

Karten- und Würfelspiele

Rommé

Canasta

Skat

Doppelkopf

Hohe Hausnummer

Höchste Augenzahl

Yatzy und weitere Würfelspiele

Rommé

Für Rommé (engl.: Rummy) gibt es auf der Welt unzählige Varianten, aber nirgendwo gibt es feste Regeln für dieses Spiel, im Gegensatz etwa zu Canasta. Im Folgenden werden deshalb zunächst die Grundregeln für Rommé beschrieben, nach denen in Deutschland am häufigsten gespielt wird. Danach werden die wichtigsten Varianten vorgestellt.

Man spielt mindestens zu dritt, höchstens zu sechst. Varianten für zwei und mehr als sechs Spieler werden im Anschluss genannt.

Man braucht ein Romméspiel mit 2 x 52 Karten und sechs Jokern, insgesamt also 110 Karten. Oft wird auch mit nur vier Jokern gespielt. Der Geber verteilt reihum im Uhrzeigersinn an jeden Spieler einzeln Karten, bis jeder 13 Karten hat. Die Restkarten kommen gestapelt als Abhebestoß auf den Tisch, Rückseite nach oben. Die oberste Karte davon wird umgedreht und offen neben die Abhebekarten gelegt, als erste Karte des später zu bildenden Abwurfstoßes.

Ziel des Spiels ist es, seine Karten möglichst bald in bestimmte Kombinationen auf den Tisch zu legen. Eine Kombination muss aus mindestens drei Karten bestehen, und zwar entweder

a) Karten von gleicher Farbfamilie in lückenloser Reihenfolge (Sequenz), oder

b) gleichwertigen Karten von verschiedener Farbe (Satz).

Die Reihenfolge innerhalb der Farben ist dabei: As - Zwei - Drei - Vier und so weiter bis Zehn - Bube - Dame - König - As.

Das As kann also sowohl vor der Zwei (als niederste Karte) als auch hinter dem König (als höchste Karte) rangieren.

Eine **Sequenz** ist also zum Beispiel die Folge Zehn - Bube - Dame in Herz oder Drei - Vier - Fünf in Kreuz. Gewöhnlich darf die Folge König - As - Zwei nicht ausgelegt werden. Dies muss vor Spielbeginn vereinbart werden.

Ein **Satz** sind zum Beispiel drei Könige oder vier Fünfen in verschiedenen Farben. Eine Farbe darf in einem Satz nicht zweimal vorhanden sein. Es gibt nur Dreier- und Vierersätze.

Man kann allerdings vereinbaren, dass auch "gemischte" Sätze erlaubt sind, in denen dann Doppelkarten vertreten sein können, also zum Beispiel beide Herz-Damen oder beide Kreuz-Achten.

Der Spielablauf: Nach dem Geben nimmt der Spieler links vom Geber eine Karte vom Abhebestoß und legt dafür eine Karte offen auf den Abwurfstoß daneben. Kann er die bereits offenliegende Karte brauchen, so darf er diese nehmen, bekommt dann aber keine vom Abhebestoß. Nach ihm macht es der nächste Spieler genauso und dann reihum einer nach dem anderen. Jeder Spieler darf dabei entweder die zuvor abgeworfene Karte seines Vordermannes nehmen, wenn sie ihm passt oder statt dessen eine verdeckte Karte vom Abhebestapel. Und er muss in jedem Falle wieder eine Karte abwerfen. Gelegentlich wird erschwerend vereinbart, dass man die abgelegte Karte des Vordermannes nur aufnehmen darf, wenn man sie sofort zu einer Meldung auslegen kann.

Meldungen: Hat ein Spieler eine Sequenz oder einen Satz auf der Hand, dessen Karten zusammen wenigstens **40 Augen** zählen, so darf er sie als Erstmeldung offen auf den Tisch legen. Die Karten haben dabei folgende Werte:

Das As zählt 1 oder 11, je nachdem, ob es vor der Zwei oder hinter dem König liegt. Ist die Sequenz um die Ecke erlaubt, also Zwei - As - König, so zählt As 11.

Die weiteren Kartenwerte: Alle Bilder (König, Dame, Bube) und die Zehn zählen

10 Augen; bei allen übrigen Karten sind die Augenwerte aufgedruckt.

Die Schallmauer von 40 Augen gilt nur für die Erstmeldung. Wer sie hinter sich hat, darf auch Sätze und Sequenzen von geringerem Wert auslegen oder sogar passende einzelne Karten an vorhandene Meldungen anlegen, nicht nur bei sich, sondern auch bei seinen Gegnern. Aber natürlich nur, wenn er an der Reihe ist, niemals zwischendurch.

Die Joker sind die wertvollsten Karten im Spiel, sie können für jede beliebige Karte abgelegt werden und zählen stets so viel wie die Karte, die sie ersetzen. Bekommt im Laufe des Spiels jemand eine Karte auf die Hand, für die bereits ein Joker ausgelegt ist, so kann er diesen Joker rauben und dafür die richtige Karte hinlegen. Um Missverständnissen vorzubeugen, muss man in Zweifelsfällen schon beim Auslegen erklären, welche Karte der Joker ersetzt.

Oft wird vereinbart, dass man Joker nicht rauben darf oder nur, wenn man seine Erstmeldung hinter sich hat.

Sieger ist, wer als erster sämtliche Karten losgeworden ist. Er muss als letzte Karte noch eine auf den Abwurfstoß legen und Rommé rufen. Alle anderen Spieler zählen nun die Augen der Karten, die sie noch auf der Hand haben; sie werden Ihnen als Minuspunkte angeschrieben. Dabei zählen: Joker = 20, As = 11, alle übrigen Karten soviel wie beim Auslegen.

Handrommé: Gelingt es einem Spieler, auf einen Schlag seine sämtlichen Karten als Erstmeldung auf den Tisch zu legen, so werden die Punkte der übrigen Spieler doppelt gezählt. Bei Handrommé darf die ausgelegte Augenzahl ausnahmsweise auch weniger als 40 betragen. Man kann außer Sätzen und Sequenzen dabei auch an andere Meldungen anlegen. Aber: Eine Karte muss auch hier als letzte auf den Abwurfstoß gelegt werden. Gelegentlich wird freilich auch vereinbart, dass man sämtliche Karten ablegen darf, ohne eine Letzte abzuwerfen.

Rommé-Varianten

Rommé mit Klopfen: Es wird vor allem in Familien mit Kindern gern gespielt. Dabei darf jemand, der nicht an der Reihe ist, auf den Tisch klopfen, wenn eine Karte abgelegt wird, die ihm passt. Alle anderen Spieler werden dann übersprungen, und der Klopfen darf die soeben abgelegte Karte nehmen, muss aber zusätzlich zwei verdeckte Karten vom Abhebestoß ziehen; abwerfen darf er nur eine Karte. Oft wird erschwerend vereinbart, dass nur geklopft werden darf, wenn die abgelegte Karte zu einer sofortigen Meldung ausgelegt werden kann. Sonst wird das Spiel nämlich eine einzige Klopferei.

Rommé ohne Auslegen: Man legt seine Meldungen nicht nach und nach ab, sondern sammelt sie auf der Hand. Sobald die Karten, die man nicht in Meldungen unterbringen kann, zusammen weniger als 10 Augen zählen, darf man die Karten hinlegen. Jeder Spieler notiert dann die Augen aller Karten, die er in seiner Hand nicht in Meldungen unterbringen kann. Dabei gelten die selben Bedingungen wie beim normalen Rommé: Nur Sätze und Sequenzen von mindestens drei Karten gelten als Meldung.

Wiener Rummy: Es wird im Großen und Ganzen gespielt wie Rommé ohne Auslegen; jeder kann also seine Karte hinlegen, wenn er an der Reihe ist, eine Karte gezogen und eine abgelegt hat. Es gelten aber folgende Abweichungen:

Jeder Spieler erhält nur zehn Karten. Er darf seine Karten nur hinlegen, wenn er alle zehn in Meldungen unterbringen kann. Hat er noch eine oder mehrere Karten auf der Hand, die nicht in Meldungen passen und die zusammen weniger als fünf Augen zählen, so kann er klopfen: Er pocht auf den Tisch, legt seine Karten offen hin, aber alle anderen Spieler dürfen noch einmal je eine Karte vom Abhebestoß ziehen und eine ablegen. Danach erst ist das Spiel beendet. Abgerechnet wird wie bei Rommé ohne Auslegen, falls nicht um Geld gespielt wird: Dann erhält jeder, der ausmacht, einen vorher vereinbarten Geldbetrag von jedem Mitspieler. Sobald ein Spieler 101 Augen erreicht, scheidet er aus. Es wird so lange gespielt, bis nur noch einer übrig bleibt, der weniger als 101 Augen hat. Er kassiert den von jedem Spieler bei Spielbeginn gezahlten Einsatz.

Räuber-Rommé: Bei dieser Form von Rommé dürfen abgeworfene Karten des Vordermannes nur aufgenommen werden, wenn man sie sofort auslegen kann. Zur Erstmeldung dürfen Karten nicht nur in eigenen Sätzen und Sequenzen, sondern auch an fremde Meldungen angelegt werden, um auf 40 Punkte zu kommen. Man darf ferner nach der Erstmeldung auch Einzelkarten aus fremden Meldungen oder komplette fremde Meldungen rauben, wenn man sie sofort wieder mit eigenen Karten zu einer neuen Meldung auslegen kann. Nimmt man Einzelkarten, so muss die liegenbleibende Restmeldung mindestens noch aus drei Karten bestehen. Einen Vierersatz kann man beispielsweise rauben und mit zwei gleichrangigen Karten aus der Hand zu zwei neuen Dreier- Sätzen verbinden. Geraubte Karten dürfen nicht zum Abwerfen verwendet werden. Handrommé ist möglich.

Canasta

Canasta (span. Korb) ist ein populäres Anlegespiel. Es entstand 1948/1949 in Südamerika und hat über die USA in kurzer Zeit auch die europäischen Kartenspielherzen erobert.

Man spielt meistens zu dritt oder zu viert; es geht auch zu zweit, zu fünft oder zu sechst. Beim Spiel zu viert oder zu sechst bilden die Spieler zwei oder drei Mannschaften. Von dem Spiel gibt es unzählige Varianten. Es wird in fast jedem Land anders gespielt. Einheitliche Regeln hat der New York Regency-Club aufgestellt. Im folgenden sind diese Regeln mit den in Deutschland üblichen Regeln für das Dreier- und Viererspiel kombiniert.

Man braucht ein Spiel mit 2 x 52 Karten und vier Jokern, insgesamt also 108 Karten. Das gesamte Spiel wird gut gemischt; jeder der vier Spieler erhält 11 Karten, beim Spiel zu dritt 13 Karten. Die Restkarten werden gestapelt in die Tischmitte gelegt, Rückseite nach oben. Sie bilden den Stock, den Abhebestoß. Die oberste Karte wird offen danebengelegt als Beginn des "Posso", des Ablegestoßes.

Ziel des Spiels: Der Spieler oder die Mannschaft versucht, mit den Handkarten und den im Laufe des Spieles vom Abhebe- oder Ablegestoßes genommenen Karten möglichst viele Canastas zu bilden, das sind Kombinationen von sieben gleichwertigen Karten, und darüber hinaus möglichst viele Sätze von mindestens drei gleichen Karten aufzulegen.

Um den Spielablauf richtig zu verstehen, muss man die besondere Rolle der einzelnen Karten kennen.

Die rote Drei: Sie wird nicht in Kombinationen, sondern einzeln ausgelegt, und zwar sofort, wenn man sie auf die Hand bekommt. Wer also beim Geben eine rote Drei (Herz oder Karo) bekam, legt sie offen neben sich und erhält dafür Ersatz vom Abhebestoß. Nimmt jemand während des Spiels eine rote Drei auf, legt er sie ebenfalls sofort offen aus und nimmt eine weitere Karte vom Stock. Jede rote Drei wird mit 100 Punkten bewertet; wer alle vier zusammen hat, bekommt 800 Punkte; wer eine rote Drei aber noch auf der Hand hat, wenn ein anderer Spieler Aus macht, bekommt 500 Minuspunkte. Hat jemand am Ende einer Runde noch keinen Canasta gemeldet, so werden ihm für jede Drei 100 Punkte, für alle 4 Dreier 800 Punkte abgezogen.

Die schwarze Drei: Sie wird als Stopp- oder Sperrkarte verwendet. Legt man sie auf den Ablegestoß, den Posso, so darf der folgende Spieler keine Karte von diesem Stoß nehmen, sondern muss sich mit einer verdeckten Karte vom Ablegestoß bedienen. Man macht das vor allem dann, wenn im Ablegestoß viele Karten liegen, die dem Nachbarn gut passen oder ihm sogar zum Aus verhelfen könnten.

Die wilden Karten: Die vier Joker und alle acht Zweier sind wilde Karten, das heißt, sie können an Stelle jeder beliebigen anderen Karte in den Meldungen verwendet werden, nur eben nicht als rote Drei. Man kann mit ihnen ähnlich wie mit den schwarzen Dreien den Abwurfstoß vorübergehend einfrieren.

Der Spielablauf: Nach dem Geben und dem Ersetzen eventuell vorhandener roter Dreien beginnt Vorhand, der Spieler links vom Geber; er zieht vom Abhebestoß die oberste Karte und legt dafür eine unpassende Karte auf den Posso. Das geht reihum so weiter. Hat ein Spieler einen Satz von mindestens drei gleichwertigen Karten auf der Hand, also zum Beispiel drei Könige oder drei Fünfer, so kann er sie auslegen, das heißt, offen vor sich hinlegen. Die Farbe der Karten spielt dabei keine Rolle. Es können dabei Karten auch mit wilden Karten kombiniert werden, jedoch müssen die natürlichen Karten in der Mehrzahl sein. Man kann also beispielsweise zwei Könige höchstens mit einem Joker oder drei Könige mit zwei Jokern oder vier Könige mit drei Jokern kombinieren. Sequenzen, also aufeinanderfolgende Karten, können bei Canasta nicht ausgelegt werden. Für das erste Auslegen sind jedem Spieler oder jeder Mannschaft bestimmte

Mindestpunktzahlen vorgeschrieben: Ist man im Minus, so muss die erste Auslage mindestens 15 Punkte betragen. Mit der Höhe der Pluspunkte steigt auch die Punktzahl für das Erstauslegen, und zwar auf:
50, wenn man weniger als 1500 Pluspunkte hat,
90, wenn die Pluspunkte 1500 übersteigen,
120, wenn man mehr als 3000 Pluspunkte hat.

Beim Auslegen zählen:

Jedes As 20 Punkte,
hohe Karten (vom König bis zur Acht) je 10 Punkte,
niedrige Karten (von der Sieben bis zur Vier) je fünf Punkte.
Wilde Karten zählen in den Meldungen nicht so viel wie die Karten, an deren Stelle sie liegen; vielmehr zählt jede Zwei 20 Punkte und jeder Joker 50 Punkte. Nach dem Erstauslegen kann der Spieler an seine (oder beim Viererspiel: an seines Partners) ausgelegte Karten beliebig weitere gleichwertige Karten anlegen. Eine neue Reihe kann er aber immer nur mit einem neuen Satz von drei gleichen Karten beginnen. Sobald sieben Karten angelegt sind, kann man einen Canasta melden, und zwar einen echten, wenn er ohne wilde Karten gebildet wurde, einen unnatürlichen, wenn er mit Hilfe von Jokern oder Zweien zustande kam. Man schiebt die sieben Karten zusammen und legt beim echten Canasta eine rote, beim unechten eine schwarze Karte obenauf. Man kann auch an einen gemeldeten Canasta noch Karten anlegen; allerdings kann aus einem unechten Canasta nicht nachträglich ein echter gemacht werden.

Im Verlaufe des Spieles kann jeder Spieler entweder eine Karte vom verdeckten Abhebestoß nehmen oder den gesamten Posso seinen Karten einverleiben; dies aber nur, wenn er bereits Sätze ausgelegt hat und gleichzeitig die oberste Karte des Abwurfstoßes entweder an eine seiner Meldungen anlegen oder mit zwei Handkarten (ohne wilde Karten) zu einem Satz als Erstauslage vereinen kann. Der Spieler kann dann auch alle übrigen Karten des Abwurfstoßes an seine Meldungen anlegen, wenn sie passen. Einzelne Karten dürfen vom Posso nicht genommen werden, er muss stets komplett geraubt werden. Liegt eine schwarze Drei (Stoppkarte) auf dem Abwurfstoß, so darf der folgende Spieler den Stoß nicht aufnehmen. Liegt eine wilde Karte (quer) auf dem Abwurfstoß, so ist dieser eingefroren; er darf später nur von dem Spieler genommen werden, der zur obersten Karte ein natürliches Paar auf der Hand hat und damit einen Satz bilden kann.

Das Ausmachen: Wer wenigstens einen Canasta gemeldet und sämtliche Handkarten in Sätzen auslegen kann bis auf eine, die er auf den Posso wirft, kann ausmachen, also die Runde beenden. Beim Spiel zu viert fragt man gewöhnlich seinen Partner, ob man ausmachen darf, damit dieser Gelegenheit hat, eventuell noch hohe Karten in der Hand loszuwerden. Dadurch sind natürlich auch die anderen Spieler gewarnt. Das Ausmachen wird mit 100 Punkten belohnt. Wer auf einmal ausmacht, ohne vorher ausgelegt zu haben, kann sich 200 Punkte gutschreiben, wenn der Partner schon ausgelegt hatte. **Voraussetzung natürlich: ein Canasta.** Man nennt das **Blattausmachen**. Ausmachen ohne vorheriges Auslegen, der

Handcanasta, wird sogar mit 1000 Punkten bewertet. Dabei brauchen die Mindestpunkte für das Erstaulegen nicht beachtet zu werden. In jedem Falle muss aber eine letzte Karte für den Abwurfstoß übrig bleiben. Ausnahme: Wer mit drei schwarzen Dreien ausmacht, braucht keine Karte mehr auf den Posso zu werfen. Schwarze Dreier dürfen als Satz aber nur zum Ausmachen, nicht während des Spiels ausgelegt werden.

Nach dem Ausmachen rechnet jeder Spieler oder jede Mannschaft für sich die Punkte aus. Dabei gilt: Ausgelegte Karten sind Pluspunkte, auf der Hand behaltene Karten sind Minuspunkte und werden davon abgezogen. Auf der Hand behaltene Joker zählen 50 Minuspunkte, Zweier 20 und rote Dreier 500 Minuspunkte. Bei den Pluspunkten für die Meldungen errechnet man zunächst den Wert aller ausgelegten Karten (Asse und Zweier 20, hohe Karten 10, niedrige 5, Joker 50 Punkte), addiert dazu für jeden echten Canasta 500 Punkte, fügt Punkte für rote Dreier,

Ausmachen und so weiter hinzu. Beim Viererspiel zieht der Ausmacher den Wert der noch vorhandenen Handkarten seines Partners ab und notiert das Endergebnis. Die Gegenpartei verfährt ebenso. Hat die Gegenpartei allerdings noch keinen Canasta gemeldet, so werden eventuell ausgelegte rote Dreier ebenfalls als Handkarte gezählt, also mit minus bewertet. Zur besseren Übersicht finden Sie am Schluss der Anleitung noch einmal alle Werte im Zusammenhang.

Hat keiner der Spieler ausmachen können, bis alle Karten vom Stoß abgehoben sind, so ist die Runde beendet und es werden jedem Spieler (jeder Partei) 100 Minuspunkte abgezogen. Es kommt bei Canasta nicht darauf an, möglichst rasch auszumachen, sondern möglichst viel auszulegen.

Sieger des Spieles ist derjenige, der zuerst 3000 Punkte (beim Viererspiel 5000 Punkte für die Mannschaft) erreicht hat. Zusätzlich zu den hier genannten Regeln oder abweichend davon werden bei Canasta mancherorts andere Regeln beachtet. So wird zum Beispiel oft ein Joker-Canasta (sieben wilde Karten als Satz auslegen) anerkannt und mit 1000 Punkten bewertet. Gelegentlich werden auch die roten Dreier noch mit den 5 Punkten für niedere Karten bewertet. Oft wird der Hand-Canasta geringer bewertet, zum Beispiel nur mit 200 Punkten; dann zählt ein Ausmachen gleich zu Beginn 300 Punkte, wenn man höchstens eine Karte vom Abhebestoß gezogen hat. Man einige sich daher zweckmäßigerweise vor dem Spiel über die Regeln, nach denen man spielen will.

ausgelegt auf der Hand

Karten plus minus

4, 5, 6, 7 5 5

8, 9, 10, Bube, Dame, König 10 10

As 20 20

Joker 50 50

Zweier 20 20

Rote Dreier 100* 500

Vier rote Dreier 800*

Schwarze Dreier 5 5

Echter Canasta 500

Unechter Canasta 500

Ausmachen 100

Blatt ausmachen 200

Handcanasta 1000

*falls mit Canasta verbunden

Skat-Spielregeln nach einem Auszug aus der Skatordnung des Deutschen Skatverbandes e.V.

1. Es wird streng nach der **Skatordnung** gespielt.
2. Die Kartenverteilung muss 3, Skat, 4, 3 erfolgen.
3. Es muss abgehoben werden, und zwar so, dass mindestens **vier** Blätter liegenbleiben oder abgehoben werden.
4. Es wird scharf gespielt, d.h. unberechtigtes Ausspielen oder falsches Bedienen beendet sofort das Spiel - sofern es noch nicht entschieden ist - zu Gunsten der fehlerfreien Partei.
5. Der Skat darf nicht vom Kartengeber eingesehen werden. Ebenso ist es ihm verboten, in die Karte seines linken **und** rechten Nachbarn hineinzusehen; er darf das nur nach einer Seite tun. **Ein Recht auf Karteneinsicht besteht aber nicht.**
6. Das Nachsehen und Vermischen der Stiche ist verboten. Jeder Stich muss eingezogen werden.

7. Grundwerte:

Karo **9** Herz **10**

Pik **11** Kreuz **12**

Null **23** Null Hand **35**

Null ouvert **46** Null ouvert Hand **59**

Grand **24** Grand ouvert **24**

8. In allen Fällen sind 30 Augen Schneider, auch für die Gegenpartei.
9. Bei offenen Spielen muss der Alleinspieler alle zehn Karten offen auf den Tisch legen. Es wird kein Stich verdeckt gespielt. Um zu gewinnen, muss der Alleinspieler bei Farb- und Grandspielen alle Stiche machen, bei Nullspielen darf er keinen Stich bekommen.

Doppelkopf

Spieler: 4; Karten: 2 x 24; Kartenwerte: As = 11, Zehn = 10, König = 4, Dame = 3, Bube = 2, Neun = 0, Farbenrangfolge: 1. Kreuz (höchste Farbe), 2. Pik, 3. Herz, 4. Karo; Trumpfkarten: a) Alle Damen und Buben in der Farbenrangfolge; b) alle übrigen Karokarten in der Kartenrangfolge.

Spielgedanke: Die Parteien versuchen, durch gutes Kombinationsspiel auf eine Mindestaugenzahl von 121 zu kommen, die zum Gewinn ausreicht.

Spielverlauf: Jeder Spieler bekommt 12 Karten. Vorhand beginnt; es herrscht Farb- und Stichzwang, d.h. jede ausgespielte Karte muss mit einer farbengleichen bedient oder überstochen werden. Wird Trumpf ausgespielt, muss Trumpf zugegeben oder mit Trumpf gestochen werden. Jede Karte ist doppelt vertreten. Es gilt deshalb die Regel, dass von zwei gleichrangigen Karten jeweils die zuerst auf den Tisch kommende Vorrang hat. Als Partner gehören die Besitzer der beiden Kreuz-Damen (Alten) zusammen. Das stellt sich aber erst im Verlaufe des Spiels heraus und darf nicht etwa vorher verraten werden.

Es gibt zwei Spielarten:

1. Beim ehrlichen Spiel versucht der als erster an die Reihe kommende Spieler mit einer Alten möglichst schnell heraus zu finden, wer sein Partner ist. In der Regel wird er Trumpf-As oder -Zehn herausspielen. Unter den drei Mitspielern ist dann derjenige sein Partner, der sich mit dem höchsten notwendigen Trumpf (es muss nicht, kann aber die Alte sein) den Stich sichert. Hat ein Spieler zufällig die beiden Alten, muss er das vor Beginn des Spieles melden (oder ein Solo spielen, siehe unten). Er erklärt dann: Ich nehme den ersten fremden Stich mit, d.h. sein Partner ist der erste Ausspielende, dessen Karte der Ansagende gestochen hat. Im weiteren Spielverlauf bemühen sich die Partner, einander so in die Hand zu spielen, dass sich hohe Punktwerte der einzelnen Stiche ergeben und so das Spiel gemeinsam gewonnen wird.
2. Beim freien Spiel bleibt die Frage der Partnerschaft manchmal bis zum Schluss offen. Die Besitzer der Alten gelten auch in diesem Fall als

zusammengehörig, geben sich aber keine Mühe, ihren Mitspieler herauszufinden. An der Wertung ändert das nichts. Die beiden Partner addieren auch in diesem Fall bei Spielschluss ihre Punkte.

Abrechnung: Vor Spielbeginn setzt jeder Spieler einen vereinbarten Betrag in die gemeinsame Kasse. Für ein einfach gewonnenes Spiel (121 Punkte und mehr für die Siegerpartei, beide Alte) wird daraus ein bestimmter Betrag bezahlt. Dieser Betrag verdoppelt sich, wenn die Gegenpartei weniger als 60 Augen (= Schneider) erzielt hat.

Bei einer stichlosen Gegenpartei (= Schwarz) hat der Sieger Anspruch auf den dreifachen Grundbetrag. Wenn die Partei mit den Alten verloren hat, bekommt die Gegenpartei die gleichen Zahlungen zuzüglich in jeder Kategorie den Grundbetrag. Als Schwarz gilt in diesem Fall, wenn nur auf die beiden Alten Stiche gemacht wurden.

Solospiele: Wer ein so gutes Blatt hat, dass er auch ohne Partner 121 Augen erreichen zu können glaubt, sagt ein Solo an und spielt allein gegen die drei anderen Spieler. Ob der Solospieler Vorhand haben soll oder nicht, muss vorher vereinbart werden.

Die wichtigsten Soli:

Einfaches Solo: Der Solospieler kann eine beliebige Farbe zur Trumpffarbe erklären. Neben dieser Farbe gelten Damen und Buben unverändert als höchste Trümpfe, nur die im Rang darunter stehenden Karotrümpfe fallen weg. Das einfache Solo muss angesagt werden.

Heimliches Solo: Der Spieler verschweigt sein gutes Blatt, in dem die beiden Alten auf keinen Fall fehlen sollten, und verzichtet auf die Ermittlung seines Partners. Oft merken die Spieler erst nach mehreren Stichen, dass ein heimliches Solo gespielt wird. Die Trümpfe gelten wie beim Normalspiel. Wenn der Spieler nicht beide Alten in der Hand hat, muss er sein heimliches Solo offenbaren, sobald die andere Kreuz-Dame ausgespielt wird. Sonst könnte es zu Missverständnissen kommen.

Karlchen Müller: Gewinner des Spiels ist, wer den letzten Stich mit Kreuz-Buben, hier Karlchen Müller genannt, macht. Die gewinnende Partei bekommt den doppelten Grundbetrag aus der Kasse ausbezahlt. Wer trotz Karlchen Müller verliert, dem wird der Grundbetrag abgezogen.

Würfelspiele

Gestrichene Zwölf

2 Würfel, Papier und Bleistift

Jeder Spieler schreibt die Zahlen 2 bis 12 nebeneinander auf ein Blatt. Wer an der Reihe ist, streicht die geworfene Augenzahl auf seinem Zettel durch. Er muss solange würfeln, bis er an eine bereits abgestrichene Zahl gerät. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe. Die 7 darf mehrfach gestrichen werden. Wer zuerst alle Zahlen ausgestrichen hat, zahlt an jeden der Mitspieler soviel Münzen (Cent), wie die Menge der noch nicht ausgestrichenen Zahlen auf dessen Blatt. Ein Spieler, der z. B. 5 Zahlen noch nicht gestrichen hat, bekommt 5 Münzen (Cent). Andererseits zahlt jeder Mitspieler an den Sieger 10 Münzen (Cent) für jeden „Siebenerstrich“ auf dem Blatt des Siegers.

Chikago

3 Würfel

Um zu bestimmen, wer anfängt, wirft jeder Spieler zuerst mit einem Würfel einmal. Wer die höchste Augenzahl geworfen hat, beginnt. Es wird reihum mit 3 Würfeln gespielt. Jeder macht pro Runde 3 Würfe. Dabei zählt die 1 = 100 Punkte, die 6 = 60 Punkte. Bei allen andern Würfeln zählen die Augen, also 2 = 2 Punkte, 3 = 3 Punkte usw. Es gilt, die höchste Punktzahl zu werfen. Der Wurf 3 Einsen = 300 ist die Spitze und wird „Chikago“ genannt.

Der Einsatz in Form von Münzen (Cent) wird vor Spielbeginn zu gleichen Teilen an

alle Spieler verteilt. Vor jeder Runde zahlt jeder den gleichen Einsatz, über dessen Höhe man sich vorher einigt, in die Kasse, die der jeweilige Rundensieger gewinnt.

Stumme Jule

1 Würfel, Bleistift und Papier

Wer während des Spiels spricht, muss von vorn anfangen.

Es wird mit einem Würfel reihum gespielt. Wer eine Eins wirft, schreibt die Zahl auf seinen Zettel. Fällt bei seinen nächsten Würfeln eine Zwei, schreibt er sie darunter usw. bis zur Sechs. Dann werden die Zahlen bei entsprechenden Würfeln in fallender Reihenfolge von 6 - 1 wieder ausgestrichen. Sieger ist, wer zuerst die Eins wieder gestrichen hat.

Er erhält von jedem Mitspieler deren übriggebliebene Augen in Münzen (Cent) ausbezahlt. Z. B. ein Mitspieler, der die 5 gestrichen hat, muss dem Sieger für die noch nicht gestrichene 4, 3, 2 und 1 je eine Münze (Cent) geben. Der Sieger erhält also von ihm 4 Münzen (Cent).

Läuse würfeln

1 Würfel, Bleistift und Papier

Jeder Spieler wählt zu Spielbeginn eine Zahl zwischen 1 und 6 und schreibt sie auf sein Blatt. Dann würfelt jeder reihum einmal. Wer die von ihm notierte Zahl wirft, darf ein Stück der „Laus“ (s. Abb.) auf sein Blatt zeichnen. Nach jedem Treffer hat er einen Zusatzwurf. Zuerst malt er den Kopf, dann einzeln 6 Beine, die Augen, die Fühler und den Schwanz. Wer seine Zahl 13mal geworfen hat, ist mit der Laus zuerst fertig und damit Sieger.

Kirchenfenster

3 Würfel

Es wird reihum mit 3 Würfeln geworfen. Gewertet werden nur die „Sechsen“. Bei einem Sechserpasch (3 x die Sechs) werden nicht 18, sondern 36 Punkte gutgeschrieben. Sieger ist, wer nach einer vorher ausgemachten Rundenzahl die meisten Punkte erreicht hat. Er erhält den Inhalt der Kasse mit Münzen.

Rentmeister

3 Würfel, Bleistift und Papier

Jeder Spieler schreibt von oben nach unten die Zahlen 8, 7, 6, 5, 4, 3 an den linken Rand. Dann wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat sechs Würfe mit je 3 Würfeln. Die Ergebnisse werden neben die notierten Zahlen der Reihe nach von oben nach unten geschrieben. Nun werden die Zahlen malgenommen und die Ergebnisse zusammengezählt.

Rundensieger ist, wer die höchste Punktzahl erreicht hat. Er bekommt von jedem Mitspieler 1/10 des Punktunterschiedes ausbezahlt.

Z. B. zweiter Spieler hat insgesamt 250

Punkte. Dann muss er dem Sieger $348 - 250 = 98 =$ aufgerundet 10 Münzen (Cent) bezahlen. Abwandlung: Jeder Spieler kann die gewürfelten Augenzahlen an beliebiger Stelle einsetzen.

$$8 \times 12 = 96$$

$$7 \times 5 = 35$$

$$6 \times 14 = 84$$

$$5 \times 12 = 60$$

$$4 \times 16 = 64$$

$$3 \times 3 = 9$$

$$= 348 \text{ Punkte}$$

Quinze (Fünfzehn)

1 Würfel

Bei diesem französischen Spiel wird reihum mit einem Würfel gespielt. Jeder würfelt solange, bis er möglichst dicht an das Ziel 15 Augen gekommen ist. Die Augenzahl der einzelnen Würfe werden zusammengezählt. Wer über 15 wirft, scheidet aus. Sieger ist, wer genau 15 oder am dichtesten darunter geworfen hat. Bei gleichen Zahlen entscheidet, wer sie

zuerst geworfen hat.

Die böse Drei

1 Würfel

Es wird reihum mit einem Würfel gespielt. Jeder darf hintereinander beliebig oft werfen und die Augenzahl zusammenzählen. Wird jedoch eine 3 gewürfelt, wird das bisher erzielte Ergebnis annulliert. Der Würfel muss an den nächsten Spieler weitergegeben werden. Sieger ist derjenige, der als erster die Punktzahl erreicht hat, die zu Beginn des Spiels festgelegt wurde. Er erhält den Inhalt der Kasse mit Münzen.

Todessprung

1 oder 2 Würfel

Ein Spieler wird ausgelost und nennt eine Zahl unter 50. Sein linker Nachbar beginnt mit 2 Würfeln (oder mit einem). Die erreichte Augenzahl wird aufgerufen und aufgeschrieben. Das Ergebnis des nächsten Spielers wird zur Augenzahl des ersten Würflers dazugerechnet. Hat ein Spieler mit seinem Wurf die Zahl 50 erreicht oder überschritten, so scheidet er aus, weil ihm der Todessprung misslungen ist.

Elf hoch

2 Würfel

Jeder setzt 5 Münzen (Cent) in die Kasse auf der Tischmitte. Wer elf Augen wirft, darf den gesamten Kasseneinhalt einstreichen. Wer die Zwölf wirft, muss den Kasseneinhalt verdoppeln. Und wer unter elf wirft, muss die Differenz zwischen der geworfenen Zahl und der Elf in die Kasse legen. Bei einer Fünf also z.B. sechs Münzen (Cent).

Höchste Augenzahl

1, 2 oder 3 Würfel

Bei dieser einfachen Art des Würfelspiels wird reihum mit 1, 2 oder 3 Würfeln geworfen. Wer bei einer Runde die höchste Augenzahl erreicht, ist Sieger. Haben mehrere Spieler die gleiche Augenzahl, wird der Einsatz geteilt oder nochmals um die Entscheidung gewürfelt.

Hohe Hausnummer

3 Würfel

Es wird reihum mit 3 Würfeln geworfen. Die 3 Augenzahlen eines Wurfs müssen zu einer möglichst hohen Zahlenkette (Hausnummer) zusammengestellt werden. Wird z.B. eine 2 eine 3 und eine 4 gewürfelt ist 432 die höchste Hausnummer. Sieger ist derjenige, der die höchste Hausnummer in einem Durchgang geworfen hat.

Hausnummer mit Schikanen

3 Würfel

Gespielt wird wie bei der „Hohen Hausnummer“. Gewertet werden bei diesem Würfelspiel die zur Tischplatte gekehrten Augenzahlen. Bei einer 3 also die untenliegende 4.

Bitte beachten Sie: Die beiden Zahlen, die sich auf einem Würfel gegenüberstehen, ergeben jeweils 7 Augen.

Gefängnisluken

1 oder 2 Würfel

Es wird reihum mit einem oder mit zwei Würfeln gespielt. Gewertet werden nur die Zweien. Jeder hat drei Würfe hintereinander. Ein Zweierpasch (zwei Zweien mit zwei Würfeln) wird doppelt gewertet. Sieger ist, wer über eine bestimmte Rundendistanz die meisten Zweien geworfen hat. Es kann auch solange gespielt werden, bis ein Teilnehmer eine bestimmte Anzahl Zweien (z.B. 50 Zweien) als erster erreicht hat. Er erhält den vorher ausgemachten Gewinn.

Pasch

3 Würfel

Man unterscheidet:

Zweierpasch = 2 Würfel zeigen die gleiche Zahl. Der dritte Würfel zählt nicht.

Gewertet wird die Paschzahl, z.B. zwei Fünfen zählen 5 Augen.

Dreierpasch = Alle 3 Würfel zeigen die gleiche Zahl. Die Paschzahl wird vierfach gewertet, z.B. drei Dreien zählen 12 Augen.

Jeder hat der Reihe nach immer nur einen Wurf mit allen drei Würfeln. Der jeweilige Rundensieger bekommt von den anderen Teilnehmern einen vorher ausgemachten Betrag Münzen (Cent).

Sequenz (Folge)

3 Würfel

Es wird reihum mit 3 Würfeln gespielt. Wer an der Reihe ist, darf dreimal würfeln.

Gewertet werden nur die Sequenzen, d.h. nur die Augenzahlen in der Folge: 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6. Wer die höchste Augenzahl erreicht hat, ist Sieger.

Nach Vereinbarung darf der Spieler von dem ersten oder zweiten Wurf zwei oder einen Würfel auf dem Tisch liegen lassen und im nächsten Wurf entsprechend nur mit einem oder zwei Würfeln weiterspielen.

Punktlöschen

2 Würfel und Kreide

Es wird reihum geworfen. Wer in einer Runde die niedrigste Augenzahl erreicht hat,

malte mit Kreide einen Punkt vor sich auf die Tischplatte. Nach 10 Runden stehen

also insgesamt 10 Punkte auf dem Tisch. Im zweiten Durchgang folgt das Löschen:

Wer die höchste Augenzahl einer Runde wirft, darf einen Punkt auswischen. Gewonnen

hat, wer alle Punkte zuerst gelöscht hat. Wer nach dem ersten Durchgang keinen

Punkt bekam, kann bei der Löschrunde nicht mitspielen; er kann also auch nicht

gewinnen.

Yatzy

Spielregel

Gespielt wird mit 5 Würfeln. Jeder Spieler hat bis zu 3 Würfe frei. Nach dem ersten und zweiten Wurf können günstig erscheinende Werte liegen bleiben.

Beim dritten Wurf dürfen Würfel, die vorher liegengelassen wurden, wieder aufgenommen werden. Gespielt wird „nach freier Wahl“, d.h. die erwürfelten

Werte werden nach Wahl des Spielers und Erfüllung der Bedingungen in ein

freies Kästchen des Spielblocks eingetragen oder man spielt „von oben

runter“ in der vorgeschriebenen Reihenfolge. Nicht erfüllte Bedingungen

werden als wertlos gestrichen.

Bedingungen:

Einer = die Punkte der Würfel mit Augenzahl „1“ werden eingetragen.

Zweier = die Punkte der Würfel mit Augenzahl „2“ werden eingetragen.

Dreier, Vierer, Fünfer, Sechser = entsprechend wie oben.

Danach wird die Zwischensumme ermittelt.

Bonus = 25 Punkte, wenn die Zwischensumme mindestens 63

Punkte beträgt. Danach Gesamtsumme 1. Teil ermitteln.

36

1 Paar = es werden nur die Punkte zweier gleich anzeigender Würfel eingetragen.

2 Paar = es werden nur die Punkte von zwei Augenpaaren eingetragen.

Drei Gleiche = es werden nur die Punkte dreier gleich anzeigender Würfel eingetragen.

Vier Gleiche = es werden nur die Punkte von vier gleich anzeigenden Würfeln eingetragen.

Volles Haus = alle Augen eintragen, wenn „1 Paar“ und „Drei Gleiche“ gewürfelt wurden.

Kleine Straße = 15 Punkte, wenn 1-2-3-4-5 gewürfelt wurde.

Große Straße = 20 Punkte, wenn 2-3-4-5-6 gewürfelt wurde.

5 x gleiche Augen- = unabhängig von der gewürfelten Augenzahl werden hier 50 Punkte eingetragen, wenn alle 5 Würfel denselben Wert anzeigen.

Chance = hier kann die Augenzahl eines beliebigen Wurfes eingetragen werden. (Diese Möglichkeit wird meist bei einer anderweitig nicht verwendbaren Zusammenstellung oder bei hoher Augenzahl genutzt.)

Endsumme Zwischensumme 2. Teil ermitteln und mit Zwischensumme

1. Teil addieren. Der Spieler mit der höchsten

Gesamtpunktzahl ist der Gewinner.