

Tobias Grad

Die schönsten
Kartenspiele
für Familien und Freunde



Version für bayerische / deutsche Spielkarten

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
Spiele nach Teilnehmerzahl	5
Spiele nach Schwierigkeitsgrad	5
Begriffserklärungen	6

1. ABLEGESPIELE

Ziel der Ablegespiele ist es, alle eigenen Handkarten schnellstmöglich abzulegen.

Mau-Mau	10
Fan Tan	14
Schummeln	17
Pechvogel	19
Duell	22

2. OPTIMIERUNGSSPIELE

Ziel der Optimierungsspiele ist es, seine Karten optimal zu kombinieren oder einzusetzen.

Einundfünfzig	25
Schwimmen	28

3. STICHSPIELE

3.1 Stichspiele mit Zählen der Stiche

Ziel dieser Stichspiele ist es, möglichst viele Stiche zu sammeln.

Zwanzig Ab	33
Dos Dos	37
Solo oder nicht	41
Napoleon	45
Fipsen	49

3.2 Stichspiele mit Zählen bestimmter Karten

Ziel dieser Stichspiele ist es, bestimmte Karten zu sammeln oder zu vermeiden.

Böser Ober	55
Elfern	58
Wilde Siebener	62

3.3 Stichspiele mit Zählen der Augen

Ziel dieser Stichspiele ist es, möglichst viele Augen („Kartenzugpunkte“) zu sammeln oder zu vermeiden.

Quintus	65
Sechsendsechzig	71
Schlaukopf	76

Vorwort

Liebe Leserin, lieber Leser,

schön, dass Sie sich für dieses Buch entschieden haben. In diesem Buch beschreibe ich 18 unterhaltsame und abwechslungsreiche Kartenspiele.

Moderne Autorenspele benötigen häufig zahlreiche Materialien oder Spezialkarten. Um die Spiele in diesem Buch zu spielen, benötigen Sie lediglich ein Kartenspiel mit bayerischem / deutschem Bild, Stift und Papier. Die beschriebenen Spiele eignen sich deshalb nicht nur zum Spielen zu Hause, sondern auch bestens zum Spielen unterwegs.

Ihren Ursprung haben Spielkarten in Ostasien. Sie entstanden im 12. Jahrhundert. Anfangs wurden mit Spielkarten vermutlich nur Glücksspiele gespielt. Von China aus wurden Spielkarten nach Indien, Persien sowie in die arabischen Länder gebracht. Anschließend kamen sie nach Europa. Seit dem späten 14. Jahrhundert sind Spielkarten in Italien und etwas später auch in Frankreich bekannt. Die heute bekannten Spielkartenblätter bildeten sich im 15. und 16. Jahrhundert heraus. Zahlreiche bekannte Kartenspiele entstanden in Frankreich. Sie breiteten sich ab dem 17. und 18. Jahrhundert nach Deutschland und in andere Länder aus.

Diese Sammlung von Kartenspielen wurde speziell für Spielrunden im Familien- und Freundeskreis zusammengestellt. Auch Kinder können bei den allermeisten Spielen problemlos mitspielen.

Alle im Buch beschriebenen Kartenspiele beruhen auf traditionellen Spielen und weisen unterschiedliche Spielprinzipien auf. Häufig wurden die Spielregeln von mir mehr oder weniger bearbeitet, um den jeweiligen Kern des Spiels herauszustellen und um die Komplexität zu verringern. Die in diesem Buch dargestellten Spiele sind deshalb eine gute Hinführung zu anspruchsvolleren Kartenspielen, wie beispielsweise Skat oder Schafkopf.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß beim Spielen! Falls Ihnen mein Buch gefällt, würde ich mich sehr über eine positive Rezension bei Amazon oder einem anderen Online-Portal freuen. Gerne können Sie mich auch per E-Mail (tobias@grad.de) kontaktieren, um mir Lob, Anregungen oder Verbesserungsvorschläge zu meinem Buch mitzuteilen.

Zuletzt möchte ich noch auf meine Website verweisen: Unter www.grad.de finden Sie zahlreiche Informationen über mich, meine Bücher und meine Spiele.

Beste Grüße

Tobias Grad

Spiele nach Teilnehmerzahl

2 Spieler:

Mau-Mau
Schummeln
Duell
Einundfünfzig
Schwimmen
Elfern
Sechsendsechzig

3 Spieler:

Mau-Mau
Fan Tan
Schummeln
Pechvogel
Einundfünfzig
Schwimmen
Zwanzig ab
Dos Dos
Napoleon
Fipsen
Böser Ober
Quintus

4 Spieler:

Mau-Mau
Fan Tan
Schummeln
Pechvogel
Einundfünfzig
Schwimmen
Zwanzig ab
Dos Dos
Solo oder nicht
Napoleon
Fipsen
Böser Ober
Wilde Siebener
Quintus
Schlaukopf

5 Spieler:

Mau-Mau
Schummeln
Pechvogel
Schwimmen
Napoleon
Böser Ober
Quintus

6 Spieler:

Schwimmen
Napoleon

7 Spieler:

Schwimmen

8 Spieler:

Schwimmen

Spiele nach Schwierigkeitsgrad:

☉ Sehr leicht:

Mau-Mau
Fan Tan

☽ Leicht:

Schummeln
Pechvogel
Einundfünfzig
Schwimmen
Böser Ober

☾ Mittel:

Duell
Zwanzig ab
Dos Dos
Napoleon
Elfern
Wilde Siebener
Quintus

● Schwer:

Solo oder nicht
Fipsen
Sechsendsechzig
Schlaukopf

Begriffsklärungen

SCHWIERIGKEITSGRADE: Die einzelnen Spiele dieses Buchs sind in unterschiedliche Schwierigkeitsgrade unterteilt: Von sehr leicht über leicht und mittel bis hin zu schwer. Wobei zu beachten ist, dass selbst die als schwer gekennzeichneten Spiele nur bedingt komplex sind und zum Beispiel auch mit älteren Kindern gespielt werden können. Die einzelnen Schwierigkeitsgrade sind mit unterschiedlichen Symbolen gekennzeichnet:

Sehr leicht: ◐

Leicht: ◑

Mittel: ◒

Schwer: ◓

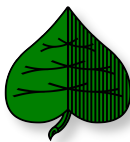
ALTERSANGABEN: Bei jedem beschriebenen Kartenspiel gibt es eine Angabe zum Mindestalter. Die Angaben sind lediglich grobe Empfehlungen. Es gibt durchaus Kinder, die das jeweilige Spiel schon gut spielen können, obwohl sie noch nicht das empfohlene Mindestalter erreicht haben.

SPIELKARTEN UND KARTENSATZ: Für dieses Buch werden Spielkarten mit bayerischem / deutschem Bild benötigt. Die Rückseiten dieser Karten weisen ein einheitliches Motiv auf. Auf den Vorderseiten (auch Bildseiten genannt) befinden sich Symbole und Wertangaben (Zahlen oder Buchstaben). Jeden Kartenwert gibt es viermal in vier verschiedenen Farben. Die gesamten Spielkarten bilden den sogenannten Kartensatz.

FARBEN: Bei den Farben der bayerischen / deutschen Spielkarten handelt es sich um Eichel, Laub, Herz und Schellen. Die Farbe Laub wird teilweise auch als Grün, Gras oder Blatt bezeichnet. In diesem Buch wird einheitlich der Begriff Laub verwendet.



Eichel



Laub

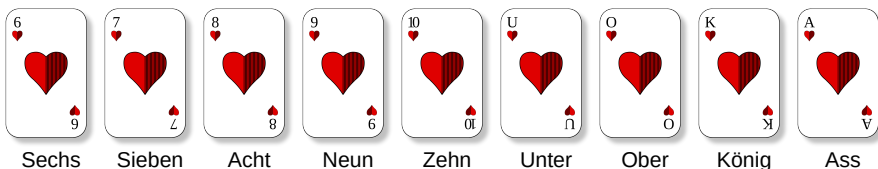


Herz



Schellen

HIERARCHIE: Spielkarten werden normalerweise nach einer festgelegten Hierarchie geordnet. Nachfolgend sind die Herz-Karten nach einer gebräuchlichen Hierarchie (von niedrig nach hoch) geordnet.



Sechs

Sieben

Acht

Neun

Zehn

Unter

Ober

König

Ass

AUGEN UND PUNKTE: Unter Augen versteht man den Wert einer Spielkarte. Welchen Augenwert eine Spielkarte hat, wird von den Spielregeln bestimmt. Das Ass ist zum Beispiel häufig elf Augen wert. Ausreichend eingestochene Augen führen in der Regel zum Gewinn einer Spielrunde. Nach einer Spielrunde erhält der gewinnende Spieler beziehungsweise das gewinnende Spielteam eine bestimmte Anzahl von Punkten auf das Punktekonto gutgeschrieben.

TALON: Als Talon bezeichnet man bei Kartenspielen einen Satz Karten, der erst im Laufe des Spiels, meist als Nachziehkarten, eingebracht wird. Der Talon wird auch als Stapel, Stock oder Stoß bezeichnet. In diesem Buch wird der Talon mit dieser Grafik dargestellt:



HANDKARTEN: Unter Handkarten werden die Spielkarten verstanden, welche ein Spieler auf der Hand hält. Normalerweise werden die Handkarten vom Spieler so gehalten, dass die Vorderseiten von den Mitspielern nicht eingesehen werden können.

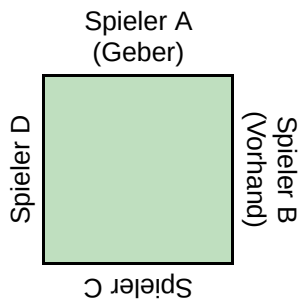
GEBER: Der Geber (auch Kartengeber genannt) ist derjenige Spieler, der die Karten mischt und danach verteilt. Die Wahl des Kartengebers wird bei manchen Spielen über die Spielregeln geregelt. Falls es nicht geregelt ist und die Spieler sich nicht einigen können, empfiehlt sich Folgendes: Bei der ersten Spielrunde wird der Kartengeber ausgelost. Zum Auslosen wird der gesamte Kartensatz genutzt. Hierbei zieht jeder Spieler eine Karte und der Spieler mit der höchsten Karte ist der erste Kartengeber. Dabei gilt die absteigende Reihenfolge der Kartenwerte Ass, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7, 6. Bei gleichwertigen Karten wird die Farbe in der absteigenden Reihenfolge Eichel, Laub, Herz und Schellen beachtet. Nach einer Spielrunde wird die Funktion des Kartengebers an den Spieler zur Linken des aktuellen Kartengebers, also an den nachfolgenden Spieler im Uhrzeigersinn, weitergegeben.

MISCHEN UND ABHEBEN DER KARTEN: Beim Mischen wird versucht, eine zufällige Reihenfolge der Spielkarten zu erzeugen. Es gibt unterschiedliche Methoden Karten zu mischen, beispielsweise das Riffel- oder das Überhandmischen. Nach dem Mischen folgt oft das Abheben der Karten, meist durch den Spieler, welcher rechts des Gebers sitzt. Durch das Abheben nach dem Mischen soll eine mögliche Manipulation der Kartenreihenfolge durch den Geber zerstört werden. Beim Abheben ist darauf zu achten, dass keine Bildseiten zu sehen sind.

GEBEN DER KARTEN: Das Austeilen der Karten erfolgt im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Spieler zur Linken des Gebers. Die Karten werden grundsätzlich mit der Kartenrückseite nach oben, also verdeckt gegeben. Die Regeln eines Kartenspiels bestimmen die Anzahl der Karten pro Spieler und oftmals auch, ob die Karten einzeln oder in vorgegebenen Päckchen gegeben werden. Relativ üblich ist es, ein oder zwei Karten gleichzeitig auszuteilen. Sollten die Karten in falscher Reihenfolge gegeben werden oder versehentlich einzelne Karten offen gezeigt werden, so muss der Kartengeber die Karten einsammeln. Im Anschluss muss er die Karten mischen, abheben lassen und neu verteilen.

SKAT: Als Skat werden übrige Karten nach dem Austeilen an die Spieler bezeichnet. Beim Skat handelt es sich meist um wenige Karten. Skat ist zudem der Name eines Kartenspiels.

VORHAND: Als Vorhand wird der Spieler bezeichnet, welcher links des Gebers sitzt und die erste Karte auszuspielen hat. Nachfolgend ist eine Spielrunde mit vier Spielern abgebildet:

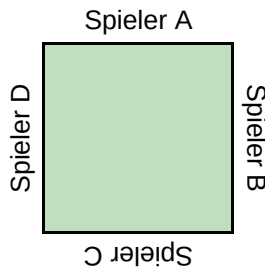


REIZEN ODER BIETEN: Reizen (auch Bieten genannt) kommt bei zahlreichen Kartenspielen vor. Hierbei wird durch Erhöhen von Geboten der Höchstbietende ermittelt. Das Reizen geht in der Regel reihum, beginnend bei Vorhand. Jeder Spieler darf entweder ein Gebot abgeben oder passen. Der Höchstbietende erhält bestimmte Vorrechte, zum Beispiel die Spielart zu bestimmen, die Trumpffarbe anzusagen und / oder verdeckte Karten (Skat) aufzunehmen.

ALLEINSPIEL UND PARTNERSPIEL: Bei vielen Kartenspielen spielt jeder Spieler für sich alleine (= Alleinspiel oder Solospiel). Jeder Spieler versucht, für sich das Spielziel zu erreichen. Bei manchen Spielern gibt es Partnerschaften (= Partnerspiel). In der Regel bilden hier zwei Spieler ein Spielteam. Bei festen Partnerschaften sitzen sich die Spieler in der Regel gegenüber. Werden die Partnerschaften in jeder Spielrunde neu gebildet, bleiben die Spieler normalerweise auf ihren Plätzen sitzen.

SPIELMACHER: Von einem Spielmacher beim Kartenspiel spricht man, wenn ein Spieler der aktive Spieler ist und somit das Zentrum der Spielrunde. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn er der Alleinspieler ist oder bei einem Partnerspiel die Trumpffarbe vorgeben darf.

SITZORDNUNG: Nachfolgend eine mögliche Sitzordnung bei vier Spielern. Bei Spielen mit festen Partnerschaften würden hier Spieler A und Spieler C ein Team bilden, sowie Spieler B und Spieler D.




STICH: Stich bedeutet, dass ein Spieler eine Spielkarte auf den Tisch ausspielt und anschließend reihum im Uhrzeigersinn jeder weitere Spieler eine Karte hinzulegt. Den Stich gewinnt derjenige Spieler, der die höchste Karte ausgespielt hat. Dieser Spieler erhält die ausgespielten Karten, legt sie verdeckt vor sich ab und spielt anschließend zum nächsten Stich aus. Welche Karte als höchste gilt, ist von den Spielregeln der unterschiedlichen Kartenspiele abhängig.

TRUMPF: Der Begriff Trumpf ist eine Vereinfachung des Wortes Triumph. Er bedeutet so viel wie Vorteil. Bei vielen Kartenspielen gibt es Trumpfkarten. Diese Karten sind ganz besonders wertvolle Karten, mit denen ein Spieler trumpfen und damit andere Karten stechen sowie gewinnen kann. Normalerweise sind die Farben des Kartenspiels untereinander gleichberechtigt. Bei Kartenspielen mit Trumpfkarten ist die Trumpffarbe den anderen Farben jedoch übergeordnet. Das Vorhandensein von einer oder mehreren Trumpfkarten in einem Stich bewirkt, dass der Stich an den Besitzer der höchsten Trumpfkarte geht.

SPIELRUNDE: Eine Spielrunde dauert bei Ablegespielen mindestens so lange, bis der erste Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat und die gewonnenen Punkte aufgeschrieben werden. Bei Stichspielen geht eine Spielrunde über mehrere Stiche, bis die Spieler alle Karten abgelegt haben oder bis ein Spieler oder ein Spielteam die erforderlichen Stiche oder Augen gewonnen hat. Danach endet die Spielrunde und die gewonnenen Punkte werden aufgeschrieben.

PARTIE: Eine Partie geht über mehrere Spielrunden, bis entweder eine vorgegebene Anzahl an Spielrunden gespielt wurde oder ein Spieler oder ein Spielteam eine vorgegebene Anzahl an Punkten erreicht hat.

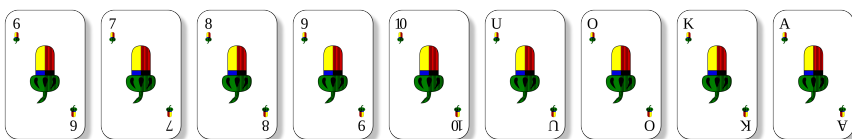
Mau-Mau

Alter	Schwierigkeit
ab 6 Jahre	sehr leicht 
Spieler	
2 bis 5	

WISSENSWERTES ZUM SPIEL: Das Ablegespiel **Mau-Mau** entstand vermutlich in den 1930er-Jahren. Je nach Region wird das Spiel unterschiedlich bezeichnet. In der Schweiz heißt das Spiel beispielsweise **Tschau Sepp** und in Österreich und Bayern wird es oft **Neunerln** genannt. Die Regeln können von Region zu Region leicht variieren. Es gibt zahlreiche kommerzielle Versionen von **Mau-Mau**. Die bekannteste kommerzielle Version dürfte das Spiel **Uno** sein.

ZIEL DES SPIELS: Der Gewinner einer Spielrunde ist der Spieler, welcher zuerst alle seine Karten ablegen konnte. Die Partie hat verloren, wer als erster 100 Minuspunkte erreicht hat. Sieger ist, wer zu diesem Zeitpunkt über die wenigsten Minuspunkte verfügt.

BENÖTIGTE SPIELKARTEN: Es werden 36 Spielkarten in den vier Farben Eichel, Laub, Herz und Schellen benötigt. Jede Farbe ist je einmal mit dem Wert Sechs, Sieben, Acht, Neun, Zehn, Unter, Ober, König und Ass vorhanden. Nachfolgend sind die benötigten Spielkarten in der Farbe Eichel dargestellt.



WEITERE BENÖTIGTE MATERIALIEN: Zum Aufschreiben der Punkte werden ein Zettel oder ein Block sowie ein Stift benötigt.

VERTEILUNG DER KARTEN: Zu Beginn der Spielrunde werden die Karten gemischt und der Spieler rechts des Gebers hebt einmal ab. Anschließend erhält jeder Spieler vom Geber verdeckt fünf Karten. Die Karten werden einzeln im Uhrzeigersinn verteilt. Die erste Karte erhält der Spieler links des Gebers. Jeder Spieler nimmt seine Karten verdeckt (als Kartenfächer) auf seine Hand. Die restlichen Karten werden mit der Rückseite nach oben als Talon (Stapel) abgelegt. Die oberste Karte des Talons wird offen neben den Talon gelegt.

BEISPIEL EINES TALONS MIT OFFEN LIEGENDER KARTE: Nachfolgend ist ein Talon mit daneben liegender erster Karte abgebildet.



SPIELBEGINN: Der Spieler links des Gebers beginnt und legt eine seiner Karten offen auf die neben dem Talon liegende Karte. Die abgelegte Karte muss dabei in Kartenwert oder Kartenfarbe mit der obersten offen liegenden Karte übereinstimmen.

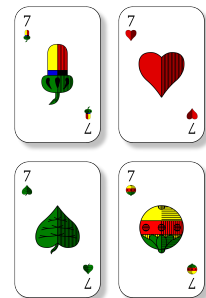
BEISPIEL EINES SPIELZUGS: Auf eine Herz Sechs darf eine andere Herz-Karte oder eine weitere Karte mit dem Wert Sechs gelegt werden. Im folgenden Beispiel legt der Startspieler auf die Herz Sechs eine Schellen Sechs.



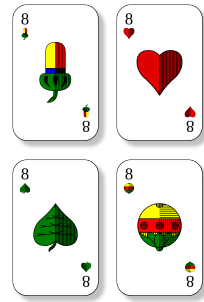
SPIELVERLAUF: Die Spieler legen reihum Karten auf den Ablagestapel. Wenn ein Spieler keine Karte ablegen kann oder will, so muss er eine Karte vom Talon ziehen. Diese Karte steckt der Spieler in seinen Kartenfächer. Sein Zug ist damit beendet und der links von ihm sitzende Spieler ist an der Reihe. Sollte der Talon irgendwann aufgebraucht sein, so werden die abgelegten Karten (mit Ausnahme der obersten sichtbaren Karte) gemischt und erneut verdeckt als Talon ausgelegt.

KARTEN MIT SONDERFUNKTIONEN: Einige Karten verfügen über Sonderfunktionen. Dies sind die Siebener, die Achter, die Unter und die Asse.

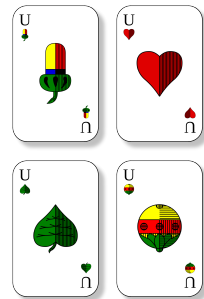
Legt ein Spieler eine **Sieben** auf den Ablagestapel, muss der nachfolgende Spieler zwei Karten ziehen. Der Spieler, welcher die Karten nehmen musste, ist nun am Zug und darf eine passende Karte auf die offen liegende Sieben legen. Die Karte, welche abgelegt wird, muss in Kartenwert oder Kartenfarbe mit der offen liegenden Sieben übereinstimmen.



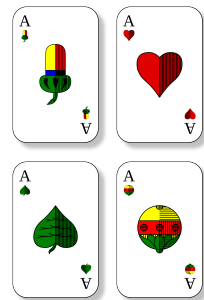
Spielt ein Spieler eine **Acht** aus, dann muss der nachfolgende Spieler aussetzen und der übernächste Spieler ist dran. Spielen nur zwei Spieler das Spiel, dann darf der Spieler, welcher die Acht legte, noch eine weitere Karte legen. Die Karte, welche auf die offen liegende Acht abgelegt wird, muss in Kartenwert oder Kartenfarbe mit der offen liegenden Acht übereinstimmen.



Wer den **Unter** gelegt hat, darf sich eine Farbe wünschen. Diese Farbe muss der nachfolgende Spieler auf den Unter legen. Ein Unter kann auf jeden Wert und jede Farbe gelegt werden (entweder auf die eigene oder eine der drei anderen Farben). Beispiel: Auf dem Ablagestapel liegt ein Eichel Ober. Der Spieler, welcher am Zug ist, legt den Herz Unter darauf und wünscht sich die Farbe Laub. Der nachfolgende Spieler muss nun eine Karte in der Farbe Laub auf den Unter legen. Alternativ darf er einen weiteren Unter legen, falls er einen hat.



Legt ein Spieler ein **Ass** ab, muss er eine weitere Karte ablegen. Dies kann entweder eine Karte mit der gleichen Farbe oder ein weiteres Ass sein. Wird ein weiteres Ass gelegt, muss vom Spieler wiederum eine weitere Karte gelegt werden. Ist diese weitere Karte ebenfalls ein Ass, muss nochmals eine Karte abgelegt werden. Hat ein Spieler alle vier Asses auf der Hand, ist es möglich, dass er fünf Karten in einem einzigen Spielzug ablegt.



MAU: Wenn ein Spieler die vorletzte Karte ablegt, ist er verpflichtet „Mau“ zu sagen. Vergisst er dies und die Mitspieler bemerken es, muss er zwei Karten vom Talon ziehen.

MAU MAU: Legt ein Spieler seine letzte Karte ab, dann muss er „Mau-Mau“ rufen. Beim Vergessen des Rufens muss der Spieler zwei Karten ziehen und hat die Spielrunde folglich noch nicht gewonnen.

ENDE DER SPIELRUNDE: Sobald ein Spieler seine letzte Karte ablegt und „Mau Mau“ ruft, ist die Spielrunde zu Ende. Der Kartengeber wechselt pro Runde im Uhrzeigersinn.

PUNKTEVERGABE: Der Spieler, welcher als Erster alle seine Karten ablegen konnte, erhält keine Minuspunkte. Alle anderen Spieler erhalten für jede Karte, welche sie noch auf der Hand halten, Minuspunkte. Jede Karte verfügt über einen anderen Wert:

Unter	Ober	König	Sechs	Sieben	Acht	Neun	Zehn	Ass
2	3	4	6	7	8	9	10	11
Minuspunkte	Minuspunkte	Minuspunkte	Minuspunkte	Minuspunkte	Minuspunkte	Minuspunkte	Minuspunkte	Minuspunkte

BEISPIELRECHNUNG ZUR PUNKTEVERGABE: Ein Spieler, welcher noch ein Ass (11 Minuspunkte), einen König (4 Minuspunkte) und eine Acht (8 Minuspunkte) auf der Hand hat, erhält 23 Minuspunkte.



11
Minuspunkte



4
Minuspunkte



8
Minuspunkte

+

+

=

23
Minuspunkte

NOTIERUNG: Die Minuspunkte eines jeden Spielers werden notiert und im Laufe des Spiels addiert.

SPIELETABELLE: Zur besseren Übersicht sollte eine Spieletabelle erstellt werden. Die Spieletabelle besteht aus fünf Spalten. In die Spalten werden oben die Namen der Spieler geschrieben. Am Ende einer Spielrunde wird für jeden Spieler die aktuelle Minuspunktzahl eingetragen.

ENDE DER PARTIE: Sobald ein oder mehrere Spieler nach einer Spielrunde 100 oder mehr Minuspunkte erreichen, endet das Spiel. Sieger ist, wer zu diesem Zeitpunkt über die wenigsten Minuspunkte verfügt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner. Verlierer ist der Spieler mit den meisten Minuspunkten.

STRATEGISCHE HINWEISE: Karten, welche über viel Minuspunkte verfügen (z.B. Ass und Zehner), sollten möglichst schnell abgeworfen werden. Es kann Sinn machen, Karten mit Sonderfunktionen möglichst lange auf der Hand zu halten. Hierzu zählt vor allem der Unter. Er hat nur zwei Minuspunkte und kann auf jede andere Karte gelegt werden. Falls der nachfolgende Spieler nur noch sehr wenige Karten auf der Hand hält, sollte man ihn mit einer Acht entweder zum Aussetzen zwingen oder ihm mit einer Sieben zwei Karten zukommen lassen.