

# Grundlagen von Kartenspielen



## In diesem Kapitel

- ▶ Den Fachjargon der Kartenspieler erlernen
- ▶ Regeln und Etikette von Kartenspielen
- ▶ Das für Sie geeignete Kartenspiel herausfinden

**I**ch bin ganz sicher: Wenn Sie in Ihrem Leben schon mal Karten gespielt haben, brauche ich Ihnen nicht näher zu erläutern, wie viel Vergnügen 52 solcher Pappdinger bereiten können. Doch nur für den Fall, dass ..., folgen hier ein paar Erläuterungen.

Da Sie bei fast allen Kartenspielen nicht wissen, was die anderen Spieler in den Händen halten, bieten sie die Gelegenheit, strategisches Planen, Bluffen, ein gutes Gedächtnis und eine gerissene Vorgehensweise auf spielerische Weise zu kombinieren. Dabei müssen Sie noch nicht einmal perfekt Karten spielen können, um sich gut zu amüsieren. Durch Kartenspielen können Freundschaften entstehen – mit Spielern, gegen die Sie und mit denen Sie spielen. So ein Satz Spielkarten kann einen angenehmen Zeitvertreib bieten, wobei auch die Fähigkeit, miteinander zu kommunizieren, eine wichtige Rolle spielt. Sie lernen »spielerisch« neue Gesichter kennen und können sich während des Spiels ungezwungen unterhalten.

Wenn Sie also den Sprung wagen und mit Kartenspielen beginnen möchten, werden Sie auf eine verwirrende Auswahl an Angeboten stoßen. In Europa spielt man schon lange Karten, es gibt also eine Menge von Spielen, die Sie ausprobieren können. Und auch für Spiele, die man bereits zu kennen glaubt, werden ständig neue Regeln erfunden.

Eine der Besonderheiten von *Kartenspiele für Dummies* ist die Vielfaltigkeit der hier behandelten Kartenspiele. Natürlich ist es nicht möglich, in den folgenden Kapiteln *alle* Regeln der einzelnen Spiele zu beschreiben. Deshalb sollen in diesem Kapitel allgemeine Regeln nachzulesen sein, die für die *meisten* Kartenspiele angewendet werden können. Mit diesen Grundlagen in der Tasche können Sie sich an jedes Kartenspiel wagen, das im Detail später in diesem Kapitel beschrieben wird.

## Kartenspielerjargon

Kartenspieler verfügen über eine ganz eigene Sprache. In diesem Abschnitt werden Fachausdrücke beschrieben, auf die Sie unweigerlich treffen werden, wenn Sie die verschiedenen Kartenspiele kennen lernen.



Beim Kartenspielen setzen sich die Spieler zusammen, normalerweise rund um einen Tisch. Von dieser Konstellation wird auch bei den folgenden Beschreibungen ausgegangen.

### **Kartenspiele im Lauf der Zeit**

In China kannte man Kartenspiele schon, bevor sie in Europa auftauchten – man vermutet, mindestens 80 Jahre, wenn nicht gar 250 Jahre zuvor. Wie man aus Quellen des 15. Jahrhunderts weiß, bestanden die ersten nachweisbaren chinesischen Spielkarten aus vier Farben und 38 Spielkarten: Je neun in drei Farben und elf in der vierten. Auch heutzutage kann man noch ähnliche Karten in Teilen von China und Südostasien finden, obgleich Ausarbeitung und Design der Spielkarten nicht identisch sind.

Obwohl einige Gelehrten behaupten, dass das Kartenspiel von den Sarazenen oder den Persern erfunden wurde (zweifellos ist Poker auf die Perser zurückzuführen), scheinen doch ägyptische Mamelucken glaubwürdige Stammväter moderner Kartenspiele zu sein. Ein Kartenspiel der Mamelucken, dessen Entstehung man um 1400 herum vermutet, besteht aus 52 Spielkarten mit Symbolen wie Schwertern, Poloschlägern, Pokalen und Münzen.

Nationale Farbzeichensysteme entstanden im späten 15. Jahrhundert. Der Ursprung des Schweizer Systems (mit Eichel, Schild, Schelle und Rose) und des deutschen Systems (mit Herz, Blatt, Eicheln und Schellen) datiert um 1475. Das französische System (Kreuz, Pik, Herz und Karo) entstand um 1480.

In Großbritannien entstand 1628 zur Kartenspielproduktion und für die Einführung einer Spielkartensteuer »The Worshipful Company of Playing-Card Makers«. Auch wurden Gesetze erlassen, die den Import von Karten verbieten sollten; von diesem Zeitpunkt an konnte man nur mit Karten aus heimischer Entstehung spielen. 1862 war ein sehr bedeutendes Jahr für die Zunahme der Beliebtheit von Kartenspielen. Zusammen mit dem Wegfall der Steuerpflicht für Spielkarten patentierte Thomas De La Rue sein Verfahren für die Massenherstellung von Karten. Von diesem Zeitpunkt an waren gut gestaltete Kartenspiele im Überfluss vorhanden.

### **Wie man alles aufgedeckt bekommt**

Ein Kartenspiel wird mit einem Satz Spielkarten, der für dieses Spiel gedacht ist, ausgeführt. Die Karten sollten in Form und Größe übereinstimmen und auf der Rückseite einheitliche Motive haben.

Ein Kartenspiel ist in vier verschiedene Untergruppen aufgeteilt. Jede dieser Untergruppen enthält 13 Karten – obgleich es in Deutschland und Frankreich auch Standard-Kartenspiele gibt, bei denen sich nur acht Karten in jeder Untergruppe befinden. Man kann jede Untergruppe anhand verschiedener Symbole identifizieren – zwei schwarze, nämlich Pik und Kreuz und zwei rote, nämlich Herz und Karo. Diese vier Gruppen nennt man auch als *Farben*.

## Die Rangfolge der Karten

Im klassischen französischen Blatt hat jede Farbe 13 Karten, und die Rangfolge der 13 kann von Spiel zu Spiel variieren. Die traditionellste Folge bei Kartenspielen geht von Ass, König, Dame, Bube und dann von 10 abwärts bis 2.



Wie Sie bei der Lektüre dieses Buches herausfinden werden, ändert sich bei verschiedenen Spielen diese Rangfolge. Sie werden auf Spiele treffen, bei denen Zehner und vielleicht auch Buben in der Rangfolge begünstigt sind (wie bei Binokel), und bei vielen Spielen springen Joker freudig von einer Farbe zur anderen und werden dabei zu Extra-Trümpfen.

Und dann gibt es auch Spiele wie Gin Rummy, bei denen man das Ass auch als niedrige Karte unterhalb der Zwei bewerten kann.

## Spielvorbereitungen

Bevor Sie ein Kartenspiel beginnen, müssen die Karten an die Mitspieler verteilt werden. Des Weiteren ist es bei fast allen Spielen so, dass die anderen Mitspieler nicht mitbekommen sollen, welche Karten Sie auf der Hand haben. Da kommt auch schon das Mischen und Geben von Karten ins Spiel.

### Karten mischen

Bevor der Geber die Karten an die Spieler verteilt, muss ein Spieler die Karten willkürlich anordnen bzw. so *mischen*, dass keiner wissen kann, welche Karten die anderen jeweils erhalten. (Das Mischen der Karten ist besonders dann von Bedeutung, wenn beim vorhergehenden Spiel alle Karten ausgespielt wurden.)

Es gibt verschiedene Mischmethoden. Viele Spieler verfahren nach dem Überhand-Mischen, wobei die Karten in einer Hand gehalten und mit der anderen Hand mehrmals unterschiedlich große Teile der Karten entnommen und dann an anderer Stelle wieder in das Kartenpaket eingefügt werden. Nach dem Mischen folgt das *Abheben*. Ein anderer Spieler (meist der Spieler rechter Hand vom Geber) hebt verdeckt eine Anzahl der oberen Karten ab (sodass der Stapel in etwa in zwei Hälften geteilt ist) und legt die beiden Teile dann in umgekehrter Reihenfolge wieder übereinander.

### Ein ehrliches Geschäft machen

Bei den meisten Kartenspielen ist ein Spieler verantwortlich für das Verteilen der Karten. Diesen Spieler nennt man den *Geber*. Oft wird der Geber durch Ziehen einer Karte vom Stapel ermittelt: Wer die niedrigste (oder höchste) Karte zieht, wird als Erster mit dem Verteilen der Karten beauftragt. Wenn das erste Spiel beendet ist, ist in der Regel als Nächstes der links vom Geber sitzende Mitspieler an der Reihe. Und so geht's dann im Uhrzeigersinn weiter.



Bevor die Karten für das erste Spiel ausgegeben werden, muss eventuell noch die Sitzordnung der Spieler festgelegt werden. Bei Spielen wie Poker oder Herzeln ist dies durchaus von Bedeutung. Sie können z.B. an jeden Mitspieler eine Karte verteilen und dann die Spieler beginnend mit dem, der die höchste Karte gezogen hat, bis hin zu dem, der die niedrigste Karte gezogen hat, im Uhrzeigersinn um den Tisch platzieren.

Auf den Spieler zur Linken des Gebers – meist die Person, die nach dem Geben als Erstes eine Karte ausspielt, wird auch oft unter dem Begriff *Das älteste Blatt* Bezug genommen. Bei Spielen wie z.B. Skat bezeichnet man den Spieler, der als Erstes ausspielt, als Vorhand. Darauf folgt Mittelland und Hinterhand. Bei Kartenspielen mit vier Spielern wie z.B. Bridge benennt man die Spieler mit Nord, Süd, Ost und West.



In diesem Buch wird meist folgende Verteilweise beschrieben: Der Geber verteilt an die anderen Mitspieler die Karten verdeckt einzeln reihum im Uhrzeigersinn. Doch diese Methode ist nicht die einzig mögliche und zulässige. Bei Spielen in Süd- und Osteuropa und der Schweiz sowie auch bei Tarotspielen wird entgegen dem Uhrzeigersinn ausgegeben und gespielt.

Beim Ausgeben der Karten nimmt der Geber einen Stapel Karten in die Hand, ergreift die oberste Karte und gibt sie verdeckt an den Spieler, der links von ihm sitzt. Das Gleiche wiederholt er für den nächsten Spieler, und das geht reihum so weiter, bis alle Spieler die notwendige Anzahl an Karten erhalten haben.



Viele Spieler mögen es nicht, wenn ein Mitspieler seine Karten ansieht, bevor alle Karten verteilt sind.

Es gibt Spiele, bei denen nur eine bestimmte Anzahl an Karten verteilt werden muss. Nach dem Verteilen der Karten durch den Geber an die Mitspieler werden die restlichen Karten als verdeckter *Stock* oder *Vorratsstapel* (manchmal auch Talon genannt) in die Tischmitte gelegt. Neben dem Vorratsstapel wird eine Karte offen auf den Tisch gelegt; sie bildet die erste Karte des *Ablagestapels*.

Die Karten, die ein Spieler nach dem Verteilen der Karten in der Hand hält, bezeichnet man als sein *Blatt* oder auch *Hand*. In der Regel nimmt man die Karten so auf, dass man sie in Fächerform in der Hand hält und so einen guten Überblick hat. Wenn Sie mögen, können Sie die Karten – je nach Kartenspiel – auch nach Farbe oder Rang sortieren. Stellen Sie auf alle Fälle sicher, dass niemand in Ihre Karten sehen kann. Umgekehrt sollten auch Sie keine ungebührlichen Anstrengungen unternehmen, den anderen in die Karten zu schielen.

Bei vielen Kartenspielen benötigt man nicht nur einen Geber (eine Aufgabe, die von Spiel zu Spiel an den jeweils nächsten Mitspieler übergeben wird), sondern auch jemanden, der die Punktzahl und den Spielstand aufschreibt – eine nicht unbedingt heiß begehrte Aufgabe, die auch bei dem Spieler landen kann, der am wenigsten rechnen kann. Die gute Nachricht ist: Wissenschaftliche Studien haben ergeben, dass der Aufschreiber gewöhnlich das Spiel gewinnt. Wen wundert's?

## ***Sich vergeben (oder jemand anderem)***

*Falsch ausgegebene* Karten – eine Karte wird versehentlich mit der Bildseite nach oben ausgegeben oder es werden zu wenige oder zu viele Karten verteilt – führen normalerweise dazu, dass noch einmal neu ausgegeben wird.

Zu diesem Grundsatz gibt es ein paar geringfügige Ausnahmen, und diese zielen darauf, dass der Geber die schlimmste Strafe erhält, wenn er sich bei den Karten seines eigenen Blatts vergibt. Aber bei den meisten Kartenspielen gelten mildernde Umstände.

## ***Lassen Sie sich was bieten***

Einige (aber keineswegs alle) der Spiele in diesem Buch beginnen mit einer Einleitungsphase, in der die Spieler abschätzen, wie viel ihr Blatt in einer späteren Phase des Spiels wert sein wird. Dies kann ein stilles Abschätzen sein, eine Ankündigung oder eine *Bietrunde* wie bei Bridge, dort hat der Spieler mit dem höchsten Gebot das Recht, eine Ansage zu machen. In dieser Bietrunde kann es ein Einzelgebot geben oder eine Art Versteigerung. Wie auch immer, diese Phase des Spiels nennt man das *Bieten* oder auch *Reizen*.

Gelegentlich darf als Ergebnis der Versteigerung ein Spieler oder Team die Trumpffarbe benennen. Dieses Recht nennt man auch *den Kontrakt bestimmen*. Im Wesentlichen bedeutet dies auch, dass ein Spieler oder ein Team verspricht, während des Spiels ein angesagtes Ziel zu erreichen.



Diesen Bietprozess in Spielen wie Binokel oder Bridge muss man von dem Wetten beim Pokern oder bei Blackjack unterscheiden. Bei Binokel oder Bridge müssen die Spieler vorhersagen, wie viele Punkte beziehungsweise Stiche sie machen werden, und falls sie den Wert ihres Blattes überschätzen, gibt es dafür gewisse Strafen. In Spielen wie Spades wird sogar das Unterschätzen des Blattes ähnlich bestraft. Bei Spielen wie Blackjack muss man, um spielen zu können, einen Einsatz zahlen, ohne überhaupt die Karten zu sehen. Beim Pokern kommen die wirklichen Kosten erst nach der Anfangswette auf Sie zu – wenn Sie zahlen müssen, um im Spiel zu bleiben (auch wenn Sie einen Grundeinsatz zahlen müssen, um überhaupt Karten zu erhalten).

## ***Meldungen machen***

Sind Sie der ungeduldige Typ, der schon Punkte machen möchte, bevor das Spiel beginnt? Gut, einige Spiele haben eine Art *Meldephase*, in der Sie für gewisse Kartenkombinationen Punkte erhalten, die in einer zugehörigen Wertetabelle festgelegt sind. In einem Spiel wie Binokel addieren sich diese Punkte von Runde zu Runde weiter, und manchmal können Sie Karten austauschen, um den Wert Ihres Blattes zu verbessern.



Eine Zahl von aufeinander folgenden Karten der gleichen Farbe nennt man eine *Straße* oder *Folge*. Drei oder vier Karten des gleichen Ranges nennt man einen *Satz*. (Diese Karten sind natürlich in verschiedenen Farben, außer Sie benutzen mehr als ein Kartenspiel – in diesem Fall gibt es manchmal keine Einschränkungen.)

## Das Spiel an sich

Die wichtigste Phase der meisten Kartenspiele findet natürlich statt, während das Blatt aus der Hand gespielt wird. In vielen der Spiele in diesem Buch ist es das Ziel, Punkte zu sammeln – oder (bei Spielen wie Herzeln) Punkte zu vermeiden.

In den Standardspielen um Punkte gliedert sich das Spiel in mehrere unterschiedliche Phasen; in jeder Phase (mit Ausnahme von Spielen wie Poker oder Blackjack) legen Spieler Karten ihres Blattes nach einer bestimmten Reihenfolge offen auf den Tisch. Derjenige, der die höchste Karte in der zuerst ausgespielten Farbe legt, nimmt üblicherweise all diese Karten zusammen und legt sie verdeckt vor sich hin. Diese Einheit gespielter Karten nennt man einen *Stich* – Ihr Erfolg in vielen Kartenspielen hängt davon ab, wie viele Stiche Sie in einer Runde des Spiels gewinnen. (Wieder gibt es Ausnahmen: Es gibt auch Spiele, bei denen es erforderlich ist, bestimmte wertvolle Karten zu fangen, anstatt nur einfach die meisten Stiche zu machen.)

Die höchste Karte macht also den Stich. Aber wie kommt es dazu? Hier sind die einzelnen Schritte:

**1. Der Spieler, der als Erster dran ist, macht das *Ausspiel*, er spielt zum allerersten Stich aus.**

Je nach den Regeln des Spiels hat die älteste Hand (der Spieler links vom Geber), der Geber selbst oder der Spieler, der beim Bieten gewonnen hat, das Ausspiel.

**2. Der Spieler, der den Stich gewinnt, hat üblicherweise das *Ausspiel* zu dem folgenden Stich, und so geht es weiter, bis alle Karten ausgespielt sind.**

Die Reihenfolge des Spiels geht beinahe immer im Uhrzeigersinn oder manchmal auch gegen den Uhrzeigersinn, je nach Spiel oder je nachdem, wer den Stich gewonnen hat.

Der Spieler, der den Stich gewinnt, hat das nächste Ausspiel, und er erhält oder vermeidet dafür Punkte. Aber es ist nicht immer so, dass die höchste Karte den Stich gewinnt, und manchmal machen Sie während der Runde Fehler. Die folgenden Abschnitte zeigen Einzelheiten der Stiche und Strafen bei Fehlern.

## Stiche machen mit hohen Karten oder Trümpfen

Die Regel, dass die höchste Karte eines Stichs den Stich gewinnt, ist sehr einfach, doch in den meisten der in diesem Buch beschriebenen Spiele reicht sie nicht aus. Üblicherweise sind die Regeln komplizierter. In den meisten Spielen zum Beispiel ist es nicht einfach die höchste Karte, die den Stich gewinnt, sondern die höchste Karte in der *zuerst ausgespielten Farbe*.

Damit will ich sagen, dass nach den Regeln der meisten (aber nicht aller) Spiele die von dem Ausspieler gespielte Farbe von allen folgenden Spielern ebenfalls gespielt werden muss. Spielt er zum Beispiel Pik, so müssen auch die anderen Spieler ein Pik spielen, sofern sie eines haben. Dies nennt man *Farbe bedienen*.

Was aber geschieht, wenn Sie nicht Farbe bedienen können? Dafür gibt es das Konzept der Trumpffarbe. Viele der Spiele mit Stichen haben eine Trumpffarbe, die besondere Macht hat.

Sie können sie als eine »Chef«-Farbe betrachten, die alle anderen Farben übertrifft. In Spielen wie Whist wird diese Chef-Farbe per Zufall bestimmt. In anderen Spielen ist die Trumpffarbe zunächst zufällig bestimmt, aber die Spieler haben die Möglichkeit, sie zu wechseln. Bei Doppelkopf liegt die Trumpffarbe (Karo) von vornherein fest. Und in Spielen wie Bridge oder Skat können die Spieler die Trumpffarbe selbst wählen – im Team oder allein.



Was kann man also mit einem Trumpf tun? Wenn Sie keine Karte in der ausgespielten Farbe haben, die Farbe also nicht bedienen können, dürfen Sie einen Trumpf darauf werfen (man nennt dies auch *Trumpfen* oder *Stechen*). Die Bedeutung des Trumpfs liegt darin, dass der kleinste Trumpf sogar ein Ass jeder anderen Farbe schlagen kann. Wenn in einem Stich keinerlei Trümpfe enthalten sind, gewinnt die höchste Karte der zuerst ausgespielten Farbe; wenn allerdings in einem Stich einer oder mehrere Trümpfe auf den Tisch geworfen werden, macht der höchste Trumpf den Stich.

### ***Nicht die Farbe bedienen***

Die Regeln der meisten Spiele verlangen, dass Sie die zuerst ausgespielte Farbe bedienen müssen, wenn Sie können; dies ist sozusagen die ethische Grundforderung. Wenn Sie allerdings in der Lage sind, Farbe zu bedienen, dies aber einfach trotzdem nicht tun, gibt es dafür keine Strafe – es gibt erst eine Strafe, wenn Sie dabei *erwischt* werden! Die Strafen unterscheiden sich von Spiel zu Spiel, doch üblicherweise sind sie sehr ernst.

Wenn Sie nicht Farbe bedienen, können Sie:

- ✓ **Falsch bedienen:** Wenn Sie Farbe bedienen können, stattdessen aber eine andere Farbe oder auch einen Trumpf legen, so nennt man dies *Falsch bedienen*.
- ✓ **Trumpfen:** Sie spielen eine Karte der Trumpffarbe, wenn eine Farbe ausgespielt wurde, von der Sie keine Karte haben. Wenn Sie einen Trumpf spielen, werden Sie den Stich gewinnen, es sei denn, ein anderer Spieler spielt einen höheren Trumpf.
- ✓ **Abwerfen:** Wenn Sie keine Karte der zuerst ausgespielten Farbe haben, aber dennoch keinen Trumpf, sondern eine Karte einer anderen Farbe legen, heißt dies *Abwerfen*.

Stellen Sie sich vor, in Ihrem Blatt gibt es nur Kreuz, Karo und Herz – und Sie spielen eine Runde, in der Herz Trumpf ist:

- ✓ Wenn ein anderer Spieler Kreuz ausspielt und Sie spielen darauf Karo oder Herz, haben Sie falsch bedient.
- ✓ Wenn ein Spieler Pik ausspielt und Sie spielen darauf Herz, dann trumpfen (oder stechen) Sie Pik.
- ✓ Wenn ein Spieler Pik ausspielt und Sie legen darauf ein Karo, werfen Sie ab.

### ***Auch beim Kartenspielen zählt die Etikette***

Gute Umgangsformen und ein höfliches Benehmen sind beim Kartenspielen, wie auch im täglichen Leben, wichtig. Es gibt aber auch Regeln, die zu brechen als Mogeln und Betrügen ausgelegt werden könnte. Auf der sicheren Seite der Etikette befinden Sie sich beispielsweise, wenn Sie Ihre Karten erst aufnehmen, bis der Geber alle Karten an alle Mitspieler verteilt hat – und sei es nur aus dem Grund, dass der Geber eine Karte falsch abwirft, weil Sie Ihre Finger im Spiel hatten.

Wenn Sie Ihr Blatt nach dem Geben aufgenommen haben, sollten Sie nicht zeigen, ob Sie zufrieden sind oder nicht. Das ist speziell bei Partnerspielen wichtig, bei denen Sie potentiell nützliche Informationen nicht preisgeben dürfen.

Wenn Sie diese Regeln strikt durchsetzen und Ruhe am Tisch verlangen, wird vielleicht manch einer denken, Sie seien eine vom Ehrgeiz zerfressene Spaßbremse. Das kann Ihnen egal sein, Sie sollten auf jeden Fall während des Spiels Geschwätz unterbinden, besonders wenn dies dazu führt, Informationen preiszugeben oder Mitspieler zu irritieren. (Bei Poker sind die Regeln da ein wenig anders. Unterhaltungen während des Spiels sind für die Spieler eine Möglichkeit, auf ihre Gegner Einfluss auszuüben.)

Auch die Schnelligkeit, mit der Sie Ihre Karten ausspielen, kann sehr aufschlussreich sein. Durch Ihre Spielweise verdeutlichen Sie, ob Sie bei dem, was Sie tun, zweifeln oder nicht. Sie können Zweifel zwar nicht gänzlich beseitigen, aber Sie können versuchen, beim Ausspielen von Karten sicher und entscheidungsfreudig aufzutreten und so zu vermeiden, dass durch das Tempo oder die Art, wie Sie Ihre Karte ausspielen, Informationen an den Partner und Ihre Gegner gelangen. Auch hier gilt: Beim Poker ist erlaubt, was gefällt!

### ***Außer der Reihe spielen***

Gelegentlich vergessen Spieler, wer den letzten Stich gewonnen hat. Wenn ein Spieler übersieht, dass er ausspielen muss, gibt es solange eine Pause, bis jemand sich ein Herz fasst und den betreffenden Spieler fragt, ob er über seine Karten nachdenkt oder ohnmächtig geworden ist.

Häufiger aber spielt jemand falsch aus, weil er glaubt, dass er selbst gerade dran ist. Wenn dies passiert, ist die allgemeine Regel, dass der nächste Spieler das Ausspiel hinnehmen kann, indem er einfach normal weiterspielt, als wäre er an der Reihe. Es kann natürlich auch passieren, dass er vom Anblick der gespielten Karte derartig hingerissen ist, dass er ohne nachzudenken Farbe bedient.

Jedenfalls ist die Grundregel, dass die Karte des nächsten Spielers den ursprünglichen Fehler legitimiert. Nach den Regeln mancher Spiele allerdings ist es so, dass jeder Spieler die Rücknahme der Karten des faulen Sticks verlangen kann, solange der Stich nicht vollständig gemacht und umgedreht worden ist.



## ***Sich vor aller Welt entblößen***

Die Regeln über gezeigte Karten (versehentlich heruntergefallene Karten, die nicht gespielt werden sollten) sind höchst unterschiedlich und hängen davon ab, ob Sie in einem Team oder als Einzelspieler spielen:

- ✓ In einem Einzelspiel sind die Regeln eher locker; normalerweise nehmen Sie die offene Karte wieder auf und das Spiel geht weiter. (Natürlich profitieren Ihre Gegner davon, dass sie einen Teil Ihres Blattes gesehen haben, und dies ist gewöhnlich Strafe genug.)
- ✓ Bei einem Mannschaftsspiel dagegen sind die Konsequenzen einer gezeigten Karte ernster, weil Sie nicht nur Ihren Gegnern, sondern auch Ihrem Partner eine unerlaubte Information gegeben haben. In vielen Spielen verlangen die Regeln, dass die gezeigte Karte bei der allerersten Gelegenheit gespielt werden muss oder auch dass es Ihrem Partner untersagt ist, eine Karte der gezeigten Farbe auszuspielen. Dies zum Beispiel ist die Strafe bei Spielen wie Bridge.

## ***Lieblingskartenspiele auswählen***

Natürlich sind alle in diesem Buch beschriebenen Kartenspiele großartig – hier wird schließlich nur das Beste vom Besten geboten. Doch abhängig von der Anzahl Ihrer Mitspieler und abhängig davon, welche allgemeinen Erfahrungen und Erwartungen zugrunde liegen, eignen sich einige Spiele für Sie mehr als andere.

Allgemein kann man sagen, dass Kartenspiel, das Sie und Ihre Mitspieler bereits kennen, das Beste ist. Sie erfassen Spielstrategien ebenso wie Gewohnheiten und Traditionen schneller, wenn Sie sich mit erfahrenen Spielern umgeben.

Je nachdem wie viele Spieler Sie sind:

- ✓ **Patience-Spiele:** Akkordeon und Poker Patience, wenn Sie wenig Platz haben; La Belle Lucie, wenn Sie sich ausbreiten können (für Patience-Spiele siehe auch Kapitel 2).
- ✓ **Spiele für zwei Personen:** Gin Rummy (Kapitel 4) und Katz' und Maus (Kapitel 2).
- ✓ **Spiele für drei Personen:** Binokel (Kapitel 11) und Skat (Kapitel 12).
- ✓ **Spiele für vier Personen:** Bridge (Kapitel 9), Herzeln (Kapitel 10), Spades (Kapitel 8) und Doppelkopf (Kapitel 13).
- ✓ **Spiel für fünf bis acht Spieler:** Herzeln (Kapitel 10).
- ✓ **Spiel für acht oder mehr Spieler:** Präsident (Kapitel 6).

Wenn Sie sich ein Spiel abhängig von der Zeitbindung aussuchen:

- ✓ Sie können Whist (Kapitel 7) bis zu einem abgesprochenen Punktestand spielen. Diesen können Sie an die Ihnen zur Verfügung stehende Zeit flexibel anpassen – ob Mittagspause oder ganzer Abend.

- ✓ Wenn Sie ein paar Jahre zur Verfügung haben, empfehle ich eine permanente Schlacht mit Katz' und Maus (Kapitel 2).

Wenn Sie sich ein Spiel abhängig vom Spielertyp aussuchen möchten:

- ✓ Ernsthafte, wettbewerbsorientierte Typen tendieren dazu, sich an Whist (Kapitel 7) und Bridge (Kapitel 8) zu erfreuen.
- ✓ Wenn Sie unter beengten Bedingungen spielen müssen (Flugzeug, Zug oder Bus), funktioniert das mit Hearts (Kapitel 10) ganz gut.
- ✓ Für größere Gruppen oder Gesellschaften sind Geselligkeitsspiele wie Poker (Kapitel 14, 15 und 16) und Blackjack (Kapitel 17) ideal.
- ✓ Für Spiele, die Reizen und Spielen kombinieren, sind Spades (Kapitel 8), Binokel (Kapitel 11) und Skat (Kapitel 12) zu empfehlen.
- ✓ Die besten Teamspiele sind Whist (Kapitel 7), Bridge (Kapitel 9), Skat (Kapitel 12) und Doppelkopf (Kapitel 13).
- ✓ Wenn Ihr Kartenspiel unvollständig ist, möchten Sie ein Spiel auswählen, bei dem nicht alle Karten ausgegeben werden müssen: Katz' und Maus (Kapitel 2) wäre da zu empfehlen.

Wenn Sie ein Spiel abhängig von der Erfahrung der Spieler aussuchen möchten:

- ✓ **Für Kinder:** Spiele wie Quartett und Schummeln (alle in Kapitel 3) sind einfach zu spielen, setzen jedoch auch schon bei den Kleinen voraus, das Spiel tatsächlich gewinnen zu wollen. Whist (Kapitel 7) ist eine gute Einführung in Spiele, bei denen es ums Stechen geht.
- ✓ **Für Gruppen mit unterschiedlichen Erfahrungswerten:** Whist (Kapitel 7) beruht überwiegend auf Glück, so wird jedem eine sportliche Chance geboten. Mit Rommé oder Canasta kommen nicht so geübte Kartenspieler gut zurecht.
- ✓ **Für erfahrene Kartenspieler:** Spiele wie Bridge (Kapitel 9), Binokel (Kapitel 11), Skat (Kapitel 11) und Doppelkopf (Kapitel 12) bieten dem Spieler eine echte Herausforderung.