



Kartenspiele

Ein Deck voller Regeln

1 ♥ Mau-Mau

2 ♠ Cabo

3 ♦ Gin Rommé

4 ♣ Golf

5 ♦ Casino

6 ♠ Bézique

7 ♣ Schnapsen

8 ♠ Präsident

9 ♦ Bura

10 ♥ Schafkopf

11 ♦ Doppelkopf

12 ♣ Skat

13 ♥ Rommé

14 ♠ Bridge

15 ♣ Cribbage

16 ♦ Big Two

17 ♥ Stiche-Raten

18 ♠ Orbit



Kartenspielregeln
howto.cards/de

EIN DECK VOLLER REGELN

Kartenspiele

Jede Karte hat vorne die Kurzregeln und hinten einen Spickzettel. Der QR-Code führt zu den vollständigen Regeln.

FARBEN

♣ Kreuz · ♠ Pik · ♥ Herz · ♦ Karo

WERTE (HOCH → NIEDRIG)

A K D B 10 9 8 7 6 5 4 3 2





SPIEL 1 VON 18

Mau-Mau

2–5 SPIELER · 15 MIN. · AB 6

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

- **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.



Alle Regeln & Varianten:
howto.cards/de/mau-mau





SPICKZETTEL

Mau-Mau

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

2–4 SPIELER · 30 MIN. · AB 8

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

- **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.



Alle Regeln & Varianten:
howto.cards/de/cabo



Cabo

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



3



SPIEL 3 VON 18

Gin Rommé

2 SPIELER · 45 MIN. · AB 10

52 Karten, ohne Joker

- **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.



Alle Regeln & Varianten:
howto.cards/de/gin-rummy





Gin Rommé

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

2–8 SPIELER · 30 MIN. · AB 8

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

- **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 hinglegen, 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.



Alle Regeln & Varianten:
howto.cards/de/golf

Golf

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

2–4 SPIELER · 30 MIN. · AB 8

52 Karten, ohne Joker

- **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.



Alle Regeln & Varianten:
howto.cards/de/casino

Casino

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.

Béziq

2 SPIELER · 60 MIN. · AB 10

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

- **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**.



Alle Regeln & Varianten:
howto.cards/de/beziq

Béziqne

MELDUNGEN

MELDUNG	PUNKTE
Ehe K+D / in Trumpf	20 / 40
Béziqne D ♠ + B ♦	40
Doppel-Béziqne	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.

Schnapsen

2 SPIELER · 20 MIN. · AB 10

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

- **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**.



Alle Regeln & Varianten:
howto.cards/de/schnapsen





Schnapsen

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.

Präsident

4–7 SPIELER · 30 MIN. · AB 8

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

- **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.



Alle Regeln & Varianten:
howto.cards/de/president

Präsident

TITEL UND KARTENTAUSSCH

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

Bura

2–4 SPIELER · 20 MIN. · AB 10

36 Karten: A–6 (ohne 2–5 und Joker)

- **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**.



Alle Regeln & Varianten:
howto.cards/de/bura

Bura

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 Fehlfa- rbe)	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.

10



SPIEL 10 VON 18

Schafkopf

4 SPIELER · 60 MIN. · AB 12

32 Karten: 7 bis A jeder Farbe

- **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.



Alle Regeln & Varianten:
howto.cards/de/schafkopf





Schafkopf

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.





Doppelkopf

4 SPIELER · 90 MIN. · AB 12

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

- **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.



Alle Regeln & Varianten:
howto.cards/de/doppelkopf





Doppelkopf

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 · Kar- chen	je +1
Solo: ×3 für Solisten, keine Sonder- punkte	

- **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 · kei-
ne 90: 10 · 60: 9 · 30: 8 · schwarz 7. Erwiderung:
eine Karte später.





Skat

3 SPIELER · 60 MIN. · AB 12

32 Karten: 7 bis A jeder Farbe

- **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.



Alle Regeln & Varianten:
howto.cards/de/skat



Skat

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: $(2 + 1) \times 12 = 36$.





Rommé

2–6 SPIELER · 60 MIN. · AB 8

2 × 52 Karten + 4 Joker

- **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): $\times 2$.



Alle Regeln & Varianten:
howto.cards/de/romme





Rommé

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.





Bridge

4 SPIELER · 30 MIN. · AB 12

52 Karten, ohne Joker

- **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.



Alle Regeln & Varianten:
howto.cards/de/bridge





Bridge

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 $\times 2$, 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

2 SPIELER · 30 MIN. · AB 10

52 Karten, ohne Joker

- **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.



Alle Regeln & Varianten:
howto.cards/de/cribbage



Cribbage

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





Big Two

4 SPIELER · 30 MIN. · AB 10

52 Karten, ohne Joker

- **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.



Alle Regeln & Varianten:
howto.cards/de/big-two





Big Two

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.





Stiche-Raten

3–7 SPIELER · 60 MIN. · AB 10

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

- **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.



Alle Regeln & Varianten:
howto.cards/de/oh-hell





Stiche-Raten

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.





Orbit

3–5 SPIELER · 30 MIN. · AB 10

Zwei Blätter: A–9 jeder Farbe und die vier Könige zum Spielen, das ganze zweite Blatt (ohne Joker) für Aufträge

- **Gemeinsames Ziel:** jeder erfüllt alle seine **Aufträge**.
- **Spielkarten:** A–9 jeder Farbe (A = 1) + 4 **Könige** (Trumpf). Zu viert je 10, zu fünft 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: $\text{Mission} \div 2 + 1$.
- 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.



Alle Regeln & Varianten:
howto.cards/de/orbit





Orbit

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:** $K\clubsuit < K\diamonds < K\heartsuit < K\spadesuit$; 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 fünft: Ziel -1.

