zu holen, musst du genau so viele machen, wie du vorher gesagt hast. Laut englischer Wikipedia beschrieb B. C. Westall die Regeln erstmals um 1930 unter dem Namen „Oh! Well“; Hubert Phillips druckte sie noch bis mindestens 1976 nach. Schon 1931 ist das Spiel in New Yorker Klubs belegt, und auch pagat.com nennt London und New York in den 1930er-Jahren als Ursprung.

Anfangs bekam jeder immer gleich viele Karten, und gespielt wurde bis 100 Punkte. Die heute übliche Auf-und-ab-Folge der Kartenzahl kam erst später hin-

zu. Die Namen „Oh Well“, „Oh Pshaw“ und das derbere „Oh Hell“ beschreiben alle den Moment, in dem eine sorgfältig geplante Ansage platzt. Im deutschen Sprachraum hat das Spiel ungewöhnlich viele Namen – die deutsche Wikipedia zählt Dutzende auf, von „Fahrstuhl“ bis „Wuppertaler“. Dort wird es oft mit zwei Skatblättern gespielt; hier nehmen wir wie im Englischen ein Blatt mit 52 Karten.

Am bekanntesten ist die Idee in Deutschland wohl durch **Wizard**: Der Kanadier Ken Fisher aus Toronto erfand es 1984, 1986 erschien es erstmals im Handel. Zu den 52 Karten kommen 4 Zauberer, die immer stechen, und 4 Narren, die nie stechen. Amigo brachte 1996 eine eigene deutsche Ausgabe heraus; bis 2022 wurden allein in Deutschland über 2,6 Millionen Exemplare verkauft. Auch neuere Spiele wie Skull King bauen auf demselben Prinzip auf.

QUELLEN

- Stiche-Raten – Wikipedia
- Wizard (Spiel) – Wikipedia
- Oh hell – Wikipedia (englisch)
- Oh Hell! – pagat.com (englisch)

17
♥

KURZREGELN

- **Ziel:** **genau** so viele Stiche wie angesagt.
- **Karten:** zu 3–5 je 10, zu 6 je 8, zu 7 je 7 – jede Runde eine weniger bis **1**, dann wieder hoch.
- **Trumpf:** nächste Karte aufdecken.
- **Ansagen** ab 0, links vom Geber beginnend, **Geber zuletzt** – die Summe darf **nicht aufgehen**.
- Links vom Geber spielt aus. **Farbe bedienen**, sonst beliebig. Höchster Trumpf, sonst höchste Karte der Farbe sticht.
- **Getroffen:** 10 + Stiche. **Daneben:** nur Stiche.
- Am Ende gewinnt die höchste Summe.

♥
ZI17
♥

SPICKZETTEL

ERGEBNIS	PUNKTE
Ansage getroffen	10 + 1 pro Stich
Null gesagt, kein Stich	10
Daneben	1 pro Stich
Variante: Blackout	getroffen 10 + Ansage, sonst 0
Wizard: getroffen	20 + 10 pro Stich
Wizard: daneben	–10 pro Stich Abweichung

- **Geber:** Summe der Ansagen darf nicht gleich der Stichzahl sein.
- **Wizard-Variante:** bunte Joker = **Zauberer** (der erste gewinnt den Stich), schwarze = **Narren** (verlieren immer); beide jederzeit spielbar.

♥
ZI

Orbit

Gemeinsam gewinnen oder gemeinsam scheitern – jeder hat knifflige Aufträge, und keiner darf ein Wort über seine Karten verlieren.

SPIELER	DAUER	ALTER	ANSPRUCH
3–5	30 Min.	ab 10	mittel

KARTEN Zwei Blätter: A–9 jeder Farbe und die vier Könige zum Spielen, das ganze zweite Blatt (ohne Joker) für Aufträge

♠ Überblick

Orbit ist ein **kooperatives** Kartenspiel: Alle Spieler bilden ein Team und gewinnen oder verlieren gemeinsam. Es ist ein **Stichspiel** – jeder legt eine Karte, die höchste gewinnt alle, und diese Karten zusammen heißen **Stich**. Zu Beginn jeder Runde übernimmt das Team ein paar **Aufträge**, etwa „Ich mache genau zwei Stiche“ oder „Ich hole die 9♥“. Jeder Auftrag gehört einem Spieler, und **alle Aufträge müssen erfüllt werden**. Der Haken: Ihr dürft **nicht über eure Karten reden**. Abgesehen von einem kleinen Signal pro Runde müsst ihr aus den gespielten Karten lesen, was eure Mitspieler vorhaben.

Gespielt wird eine Reihe von **Missionen**. Je höher die Missionsnummer, desto schwierigere Aufträge müsst ihr übernehmen. Eine gescheiterte Mission spielt ihr einfach noch einmal.

- **Spieler:** 3 bis 5, am schönsten zu viert.
- **Du brauchst:** zwei 52er-Blätter (am besten mit unterschiedlichen Rückseiten), eine Münze oder einen kleinen Spielstein pro Spieler sowie Stift und Zettel fürs Logbuch.

Orbit ist ein eigenes Spiel für diese Seite, inspiriert vom kooperativen Kartenspiel *Die Crew – Mission Tiefsee*. Regeln und Aufträge sind eigenständig.

♠ Die Karten

Spielkarten (Blatt 1). Nimm von jeder Farbe **Ass bis 9** – also A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 – und dazu die **vier Könige: 40 Karten**. Zehner, Buben, Damen und Joker dieses Blatts kommen zurück in die Schachtel.

- In jeder Farbe **zählt das Ass als 1** und ist die **niedrigste** Karte, die **9 ist die höchste**.
- Die vier **Könige sind Trümpfe**. Ein Trumpf sticht jede normale Karte. Ihre Reihenfolge: **K♣ (1) < K♦ (2) < K♥ (3) < K♠ (4)**. Die Könige gehören zu keiner Farbe – der K♥ ist also *kein* Herz.

Auftragskarten (Blatt 2). Das ganze zweite Blatt ohne Joker – **52 Karten** – ist der Auftragsstapel. Der **Wert** einer Auftragskarte sagt, welcher Auftrag es ist, die **Farbe** sagt, um welche Farbe es geht (nur bei Aufträgen mit „dieser Farbe“). Alle Aufträge stehen in der Auftragsstabelle.

♠ Die Auftragsstabelle

Jeder Auftrag hat eine **Schwierigkeit** (1 = leicht, 3 = schwer). „Ich“ ist der Spieler, dem der Auftrag gehört. „Karten“ sind die Spielkarten in deinen Stichen; Könige gehören zu keiner Farbe.

AUFTRAGSKARTE	AUFTRAG: ICH HOLE ...	SCHWIERIGKEIT
A	genau 1 Stich	2
2	genau 2 Stiche	3
3	mindestens 3 Karten dieser Farbe	3
4	mindestens eine Karte aller 4 Farben	2
5	den Stich mit der 1 (Ass) dieser Farbe	2
6	keine Karte dieser Farbe	2
7	gar keinen Stich	2
8	keinen König	2
9	den Stich mit der 9 dieser Farbe	1
10	mehr Stiche als mein linker Nachbar	2
B	den ersten Stich	1
D	den letzten Stich	3
K	einen Stich mit einer 1 – ein Ass gewinnt ihn	3

Beispiel: Die Auftragskarte 6♥ heißt „Ich hole kein Herz“. Die Auftragskarte 9♣ heißt „Ich hole den Stich, in dem die 9♣ liegt“. Die Auftragskarte 7♠ heißt „Ich mache gar keinen Stich“ – bei der 7 ist die Farbe egal.

♠ Vorbereitung

- Mischen und austeilen:** Alle 40 Spielkarten werden einzeln und verdeckt verteilt: - **4 Spieler:** je 10 Karten. - **5 Spieler:** je 8 Karten. - **3 Spieler:** je 13 Karten. Die letzte Karte kommt **offen** in die Mitte und ist in dieser Runde aus dem Spiel.
- Jeder nimmt seine Karten auf und sortiert sie. Zeig sie niemandem.
- Wer den **K♠** hat, ist in dieser Runde **Kommandant** und sagt das an. (Zu dritt: Liegt der K♠ offen in der Mitte, ist Kommandant, wer den K♥ hat.)

4. Die Missionsnummer bestimmt das **Ziel**: die Summe der Schwierigkeiten, die ihr übernehmen müsst (siehe „Missionen“ unten).

♠ **Aufträge verteilen**

1. Der Kommandant mischt den Auftragsstapel und deckt **6 Auftragskarten** offen in der Mitte auf.
2. Beginnend beim Kommandanten nimmt reihum im Uhrzeigersinn jeder **eine** der offenen Auftragskarten und legt sie vor sich hin. Zählt dabei die Schwierigkeiten zusammen.
3. Eine Karte darf nur genommen werden, wenn die Summe dadurch **nicht über das Ziel** steigt. Passt keine offene Karte, deckt ihr weitere auf, bis eine passt.
4. Sobald die Summe **genau das Ziel** erreicht, ist Schluss. Die übrigen Auftragskarten kommen zur Seite.

Manche haben also mehrere Aufträge, andere keinen. Wählt nach euren eigenen Karten – aber schweigend. Niemand darf sagen „Den schaffe ich“ oder „Bitte nicht zu mir“. Zu dritt darf niemand einen Auftrag nehmen, der die offene Karte in der Mitte nennt; er kommt zur Seite.

Beispiel: Mission 7, das Ziel ist also 4. Anna ist Kommandantin und deckt 9♣, 2♥, 7♠, D♦, B♥ und 3♠ auf. Anna hat den K♠ und viele hohe Karten, also nimmt sie die 2♥ („genau 2 Stiche“, Schwierigkeit 3): Summe 3. Jetzt passt nur noch eine Karte mit Schwierigkeit 1. Ben hat den K♥ und kein Kreuz, also nimmt er die 9♣ („den Stich mit der 9♣“): Summe 4 – fertig. Clara und Dennis haben diesmal keinen Auftrag.

♠ Ein Stich

Der Kommandant **spielt** zum ersten Stich **aus**, legt also die erste Karte. Dann legt reihum im Uhrzeigersinn jeder eine Karte offen dazu:

- **Farbe bedienen:** Hast du eine Karte der ausgespielten Farbe, **musst** du eine davon legen. Wurde ein König ausgespielt, musst du einen König legen, wenn du einen hast.
- **Kannst du nicht bedienen**, darfst du **jede** Karte legen – einen König (also stechen) oder eine Karte einer anderen Farbe.

Wer gewinnt den Stich? Liegt ein König im Stich, gewinnt der **höchste König**. Sonst gewinnt die **höchste Karte der ausgespielten Farbe**. Karten anderer Farben gewinnen nie, egal wie hoch sie sind.

Wer den Stich gewinnt, legt ihn offen vor sich ab (leicht überlappend, sodass alle die Stiche zählen und die Karten darin sehen können) und spielt zum nächsten Stich aus.

Beispiel: Ben hat den Auftrag 9♣. Dennis spielt die 9♣ aus. Anna bedient mit der 2♣, Ben hat kein Kreuz und sticht mit dem K♥, Clara bedient mit der 5♣. Der K♥ ist der einzige König, also gewinnt Ben den Stich – und damit die 9♣. Sein Auftrag ist erfüllt.

♠ Ende der Mission

Spielt, bis alle Karten gespielt sind. Dann prüft ihr die Aufträge: Ist **jeder Auftrag erfüllt**, ist die Mission **geglückt**. Ist auch nur einer nicht erfüllt, ist sie **gescheitert**.

Oft merkt ihr schon vorher, dass ein Auftrag nicht mehr zu schaffen ist – etwa wenn der Spieler mit „gar keinen Stich“ einen Stich macht oder ein anderer die Karte holt, die jemand gebraucht hätte. Dann ist die Mission gescheitert, und ihr könnt sofort aufhören.

Manche Aufträge sind von Anfang an **unmöglich**: Wer den K♠ hat, gewinnt den Stich, in dem er ihn spielt, auf jeden Fall – er kann also weder „gar keinen Stich“

noch „keinen König“ erfüllen. Nimm so einen Auftrag nicht, und auch keine zwei Aufträge, die sich widersprechen.

♠ **Reden und Signale**

Während einer Mission darfst du **nichts** über deine Karten verraten: keine Andeutungen, kein „hmm“, keine Grimassen. Über die Regeln, wer dran ist und die Missionsnummer dürft ihr reden. Zwischen den Missionen dürft ihr quatschen, so viel ihr wollt.

Die einzige Möglichkeit, dem Team etwas mitzuteilen, ist ein **Signal**. Jeder darf **pro Mission ein Signal** geben:

1. Signalisieren darfst du nur **zwischen zwei Stichen** oder vor dem ersten Stich – nie mitten in einem Stich.
2. Nimm eine Karte von der Hand (**keinen König**) und leg sie **offen** vor dich.
3. Leg deine Münze darauf und zeig damit, was sie ist: - Münze am **oberen Rand**: meine **höchste** Karte dieser Farbe, - Münze in der **Mitte**: meine **einzige** Karte dieser Farbe, - Münze am **unteren Rand**: meine **niedrigste** Karte dieser Farbe.
4. Die Aussage muss in diesem Moment **stimmen**. Trifft nichts davon zu (etwa bei der mittleren von drei Karten), kannst du diese Karte nicht signalisieren.

Die Karte gehört weiter zu deiner Hand. Sie bleibt offen liegen, bis du sie spielst – ganz normal, wann du willst und unter Beachtung des Farbzwangs. Danach drehst du deine Münze um: Dein Signal ist verbraucht.

Beispiel: Clara hat 2 ♥ und 8 ♥. Sie legt die 8 ♥ offen hin, Münze am oberen Rand: „Die 8 ♥ ist mein höchstes Herz.“ Jetzt wissen alle, dass Clara die 9 ♥ nicht hat und ihre übrigen Herzen niedriger sind. Später legt Dennis seine 4 ♣ offen hin, Münze in der Mitte: sein einziges Kreuz. Sobald er sie gespielt hat, wissen alle, dass er Kreuz nicht mehr bedienen kann und mit einem König stechen darf.

♠ Eine gescheiterte Mission

Beispiel: Clara hat den Auftrag „genau 1 Stich“ und schon einen Stich gemacht. Dennis spielt die 4 ♠ aus. Anna legt die 6 ♠, Ben die 2 ♠. Claras einziges Pik ist die 9 ♠ – sie muss damit bedienen und macht ihren zweiten Stich. Die Mission ist gescheitert. Hätte Clara vorher „9 ♠ – mein einziges Pik“ signalisiert, hätte Dennis Pik erst ausgespielt, nachdem sie die 9 ♠ losgeworden ist – oder gleich einen König.

♠ Missionen

Spielt die Missionen der Reihe nach, beginnend mit Mission 1. Jedes Austeilen ist ein **Versuch**. Gelingt die Mission, schreibt ihr die Zahl der Versuche auf und macht mit der nächsten weiter. Scheitert sie, sammelt ihr alle Karten ein, mischt neu und versucht dieselbe Mission noch einmal – mit neuen Karten, vielleicht neuem Kommandanten und neuen Aufträgen.

Das **Ziel** ist die halbe Missionsnummer, abgerundet, plus 1:

MISSION	ZIEL
1	1
2–3	2
4–5	3
6–7	4
8–9	5
10–11	6
12–13	7
14–15	8
16–17	9
18–19	10
20	11

- **Funkstille:** Die Missionen **5, 10, 15 und 20** werden ganz ohne Signale gespielt.
- **Zu fünf:** Mit nur 8 Stichen pro Runde senkt ihr das Ziel um 1 (aber nicht unter 1).
- Nach Mission 20 könnt ihr mit derselben Formel weiterspielen, so lange ihr wollt.

♠ Das Logbuch

Führt einen Zettel mit einer Zeile pro Mission: Missionsnummer, Datum und die **Zahl der Versuche**. Nach Mission 20 zählt ihr alle Versuche zusammen – das ist das Ergebnis eures Teams. Beim nächsten Mal versucht ihr, es zu unterbieten.

♠ Tipps für Einsteiger

- **Hoch ausspielen zum Holen, niedrig zum Abgeben.** Willst du eine bestimmte Karte gewinnen, spiel die höchste Karte dieser Farbe aus. Soll ein Mitspieler den Stich bekommen, spiel niedrig aus.

- **Schau auf die offenen Stiche.** Alle gewonnenen Stiche liegen sichtbar da – zähl mit, welche hohen Karten und Könige schon weg sind und wer wie viele Stiche hat.
- **Nimm Aufträge, die dein Blatt steuern kann.** „Den ersten Stich“ ist mit dem K ♠ leicht, „gar keinen Stich“ mit vielen kleinen Karten und ohne König, „die 9 einer Farbe“, wenn du sie selbst hast.
- **Setz dein Signal früh ein** – vor allem, um eine gefährliche einzige Karte oder eine höchste Karte zu zeigen.
- **Spar dir die Könige.** Stich nur, wenn im Stich etwas liegt, das du brauchst – ein unbedachter König macht einem Mitspieler schnell den Auftrag kaputt.

♠ Varianten

Alles optional – sprecht es vorher ab.

- **Mayday:** Einmal pro Mission, vor dem ersten Stich, darf jeder „Mayday?“ fragen. Sind alle einverstanden, gibt jeder eine Karte verdeckt nach links weiter. Der Versuch zählt im Logbuch doppelt.
- **Mehr Auswahl:** 8 statt 6 Auftragskarten aufdecken.
- **Profi-Modus:** In keiner Mission sind Signale erlaubt.

♠ Hintergrund & Geschichte

FAMILIE: Kooperatives Stichspiel (mit Aufträgen und eingeschränkter Kommunikation)

HERKUNFT: Eigene Entwicklung für diese Seite (2026), inspiriert von *Die Crew – Mission Tiefsee* (Thomas Sing, Kosmos 2021)

AUCH BEKANNT ALS: –

ÄHNLICHE SPIELE: Die Crew, Die Crew – Mission Tiefsee, Hanabi, Whist, Bridge

Orbit ist weder ein traditionelles noch ein veröffentlichtes Spiel: Es ist für diese Seite als kooperatives Stichspiel für zwei normale Kartenblätter entstanden. Die Idee – ein Team erfüllt über seine Stiche gemeinsam Aufträge und darf dabei kaum reden – stammt aus Thomas Sings *Die Crew*. Regeln, Auftrags-tabelle und Missionen hier sind eigenständig; wer Orbit mag, sollte sich die Originale unbedingt ansehen.

Die Crew (englisch *The Crew: The Quest for Planet Nine*) erschien 2019 bei Kosmos für 2 bis 5 Personen. Das Team spielt 50 Missionen aus einem Logbuch, Raketen dienen als Trumpf, und verständigen darf man sich nur, indem man pro Runde eine Handkarte zeigt und mit einem Funkplättchen anzeigt, ob sie die höchste, niedrigste oder einzige ihrer Farbe ist. Das Spiel wurde **Kennerspiel des Jahres 2020** und gewann den Deutschen Spielepreis. Der eigenständige Nachfolger *Die Crew – Mission Tiefsee* (Kosmos 2021) ersetzt die festen Kartenaufträge durch 96 Auftragskarten mit Schwierigkeitswerten und bietet 32 Missionen; bei den Golden Geek Awards 2021 wurde er als bestes mittelschweres und als bestes kooperatives Spiel ausgezeichnet. Genau diese Idee greift Orbit auf: Aufträge mit Schwierigkeitswert, die zusammen ein Missionsziel ergeben.

Zusammenarbeit mit eingeschränkter Kommunikation gab es schon vorher. In Antoine Bauzas *Hanabi* (2010, deutsch 2012 bei Abacusspiele, Spiel des Jahres 2013) baut man gemeinsam ein Feuerwerk, darf sich aber nur begrenzt Hinweise geben. Und Partner in Stichspielen „reden“ seit jeher über ihre Karten: Beim Whist dienten Konventionen, welche Karte man ausspielt, dazu, dem Partner das eigene Blatt zu verraten, beim Bridge geben Markierungssignale allein durch die Wahl der gespielten Karte Auskunft.

QUELLEN

- Die Crew – Wikipedia
- Hanabi (Spiel) – Wikipedia
- The Crew (card game) – Wikipedia (englisch)
- Ark Nova, The Crew, and Cascadia win Golden Geeks – The Opinionated Gamers (englisch)
- Whist – Wikipedia (englisch)
- Signal (bridge) – Wikipedia (englisch)

18



KURZREGELN

- **Gemeinsames Ziel:** jeder erfüllt alle seine **Aufträge**.
- **Spielkarten:** A–9 jeder Farbe (A = 1) + 4 **Könige** (Trumpf). Zu viert je 10, zu fünf 8, zu dritt 13 (1 Karte offen raus).
- **K♠ = Kommandant:** deckt 6 Aufträge (Blatt 2) auf. Reihum nimmt jeder einen, bis die Schwierigkeiten das **Ziel** ergeben: Mission ÷ 2 + 1.
- Kommandant spielt aus. **Farbzwang**. Höchster König, sonst höchste Karte der Farbe sticht.
- **Kein Wort über Karten**, nur ein **Signal** pro Kopf.
- Ein Auftrag verfehlt → neuer Versuch.

♥
8I

18



SPICKZETTEL

KARTE	ICH HOLE ...	WERT
A · 2	genau 1 · 2 Stiche	2 · 3
3 · 4	3+ Karten dieser Farbe · alle 4 Farben	3 · 2
5 · 9	die 1 · die 9 dieser Farbe	2 · 1
6 · 7	keine Karte dieser Farbe · keinen Stich	2 · 2
8 · 10	keinen König · mehr Stiche als links	2 · 2
B · D · K	ersten · letzten Stich · Stich mit einer 1	1 · 3 · 3

- **Trumpf:** K♣ < K♦ < K♥ < K♠; Könige sind keine Farbe.
- **Signal** (zwischen Stichen, kein König): Karte offen, Münze **oben** höchste · **Mitte** einzige · **unten** niedrigste der Farbe.
- **Funkstille** (keine Signale): Missionen 5, 10, 15, 20. Zu fünf: Ziel –1.

♥
8I