

### Schnapsen

#### Ziel des Spiels:

Ziel des Spiels ist es, durch Stiche und Ansagen möglichst rasch 66 Augen zu sammeln.

Anmerkung: Die in den Stichen enthaltenen Karten zählen nach ihren Augen, für ein gewonnenes oder verlorenes Spiel gibt es Punkte.

#### Die Karten:

Regional unterschiedlich wird entweder mit französischen oder doppeldeutschen Karten gespielt. Für Turniere, bei denen Spieler aus verschiedenen Regionen aufeinandertreffen, gibt es spezielle deutsch-französische Karten.

Sechshundsechzig wird von zwei Personen mit einem Paket zu 24 Karten gespielt, Schnapsen mit nur 20 Blatt; d. h. beim Schnapsen werden die Neuner nicht verwendet.

#### Rangfolge und Werte der Karten:

Ass	11 Augen
Zehner	10 Augen
König	4 Augen
Dame / Ober	3 Augen
Bube / Unter	2 Augen
Neuner	0 Augen

# Spielregel

## Schnapsen

### Das Teilen:

Der Teiler (Geber) wird durch Ziehen von Karten bestimmt, der Spieler, der die höhere Karte zieht, teilt das erste Spiel, der andere Spieler ist die Vorhand.

Der Teiler mischt, lässt abheben und teilt wie folgt die Karten:

- Bei Sechsendsechzig erhält jeder Spieler sechs Karten in zwei Würfeln zu je drei Blatt, d. h. zuerst erhält Vorhand drei Karten, dann der Teiler drei, usw. Die dreizehnte Karte wird offen auf den Tisch gelegt.
- Beim Schnapsen erhält jeder Spieler fünf Karten: zuerst erhält Vorhand drei Karten, dann der Teiler, die siebente Karte wird aufgeschlagen, so dann erhält Vorhand zwei weitere Karten und zuletzt der Teiler.

Die offene Karte bestimmt die Trumpffarbe (Atout); der Reststapel wird als Talon quer über diese Karte gelegt, sodass die Trumpfkarte zur Hälfte sichtbar bleibt; diese zählt als unterste Karte des Talons.

### Das Spiel

Vorhand spielt zum ersten Stich aus. Zu Beginn des Spieles herrscht weder Farb- noch Stichzwang: Der Teiler kann entweder mit einer höheren Karte derselben Farbe oder einem Atout stechen – in diesem Fall gewinnt er den Stich. Er kann aber auch eine beliebige Karte abwerfen und den Stich der Vorhand überlassen.

Der Spieler, der den Stich gewonnen hat, nimmt die oberste Karte des Talons, sein Gegner die folgende. Nachdem beide Spieler ihr Blatt wieder auf sechs bzw. fünf Karten ergänzt haben, spielt der Gewinner des Stichs zum nächsten Stich aus.

Auf diese Weise setzt sich das Spiel fort, bis der Talon aufgebraucht ist – es sei denn, ein Spieler meldet sich vorher aus, oder sperrt den Talon (s. u.). Ist der Talon jedoch aufgebraucht, so gilt ab diesem Zeitpunkt Farb- und Stichzwang; d. h. ein Spieler muss, wenn er an der Reihe ist

- mit einer höheren Karte der angespielten Farbe stechen. Kann er das nicht, so muss er
- eine niedrigere Karte der angespielten Farbe zugeben. Ist das nicht möglich, so muss er
- mit einer Trumpfkarte stechen, und falls auch das nicht geschehen kann,
- eine beliebige andere Karte abwerfen.

# Spielregel

## Schnapsen

Farbzwang geht immer vor Stichzwang: Es ist nicht erlaubt mit einer Trumpfkarte zu stechen, wenn man die angespielte Farbe bedienen könnte.

Ein Verstoß gegen diese Regel wird Renonce genannt und mit dem sofortigen Verlust des Spiels bestraft, der Gegner gewinnt in diesem Fall drei Punkte.

### Das Ausmelden

Hat ein Spieler nach Gewinn eines Stichs oder einer Ansage (s. u.) 66 oder mehr Augen erreicht, so darf er sich ausmelden (Ich habe genug). Das Spiel ist beendet, und jeder Spieler zählt die gesammelten Augen.

- Hat der Gegner keinen Stich erzielt, so gewinnt der Spieler drei Punkte (Siegpunkte),
- hat der Gegner nur 32 oder weniger Augen gewinnen können, so gewinnt der Spieler zwei Punkte, und
- hat der Gegner 33 oder mehr Augen gesammelt, so gewinnt der Spieler einen Punkt.

Hat ein Spieler sich irrtümlich ausgemeldet, d. h. hat er 65 oder weniger Augen, so ist das Spiel trotzdem beendet. In diesem Fall gewinnt der Gegner so viele Punkte, wie der Spieler gewonnen hätte, wäre das Ausmelden korrekt erfolgt.

Es ist daher wichtig, die im Laufe eines Spieles gesammelten Augen mitzuzählen. Beim sogenannten weichen Schnapsen (s. u.) darf ein Spieler allerdings während eines Spieles die eigenen Stiche durchsehen und kann sich den ersten Stich des Gegners zeigen lassen – beim Turnierspiel ist es jedoch nicht gestattet, einmal abgelegte Stiche später durchzusehen.

### Der letzte Stich

Hat sich vor dem Ausspielen zum letzten Stich noch kein Spieler ausgemeldet, so wird auch noch der letzte Stich gespielt, hierbei gelten folgende Regeln:

- Bei Sechsendsechzig erhält man für den letzten Stich zusätzliche zehn Augen. Diese Regel gilt allerdings nicht im Falle einer Talonsperre.
- Beim Schnapsen gewinnt der Spieler, der den letzten Stich erzielt, das Spiel.

# Spielregel

## Schnapsen

### Die Ansagen

#### Bummerlzähler und Ansagefässchen mit französischen Farben

Besitzt ein Spieler König und Dame bzw. König und Ober von einer Farbe, so kann er dies, wenn er am Ausspiel ist, ansagen (melden) und erhält dafür wie folgt Augen gutgeschrieben.

- Eine Ansage mit Atout zählt 40 Augen, die Meldung in Atout wird daher Vierziger genannt.
- Eine Ansage in einer anderen Farbe zählt 20 Augen, man nennt dies einen Zwanziger.

Um spätere Streitigkeiten beim Zählen der Augen zu vermeiden, ist es empfehlenswert, bei jeder Ansage das entsprechende Ansagefässchen zu den Stichen zu legen.

Eine Ansage ist beim weichen Schnapsen (s. u.) auch vor dem allerersten Ausspiel möglich, wenn der Spieler aber stichlos bleibt, zählt die Ansage jedoch nicht.

Wer eine Ansage macht, muss eine der beiden Karten zum nächsten Stich ausspielen – beim Scharfschnapsen muss der König gespielt werden.

Das Paar König-Dame wird in den Spielen der Bézique-Familie aber auch beim Poch als eine Mariage bezeichnet. Die Bezeichnung Mariage ist natürlich nur beim Spiel mit französischen Karten gebräuchlich bzw. sinnvoll.

#### Das Austauschen der Atout-Karte

Hält ein Spieler die niedrigste Trumpfkarte, d. h. bei Sechsendsechzig die Trumpf-Neun bzw. beim Schnapsen den Trumpf-Buben in der Hand – sei es, dass er diese Karte bereits beim Teilen, sei es, dass er sie erst nach einem Kauf vom Talon erhalten hat – und ist dieser Spieler am Ausspiel, so darf er die niedrigste Trumpfkarte gegen die offen aufliegende Trumpfkarte austauschen.

Das Austauschen der Atout-Neun bzw. des Atout-Buben gegen die offene Atout-Karte erfolgt, bevor die erste Karte zum nächsten Stich gespielt wird.

# Spielregel

## Schnapsen

### Das Sperren des Talons

Glaubt der Spieler, der am Ausspiel ist, dass er ohne weiteres Kaufen vom Talon die benötigte Anzahl von 66 Augen erreichen kann, so kann er den Talon sperren oder zudrehen. Er nimmt dann die offene unterste Karte des Talons und legt sie verdeckt quer über den restlichen Stapel.

Ab diesem Zeitpunkt gilt wieder Farb- und Stichzwang, genau so, als ob der Talon aufgebraucht wäre.

Gelingt es dem Spieler, der den Talon gesperrt hat, im weiteren Spiel insgesamt 66 Augen zu sammeln und sich auszumelden, so gewinnt er das Spiel. Die Anzahl der Siegpunkte richtet sich nach der Augenzahl des Gegners im Zeitpunkt des Zudrehens. Stiche und Ansagen des Gegners, welche erst nach dem Zudrehen erfolgen, zählen nicht.

Diese Regel gilt jedoch nicht allgemein; manchmal werden im Turnierspiel auch diejenigen Augen des Gegners gezählt, welche erst nach dem Zudrehen gesammelt werden.

Kann der Spieler, der den Talon gesperrt hat, keine 66 Augen erzielen, bzw. kann sich sein Gegner zuvor ausmelden, so gewinnt der Gegner

- 3 Punkte, falls er zum Zeitpunkt des Zudrehens noch stichlos war, ansonsten
- 2 Punkte.

# Spielregel

## Schnapsen

### Partien und Bummerl

Eine Partie setzt sich aus mehreren einzelnen Spielen zusammen; der Spieler, der als erster sieben Punkte erzielt, gewinnt die Partie. Dabei gibt es jedoch einige Besonderheiten.

- Bei Sechsendsechzig und Schnapsen wird von Sieben herunter gezählt; d. h. man zählt nicht die bereits gewonnenen Punkte, sondern notiert die Anzahl der Punkte, die noch zum Partiegewinn fehlen: Beide Spieler beginnen daher mit sieben Punkten, gewinnt ein Spieler das erste Spiel mit drei Siegpunkten, so verringert sich sein Punktestand auf vier.
- Der jeweilige Spielstand wird entweder traditionell mit Kreide auf einer kleinen Tafel aufgeschrieben oder mithilfe eines Bummerlzählers angezeigt: Am äußeren Bogen wird mithilfe der sieben großen Perlen der Stand innerhalb einer Partie dargestellt, mit den kleineren Perlen des inneren Bogens werden die sogenannten Bummerl gezählt.
- Gewinnt ein Spieler eine Partie mit dem Stand 7 : 0, so ist der Gegner Schneider und die Partie zählt doppelt, der Verlierer erhält zwei Bummerl.
- In allen anderen Fällen erhält der Verlierer der Partie ein Bummerl.

Davon leitet sich die Redewendung ab: Einer kriegt immer das Bummerl.

# Spielregel

## Schnapsen

### Das scharfe Schnapsen

Die obigen Regeln beschreiben das sogenannte weiche Schnapsen, beim scharfen/ harten Schnapsen gelten folgende Verschärfungen:

- Abgelegte Stiche dürfen nichtmehr angesehen werden.
- Das Austauschen der Atoutkarte ist in den nachfolgenden Fällen nicht gestattet:
  - o vor dem ersten Ausspiel von Vorhand und
  - o wenn nur noch eine Karte verdeckt im Talon liegt.
- Eine Ansage darf erst dann erfolgen, nachdem man zumindest einen Stich erzielt hat.
- Wer eine Ansage macht, muss zum nächsten Stich den König ausspielen.
- Man darf erst dann vom Talon kaufen, wenn der vorangegangene Stich verdeckt abgelegt worden ist.

### Das Turnierspiel

Schnapsen erfreut sich in Österreich sehr großer Beliebtheit und wird insbesondere in vielen Turnieren gespielt. Als Turnierform ist das K.-o.-System vorherrschend, seltener wird die dänische Wertung gespielt.

Bei Turnieren wird teils weich, teils hart (scharf) gespielt; bei manchen Turnierspielen dürfen Stiche niemals nachgesehen werden, weiters gilt die o.a. Sonderregel im Falle einer Talonsperre.