



R I T A D A N Y L I U K

# 1 x 1 der Kartenspiele

Von Bridge und Poker  
bis Schafkopf

Glücks- und Familienspiele

Kartentricks und vieles mehr

Rita Danyliuk

# **1 x 1 der Kartenspiele**

Von Bridge über Poker und Skat bis Zwicken  
Glücks- und Familienspiele  
Kartentricks und vieles mehr

19. Auflage

**humboldt**

## **Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

**ISBN 978-3-86910-367-9** (Print)

**ISBN 978-3-86910-384-6** (PDF)

**ISBN 978-3-86910-385-3** (EPUB)

Die Autorin: Rita Danyliuk ist seit vielen Jahren eine erfolgreiche Autorin im Bereich der Karten und der Spiele, u. a. der humboldt-Ratgeber „Schafkopf & Doppelkopf“ (ISBN 978-3-89994-194-4) und „Tarot“ (ISBN 978-3-89994-845-5).

19. Auflage

© 2017 humboldt

Eine Marke der Schlüterschen Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG,

Hans-Böckler-Allee 7, 30173 Hannover

[www.schluetersche.de](http://www.schluetersche.de)

[www.humboldt.de](http://www.humboldt.de)

Autor und Verlag haben dieses Buch sorgfältig geprüft. Für eventuelle Fehler kann dennoch keine Gewähr übernommen werden. Alle Rechte vorbehalten. Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der gesetzlich geregelten Fälle muss vom Verlag schriftlich genehmigt werden.

Lektorat:	Nathalie Röseler, Redaktionsbüro Punkt und Komma, Pliening
Covergestaltung:	semper smile Werbeagentur GmbH, München
Coverfoto:	Panthermedia
Innengestaltung:	akuSatz Andrea Kunkel, Stuttgart
Satz:	PER Medien & Marketing GmbH, Braunschweig
Druck und Bindung:	Gutenberg Beuys Feindruckerei GmbH, Langenhagen

# Inhalt

<b>Allgemeines über das Kartenspiel</b> .....	6
<b>Fachausdrücke</b> .....	8
<b>Einmaleins der Kartenspiele</b> .....	14
<b>Handwerkszeug des Kartenspielers</b> .....	18
<b>Klassische Kartenspiele</b> .....	21
<b>Wem das Glück lacht</b> .....	69
<b>Mit Geduld und einer guten Karte</b> .....	96
<b>Auch die Familie macht mit</b> .....	112
<b>Unterhaltung mit Karten</b> .....	128
<b>Kartenzauberei von A bis Z</b> .....	162
<b>Register</b> .....	174

# Allgemeines über das Kartenspiel

## Idee des Spiels und seine Bedeutung

Das Spiel ist mit dem Menschen eng verbunden. Der Spieltrieb ist ein Teil seines Wesens überhaupt, und spielend erobert sich das Kind die Welt. Beim Spiel zeigt sich die Seele eines Menschen. Ein Sprichwort könnte sagen: „Um einen Menschen kennenzulernen, spiel mit ihm ein einziges Spiel.“

In früherer Zeit hatte das Spiel den Charakter des Wettkampfes. In unserer Zeit wurde die Bedeutung des Spiels neu entdeckt. Spielebücher werden aus der Erde gestampft. Auch von Medizinern wird unter bestimmten Voraussetzungen gezieltes Spiel empfohlen: zur Entspannung, bei Herz- und Kreislaufschäden und zur Vorbeugung vor Managerekkrankheiten.

Das Kartenspiel gilt als das populärste aller Spiele. Es ist auf der ganzen Welt verbreitet. Kartenspiele verlangen vom Spieler Vernunft, Beherrschung und Fantasie. Sie fördern das Denkvermögen, die Konzentrationsfähigkeit und entwickeln den Sinn für Zahlen.

Der echte Spieler denkt nicht an den Gewinn, er gibt sich ganz dem Zauber des Spiels hin und entspannt sich damit völlig.

## Ursprung – Sage und Geschichte

Über den Ursprung der Spielkarten und des Kartenspiels gibt es zahlreiche Vermutungen und Thesen. Der Ursprung ist bis heute nicht beweisbar, er liegt vermutlich im Fernen Osten. Perser, Chinesen, Tibetaner und Inder dürften die geistigen Ur-

heber der Spielkarte sein. Uralte Spielkarten aus diesem Gebiet sind zwar nicht erhalten geblieben, und die ältesten, in Museen befindlichen Spielkarten haben keine Ähnlichkeit mit den heute gebräuchlichen.

Nomaden, Abenteurer, Kaufleute und Soldaten haben die Spielkarte wahrscheinlich über den Vorderen Orient nach Italien und Spanien bis nach Nordeuropa gebracht.

Die Sage erzählt von der orientalischen Prinzessin Nurridah, die von einem Räuberfürsten entführt worden war. Um den Räuberfürsten zu bewegen, ihr die Freiheit wiederzugeben, fertigte die kluge Prinzessin aus Ziegenleder mit Zahlen und Bildern bemalte Blätter. Sie lehrte ihren Entführer die in ihrer Heimat bekannte Kunst des Kartenspiels.

Dieser war von dem neuen Spiel so entzückt, dass er ihr die Freiheit wiedergab. Nurridah aber blieb von nun an freiwillig bei ihm und wurde seine Frau.

Dass Spielkarten bereits im 14. Jahrhundert in Europa bekannt waren, beweisen zahlreiche Urkunden. Der Schweizer Dominikanermönch Ingold nennt schon um 1430 das Jahr 1300 für das Vorhandensein der Spielkarte auf deutschem Boden.

Das erste bekannte Verbot gegen das Kartenspiel erging 1296 in Straßburg. Ein weiteres folgte 1334. In Florenz wurde 1377 zum bereits bestehenden Verbot aller Glücksspiele ein weiteres gegen das Kartenspiel erlassen.

Der Basler Mönch Johannes von Rheinfeldern beschreibt 1377 sechs verschiedene Arten von Kartenspielen. 1378 wurde in Regensburg und Konstanz das erste Spielverbot erlassen. Es folgten Verbote in Nürnberg 1380, in Ulm 1397 und in Lille 1382.

Der erste deutsche Kartenmacher, Hensel von Wissenburg, wird aus dem Jahr 1392 in Frankfurt am Main erwähnt.

## Fachausdrücke

**Abheben:** Der Spieler rechts vom Geber teilt den gemischten Kartenstoß und legt den unteren Stapel auf den oberen. Es werden mindestens 3 Karten auf den abgehobenen Stapel gelegt.

**Abwerfen:** Eine meist wertlose Karte beim Ausspielen zugeben oder auf den Abwurfstoß legen.

**Abwurfstoß:** Wird auch Talon genannt. Der bei der Kartenverteilung verdeckt auf den Tisch gelegte Kartenreststapel.

**Alleinspieler:** Alleinspieler wird, wer das höchste Gebot abgegeben oder die Farbe des höchsten Gebots zuerst angeboten hat.

**Alten:** Die beiden Alten sind in manchen Spielen die höchsten Trümpfe. Bei Doppelkopf die beiden Kreuz-Damen, bei Schafkopf Kreuz-Dame und Pik-Dame.

**Atout:** (franz.) Trumpf.

**Augen:** Punktwert einer Karte oder eines Stichs.

**Ausmachen:** Auch ausgehen, d.h. das Spiel beenden, wenn alle Karten aus- und angelegt sind.

**Ausspielen:** Als Erster in der Runde eine Karte offen auf den Tisch legen.

**Austeilen:** Geben.

**Bank:** 1. Bei Glücksspielen die gemeinsame Kasse, auch Pott oder Topf genannt. 2. Ansage bei Glücksspielen. Sie bedeutet: Es wird um den gesamten Bankinhalt gespielt.

**Bankhalter:** Bei Glücksspielen der Spieler, der gegen die übrigen Teilnehmer spielt. Meistens ist der Bankhalter auch Kartengeber.

**Bedienen:** Zugeben einer Karte gleicher Farbe zu einem ausgespielten Blatt.

**Bekennen:** Auch Farbe bekennen. Es muss bedient werden, wenn man eine passende Karte hat.

**Bieten:** Die Spieler ermitteln den Spielwert der Handkarten.

**Blank sein:** Von einer Farbe keine Karte mehr besitzen.

**Blatt:** Handkarten eines Spielers, auch das gesamte Kartenspiel.

**Buch:** Bei Bridge und Whist: die ersten sechs Stiche. Sie werden nicht gezählt. Erst der siebte Stich ist der erste Gewinnstich.

**Carreau:** Karo, Schell.

**Coeur:** Herz.

**Contra (Kontra):** Kampfansage. Sie verdoppelt den Spielwert.

**Decken:** Zugeben einer höheren, stechenden Karte bei Impass.

**Doppeln:** Den Spielwert erhöhen, z. B. durch Contra.

**Doubleton:** Eine Farbe, von der ein Spieler zwei Karten besitzt (Whist).

**Drücken:** Ablegen von Karten nach Aufnahme des Skats.

**Durchmarsch:** Der Gegner kassiert sämtliche Stiche.

**Ecarter:** franz. weglegen

**Ecartieren:** Ablegen.

**Eckstein:** Karo, Schell.

**Einstechen:** Stechen.

**Fallend:** In fallender Wertfolge.

**Familie:** Eine Folge aller Karten derselben Farbe.

**Farbe:** Jede der vier Kartenfolgen mit gleichem Symbol.

**Farbenspiel:** Hier ist die am höchsten gereizte Farbe Trumpf.

**Farbzwang:** Pflicht, eine Karte in der ausgespielten Farbe zuzugeben.

**Farbe bekennen:** Bedienen, eine Karte der gleichen Farbe zugeben.

**Flöte:** Viele Karten einer Farbe.



**Folge:** Auch Sequenz. Eine Reihe von mindestens drei Karten einer Farbe mit lückenloser Wertfolge.

**Gangbare Karte:** Eine Karte, die Aussicht hat durchzugehen, ohne gestochen zu werden.

**Geben:** Karten bei Spielbeginn verteilen.

**Geber:** Kartengeber. Der erste Geber wird oft durch das Los ermittelt. Wer die höchste (oder niedrigste) Karte vom ungemischten Stapel gezogen hat, wird Geber.

**Grand:** Nur die Buben gelten als Trümpfe.

**Groß-Schlemm:** Alleinspieler verpflichtet sich, 13 Spiele zu machen.

**Grundwert:** Der in einem Spiel unveränderte Grundwert einer Karte.

**Guckspiel:** Der Alleinspieler nimmt den Skat auf.

**Handspiel:** Auf die Aufnahme des Skats oder Talons wird verzichtet.

**Hinterhand:** Spieler, der in einer Runde als Letzter eine Karte zugibt.

**Heirat:** Kartenkombination von König und Dame.

**Honneurs:** Trümpfe, auch Bilder, Figuren. Bridge: Ass, König, Dame, Bube, Zehn sind die im Wert höchsten Karten.

**Honour Trick:** Engl. Fachbezeichnung für Figurenstich.

**Impass:** Der Versuch, einer Karte einen Stich zu sichern, die nicht die höchste der betreffenden Farbe im eigenen Blatt ist. Bei Bridge: Das Spielen einer kleinen Karte zur „Gabel“ mit der Absicht, einen zusätzlichen Stich zu machen.

**Invitieren:** Bei Whist: Das Ausspielen einer niedrigeren Karte als der Sieben.

**Joker:** Karte, die für jedes beliebige Blatt eingesetzt werden kann.

**Jungfer:** Bei Skat: Ein Spieler, der keine Stiche gemacht hat.

# Klassische Kartenspiele

## Besik (Bésigue)

Der Name soll vom spanischen Wort „besico“ = Küsschen abgeleitet sein. Das Spiel gleicht dem deutschen Kartenspiel „66“. Besik wird in mehreren Varianten gespielt.

**Teilnehmer:** 2–4 Spieler, vorzugsweise 2 Teilnehmer.  
2 × 32 Karten.

**Kartenwerte:**

Ass	= 11
Zehn	= 10
König	= 4
Dame	= 3
Bube	= 2
Neun, Acht, Sieben	= 0

Die Zehn ist die zweithöchste Karte.

**Ziel:** Jeder Spieler versucht, durch Meldungen und Stiche 1 000 Punkte zu gewinnen.

**Spiel:** Die Karten werden gut gemischt, abgehoben und verteilt. Jeder Spieler bekommt zuerst drei, dann zwei und zuletzt nochmals drei, also insgesamt acht Karten. Die nächste Karte wird offen ausgelegt. Sie bestimmt die Trumpffarbe. Die restlichen Karten werden als Talon offen, quer über die Trumpfkarte, auf den Tisch gelegt.

Vorhand beginnt. Er spielt aus. Sein Nachbar muss nicht mit Farbe bedienen, solange auf dem Talon Karten liegen. Nach jedem Stich ziehen die Spieler eine Karte vom Talon. Der Spieler,

der den letzten Stich einbrachte, zieht als Erster. Ist der Talon aufgebraucht, herrscht Farb- und Stichzwang. Das bedeutet, dass entweder Farbe bedient oder Trumpf gestochen werden muss. Ist das nicht möglich, kann eine beliebige Karte abgeworfen werden.

**Das Melden:** Wer bereits einen Stich gemacht hat und an der Reihe ist, darf melden, d. h., die Kartenkombination, die er auslegen will, ansagen. Die gemeldeten und vorgezeigten Karten werden ausgelegt und wie Handkarten weiter benutzt. Die einzelnen Karten können mehrmals zu verschiedenen Meldungen verwendet werden. Wer jedoch „Familie“ meldet, kann König und Dame nicht als Mariage auslegen.

Es darf immer nur eine Meldung auf einmal gemacht werden.

**Abrechnung:** Die Punktwerte für Stiche und Meldungen werden zusammengezählt.

Zählwert:

Doppel-Besik (2 Pik-Damen und 2 Karo-Buben)	500 Punkte
Familie: Ass, Zehn, König, Dame und Bube in der Trumpffarbe)	250 Punkte
4 beliebige Asses	100 Punkte
4 beliebige Könige	80 Punkte
4 beliebige Damen	60 Punkte
Besik (Pik-Dame und Karo-Bube)	40 Punkte
4 beliebige Buben	40 Punkte

Mariage royal (mit Trumpffarbe)	40 Punkte
Trumpf-Sieben	10 Punkte
Mariage (Dame und König in gleicher Farbe)	20 Punkte
Der letzte Stich	10 Punkte

**Sieger:** Der Spieler, der aus Meldungen und Stichen als Erster 1 000 Punkte erreicht hat, ist Gewinner.

Der Verlierer muss die Differenz in Cent ausbezahlen.

### Rubicon-Besik

Es werden  $4 \times 32$  Karten benutzt. Jeder Spieler erhält neun Karten. Trumpf wird die Farbe, in der zuerst eine Familie oder Mariage gemeldet wird.

#### Weitere Meldungen sind:

Familie (nicht Trumpf)	150 Punkte
Dreifach-Besik (3 Pik-Damen, 3 Karo-Buben)	1 500 Punkte
Vierfach-Besik	4 500 Punkte
Der letzte Stich	50 Punkte

**Sieger:** Wer von den Spielern die höhere Punktezahl aufweist, hat gewonnen. Er darf zur Differenz noch 500 Gewinnpunkte addieren.

1 000 Punkte gelten als Grenzzahl und werden als „Rubicon“ bezeichnet. Hat der Verlierer den Rubicon nicht erreicht oder sogar überschritten, darf der Sieger zu den 500 Punkten die Summe beider Gesamtpunkte als Gewinnpunkte anschreiben.

## Binokel

Der Name kommt von der italienischen Bezeichnung „binocoli“ = zwei Augen, weil alle Karten doppelt vertreten sind.

**Teilnehmer:** 2–4 Spieler  
2 × 24 Karten

**Kartenwerte:** Ass = 11            Dame = 3  
Zehn = 10            Bube = 2  
König = 4            Neun = 0

Vor Spielbeginn sollten alle Teilnehmer eine Vereinbarung über das Auslegen der Kartenkombinationen treffen, da die Regeln stark voneinander abweichen.

**Ziel:** Aus den Werten bestimmter Ansagen (Kartenkombinationen) und den im Spiel sich ergebenden Stichen sollen möglichst viele Punkte gewonnen werden. Hat ein Spieler 1000 Punkte erreicht, ist eine Partie zu Ende.

**Spiel:** Jeder Spieler erhält  $4 \times 3 = 12$  Karten. Der Rest wird als Talon verdeckt auf den Tisch gelegt. Bei vier Teilnehmern gibt es keine Restkarten. Achtung: Die 25. Karte bestimmt die Trumpffarbe und kommt offen quer unter den Talon. Das Spiel verläuft in drei Phasen: Bieten – Melden – Stechen.

Die Spieler überprüfen ihre Handkarten und errechnen in etwa die sich aus den Stichen und Meldungen ergebende Gesamtpunktzahl. Das Bieten beginnt bei 200 und steigert sich jeweils um zehn Punkte. Wer nicht überbieten will, passt. Der Höchstbietende spielt als Erster aus. Solange noch Talonkarten

vorhanden sind, braucht eine ausgespielte Karte weder überstochen noch getrumpft noch mit gleicher Farbe bedient zu werden. Nach jedem Stich wird vom Talon abgezogen. Der Gewinner des Stichs nimmt die oberste Karte, sein Gegner die folgende.

Während des Ausspielens werden die Meldungen gemacht, und zwar immer nur eine. Eine Meldung machen heißt: seine Kartenkombination offen vor sich auf den Tisch legen und die dafür vorgesehenen Punkte für sich buchen.

Es gibt folgende Kartenkombinationen:

Doppelte Familie (je zweimal Ass-Zehn-König-Dame-Bube in gleicher Farbe)	1 500 Punkte
8 Asse	1 000 Punkte
8 Könige	800 Punkte
8 Dame	600 Punkte
8 Buben	400 Punkte
Das große Binokel (doppeltes kleines Binokel)	300 Punkte
Große Trumpffamilie (Ass, 2 Könige, 2 Damen, Bube und Zehn in der Trumpffarbe)	200 Punkte
Einfache Familie (Ass, König, Dame, Bube und Zehn in gleicher Farbe)	100 Punkte
4 Asse (verschiedene Farbe)	100 Punkte
4 Könige (verschiedene Farbe)	80 Punkte
4 Damen (verschiedene Farbe)	60 Punkte
Einfaches Binokel (Pik-Dame und Karo-Bube)	40 Punkte
Trumpf-Paar (König und Dame in der Trumpffarbe)	40 Punkte
4 Buben (verschiedene Farbe)	40 Punkte
Einfaches Paar (König und Dame in gleicher Farbe)	20 Punkte
Trumpf-Neun	10 Punkte

Jede Kartenkombination kann zweimal auftreten. Sie wird dann auch doppelt bewertet.

Bei Meldungen ist Folgendes zu beachten:

1. Eine Meldung darf nur ein Spieler geben, der mindestens einen Stich gemacht hat und am Ausspielen ist oder zugleich mit der angesagten Karte einen Stich macht.
2. Die angesagte Kombination muss vorgezeigt und eine Karte auf den Tisch gelegt werden.
3. Es darf immer nur eine Kombination angesagt werden, am besten die mit der höchsten Augenzahl. Weitere Meldungen müssen zurückgestellt werden. Restkarten finden zur Bildung neuer Kombinationen Verwendung.
4. Restkarten einer angesagten Meldung können jederzeit zu einer neuen Kombination zusammengestellt und neu angesagt werden.

Die ausgelegten Karten können durch Hinzufügen einer oder mehrerer Karten zu neuen Kombinationen erweitert werden. Auch diese dürfen wieder gemeldet werden.

Alle Meldungen werden dem Spieler sofort mit der Punktzahl gutgeschrieben.

Ist die letzte Karte vom Talon aufgenommen, dürfen keine Meldungen mehr gemacht werden. Von nun an besteht Farbzwang. Wer eine ausgespielte Karte nicht mit gleicher Farbe bedienen kann, muss mit einer Trumpfkarte stechen. Sollte dies nicht möglich sein, darf man eine beliebige Karte abwerfen. Wer einen Stich gemacht hat, spielt wieder aus.

Bei farb- und wertgleichen Karten sticht die zuerst ausgespielte Karte.

**Abrechnung:** Die Trumpf-Neun spielt eine besondere Rolle. Ist sie zufällig die 25. und somit die Trumpfkarte, werden dem Geber zehn Punkte gutgeschrieben. Sie wird auch als Meldung gutgeschrieben, wenn sie beim Geben oder Abheben auftaucht. Der Besitzer einer Trumpf-Neun kann nach einem gewonnenen Stich die Trumpfkarte dagegen austauschen und zehn Punkte aufschreiben. Glaubt ein Spieler, 1000 Punkte oder mehr gemacht zu haben, so kann er jederzeit während des Spiels „Aus“ sagen und die Partie damit beenden. Der Sieger erhält den vereinbarten Preis. Hat er „Aus“ gesagt und weniger als 1000 Punkte gemacht, so ist er der Verlierer, gleichgültig, wie viele Punkte der Gegner vorweisen kann. Selbst bei Überschreitung von 1000 Punkten gilt eine Partie erst dann als beendet, wenn ein Spieler „Aus“ sagt.

1000 Pluspunkte bekommt der Spieler, der alle Stiche allein macht.

Die gewonnenen Stiche und die angesagten Kombinationen werden für jeden Spieler addiert; danach ist die Partie beendet. Der Verlierer zahlt dem Gewinner die Differenz in Cent aus. Wer sein Gebot nicht erfüllt, bekommt die doppelte Zahl des Reizwertes als Minus angeschrieben.

**Sieger:** Wer insgesamt 1000 Punkte macht oder überschreitet, ist Sieger.



## Bridge<sup>1</sup>

Dieses international verbreitete Gesellschaftsspiel hat sich aus dem Whist entwickelt. Seine Heimat ist England. Es wird grundsätzlich zu viert gespielt. Die Paare sitzen sich gegenüber und bilden so eine Brücke = engl. bridge.

**Teilnehmer:** 4 Spieler  
52 Karten

Achtung: Es liegen stets zwei Kartenspiele zu je 52 Karten – mit verschiedenen Deckblättern – bereit, damit nach jeder Partie sofort ein Kartenspiel spielfertig vorhanden ist. Zur Vermeidung von Missverständnissen muss die Deckfarbe der beiden Spiele verschieden sein.

Bridge ist zwar ein sehr reizvolles, aber recht schwieriges Spiel, welches man in diesem Buch mit einer gedrängten Zusammenstellung aller Kartenspiele keineswegs erschöpfend erklären bzw. aufklären kann. Deshalb sind hier nur die *Grundbegriffe* und *einige feststehende Regeln* angegeben.

**Kartenwerte:** Ass – König – Dame – Bube – Zehn – Neun – Acht – Sieben – Sechs – Fünf – Vier – Drei – Zwei.

Ass, König, Dame, Bube, Zehn sind die sogenannten „Bilder“, „Figuren“ oder „Honneurs“. Es sind die im Wert höchsten Karten.

---

<sup>1</sup> In der gleichen Reihe: „Das große humboldt Bridge-Buch“ (humboldt, ISBN 978-3-89994-035-5)

**Farbwerte:** Die Farbwerte in absteigender Reihenfolge sind:

Pik – Coeur (Herz) – Karo – Treff (Kreuz).

Bei zwei Karten gleichen Ranges entscheidet die Farbe den Wert.

**Spielparteien:** Vier Spieler bilden ein Team von je zwei Spielern, die sich gegenüber sitzen. In Turnieren werden sie als Nord-Süd- und Ost-West-Paar bezeichnet.

Jeder der vier Spieler zieht aus einem verdeckten Kartenspiel eine Karte. Je nach Wert der gezogenen Karte spielen „Hoch“ mit „Hoch“ und „Niedrig“ mit „Niedrig“ zusammen und bilden somit ein Paar.

**Ziel:** Jede Partei ist bestrebt, die Gegenpartei zu überbieten und die gebotene Stichzahl zu machen.

**Spiel:** Wer von den Spielern die höchste Karte gezogen hat, darf die Kartenfarbe wählen (Deckblatt) und die Karten verteilen. Zuvor werden die 52 Karten von seinem linken Nachbarn gemischt und vom rechten Nachbarn abgehoben. Erst dann darf er die Karten im Uhrzeigersinn einzeln verteilen. Jeder Spieler erhält 13 Karten. Sein ihm gegenüber sitzender Partner mischt das zweite Kartenspiel schon für das nächste Spiel vor und legt es rechts von sich ab. – Diese Zeremonie ist wichtig, weil der nächste Kartengeber die bereits vorgemischten Karten immer von seiner linken Seite fortnimmt und von seinem rechten Nachbarn abheben lässt. Auf diese Weise gibt es keine Irrtümer, wer austeilen muss bzw. welche Karten. Bei Turnieren gelten allerdings auch noch andere Regeln.

Das Spiel besteht aus 2 mal 100 Punkten, die man zusammen mit seinem Partner erreichen muss. Dabei zählen die vier Farben folgende Werte:

Die Edelfarben Pik und Herz zählen je	30 Punkte,
die Farben Karo und Kreuz zählen je	20 Punkte.

Ein Spiel ohne Trumpffarbe (Sans-Atout) zählt im Einerspiel 40 Punkte und jedes weitere Spiel 30 Punkte.

Um nun auf die ersten 100 Punkte zu kommen, muss man also – zusammen mit seinem Partner – folgende Spiele ausreizen:

Entweder 4 Pik à 30 Punkte	ergeben zusammen 120 Punkte
oder 4 Herz à 30 Punkte	ergeben zusammen 120 Punkte
oder 5 Karo à 20 Punkte	ergeben zusammen 100 Punkte
oder 5 Kreuz à 20 Punkte	ergeben zusammen 100 Punkte
oder 3 Sans-Atout	ergeben 40 + 30 + 30, zusammen 100 Punkte.

Hat man die ersten 100 Punkte erreicht, befindet man sich in der sogenannten Gefahrenzone, die in der Abrechnung besondere Bedeutung hat. Nach den zweiten 100 Punkten des gleichen Paares hat man den sogenannten „Robber“ erreicht und das Spiel beginnt von Neuem!

**Das Reizen (Bieten):** Nachdem also jeder Spieler 13 Karten erhalten hat, werden die einzelnen Bilder (Honneurs) in der Hand folgendermaßen bewertet:

Jedes Ass zählt	4 Punkte	(das sind in jeder Farbe also 10 Punkte und im ganzen Spiel zusammen 40 Punkte)
jeder König zählt	3 Punkte	
jede Dame zählt	2 Punkte	
jeder Bube zählt	1 Punkt.	

# Register

- Baccarat 69
- Bayerischer Tarock 57
- Besik (Bésigue) 21
  - Rubicon-Besik 23
- Binokel 24
- Black Jack 91
- Bridge 28
  
- Canasta 128
  - Bolivia-Canasta 137
  - Canasta zu dritt 135
  - Canasta zu fünft 135
  - Canasta zu sechst 136
  - Canasta zu viert 135
  - Canasta zu zweit 135
  - Samba-Canasta 136
  
- Doppelkopf 137
  - Doppelkopf mit Füchsen (Fuchsjagd) 143
  - Doppelkopf mit Tollen 143
  - Doppelkopf zu fünft 144
  - Doppelkopf zu sechst 144
  - Grand 143
  - Schiebekopf 144
  
- Ecarté 72
- Einundfünfzig 112
  
- Fachausdrücke 8
- Fünf dazu 113
- Fünfhundert 145
  
- Haferltarock 57
- Hindernislauf 114
  
- Jassspiele 124
  
- Klüberjass 124
- Krambambuli 148
  
- Mau-Mau 116
  
- Patiencen 96
  - Fächerpatience 99
  - Großer Napoleon 110
  - Harfe 97
  - Kartenpyramide 107
  - Kleiner Napoleon 108
  - Pyramide 106
  - Teppich 105
  - Zankpatience 100
  - Zopf 103
- Poker 76
  - High Low Poker 87
  - Jack Pots 87
  - Poker mit Joker 88

- Seven Card Stud 86
- Stud Poker 85
  
- Rommé 149
  - Persisches Rommé 154
  - Räuber-Rommé 152
  - Wiener Rommé (Rummy) 153
  
- Schafkopf 32
  - Bayerischer Schafkopf 33
  - Dreiwendsch 43
  - Wendischer Schafkopf 38
- Schlafmütze 119
- Schnapp's weg 119
- Schwarzer Peter 121
- Schwindeln 122
- Sechsendsechzig 155
  - zu dritt 158
  - zu viert 158
- Siebzehn und vier 88
  - Black Jack 91
- Skat 45
  - Aufgelegtes Spiel 57
  - Augenramschr 56
  - Bockrunde 57
  - Einfacher Ramschr 55
  - Kontra - Rekontra - Supra 55
  - Pinke 56
  - Revolution 56
  
- Schäfchen 56
- Spitzenramschr 56
- Spitz pass auf 122
  
- Tarock 57
  - Bayerischer Tarock (Haferltarock) 57
  - Österreichisches Tarock 60
  
- Whist 65
  
- Zaubern 162
  - Drei Brüder 165
  - Drei Körnchen Salz 166
  - Forcierte Karte 170
  - Geheimnisvoller Block 172
  - Gezogene Karte 162
  - Hinter dem Rücken 164
  - Hokuspokus Fidibus 169
  - Kartenhut 171
  - Täuschung 167
  - Überraschung 170
  - Verwandlung 167
  - Vier Spitzbuben 164
  - Wette 168
  - Zauberlehrling 167
- Zwicken 93
- Zwickern 159
- Zwölferr 94



Rita Danyliuk

## Schafkopf und Doppelkopf

Für Anfänger  
und Fortgeschrittene

Regeln und Taktik

Praktische Tipps

128 Seiten, 215 farbige Abbildungen,

11,8 x 17,0 cm, Broschur

978-3-86910-218-4

€ 12,99

Das Schafkopf-Spiel ist dem Doppelkopf sehr ähnlich. Es ist eines der ältesten deutschen Kartenspiele mit vielen Variationsmöglichkeiten, die immer mehr Menschen begeistern. Seinen Namen leitet es davon ab, dass beim Aufschreiben der Spiele eine schafkopfähnliche Zeichnung entsteht. Gespielt wird mit altdeutschem oder französischem Blatt. Dieses Buch erklärt alle Regeln leicht verständlich, Tipps & Tricks inklusive.

- Kartenspiel mit Spannung und Humor
- Tipps & Tricks verständlich erklärt
- Für Anfänger und erfahrene Spieler
- Jetzt in 3. Auflage

### Die Autorin

Rita Danyliuk ist seit vielen Jahren eine erfolgreiche Autorin im Bereich Spiele und Karten, u. a. der humboldt-Bücher „1 x 1 der Kartenspiele“ und „Tart“.

Die faszinierende Vielfalt der Kartenspiele in einem Buch: Klassiker wie Bridge, Binokel, Schafkopf oder Skat, Glücksspiele wie Pokern oder Baccarat, Spiele für die ganze Familie, Patienzen und sogar kleine Zaubereien mit Karten. Mit Spielregeln, Technik, Taktik und Tipps & Tricks.

Freizeit & Hobby

**Die Autorin:** Rita Danyliuk ist seit vielen Jahren eine erfolgreiche Autorin im Bereich der Karten und der Spiele, u. a. der humboldt-Bücher „Schafkopf & Doppelkopf“ und „Tarot“.

Dieser Ratgeber „bringt mit Präzision und Leidenschaft einen der schönsten Zeitvertreibe unserer Spielkultur näher und muss eigentlich in jedem Familienhaushalt zu finden sein. Oder spielen Sie nicht?“  
schenken.net

[www.humboldt.de](http://www.humboldt.de)

ISBN 978-3-869 10-367-9



9 783869 103679 12,99 EUR (D)