Die
Spielpiraten
BEARD SHAKER
GAMES
ASS
ALTENBURGER
SEIT 1765

ANLEITUNG

1. SCHÄTZMEISTER!

8+ | 2–6 | 35’

Ziel des Spiels:
Es werden 15 Spielrunden gespielt. In jeder Runde müssen die Spieler abschätzen, wie viele Stiche sie gewinnen können. (Stich: Jeder Mitspieler spielt im Uhrzeigersinn eine Karte offen vor sich aus.) Wer seine Karten am besten einschätzen und seine Vorhersage auch richtig erfüllen kann, erhält dafür Siegpunkte.

Spielvorbereitung:
Gespielt wird mit allen Karten inkl. den Jokern. Die Karten werden gut gemischt und in jeder Runde in unterschiedlicher Anzahl verdeckt an alle Mitspieler verteilt. In der ersten Runde erhält jeder eine Karte. In der zweiten Runde erhält jeder hingegen zwei Karten usw. Die restlichen Karten werden verdeckt auf einen Ziehstapel in die Tischmitte oder auf das vorgesehene Feld in der Schachtel gelegt. Legt euch einen Zettel und einen Stift bereit, um die Vorhersagen sowie die Siegpunkte nach jeder Runde zu notieren.

Spielverlauf:
Nachdem die Karten an die Mitspieler verteilt wurden, wird die oberste Karte vom Kartenstapel aufgedeckt und offen danebengelegt (oder direkt in die Verpackung). Das Kartenecksymbol (Kreuz, Pik, Herz, Karo) der aufgedeckten Karte bestimmt die Trumpffarbe der Runde. Das bedeutet, dass eine ausgespielte Karte mit demselben Eckzeichen, jedes andere Eckzeichen schlägt. Hinweis: Ist die aufgedeckte Karte ein Joker, darf der Kartengeber die Trumpffarbe (z.B. Pik) wählen, ohne vorher in seine Karten zu schauen. Sollte die aufgedeckte Karte eine Zwei sein, gibt es keine Trumpffarbe in dieser Runde. Nachdem sich alle Spieler ihre Karten angeschaut haben, müssen sie nun der Reihe nach abschätzen und laut und deutlich ansagen, wie viele Stiche sie in dieser Runde gewinnen können. Dies können auch Null Stiche sein. Der Spieler, welcher links vom Kartengeber sitzt, sagt als Erstes seine geschätzten Stiche an. Die Anzahl wird pro Spieler notiert.

Beispiel: Die Spieler sind in Runde vier des Spiels und Jan hat an Ben, Stefan und sich selbst jeweils vier Karten ausgegeben. Ben sitzt links von Jan und sagt an, dass er in dieser Runde drei Stiche bekommt. Stefan schätzt, dass er keinen Stich gewinnen wird. Jan entscheidet sich, dass er nur einen Stich in dieser Runde gewinnen wird. Alle drei schreiben ihre Ansagen für Runde vier auf.
Der Spieler, der links vom Kartengeber sitzt, beginnt und spielt zuerst eine Karte offen vor sich aus. Das Eckzeichen dieser Karte gibt die Rundenfarbe vor, welche von allen im Uhrzeigersinn folgenden Spielern vorrangig abgelegt (bedient) werden muss. Sollte die ausgespielte Karte nicht die Trumpffarbe sein, kann ein anderes Eckzeichen ausgespielt werden. Der Stich ist für diesen Spieler definitiv verloren. Hinweis: Wird ein Stich mit einer Zwei oder einem Joker begonnen, dann bestimmt der zweite Spieler die zu spielende Rundenfarbe.
Haben alle Spieler eine Karte abgelegt, wird geschaut, welcher Spieler den Stich für sich entscheiden konnte. Anschließend darf der Gewinner alle abgelegten Karten (nach Stichen getrennt) vor sich ablegen, um später nachvollziehen zu können, wie viele Stiche er gewonnen hat. Sind alle Handkarten ausgespielt, werden die Siegpunkte vermerkt und der nächste Spieler teilt die Karten an seine Mitspieler aus und deckt erneut die erste Karte des Stapels auf.

Die Kartenarten:
Farbkarten: Je höher der Zahlenwert ist, desto höher ist auch der Wert der Zahlenkarten. Ansonsten gilt die bekannte Wertigkeit in aufsteigender Reihenfolge:
Bube – Dame – König – Ass – Joker. Wenn zuerst Pik ausgespielt wird, ist dies die Rundenfarbe, welche bedient werden muss.

Trumpfkarten: Die Trumpffarbe wird zu Beginn jeder Runde neu bestimmt. Wenn die Trumpffarbe ausgespielt wird, müssen die anderen Spieler auch dementsprechend dieses Eckzeichen bedienen, wenn sie Trumpfkarten auf der Hand haben. Unabhängig von der Rundenfarbe gewinnt immer die höchste Trumpfkarte eines Stiches, sofern keine Joker gespielt wurden.

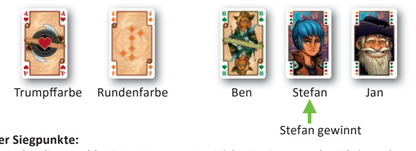
Zwei: Diese Karte kann immer gelegt werden, auch wenn die Rundenfarbe bedient werden könnte. Sie wird immer den Stich verlieren, kann dadurch aber taktisch eingesetzt werden, sollte der Spieler vorhergesagt haben, dass er keinen Stich gewinnen wird.

Joker: Joker können immer gespielt werden (auch wenn die Rundenfarbe bedient werden könnte) und schlagen jede Farbe, sogar die Trumpffarbe.

Welche Karte gewinnt den Stich und wie werden die Siegpunkte vergeben?
Wird von keinem Spieler ein Joker oder die Trumpffarbe ausgespielt, so gewinnt die höchste Karte in der geforderten Rundenfarbe den Stich. Sollte diese Karte während des Stichs zweimal gespielt worden sein, gewinnt die Karte, die früher ausgespielt wurde. Ein Joker sticht über alle Karten und gewinnt immer, auch gegen die Trumpffarbe. Sollten mehrere Joker gespielt werden, gewinnt der erste abgelegte Joker.
Konnten ein oder mehrere Spieler die Trumpffarbe ausspielen (z.B. weil die Rundenfarbe nicht bedient werden konnte), so gewinnt die höchste Karte der Trumpffarbe. Bei zwei gleichen Trumpfkarten gewinnt auch hier die früher gespielte Karte.
Die Zwei ist die niedrigste Karte im Spiel und gewinnt unter keinen Umständen den Stich.

Beispiel 1:

Beispiel 2:



Vergabe der Siegpunkte:
Jeder Spieler, der die Anzahl seiner gewonnenen Stiche in einer Runde richtig vorhergesagt hat, erhält 20 Siegpunkte und zusätzlich 5 Punkte für jeden gewonnenen Stich. Lag der Spieler daneben und hat sich verschätzt, so erhält er pro falsch getipptem Stich 5 Minuspunkte (egal ob er mehr oder weniger vorhergesagt hat). Egal um wie viele Stiche sich ein Spieler verschätzt hat, die 20 Siegpunkte erhält er nur, wenn er mit seiner Vorhersage richtig lag.

Zusatzregel für echte Spielpiraten-Fans:
Schafft es ein Spieler genauso viele Stiche zu sammeln, wie er geschätzt hat, kann er folgende Zusatzpunkte sammeln: Konnte der Spieler mit einem Joker auftrumpfen, dann bekommt er pro Joker 20 Zusatzpunkte. Gelingt es einem Spieler in einem Stich eine Zehn zu erlangen, so bekommt der Spieler ebenfalls zehn Punkte extra.

Beispiel: Die drei Spieler Ben, Stefan und Jan spielen zusammen.

1. Stichrunde (jeder Spieler hat eine Karte auf der Hand):
Ben schätzte, dass er keinen Stich macht und schafft das auch. Dafür erhält er 20 Punkte. Stefan gab an, dass er einen Stich macht und behielt ebenfalls Recht. Er bekommt somit 25 (20 + 5) Punkte. Jan hingegen meinte, dass er auch einen Stich macht, schafft das jedoch nicht. Daher erhält er -5 Punkte.

5. Stichrunde (jeder Spieler hat fünf Karten auf der Hand):
Ben sagte voraus, dass er zwei Stiche macht. Er behält Recht und erhält 20 Siegpunkte sowie weitere 5 Punkte pro Stich. Er konnte sogar zusätzlich mit einem Joker auftrumpfen und erhält damit weitere 20 Punkte. Somit hat er insgesamt 50 (20 + 5 + 5 + 20) Punkte. Stefan sagte ebenfalls zwei Stiche vorher, macht aber keinen. Damit verliert er 10 Punkte (-5 -5). Jan sagte keinen Stich vorher, gewann aber drei Stiche und konnte bei einem Stich mit einem Joker auftrumpfen. Er bekommt insgesamt 15 Minuspunkte.

Runde	Ben		Stefan		Jan	
1	0	20	1	25	1	-5
...						
5	2	50	2	-10	0	-15
...						
15						

Das Ende des Spiels:
Nach insgesamt 15 Runden endet das Spiel. Alle Punkte werden zusammen gerechnet und der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel.

2. ROMMÉ

8+ | 3–6 | 20’

Spielvorbereitung:
Man braucht für ein Romméspiel alle 104 Karten inkl. den Jokern. Der Geber verteilt reihum im Uhrzeigersinn an jeden Spieler einzeln Karten, bis jeder 13 Karten hat. Der Spieler links vom Geber bekommt 14 Karten. Die restlichen Karten kommen auf einen verdeckten Stapel in die Tischmitte (oder optional in das dafür vorgesehene Feld in die Verpackung). Dieser bildet den Ziehstapel.

Ziel des Spiels:
Alle seine Karten möglichst schnell in bestimmten Kombinationen auf dem Tisch abzulegen. Eine Kombination muss aus mindestens drei Karten bestehen.
Entweder a) Karten mit gleichen Eckzeichen in lückenloser Reihenfolge (Sequenz), oder b) gleichwertige Karten mit verschiedenen Eckzeichen (Satz).
Die Reihenfolge innerhalb der Eckzeichen ist dabei:
Ass – Zwei – Drei – Vier – und so weiter bis Zehn – Bube – Dame – König – Ass.
Das Ass kann also sowohl vor der Zwei (als niederste Karte) als auch hinter dem König (als höchste Karte) rangieren. Eine Sequenz ist also z.B. die Folge Zehn – Bube – Dame oder Drei – Vier – Fünf mit einheitlichen Eckzeichen. Ein Satz sind z.B. drei Könige oder vier Fünfen mit verschiedenen Eckzeichen. Ein Eckzeichen darf dabei in einem Satz nicht zweimal vorhanden sein.

Spielverlauf:
Der Spieler links vom Geber beginnt und legt eine für ihn unwichtige Karte offen auf einen Ablagestapel (oder in die Verpackung neben den Ziehstapel). Der nächste Spieler muss eine Karte ziehen und ebenfalls eine für ihn unnütze Karte wieder ablegen. Kann er die bereits offenliegende Karte brauchen, so darf er auch diese nehmen, nimmt dafür aber keine zusätzlich vom Ziehstapel. War jeder Spieler einmal an der Reihe, darf er zusammengehörige Karten ablegen.

Meldungen: Hat ein Spieler eine Sequenz oder einen Satz auf der Hand, dessen Karten zusammen wenigstens einen Gesamtwert von 30 haben, so darf er sie als Erstmeldung offen auf den Tisch legen.
Die Karten haben dabei folgende Werte: Das Ass zählt 1 oder 11, je nachdem, ob es vor der Zwei oder hinter dem König liegt. Die weiteren Kartenwerte: König, Dame, Bube und die Zehn zählen 10 Augen; bei allen übrigen Karten sind die Augenwerte aufgedruckt. Die Schallmauer von 30 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 – bei sich und auch bei seinen Mitspielern. Aber natürlich nur, wenn er an der Reihe ist, niemals zwischendurch. Kann der Spieler keine weitere Karte auf den Tisch ablegen, so legt er zum Abschluss der Meldung immer eine für ihn unnütze Karte auf den Ablagestapel ab. Wenn ein Mitspieler diese Karte gut gebrauchen kann, so hat er stets die Möglichkeit, diese durch Klopfen zu bekommen. Er muss allerdings dazu eine zusätzliche Strafkarte vom Ziehstapel aufnehmen. Vorrecht hat stets der Spieler, welcher im Uhrzeigersinn als nächster an der Reihe ist. Sollte er die ausgelegte Karte vom vorherigen Spieler aufnehmen, muss er keine Strafkarte ziehen.

Die Joker:
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.

Das Ende des Spiels:
Sieger ist, wer als Erster sämtliche Karten losgeworden ist. Er muss als letzte Karte noch eine auf den Ablagestapel legen und „Spielpiraten“ 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, Ass = 11, alle übrigen Karten so viel wie beim Auslegen. Wenn jemand also noch 1 Ass, 1 König, 2 Damen, 2 Achten, 1 Zehn und 1 Joker besitzt, so wird gerechnet: 1x11 + 1x10 + 2x10 + 2x8 + 1x10 + 1x20 = 87.

Rommé mit Anlegen
Jeder Spieler darf seine passenden Karten an die Sätze und Sequenzen des anderen anlegen. Grundregel: Anlegen darf nur derjenige, der mindestens schon einen Satz oder eine Sequenz ausgelegt hat. Die Augenzahl 30 gilt dabei auch dann als erreicht, wenn sie durch die anzulegende Karte zustande kommt.
Gewonnen hat, wer zuerst alle Karten aus- oder angelegt hat. Die letzte Karte darf auf den Ablagestapel abgeworfen werden. Wer alle seine Karten zuerst ausgelegt hat, bekommt 40 Verlustpunkte aus dem vorangegangenen Spiel als Belohnung abgezogen. Wer nur einen Joker übrig behält, bekommt 20 Verlustpunkte gestrichen.
20 Verlustpunkte werden dem Teilnehmer aufgerechnet, der als Erster mit dem Auslegen anfängt – und doch nicht gewinnt.

3. MAU MAU

6+ | 2+ | 15’

Gespielt wird entweder mit allen Karten inkl. den Jokern oder aber auch nur mit 52 Karten. Spielt ihr mit 52 Karten, braucht ihr alle Farbkarten nur einmal (anstatt zweimal) plus Joker.

Ziel des Spiels:
Als Erster alle seine Karten abzulegen.

Spielverlauf:
Jeder Mitspieler erhält fünf Karten, die restlichen kommen verdeckt auf einen Ziehstapel in die Tischmitte (oder in die Verpackung auf das vorhergesehene Feld). Die oberste Karte wird aufgedeckt und daneben auf einen Ablagestapel gelegt. Der erste Spieler versucht nun, eine Karte, mit dem selben Wert oder Eckzeichen darauf abzulegen. Falls er keine Karte abwerfen kann oder will, muss er eine Karte vom Ziehstapel ziehen und der nächste Spieler ist an der Reihe.
Achtung: Die Karten Joker, Ass, Bube und Sieben haben eine spezielle Bedeutung für den Spielverlauf. Spielt der Spieler einen Buben aus, so kann er zugleich ein Eckzeichen fordern, das der nächste Mitspieler ausspielen muss. Auf einen Buben darf jedoch kein weiterer Bube gelegt werden. Wird ein Ass abgelegt, muss der nächste Mitspieler aussetzen. Bei einer abgelegten Sieben muss der nächste Spieler nicht nur aussetzen, sondern auch noch zwei Karten vom Ziehstapel ziehen, es sei denn, er hat gleichfalls eine Sieben und legt sie dazu. Nun muss der nächste Spieler vier Karten ziehen. Spielt jemand einen Joker aus, so kann er wählen, ob der nächste Spieler zwei Karten ziehen oder aussetzen soll, oder er wählt ein Kartenzeichen, welches ab sofort gespielt werden muss. Ist der Ziehstapel aufgebraucht, wird die oberste Karte vom Ablagestapel zur Seite gelegt, der Stapel kurz gemischt und als neuer Ziehstapel umgedreht. Beim Ablegen der vorletzten Karte muss deutlich „Mau“ gesagt werden. Wird dies vergessen, muss der Spieler zwei Strafkarten ziehen.

Das Ende des Spiels:
Kann ein Spieler seine letzte Karte ablegen, hat er gewonnen.

4. MEMO

4+ | 2+ | 10’

Spielvorbereitung:
Gespielt wird mit 32 Karten (oder bei mehr als vier Spielern mit mehr Karten). Sortiert vor Spielbeginn 16 beliebige Paare, also beispielsweise zweimal Herz Fünf, zweimal Pik Ass usw. aus den Karten heraus. Die restlichen Karten werden im Spiel nicht benötigt. Legt die Karten gut gemischt einzeln mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch aus.

Ziel des Spiels und Spielverlauf:
Ziel des Spiel ist es, möglichst viele Bildpaare, also zwei gleiche Karten zu sammeln. Der erste Spieler beginnt und darf zwei Karten aufdecken. Bilden diese Karten bereits ein Paar, darf er diese vor sich ablegen und zwei weitere Karten aufdecken. Passen diese nicht zusammen, werden sie wieder umgedreht. Wichtig ist dabei immer, sich die Lage der verschiedenen Karten zu merken. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Das Ende des Spiels:
Das Spiel endet, wenn alle Kartenpaare gefunden wurden. Der Spieler mit den meisten Paaren gewinnt das Spiel.

5. SCHWARZER PETER

4+ | 2+ | 10’

Spielvorbereitung:
Gespielt wird mit 33 Karten. Sortiert vor Spielbeginn 16 beliebige Paare, also beispielsweise zweimal Karo Drei, zweimal Herz Sieben usw. aus den Karten heraus sowie einen Joker. Die restlichen Karten werden im Spiel nicht benötigt und können beiseitegelegt werden.

Ziel des Spiels und Spielverlauf:
Ziel des Spiels ist es, so viele Paare wie möglich zu finden. Zuerst werden alle 33 Karten (inkl. Joker) gut gemischt und gleichmäßig an alle Mitspieler verteilt. Wer jetzt bereits ein Paar (also zweimal die gleiche Karte) auf der Hand hat, darf diese sofort vor sich auf dem Tisch ablegen. Der jüngste Spieler beginnt und zieht bei seinem linken Nachbarn eine Karte. Kann er dadurch mit einer seiner Handkarten ein Paar bilden, so legt er diese zwei Karten vor sich ab. Ist dies nicht der Fall, muss er diese Karte zu seinen Handkarten aufnehmen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Das Ende des Spiels:
Das Spiel endet, wenn ein Spieler keine oder nur noch den Joker in seinem Besitz hat. Gewinner ist der Spieler, der zu Spielende nur noch den Joker auf der Hand hält.

6. SOLITAIRE

8+ | 1 | 20’

Spielvorbereitung:
Gespielt wird mit 52 Karten. Sortiere die Karten Zwei bis Zehn sowie Bube, Dame, König und Ass jeweils einmal mit identischem Eckzeichen heraus und legt die restlichen Karten beiseite. Zu Beginn des Spieles werden sieben unterschiedlich lange Kartenreihen verdeckt ausgelegt, wobei die erste Reihe aus einer Karte besteht, die zweite Reihe aus zwei Karten, usw.
Links neben der ersten Reihe wird außerdem Platz gelassen für eine weitere Reihe. Hier liegt zu Spielbeginn noch keine Karte und darf nur von einem König belegt werden. Die restlichen Karten werden links oben verdeckt abgelegt, dies ist der Ziehstapel.

Ziel des Spiels und Spielverlauf:
Aus allen 52 Karten müssen vier verschiedenfarbige Kartenstapel gebildet werden. Diese müssen in aufsteigender Reihenfolge und mit einheitlichen Eckzeichen wie folgt angeordnet werden: Ass, Zwei bis Zehn, Bube, Dame, König.
Die obersten Karten der ausgelegten Kartenreihen und des Ziehstapels werden aufgedeckt. Nun muss der Spieler versuchen, durch geschicktes Umlegen die darunter liegenden verdeckten Karten freizuspielen, damit diese ebenfalls aufgedeckt werden können. Alle Karten dürfen auf den sieben Kartenreihen in absteigender Reihenfolge abgelegt werden (König, Dame, Bube, Zehn bis Zwei), allerdings immer im Wechsel der Eckzeichen (die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle). Wird ein Ass aufgedeckt, kann dieses sofort auf einen der vier neu zu bildenden Ablagestapel gelegt werden. Auf jedes abgelegte Ass dürfen nun in aufsteigender Reihenfolge die Zahlen Zwei, Drei, Vier usw. mit jeweils gleichen Eckzeichen abgelegt werden.
Offen liegende Karten oder Kartenreihen dürfen komplett oder in Teilen abgehoben und auf andere Kartenreihen verteilt werden. Die Karten vom Ziehstapel dürfen beliebig oft durchgeschaut werden. Passende Karten können dabei auf den sieben (bzw. acht, inkl. dem Leerfeld) Kartenreihen oder direkt auf den neuen Ablagestapeln abgelegt werden.

Das Ende des Spiels:
Wenn der Spieler es schafft, alle 52 Karten auf die vier Ablagestapel abzulegen, hat er das Spiel gewonnen. Wenn kein Zug mehr möglich ist, ist das Spiel verloren.

7. KARTENRATEN

8+ | 2 | 15’

Spielvorbereitung:
Gespielt wird mit 32 Karten. Sortiert die Zahlenkarten Sieben bis Zehn sowie Bube, Dame, König und Ass einmal pro Eckzeichen heraus und legt die restlichen Karten beiseite. Jeder Mitspieler erhält die Hälfte der Karten, also insgesamt 16 Karten.

Ziel des Spiels und Spielverlauf:
Ziel des Spieles ist es, die Karten des Gegners richtig zu erraten. Jeder Spieler darf nun zweimal raten. Der erste Spieler zeigt auf eine Karte des Gegners und versucht, das Eckzeichen (Kreuz, Pik, Herz, Karo) richtig zu erraten. Anschließend deckt der Gegenspieler die Karte zum Beweis auf. Hat er richtig geraten, kann er sich diese Karte nehmen und er darf ein weiteres Mal raten. Ab jetzt ist allerdings der Wert der nächsten Karte dran (z.B. Dame, Sieben oder Ass). Auch jetzt gehört ihm jede richtig geratene Karte. Falls er falsch geraten hat, ist sein Gegner an der Reihe. Dieser muss ebenfalls zuerst die Farbe, danach den Wert jeder Karte raten. Es ist ratsam, nach jedem Raten die Karten neu zu sortieren.

Das Ende des Spiels:
Gewinner ist derjenige, der die meisten Karten richtig erraten konnte.

8. MOGELN

8+ | 3+ | 10’

Spielvorbereitung:
Gespielt wird mit 32 Karten. Sortiert also die Zahlenkarten Sieben bis Zehn sowie Bube, Dame, König und Ass einmal pro Eckzeichen heraus und legt die restlichen Karten beiseite. Ab fünf Spielern wird mit 52 Karten gespielt (nehmt also die Zahlenkarten Zwei bis Sechs ebenfalls dazu).
Als Kind lernt man von den Eltern, immer ehrlich zu sein und nicht zu lügen. Das ist auch völlig richtig. Bei diesem Kartenspiel ist es allerdings erforderlich zu mogeln, wenn man am Ende als Sieger vom Tisch gehen möchte.
Die Karten werden gut gemischt und der Reihe nach gleichmäßig an alle Mitspieler verteilt. Überzählige Karten werden zur Seite gelegt.

Ziel des Spiels und Spielverlauf:
Der Spieler links vom Geber beginn, legt eine Karte verdeckt auf den Tisch und sagt ihren Wert (egal in welcher Farbe) laut und deutlich an. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler muss nun eine Karte mit dem nächst höherem Wert ebenfalls verdeckt ablegen und diesen auch ansagen. Gespielt wird in aufsteigender Rangfolge: (Zwei, Drei, Vier, Fünf, Sechs) Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König, Ass. Ziel ist es, so schnell wie nur eben möglich, alle seine Karten aus der Hand abzulegen.
Es ist nicht immer möglich, die geforderte Karte abzulegen. Dann hat der Spieler die Möglichkeit zu „Mogeln“ und eine Karte verdeckt abzulegen, welche nicht an der Reihe ist. Er legt also z.B. anstatt einer geforderten Zehn eine Sechs. Wenn ein Gegenspieler glaubt, einen Spieler beim Mogeln erwischt zu haben, dann signalisiert er dies durch ein Klopfen auf den Tisch. Die abgelegte Karte muss anschließend offen aufgedeckt werden. Hat der Spieler tatsächlich gemogelt, dann muss er den gesamten Kartenstapel aufnehmen. Hat er die Wahrheit gesagt, gehen die gesamten Karten an den Zweifler über und das Spiel beginnt erneut. Darum aufgepasst, denn Mogeln will gekonnt sein.

Das Ende des Spiels:
Gewinner ist, wer zuerst keine Karten mehr auf der Hand hat.

9. EINUNDZWANZIG

8+ | 2+ | 10’

Spielvorbereitung:
Gespielt wird entweder mit allen 104 Farbkarten oder aber nur mit 52 Karten. Dann verwendet ihr alle Farbkarten nur einmal (anstatt zweimal).

Ziel des Spiels
Spielziel ist es, dem Gesamtwert einundzwanzig am Nächsten zu kommen, diesen aber nicht zu überschreiten.
Die Karten haben folgende Werte:
Ass = 11
Bube – Dame – König = jeweils Zehn
Zahlenkarten = entsprechen dem Kartenwert.
Die beste Kombination mit zwei Karten ist ein Ass und ein Bube, Dame oder König.

Spielverlauf:
Ein Spieler wird zum Spielleiter ernannt und spielt gegen jeden Spieler. Der Spielleiter verteilt zwei Karten verdeckt an jeden Spieler, jedoch nur eine an sich selbst. Nun schauen die Mitspieler ihre Karten an. Der Spielleiter teilt nun dem ersten Spieler so lange einzelne Karten aus, bis dieser möglichst nah an den Kartenwert einundzwanzig kommt oder diesen exakt erreicht hat. Wenn der Spieler keine weitere Karte mehr möchte, stoppt er die Kartenzuteilung. Auf diese Weise geht es im Uhrzeigersinn weiter. Als Letzter deckt der Spielleiter seine Karte auf und nimmt sich weitere Karten, so lange, bis er glaubt, dass er nah genug an den Wert einundzwanzig heranreicht.

Das Ende des Spiels:
Hat ein Spieler exakt den Wert einundzwanzig erreicht, hat er gewonnen.
Falls sowohl der Spielleiter als auch ein Spieler einundzwanzig Punkte auf der Hand haben, gewinnt der Spielleiter.
Hat ein Spieler dagegen den Wert überschritten, so verliert dieser sofort und muss seine Karten offen legen.
Hat keiner den Wert einundzwanzig erreicht, so gewinnt der Spieler, welcher dem Wert am Nächsten kommt, diesen aber nicht überschritten hat.

10. KÖNIGREICH DER KARTEN

8+ | 3 –5 | 35’

Spielvorbereitung:
Für das Spiel werden alle 104 Farbkarten und die Joker benötigt. Die Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler bekommt drei Karten auf die Hand. Die übrigen Karten werden als verdeckter Ziehstapel in der Mitte des Tisches platziert. Fünf Karten werden aufgedeckt und offen neben den Ziehstapel gelegt. Sie bilden den Basar. Der erste Spieler beginnt.

Ziel des Spiels:
Jeder Spieler baut sich sein ganz eigenes Königreich der Karten auf, indem er preiswerte und teure Königreichkarten aus seiner Hand ablegt, die er mit anderen Handkarten bezahlt. Mächtige Heldenkarten unterstützen ihn dabei. Wer als Erstes neun Königreichkarten aus seiner Hand auslegt, beendet das Spiel. Gewonnen hat der Spieler, der das mächtigste Königreich aufbauen und die meisten Punkte erringen konnte.

Die Kartenarten:

Königreichkarten: Alle Zahlenkarten von Drei bis Neun sind Königreichkarten. Diese Karten bringen am Ende des Spiels Punkte und verhelfen den Spielern zum Sieg. Gleichzeitig sind sie aber auch sehr schwer zu spielen, denn für jede Königreichkarte müssen andere Karten mit dem selben Eckzeichen abgelegt (und damit bezahlt) werden. Der Wert der Karte gibt sowohl ihre Punkte für das Ende des Spiels, als auch ihre Kosten während des Spiels an.
Beispiel: Die Herz Fünf gibt am Ende des Spiels fünf Punkte. Um sie während des Spiels zu spielen, muss man jedoch fünf andere Herz-Karten aus der Hand auf den Ablagestapel legen.

Jokerkarten: Die Joker können benutzt werden, um für ein beliebiges Kartenzeichen zu bezahlen. Sie ersetzen dabei immer jeweils eine andere Karte.
Beispiel: Anstatt die Pik-Fünf mit fünf anderen Pik-Karten zu bezahlen, kann man auch stattdessen drei Pik-Karten und zwei Joker bezahlen.

Wunderkarten: Die Asse sind Wunderkarten. Pro Eckzeichen darf jeder Spieler nur eine Wunderkarte bei sich ausliegen haben. Man kann sie kostenlos ausspielen. Sie sind sehr mächtig, denn sie geben am Ende des Spiels zwei Punkte für jede Königreichkarte mit selbem Eckzeichen, die ein Spieler vor sich liegen hat.
Beispiel: Ein Spieler konnte während des Spiels eine grüne Wunderkarte, eine Herz-Acht, eine Herz-Drei und eine Herz-Fünf ausspielen. Die Wunderkarte Herz-Ass ist somit am Ende des Spiels sechs (3x2) Punkte wert.

Heldenkarten: Die Zwei sowie Bube, Dame und König sind Heldenkarten. Sie haben alle ganz unterschiedliche Fähigkeiten. Wenn man eine Zwei ausspielt, darf man sofort zwei Karten vom Ziehstapel ziehen. Mit einem Buben darf man sich die Karten eines beliebigen Mitspielers ansehen und sich zwei davon auf die Hand nehmen. Wenn man einen König ausspielt, muss ein beliebiger Mitspieler sofort alle Karten aus seiner Hand ablegen und muss sich die gleiche Anzahl an Karten vom Ziehstapel oder dem Basar wieder auf die Hand nehmen. Sowohl gegen den Buben, als auch gegen den König kann man sich schützen, wenn man eine Dame von seiner Hand ablegt. Die Dame darf also als einzige Karte auch während des Zuges eines anderen Spielers gespielt werden.

Die Zehn ist eine sehr besondere Karte. Man kann sie entweder als Heldenkarte oder als Königreichkarte spielen. Wenn man sie als Heldenkarte spielt, darf der Spieler sich zwei beliebige Karten aus dem Ablagestapel auf die Hand nehmen. Wenn man sie als Königreichkarte spielt, kostet sie eine Karte weniger für jede andere Karte mit identischem Eckzeichen, die bereits vor dem Spieler liegt. Wenn sie als Königreichkarte gespielt wurde, ist die Zehn am Ende des Spiels zehn Punkte wert.
Beispiel: Ein Spieler möchte die Kreuz-Zehn als Königreichkarte spielen. Er hat bereits eine Kreuz-Drei, eine Kreuz-Sechs und eine Wunderkarte mit Kreuz vor sich liegen. Die Kreuz-Zehn zu spielen, kostet ihn also nur noch sieben andere Karten mit Kreuz als Eckzeichen.

Spielverlauf:
Wenn ein Spieler am Zug ist, darf er nacheinander drei Karten nehmen. Er kann bei jeder Karte entscheiden, ob er sie verdeckt vom Ziehstapel nimmt oder eine offen liegende Karte des Basars wählt. Nachdem der Spieler seine drei Karten genommen hat, werden die offenen Karten des Basars wieder auf fünf aufgefüllt.
Nun darf der Spieler genau eine Punkte-Karte aus seiner Hand ausspielen. Das kann entweder eine kostenlose Wunderkarte sein, oder eine Königreichkarte, die bezahlt werden muss. Zusätzlich darf ein Spieler eine Heldenkarte während seines Zuges spielen. Er darf die Aktion sofort ausführen. Ausgespielte Heldenkarten und Karten mit denen bezahlt wurde, werden auf einen Ablagestapel neben den Ziehstapel gelegt. Ausgespielte Königreichkarten und Wunderkarten bleiben offen vor dem Spieler liegen. Sie bringen am Ende des Spiels die Punkte. Ein Spieler darf auch darauf verzichten Karten zu spielen. Am Ende seines Zuges darf ein Spieler höchstens 11 Handkarten haben. Alle überzähligen Karten muss er auf den Ablagestapel legen. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

Das Ende des Spiels:
Sobald ein Spieler seine neunte Königreichkarte (Wunderkarten zählen nicht mit) ausgelegt hat, wird die Runde noch zu Ende gespielt (also bis zu dem Spieler, der das Spiel begonnen hat). Danach zählen alle Spieler ihre Punkte aus Königreichkarten (Wert auf der Karte) und Wunderkarten (zwei Punkte pro Königreichkarte mit identischem Eckzeichen) zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt und konnte das schönste und mächtigste Königreich erbauen. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Karten auf seiner Hand hat.

Beispiel: Ben, Jan und Stefan spielen Königreich der Karten. Alle Spieler haben bereits drei Karten gezogen und Ben beginnt das Spiel. Er wählt zwei offen liegende Karten des Basars, weil diese sehr gut zu seinen Karten passen. Die anderen Karten interessieren ihn nicht, deswegen zieht er noch eine Karte vom Ziehstapel. Die offenen Karten des Basars werden wieder auf Fünf aufgefüllt. Ben verzichtet darauf, eine Karte zu spielen, denn er möchte seine Karten lieber sparen.
Jan nimmt nur eine Karte vom Basar und zieht zwei vom Ziehstapel. Die Karte des Basars wird ersetzt. Danach legt er vier Herz-Karten aus seiner Hand ab, um eine Herz-Vier als Königreichkarte vor sich auszulegen.
Stefan zieht drei Karten vom Ziehstapel und spielt dann einen König gegen Ben aus. Da Ben seine Karten gerne behalten möchte, legt er eine Dame aus seiner Hand ab und verhindert so, dass er seine Karten austauschen muss. Jetzt ist Ben wieder am Zug.
Ist der Ziehstapel aufgebraucht, werden die Karten des Ablagestapels kurz gemischt und bilden den neuen verdeckten Ziehstapel.

11. SKAT

6+ | 3+ | 15’

Kinderleicht Skat lernen auf: www.skatinsel.academy

Die Regeln und die Bedeutung der Wertepunkte auf den Karten werden hier interaktiv erklärt.

© 2018 ASS Altenburger
Spielkartenfabrik Altenburg GmbH • Leipziger Straße 7 • D - 04600 Altenburg

22045619