♠ ♥ ♣ ♦

Spiele zu zweit

26 Spiele, vollständige Regeln

KLASSIKER

3 ♣ Cribbage
6 ♦ Gin Rommé
8 ♣ Schnapsen
10 ♥ Piquet
13 ♠ Bézique
16 ♥ Canasta
19 ♦ Casino
21 ♥ German Whist
22 ♥ Speed
23 ♦ Goofspiel

MODERNE DUELLE

24 ♠ Cuttle
26 ♦ Expeditionen
28 ♣ Grenzsteine
30 ♠ Kronenduell
31 ♦ Königsgarten
32 ♦ Entensuppe
34 ♠ Zwiegespalten

KOOP

36 ♠ Landeanflug
39 ♠ Seilschaft
41 ♦ Rot und Schwarz
43 ♠ Scoundrel zu zweit
45 ♥ Gemeinsame Sache
47 ♣ Kreuzsummen
48 ♣ Lückenlos
49 ♣ Eulers Offiziere
50 ♥ Topfgucker

KARTENSPIELREGELN

Spiele zu zweit

Jedes Spiel in diesem Deck wird mit **einem normalen Blatt aus 52 Karten** gespielt (Bézique und Canasta mit zwei) und ist **zu zweit** am besten. Klassiker, moderne Duelle und Koop-Rätsel, bei denen ihr gemeinsam gewinnt oder verliert. Bei Kreuzsummen sind alle Zielkarten im selben Blatt enthalten.

Karte **2** erklärt die Begriffe, die viele Spiele teilen. Steht ein Spiel auf mehreren Karten, lest sie der Reihe nach; die kleine **1/3** neben dem Titel zeigt, wo ihr seid.

Der Code führt zu den ausführlichen Regeln mit Beispielen, Varianten und Punkteblock.

Alle Regeln & Varianten:
howto.cards/de

2 ♠ Grundlagen 1/2

DAS BLATT

- 52 Karten in vier **Farben** ♠ ♥ ♦ ♣ (Pik, Herz, Karo, Kreuz), je 13 **Ränge**. Wenn nichts anderes steht, ist das Ass hoch: A K D B 10 9 … 2. **Bilder** sind König, Dame, Bube; **Zahlenkarten** A–10.
- **Joker** nur, wo ein Spiel sie nennt.

GEBEN

- Um den ersten Geber wird gezogen: die niedrigere Karte gibt. Danach wird abwechselnd gegeben.
- Mischen, der andere **hebt ab**, dann **einzeln** geben, der andere zuerst, wenn nichts anderes steht.
- Der **Ziehstapel** sind die übrigen Karten, verdeckt. Offen daneben liegt der **Ablagestapel**.

STICHE

- Wer **ausspielt**, legt eine beliebige Karte; der andere legt eine Karte dazu. Beide Karten sind ein **Stich**.
- **Farbe bedienen** heißt: eine Karte der ausgespielten Farbe legen, wenn man eine hat; sonst darf man jede Karte legen.
- Die höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt, außer es liegt ein **Trumpf** (eine Karte der Trumpffarbe): dann gewinnt der Trumpf. Wer gewinnt, nimmt den Stich verdeckt und spielt als Nächstes aus.

Grundlagen 2/2

MELDUNGEN

- Ein **Satz** sind drei oder vier Karten eines Rangs (7♠ 7♥ 7♦). Eine **Folge** sind drei oder mehr Karten einer Farbe in Reihe (5♥ 6♥ 7♥). Eine **Meldung** ist eine gezeigte oder ausgelegte Kombination, die zählt.

PUNKTE

- Die meisten Spiele gehen über mehrere **Runden** (Spiele) bis zu einer Zielpunktzahl; zählt mit Stift und Papier oder mit dem Punkteblock online. Eine **Partie** ist das ganze Spiel.

KOOP-SPIELE

- In einem **Koop**-Spiel gewinnt oder verliert ihr **gemeinsam**. Wenn ein Spiel es nicht erlaubt, dürft ihr einander nichts über eure Karten verraten: keine Hinweise, keine Gesten, kein Zeigen.
- **Ungetestet:** manche Spiele hier sind neu und noch nicht erprobt. Klappt eine Regel nicht, ändert sie und sagt uns Bescheid.

KURZSCHRIFT

- **2 P.** = zwei Spieler; **→** = danach; **≥ / ≤** = mindestens / höchstens.

3 ♣

Cribbage 1/3

2 Spieler · Fünfzehner, Paare, Folgen · bis 121 · 30 Minuten

KARTENWERTE

- Zum Zählen: **A = 1**, 2–10 Augenzahl, **B D K = 10**.
- Für Folgen: **A 2 3 … 10 B D K**; das Ass ist immer niedrig (D-K-A ist keine Folge).
- Die Farbe zählt nur beim Flush und bei „His Nobs“.

VORBEREITUNG

1. **Wer gibt?** Die **niedrigere** abgehobene Karte (Ass am niedrigsten); bei Gleichstand neu abheben. Danach **wechselt** der Geber. Nächste Partie: Wer verloren hat, gibt zuerst.
2. Der Geber mischt, der **Nichtgeber** hebt ab; jeder bekommt **6 Karten**. Der Rest ist der **Ziehstapel**.
3. **Crib:** Beide **werfen 2 Karten verdeckt** auf einen eigenen Stapel, die **Crib**: eine Extrahand des **Gebers**, die er am Ende des Spiels zählt. Bis dahin schaut keiner hinein. Du behältst 4 Karten.
4. **Startkarte:** Der Nichtgeber hebt den Ziehstapel ab, der Geber deckt die oberste Karte des unteren Teils auf und legt sie offen obenauf. Sie wird nicht gespielt, zählt aber als **fünfte Karte** für beide Hände und die Crib.
5. **„His Heels“:** Startkarte **Bube** → der Geber bekommt sofort **2**.

♣ Ɛ

3 ♣

Cribbage 1/3

DAS AUSSPIELEN

1. Der **Nichtgeber** beginnt: Leg eine Karte offen in eine Reihe vor dich und sag die **Summe** an, z. B. „sieben“.
2. Der Geber legt eine Karte und sagt die neue Summe an („fünfzehn“), und so weiter im Wechsel.
3. Die Summe darf **nie über 31** gehen. Kannst du legen, ohne darüberzukommen, **musst** du.

PUNKTE BEIM AUSSPIELEN

DEINE KARTE BRINGT …	PUNKTE
die Summe auf genau **15**	2
die Summe auf genau **31**	2
ein **Paar** mit der Karte direkt davor	2
3 Gleiche nacheinander (**Pair Royal**)	6
4 Gleiche nacheinander (**Double Pair Royal**)	12
eine **Folge** aus 3+ Karten, je Karte	1
das **Go** oder die letzte Karte	1

- **Paare:** nur direkt nacheinander gelegte Karten, und **gleicher Rang**, nicht gleicher Wert: D-K ist kein Paar.
- **Folgen** zählen in jeder Reihenfolge, wenn keine andere Karte dazwischenliegt: 4, 6, 5 ist eine Dreierfolge; eine 3 oder 7 danach macht eine Viererfolge.
- Eine Karte kann mehrfach punkten: 15 **und** Paar = 4.

4 ♣

Cribbage 2/3

GO

- Kannst du nicht legen, ohne über 31 zu kommen, sag **„Go“**. Dein Gegner legt weiter, solange er bis 31 kann (Paare, Folgen, 31 zählen normal).
- Dann: Genau **31** bringt ihm **2**; sonst bekommt, wer die **letzte Karte** gelegt hat, **1** für das Go.
- Danach geht es **bei null** weiter; die alten Karten umdrehen, sie bilden keine Paare oder Folgen mehr. Wer die letzte Karte **nicht** gelegt hat, beginnt.
- Weiter, bis alle 8 Karten gespielt sind. Die allerletzte Karte bringt **1** (2, wenn sie 31 macht).

PUNKTE AUFSCHREIBEN

- Punkte sofort notieren (**stecken**) und laut ansagen.
- **Zettel:** eine Spalte pro Spieler; jedes Mal den neuen **Gesamtstand** schreiben (2, 5, 11 …).
- **Cribbage-Brett:** zwei Stecker je Spieler; den **hinteren** so viele Löcher vor den vorderen setzen. Zielloch: 121.

GEWINNEN

- Wer zuerst **121** erreicht, gewinnt **sofort** – beim Ausspielen, beim Zählen oder mit „His Heels“. Der Nichtgeber zählt zuerst und kann so vor dem Geber gewinnen.
- **Skunk:** Verlierer **unter 91** – der Sieg zählt **doppelt**; **unter 61** (Double Skunk) – **dreifach**.

Cribbage 2/3

DAS ZÄHLEN

- Reihenfolge: Hand des **Nichtgebers** → Hand des **Gebers** → **Crib** (für den Geber).
- Jede zählt mit 4 Karten **plus Startkarte**. Zählt alle Kombinationen; eine Karte darf in beliebig vielen **verschiedenen** Kombinationen mitzählen.

KOMBINATION	PUNKTE
Fünfzehn: jede Kartengruppe mit Summe 15	2
Paar: zwei Karten gleichen Rangs	2
Pair Royal: drei Gleiche (3 Paare)	6
Double Pair Royal: vier Gleiche (6 Paare)	12
Folge: 3–5 Karten in Reihe (Farbe egal), je Karte	1
Flush: alle 4 Handkarten einer Farbe	4
… und die Startkarte auch	5
Flush in der Crib: nur mit allen 5 Karten	5
„His Nobs“: B in der Farbe der Startkarte	1

Cribbage 3/3

SO ZÄHLST DU

- Erst die **Fünfzehner** („fünfzehn zwei, fünfzehn vier …“), dann Paare, Folgen, Flush, Nobs.
- **Doppelfolgen:** Ein Paar in einer Folge ergibt zwei Folgen: 5-6-6-7 = zwei Dreierfolgen (6) + Paar (2) = 8, dazu Fünfzehner.
- Eine Folge zählt nur in ihrer **vollen Länge**: 4-5-6-7 ist eine Viererfolge, nicht zwei Dreierfolgen.
- Für den Vierer-Flush zählt die Startkarte nie mit.
- Beste Hand: 5 5 5 B + die vierte 5 in der Farbe des Buben als Startkarte = **29**. **19** gibt es nicht.

TIPPS

- **Fünfen sind Gold wert:** Bei so vielen Zehnerkarten macht jede 5 leicht Fünfzehn. Nie in die Crib des Gegners geben.
- **Mit Blick auf die Crib abwerfen:** Als Geber ein Paar oder eine Fünfzehn in deine Crib; als Nichtgeber Karten, die nicht zusammenpassen (K und 2).
- **Keine 5 ausspielen** und die Summe **21** meiden – eine Zehnerkarte macht 15 oder 31. Eine 4 oder kleiner ist sicher.

Cribbage 3/3

VARIANTEN

- **Kurze Partie:** bis **61**.
- **Muggins:** Hat ein Spieler eine Hand gesteckt, darf der Gegner **„Muggins!“** rufen und die **übersehenen** Punkte für sich stecken.
- **Fünf-Karten-Cribbage:** Je **5** Karten, beide werfen 2 ab, auf der Hand bleiben 3. Zu Beginn der Partie bekommt der Nichtgeber **3**. Ausgespielt wird nur **einmal** bis 31 – nach einem Go keine neue Summe. Flush **3** (4 mit Startkarte); Crib-Flush nur mit allen 5. Partie bis **61**.
- **Kooperativ (Edward Jackman, 2018):** Ihr spielt zusammen und steckt **alle** Punkte auf **einer gemeinsamen Bahn**. Nach dem Austeilen legt ihr abwechselnd, Nichtgeber zuerst, **je eine Karte offen** in die Crib, bis dort 4 liegen. Die 13 Karten jedes Spiels kommen offen beiseite; der andere gibt vom Rest **ohne zu mischen** – genau **4 Spiele**, im letzten mit offenen Händen, sobald die Startkarte liegt. Keine Hinweise. **121+** ist ein Sieg (151 doppelt, 181 dreifach), sonst eine Niederlage (≤ 90 doppelt, ≤ 60 dreifach).

6 ♦

Gin Rommé 1/2

2 Spieler · Kombinationen bilden, wenig Restpunkte · bis 100 · 45 Min.

KARTEN UND WERTE

- Ein Blatt, **ohne Joker**. **Das Ass ist immer niedrig:** A 2 3 … 10 B D K. A-2-3 ist eine Folge; **D-K-A nicht**.
- **Restpunkte:** K D B = **10**, 10–2 = Augenzahl, A = **1**.

KOMBINATIONEN UND RESTKARTEN

- **Satz:** 3 oder 4 Karten **gleichen Werts**. **Folge:** 3+ Karten **einer Farbe in lückenloser Reihe**.
- Jede Karte gehört immer nur zu **einer** Kombination.
- **Restkarten:** alle Karten, die in keiner Kombination stecken. Ihre Werte zusammen sind deine **Restpunkte**.
- Alle Karten bleiben **auf der Hand** bis zum Ende.

GEBEN

- Ab dem zweiten Spiel gibt der **Verlierer des letzten Spiels**.
- Je **10 Karten**. Die nächste Karte offen: Sie beginnt den Ablagestapel. Der Rest ist der Ziehstapel.

DER ERSTE ZUG

1. Der **Nichtgeber** darf die offene Karte nehmen und legt ab; dann ist der Geber normal dran.
2. Will er nicht, darf der **Geber** sie nehmen (und legt ab).
3. Wollen beide nicht, zieht der **Nichtgeber** vom Ziehstapel und legt ab. Ab jetzt geht es normal weiter.

6 ♦

Gin Rommé 1/2

EIN ZUG

1. **Ziehen:** die oberste Karte vom **Ziehstapel** oder vom **Ablagestapel** nehmen.
2. **Ablegen:** eine Karte offen auf den Ablagestapel; du hast wieder 10 Karten. Nicht die Karte, die du eben vom Ablagestapel genommen hast (eine Karte vom Ziehstapel darfst du sofort wieder ablegen).

KLOPFEN

- Nach dem Ziehen darfst du **klopfen**, wenn deine Restpunkte nach dem Ablegen **höchstens 10** sind. Du musst nicht.
- Leg **verdeckt** ab und leg deine 10 Karten offen hin, geordnet nach Kombinationen und Restkarten.
- **Gin:** Du klopfst **ganz ohne Restkarten** (alle 10 Karten in Kombinationen).
- **Big Gin:** Passen direkt nach dem Ziehen alle **11** Karten in Kombinationen, legst du alle hin, ohne abzulegen.

DIE ANTWORT DES GEGNERS

- Der Gegner legt seine Kombinationen und Restkarten ebenfalls offen hin.
- Er darf Restkarten an die Kombinationen des **Klopfenden anlegen** (4. Karte zu einem Satz, Karte oben oder unten an einer Folge); sie zählen dann nicht mehr.
- Bei **Gin** wird **nicht angelegt**. Der **Klopfende legt nie an**.

♦ 9

7 ♦

Gin Rommé 2/2

WERTUNG EINES SPIELS

Vergleicht die Restpunkte nach dem Anlegen. Der **Klopfende** bekommt:

ERGEBNIS	KLOPFENDER BEKOMMT
Klopfender hat weniger	Differenz
Gin	25 + Restpunkte des Gegners
Big Gin	31 + Restpunkte des Gegners

- **Unterbieten:** Hat der Gegner gleich viel oder weniger (kein Gin) → der **Gegner** bekommt die Differenz + 25.
- Notiert die laufende Summe und, **wie viele Spiele** jeder gewonnen hat.

UNENTSCHIEDEN

- Nur noch **2 Karten** im Ziehstapel und wer die drittletzte Karte gezogen hat, legt ab, ohne zu klopfen → **unentschieden**: niemand bekommt Punkte, derselbe Geber gibt neu.

PARTIEENDE

- Die Partie endet, sobald jemand **100** erreicht. Dann bekommt der Gewinner **+100** (Partiebonus) und **jeder +25** pro gewonnenem Spiel (Spielbonus).
- **Schneider:** Hat der Verlierer kein Spiel gewonnen → die Summe des Gewinners (mit Boni) wird **verdoppelt**.
- **Die höhere Summe gewinnt.**

♦ 7

Gin Rommé 2/2

TIPPS

- **Beobachte den Ablagestapel:** Was der Gegner aufnimmt, verrät, was er sammelt.
- **Hohe Restkarten früh ablegen:** Ein K, eine D oder ein B ohne Partner kostet 10, wenn der Gegner klopft.
- **Lieber früh klopfen** als auf Gin warten; jede Runde hilft dem Gegner aufzuholen.
- **Halte dir Möglichkeiten offen:** Die 7 ♦ neben 7 ♠ 7 ♥ und 8 ♦ passt in einen Satz oder eine Folge.

VARIANTEN

- **Oklahoma Gin:** Der Wert der ersten offenen Karte ist die Klopfgrenze für dieses Spiel (Bild = 10; Ass = nur Gin). Ist sie ein **Pik**, zählen alle Punkte dieses Spiels doppelt.
- **Ältere Boni:** Gin **20**, Unterbieten **10**, Spielbonus **20** pro Spiel.
- **Straight Gin:** kein Klopfen; ein Spiel endet nur mit Gin.
- **Längere Partie:** bis **150** oder **250**.

8 ♣

Schnapsen 1/2

2 Spieler · Stiche und Ansagen bis 66 · Bummerl bis 7 · 20 Min.

KARTEN

- Nur **A 10 K D B** jeder Farbe: **20 Karten**. Der **Zehner** steht unter dem Ass.

KARTE	A	10	K	D	B
Augen	11	10	4	3	2

- Zusammen **120** Augen; wer **66** hat, gewinnt das Spiel.

GEBEN

- Abwechselnd geben. Je **3 Karten**.
- Die nächste Karte aufdecken: Ihre Farbe ist **Trumpf**. Diese **Trumpfkarte** offen und quer **unter** den Ziehstapel legen.
- Je **2 weitere**: **5 Karten** auf der Hand. Der Rest liegt verdeckt als Ziehstapel darauf.
- Der **Nichtgeber** spielt zum ersten Stich aus.
- Stiche verdeckt ablegen; nur in die **eigenen** darfst du schauen.

ERSTE PHASE: ZIEHSTAPEL OFFEN

- **Kein Farbzwang:** jede Karte erlaubt, auch Trumpf.
- Nach jedem Stich **zieht der Gewinner zuerst**, dann der andere. Der Gewinner spielt aus.
- Zuletzt: Der Stichgewinner nimmt die letzte verdeckte Karte, der andere die Trumpfkarte.

8 ♣

Schnapsen 1/2

ZWANZIGER UND VIERZIGER

- **K + D** einer Farbe auf der Hand. **Am Ausspielen** zeigst du beide, sagst an und **spielst eine davon aus**.
- Normale Farbe: **20** („Zwanziger"). Trumpffarbe: **40** („Vierziger").
- Ansagen zählen erst **ab deinem ersten Stich** in diesem Spiel; bis dahin merkst du sie dir.

TRUMPF AUSTAUSCHEN

- **Am Ausspielen** darfst du vorher den **Trumpf-Buben** gegen die offene Trumpfkarte tauschen – nur bei offenem Ziehstapel und solange noch mindestens eine verdeckte Karte auf ihr liegt.

ZUDREHEN

- **Am Ausspielen** darfst du vorher **zudrehen**: die Trumpfkarte verdeckt auf den Ziehstapel legen. Buben vorher tauschen erlaubt; ansagen davor oder danach. Dann wird nicht mehr gezogen.
- Ist der Ziehstapel leer gezogen, beginnt die zweite Phase auch.

ZWEITE PHASE: ZUGEDREHT ODER LEER

- **Farb- und Stichzwang:** bedienen, wenn möglich höher.
- **Trumpfzwang:** Kannst du nicht bedienen, stich mit Trumpf; sonst beliebige Karte.
- Ansagen sind weiter erlaubt.

Schnapsen 2/2

RISIKO BEIM ZUDREHEN

- Wer zudreht, **muss** 66 erreichen. Sonst, oder sagt der Gegner zuerst 66 an → der **Gegner** bekommt **2** Spielpunkte, **3**, wenn er beim Zudrehen keinen Stich hatte.
- Schafft er sie, zählt, was der Gegner **beim Zudrehen** hatte (kein Stich → 3, auch bei späteren Stichen).

66 ANSAGEN

- Glaubst du, **66 oder mehr** zu haben (Stichaugen + zählende Ansagen), sag es an. Das Spiel endet sofort; zählt nach.
- **Richtig:** Du gewinnst. **Falsch:** Dein **Gegner** bekommt **2** Spielpunkte, **3**, wenn er da keinen Stich hatte.
- Alle Karten gespielt, keiner hat angesagt: Der **letzte Stich** gewinnt das Spiel, **1** Spielpunkt.

SPIELPUNKTE

Sonst nach dem Ergebnis des Verlierers (seine zählenden Ansagen zählen mit):

VERLIERER HAT	GEWINNER BEKOMMT
33 oder mehr	1
unter 33 (**Schneider**)	2
keinen Stich (**schwarz**)	3

Schnapsen 2/2

BUMMERL

- Jeder beginnt bei **7** und zählt die gewonnenen Spielpunkte **herunter**. Wer zuerst bei **0** ist, gewinnt das **Bummerl** (die Partie).

TIPPS

- **Zähl mit**, damit du im richtigen Moment 66 ansagen kannst.
- **Spar dir die hohen Trümpfe:** Trumpf-Ass und Trumpf-Zehner gewinnen später die wichtigen Stiche.
- **Lass K und D beisammen:** Ein Zwanziger oder Vierziger entscheidet oft das Spiel.
- **Dreh zu, wenn es sicher ist:** Machst du die fehlenden Stiche sicher, dreh zu – dann kann der Gegner keine guten Karten mehr ziehen.

VARIANTEN

- **Sechsundsechzig:** Die **Neuner** kommen dazu (0 Augen): 24 Karten, je 6 auf die Hand.
- **Ansagen ohne Stich:** Zwanziger und Vierziger zählen auch, wenn man keinen Stich macht.

10 ♥

Piquet 1/3

2 Spieler · kaufen, melden, stechen · eine Partie aus 6 Spielen · 45 Minuten

DIE KARTEN

- **32 Karten:** alle 2er bis 6er herausnehmen. Rangfolge in jeder Farbe **A K D B 10 9 8 7**.
- **Kein Trumpf.** Bilder sind K, D, B.

VORBEREITUNG

1. Beide heben ab; wer die **höhere** Karte hat, bestimmt, wer zuerst gibt. Danach wird **abgewechselt**. Zuerst geben ist besser: Im entscheidenden sechsten Spiel hat der Nichtgeber einen kleinen Vorteil.
2. Der Geber mischt und gibt jedem **12 Karten** verdeckt, in Päckchen zu **2 oder 3** (die ganze Partie über gleich).
3. Die übrigen **8 Karten** kommen verdeckt in die Mitte: der **Stock**.
4. Der Nichtgeber ist **Vorhand**, der Geber **Hinterhand**.

CARTE BLANCHE

- **Kein einziges Bild** bekommen? Sofort **Carte blanche** ansagen: **10 Punkte**. Zum Beweis die Hand zeigen – zügig, nachdem der Gegner gekauft hat.

♠ 01

Piquet 1/3

DAS KAUFEN

1. **Vorhand** legt **1 bis 5 Karten** verdeckt beiseite (ihr Ablagestapel) und nimmt ebenso viele von oben aus dem Stock. Fast immer kauft Vorhand alle 5. Nimmt sie weniger, muss sie das vorher sagen; dann darf sie sich die übrig gelassenen ihrer fünf anschauen.
2. **Hinterhand** legt dann **mindestens 1** Karte ab, höchstens so viele, wie noch im Stock liegen (meist 3), und nimmt ebenso viele aus dem Stock. Lässt sie Karten liegen, darf sie diese nach dem ersten Ausspiel von Vorhand für beide aufdecken; sonst bleiben sie ungesehen.

Jeder behält seine abgelegten Karten neben sich und darf sie während des Spiels anschauen.

DAS MELDEN

Drei Gruppen werden verglichen. In jeder **punktet nur, wer die bessere Kombination hat**; der andere bekommt in dieser Gruppe nichts.

1. POINT

- Dein **Point** ist deine längste Farbe: **1 Punkt pro Karte**.
- Gleich lang: die Kartenwerte zusammenzählen (**A 11**, Bilder 10, sonst Zahlenwert); die höhere Summe gewinnt. Wieder gleich: Keiner punktet.

Piquet 2/3

2. SEQUENZ

Mindestens 3 Karten einer Farbe in Rangfolge (10-B-D):

SEQUENZ	KARTEN	PUNKTE
Terz	3	3
Quarte	4	4
Quinte	5	15
Sexte	6	16
Septime	7	17
Oktave	8	18

- Die längere gewinnt; bei gleicher Länge die mit der **höheren Spitzenkarte** (A-K-D schlägt K-D-B). Genau gleich: Keiner punktet.
- Wer gewinnt, zählt auch **alle weiteren Sequenzen**, die er hat.

3. SÄTZE

- Drei oder vier Gleiche – aber nur **Asse, Könige, Damen, Buben, Zehner**.
- **Quatorze** (vier): **14**. **Trio** (drei): **3**.
- Jede Quatorze schlägt jedes Trio; bei gleicher Sorte gewinnt der höhere Rang. Wer gewinnt, zählt auch **alle weiteren Sätze**.

Piquet 2/3

SO WIRD GEMELDET

- **Vorhand** meldet zuerst, Gruppe für Gruppe; **Hinterhand** antwortet jedes Mal:
- **„Gut“** – Vorhand hat das Bessere und zählt es.
- **„Nicht gut“** – Hinterhand hat etwas Besseres.
- **„Gleich“** – Vorhand nennt Genaueres (Summe, höchste Karte), Hinterhand antwortet erneut.
- Dann **spielt Vorhand die erste Karte aus**; erst jetzt meldet und zählt **Hinterhand** ihre gewonnenen Gruppen.
- Gezählte Kombinationen auf Verlangen zeigen.
- **Verschweigen** ist erlaubt – zählt dann aber nicht.

DAS STICHSPIEL

- Vorhand spielt zuerst aus; danach, wer den letzten Stich gewonnen hat. **Bedienpflicht**, sonst beliebig. Die **höhere Karte der ausgespielten Farbe** gewinnt.

Laufend zählen und den Zwischenstand laut ansagen:

- **1** für jedes **Ausspielen**.
- **1**, wenn du einen **vom Gegner ausgespielten Stich** gewinnst.
- **1 extra** für den **letzten Stich**.

Am Ende des Spiels:

- **Die Karten:** mehr Stiche (7+) bringen **10**; bei 6:6 keiner.
- **Capot:** alle **12 Stiche** bringen **40** statt 10.

Piquet 3/3

PIQUE UND REPIQUE

- **Repique (+60): allein mit Carte blanche und Meldungen auf 30**, bevor der Gegner etwas gezählt hat. Feste Reihenfolge: Carte blanche → Point → Sequenzen → Sätze.
- **Pique (+30): mit Meldungen und Stichspiel auf 30**, bevor der Gegner etwas gezählt hat, in der tatsächlichen Reihenfolge. Vorhand bekommt fürs Ausspielen 1, bevor Hinterhand meldet, also **kann nur Vorhand ein Pique machen**.
- Die Karten (10) und Capot (40) zählen nie fürs Pique. Eine Gruppe, die „gleich" ausging, verhindert kein Pique oder Repique.

ABRECHNUNG

- Nach jedem Spiel die Punkte beider aufschreiben. Nach **6 Spielen** zusammenzählen: **Wer mehr hat, gewinnt** die Partie. Gleichstand: 2 weitere Spiele; dann noch gleich: unentschieden.
- **Rubikon: 100 Punkte** in einer Partie erreichen.
- **Verlierer hat 100 oder mehr:** Der Sieger bekommt **die Differenz + 100**.
- **Verlierer unter 100:** Der Sieger bekommt **die Summe beider Ergebnisse + 100**.
- Für einen längeren Abend die Rubikon-Ergebnisse mehrerer Partien zusammenzählen.

Piquet 3/3

TIPPS

- **Vorhand: Kauf alle fünf.** Spiel auf die bestmögliche Hand.
- **Behalt deine längste Farbe:** Sie bringt den Point, vielleicht eine Sequenz und Stiche.
- **Hinterhand: Halt die Farben** mit K-x oder D-x-x in der wahrscheinlich langen Farbe von Vorhand.
- **Merk dir die Meldungen** und was nicht gemeldet wurde: So erschließt du oft die ganze Hand des Gegners.
- **Die Karten sind 20 wert:** Du bekommst 10, der Gegner nicht – kämpf um den siebten Stich.

VARIANTEN

- **Piquet auf 100 (au cent):** Statt sechs Spielen, bis jemand 100 hat. 100 erreichen, bevor der Gegner 50 hat, gewinnt doppelt. Die Partie gewinnt, wer zuerst drei Spiele gewinnt; ein doppeltes zählt als zwei.
- **Karten fürs Pique:** Die 10 für die Karten schon zählen, sobald jemand 7 Stiche hat, und zum Pique rechnen.
- **Carte rouge:** 20 Extrapunkte, wenn jede Karte deiner Hand zu einer „guten“ Kombination gehört.

13 ♠

Bézique 1/3

2 Spieler · Brisquen stechen, Meldungen zeigen · mehrere Spiele bis 1000

DIE KARTEN

- **Zwei Blätter:** aus jedem die 2er–6er und die Joker herausnehmen; beide zusammenmischen → **64 Karten**, **jede Karte zweimal**.
- Rang in jeder Farbe: **A 10 K D B 9 8 7** – die Zehn steht unter dem Ass, aber über dem König.
- **Brisquen** = Asse und Zehner: Jede im Stich gewonnene bringt am Ende des Spiels **10 Punkte** (16 insgesamt = 160).

GEBEN

1. Der Geber wechselt. Er gibt jedem **8 Karten** verdeckt, in Päckchen zu **3, 2, 3**, beginnend beim Gegner.
2. Die nächste Karte aufdecken: Ihre Farbe ist in diesem Spiel **Trumpf**. Ist sie eine **7**, bekommt der Geber sofort **10**.
3. Der Rest ist der **Ziehstapel**, verdeckt; die Trumpfkarte halb darunterschieben, offen.

ZWEI ABSCHNITTE

- **Abschnitt 1** – solange der Ziehstapel reicht: lockere Stiche; der Stichgewinner darf **melden**; beide ziehen auf 8 Karten nach.
- **Abschnitt 2** – die letzten 8 Stiche, Ziehstapel leer: strenge Regeln, kein Melden.

♠ 13

13 ♠

Bézique 1/3

ABSCHNITT 1: EIN STICH

1. Der **Nichtgeber spielt** zum ersten Stich **aus**; danach spielt immer der Gewinner des letzten Stichs aus.
2. Der andere legt **eine beliebige Karte** dazu – kein Bedienen, kein Stechen nötig.
3. **Wer gewinnt:** der höchste Trumpf; ohne Trumpf die höhere Karte **der ausgespielten Farbe** (eine fremde Farbe gewinnt nie). **Zwei gleiche Karten** (beide K♣): Die **zuerst** gespielte gewinnt.
4. Der Gewinner legt den Stich verdeckt auf seinen Stichstapel – später zählen daraus nur die Brisquen.
5. Der Gewinner darf **eine Meldung** machen (und eine Trumpf-7 nutzen).
6. Der **Gewinner zieht** die oberste Karte vom Ziehstapel, danach der Verlierer. Beide haben wieder 8 Karten.

MELDEN

- Leg die Karten **offen** vor dich und sag an, was es ist. Nur **wer den Stich gewonnen hat**, nur **eine Meldung** pro gewonnenem Stich; nie Pflicht.
- Meldungen zählen **sofort** – gleich aufschreiben.
- **Gemeldete Karten gehören weiter zu deiner Hand.** Du darfst sie jederzeit in einen Stich spielen wie Handkarten; der Gegner sieht sie eben. Hand + ausgelegte Karten = immer 8.

♥ 13

Bézique 2/3

MELDUNGEN

MELDUNG	KARTEN	PUNKTE
Einfache Ehe	K + D einer Farbe, nicht Trumpf	20
Trumpfehe	K + D in Trumpf	40
Bézique	D♠ + B♦	40
Vier Buben	vier Buben	40
Vier Damen	vier Damen	60
Vier Könige	vier Könige	80
Vier Asse	vier Asse	100
Sequenz	A 10 K D B in Trumpf	250
Doppel-Bézique	beide D♠ + beide B♦	500

- **Vierer:** Die Farbe spielt keine Rolle – sogar A♥ A♥ A♠ A♣ zählt.

DIE TRUMPF-7

Nach jedem gewonnenen Stich darfst du mit einer Trumpf-7 **eines** davon tun, **zusätzlich** zu deiner Meldung:

- sie **vorzeigen**: **10 Punkte**, oder
- sie gegen die offene Trumpfkarte unter dem Ziehstapel **tauschen** (die Karte nehmen, die 7 hinlegen): **10 Punkte**. Lohnt sich bei Ass oder Zehn.

Bézique 2/3

KARTEN MEHRFACH VERWENDEN

- Eine ausgelegte Karte zählt in einer Meldung **anderer Art** noch mal mit, nie in einer zweiten Meldung **derselben Art**. Jede neue Meldung braucht einen neuen gewonnenen Stich.
- Ein König aus „vier Könige“ darf später mit einer Dame eine Ehe bilden.
- Sind K♥ + D♥ als Ehe gemeldet, heiratet dieser K♥ nicht mehr die zweite D♥. Ein vierter König zu drei Königen aus gemeldeten vier Königen zählt nicht noch mal.
- **Trumpfehe → Sequenz:** K + D in Trumpf melden (40), später A, 10, B dazulegen: **250**. Umgekehrt zählt eine Ehe **aus** einer gemeldeten Sequenz **nichts**.
- **Bézique → Doppel-Bézique:** Liegen deine ersten D♠ + B♦ noch aus, leg später das zweite Paar dazu: **500** (zusätzlich zu den 40). Alle vier auf einmal: nur **500**.

DAS ENDE DES ZIEHSTAPELS

- Liegen nur noch **2 Karten** (eine verdeckte + die Trumpfkarte), darf der Gewinner des nächsten Stichs noch melden und nimmt dann die **verdeckte**; der Verlierer nimmt die **Trumpfkarte** (oder die 7, falls getauscht).
- Beide **nehmen ihre ausgelegten Karten zurück** auf die Hand → je 8 Karten. Abschnitt 2 beginnt.

Bézique 3/3

ABSCHNITT 2: DIE LETZTEN 8 STICHE

Der Gewinner des letzten Stichs spielt aus. Jetzt gelten strenge Regeln:

- **Bedienen**, wenn du kannst, und den Stich **gewinnen**, wenn du kannst (höhere Karte dieser Farbe).
- Kannst du nicht bedienen: **trumpfen**, wenn du kannst. Nur wenn beides nicht geht, darfst du eine beliebige Karte abwerfen.
- **Kein Melden** mehr.
- Wer den **allerletzten Stich** gewinnt, bekommt **10**.

WERTUNG EINES SPIELS

- **Während des Spiels:** Meldungen (20–500), Trumpf-7 (10), die vom Geber aufgedeckte 7 (10).
- **Am Ende des Spiels:** Jeder zählt die Brisquen in seinen Stichen: **je 10**. Letzter Stich: **10**.

SPIELENDE

- Die Spiele laufend zusammenzählen. Wer zuerst **1000** hat, gewinnt; kommen beide im selben Spiel über 1000, gewinnt die höhere Summe. Längere Partie: vorher 1500 oder 2000 vereinbaren.

Bézique 3/3

TIPPS

- **Schütze Asse und Zehner:** Leg 7, 8, 9 auf Stiche, die du nicht brauchst.
- **Halte D♠ und B♦ fest**, solange ein Doppel-Bézique (500) noch möglich ist.
- **Keine Trümpfe verschwenden** – stich damit, wenn du etwas zu melden hast oder Brisquen holst. In Abschnitt 2 entscheiden die Trümpfe.
- **Mitzählen:** Jede Karte gibt es zweimal – merk dir Asse, Zehner und Trümpfe für Abschnitt 2.
- **Stiche planen:** Melden darfst du nur nach einem gewonnenen Stich.

VARIANTEN

- **Letzter Stich vor dem Nachziehende:** Die 10 Punkte gehen an den letzten Stich von Abschnitt 1 (bevor die letzte Karte gezogen wird) statt an den allerletzten Stich des Spiels.
- **Brisquen sofort zählen:** Jedes Ass und jede Zehn gleich aufschreiben, sobald du sie im Stich gewinnst, statt am Ende zu zählen.

16 ♥

Canasta 1/3

2 Spieler · Figuren gleichen Werts auslegen, Canastas bauen · mehrere Spiele bis 5000

DIE KARTEN

- **Zwei Blätter + 4 Joker** = 108 Karten, zusammengemischt. Nur Werte zählen, **Farben sind egal**.

KARTE	PUNKTE
Joker (Platzhalter)	50
2 (Platzhalter), A	20
K D B 10 9 8	10
7 6 5 4, schwarze 3 (♠ ♣)	5
Rote 3 (♥ ♦)	100 Prämie

- **Platzhalter** (Joker, Zweien) ersetzen in einer Figur jede **natürliche Karte** (4 bis Ass). Schwarze Dreien sind Sperrkarten, rote Bonuskarten (siehe *Die Dreien*).

FIGUREN

- **Figur: ≥ 3 Karten gleichen Werts**, offen vor dir ausgelegt (D D D, fünf Neunen). Wert = Summe ihrer Karten.
- Jede Figur: **≥ 2 natürliche Karten**, **≤ 3 Platzhalter**. 8 8 2 geht, 8 2 Joker nicht.
- In späteren Zügen Karten des Werts (oder Platzhalter) an deine Figuren anlegen, nie an die des Gegners. **Nur eine Figur pro Wert.**

16 ♥

Canasta 1/3

CANASTAS

- **Canasta** = Figur aus **7+ Karten**, zu einem Stapel zusammengeschoben:
- **Reiner** Canasta (ohne Platzhalter): rote Karte obenauf; **500**.
- **Gemischter** (1–3 Platzhalter): schwarze Karte obenauf; **300**.
- Ein Canasta darf wachsen; ein Platzhalter macht ihn gemischt.

GEBEN

1. Der Geber wechselt. Jeder bekommt **15 Karten**.
2. Der Rest ist der **Ziehstapel**; seine oberste Karte aufdecken → **Ablagestapel**. Platzhalter oder rote 3: quer legen, weiter aufdecken, bis eine andere oben liegt – der Stapel ist dann **eingefroren**.
3. **Rote Dreien** auf der Hand: auslegen, ebenso viele Ersatzkarten ziehen.
4. Der Nichtgeber beginnt, dann abwechselnd.

EIN ZUG

1. **Ziehen: zwei** Karten vom Ziehstapel (nur noch eine: gilt als ganzer Zug) – *oder* den **ganzen Ablagestapel** nehmen.
2. **Auslegen** (freiwillig): neue Figuren und/oder an deine anlegen.
3. **Ablegen:** eine Karte offen auf den Ablagestapel.

Canasta 2/3

DEINE ERSTE MELDUNG

Wenn du in einem Spiel zum ersten Mal auslegst, müssen die Karten dieses Zugs einen Mindestwert erreichen, je nach deinem bisherigen Stand:

- **Stand** unter 0: **15** · 0–1495: **50** · 1500–2995: **90** · ab 3000: **120**.
- Nur Kartenwerte – keine Prämien für rote Dreien oder Canastas. Mehrere Figuren zusammen dürfen den Mindestwert erreichen. Danach legst du für den Rest des Spiels frei aus.

DEN ABLAGESTAPEL AUFNEHMEN

Seine **oberste Karte** musst du sofort verwenden:

1. mit Karten aus deiner Hand als Figur auslegen (oder an eine deiner Figuren anlegen, wenn der Stapel nicht eingefroren ist),
2. dann alle übrigen Karten des Stapels auf die Hand nehmen,
3. nach Belieben weiter auslegen und wie gewohnt ablegen.

- Bei deiner ersten Meldung zählt die oberste Karte zum Mindestwert, der Rest des Stapels nicht.
- **Nie** nehmen, wenn oben ein **Platzhalter** oder eine **schwarze 3** liegt.

Canasta 2/3

DER EINGEFRORENE STAPEL

- Der Stapel ist **für beide eingefroren**, sobald ein **Platzhalter** darin liegt (abgelegte Platzhalter quer legen, damit sie sichtbar bleiben). **Für dich** ist er außerdem eingefroren, bis du deine erste Meldung gemacht hast.
- **Eingefroren:** nur mit **zwei natürlichen Karten** vom Wert der obersten Karte aus deiner Hand nehmen.
- **Nicht eingefroren:** auch mit einer natürlichen Karte + einem Platzhalter oder indem du die oberste Karte an eine deiner Figuren anlegst.
- Wird der Stapel aufgenommen, ist er nicht mehr eingefroren.

DIE DREIEN

- **Rote Dreien** bleiben nie auf der Hand: jede sofort auslegen und Ersatz ziehen (eine rote 3 aus einem aufgenommenen Stapel: ohne Ersatz). Je **100**, alle vier **800** – aber nur, wenn du in diesem Spiel etwas ausgelegt hast; sonst je **–100** (alle vier: –800).
- **Schwarze Dreien** sind **Sperrkarten**: Liegt eine oben, darf der Nächste den Stapel nicht nehmen. Auslegen darfst du sie (drei oder vier, ohne Platzhalter) nur in dem Zug, in dem du ausmachst.

Canasta 3/3

AUSMACHEN

- Du **machst aus**, wenn du keine Karten mehr hast: alle ausgelegt, oder alle bis auf eine und diese abgelegt. Das Spiel endet.
- Ausmachen darfst du nur mit **zwei Canastas** auf dem Tisch (oder in diesem Zug fertiggestellt).
- **Verdeckt ausmachen:** Du legst deine ganze Hand in einem Zug aus, ohne vorher etwas ausgelegt zu haben → **200** statt 100. Hast du vom Ziehstapel gezogen, gilt der Mindestwert der ersten Meldung dabei nicht.

ZIEHSTAPEL LEER

- Es geht weiter, solange jeder den Ablagestapel nimmt; du **musst** ihn nehmen, wenn er nicht eingefroren ist und die oberste Karte zu einer deiner Figuren passt.
- Sobald jemand vom leeren Ziehstapel ziehen müsste, endet das Spiel – **ohne Prämie fürs Ausmachen**.
- Ist die letzte Karte des Ziehstapels eine rote 3, endet das Spiel sofort.

Canasta 3/3

ABRECHNUNG

Jeder bekommt: **+** den Wert seiner ausgelegten Karten, **–** den Wert seiner Handkarten, **+** Prämien:

PRÄMIE	PUNKTE
Reiner Canasta, je	500
Gemischter Canasta, je	300
Rote 3, je (alle vier: 800)	100
Ausmachen	100
Verdeckt ausmachen (statt 100)	200

SPIELENDE

- Ergebnisse laufend addieren (auch ins Minus). Wer am Ende eines Spiels zuerst **5000** oder mehr hat, gewinnt; beide im selben Spiel über 5000 → der höhere Stand gewinnt.

TIPPS

- **Der Stapel entscheidet** oft das Spiel – halt natürliche Paare bereit.
- **Frier den Stapel ein** mit einem Platzhalter, wenn der Gegner ihn bald nehmen kann.
- **Füttere den Gegner nicht:** keine Werte ablegen, die er liegen hat; eine schwarze 3 ist am sichersten.
- **Zähl die Canastas:** Hast du zwei, pass den Moment zum Ausmachen ab.

19 ♦

Casino 1/2

2 Spieler · Karten vom Tisch stechen · Partie bis 21 · 30 Min.

WERTE

- Ein Blatt, **ohne Joker**. **A = 1**, 2–10 Augenzahl. **B D K** haben **keinen Wert**: Sie stechen nur paarweise, nie in Summen oder Bauen.

GEBEN

- Abwechselnd geben: **2 Karten** verdeckt an den Gegner, **2 offen** auf den Tisch, **2** an dich; das Ganze noch mal. Jeder hat **4 Karten**, **4** liegen offen in der Mitte.
- Der Rest bleibt verdeckt beim Geber.
- Gestochenes sammelt jeder verdeckt auf einem **Stapel**.

EIN ZUG

Der **Nichtgeber** beginnt, dann abwechselnd. Spiel **genau eine Karte**: **stechen**, **bauen** oder **ablegen**.

STECHEN

- **Paaren:** Eine Zahlenkarte nimmt **alle** Tischkarten ihres Werts. Ein Bild nimmt nur **eine** gleiche Karte.
- **Zusammenzählen:** Eine Zahlenkarte nimmt eine **Gruppe** von Tischkarten mit ihrem Wert als Summe (eine 9 nimmt 5 + 4 oder 6 + 2 + A).
- Eine Karte darf mehrere Gruppen auf einmal nehmen, wenn jede für sich passt; alle kommen mit ihr auf deinen Stapel.

19 ♦

Casino 1/2

BAUEN

- Leg eine Handkarte auf eine oder mehrere Tischkarten, sodass sie eine Summe ergeben, und **sag sie an**: „Ich baue Sieben“. Nur wenn du **noch eine Karte dieses Werts** hast, um den Bau später zu nehmen.
- Ein Bau bleibt zusammen und wird nur **als Ganzes** gestochen, mit einer Karte seiner Summe.
- **Mehrfachbau:** mehrere Gruppen auf einem Häufchen, jede mit derselben Summe („Ich baue Achten“). Deine 8 nimmt dann alles.

DEIN GEGNER UND DEIN BAU

- **Stechen** mit einer Karte der Summe. Ein Bau ist nie sicher!
- **Erhöhen** (nur einfache Baue): eine Handkarte dazulegen und so die Summe erhöhen, wenn er eine Karte der neuen Summe hat. Der Bau gehört jetzt **ihm**. Ein Mehrfachbau darf nie erhöht werden.

ABLEGEN

- Kannst oder willst du weder stechen noch bauen, leg deine Karte **offen** auf den Tisch: Du **legst ab**.
- **Eigener Bau:** Solange dir ein Bau auf dem Tisch gehört, darfst du **nicht ablegen**. Stich (diesen Bau oder etwas anderes) oder bau in jedem Zug; früher oder später musst du ihn nehmen.

Casino 2/2

ABRÄUMEN

- Nimmst du **alle** Karten vom Tisch, hast du **abgeräumt**: **1 Extrapunkt**. Leg eine davon offen quer in deinen Stapel. Der Gegner muss dann ablegen.

NACHGEBEN

- Hände leer: Der Geber gibt jedem **4 neue**, je 2 auf einmal, **keine** auf den Tisch.
- **6-mal** geben; beim letzten Mal sagt der Geber **„Letztes Geben“**.

RUNDENENDE

- Was nach dem letzten Zug auf dem Tisch liegt, bekommt, wer **zuletzt gestochen** hat (kein Abräumen).

WERTUNG

Jede Runde bringt 11 Punkte plus Abräumen. Gleich viele Karten (je 26): **Niemand** bekommt die 3.

WAS	PUNKTE
Meiste Karten (27+)	3
Meiste Pik (7+)	1
Großes Casino 10♦	2
Kleines Casino 2♠	1
Jedes Ass	1
Jedes Abräumen	1

Casino 2/2

SPIELENDE

- Spielt Runden, bis jemand **21** erreicht.
- Könnten beide in derselben Runde 21 erreichen: **Karten, Pik, Großes Casino, Kleines Casino, Asse, Abräumen** in dieser Reihenfolge zählen; wer zuerst 21 hat, gewinnt.
- **Einfacher:** feste Zahl von Runden (z. B. 6), höhere Summe gewinnt.

TIPPS

- **Behalte die wertvollen Karten im Blick:** 10 ♦, 2 ♠, die Asse und die Pik.
- **Zähl mit**, damit der letzte Stich – und die Reste auf dem Tisch – dir gehören.
- **Leg nie** ein Ass, die 10 ♦ oder die 2 ♠ **ab**: ein Geschenk für den Gegner.

VARIANTEN

- **Kein letztes Abräumen:** Abräumen mit der allerletzten Karte zählt nicht.
- **Royal Casino:** B = 11, D = 12, K = 13, Ass = 1 oder 14. Bilder können dann Summen stechen und in Baue eingehen.
- **Pik-Casino:** Statt des Punkts für die meisten Pik zählt jede Pik-Karte **1**, der **B ♠ 2**. Bis 61.
- **Bilder stechen alle:** Ein Bild nimmt **alle** gleichen Karten auf dem Tisch.

21 ♥ German Whist

2 Spieler · die letzten 13 Stiche gewinnen · 10 Minuten pro Spiel

VORBEREITUNG

- Wer **höher** abhebt, gibt zuerst; dann abwechselnd.
- Je **13 Karten** geben; die übrigen 26 sind der **Ziehstapel**, verdeckt. **Oberste Karte aufdecken** und offen liegen lassen: Ihre Farbe ist das ganze Spiel **Trumpf**.
- Rangfolge **A K D B 10 … 2**; es zählen nur Stiche.
- **Stiche:** Bedienen, sonst beliebig. Die höhere Karte der Farbe gewinnt, ein Trumpf schlägt jede andere Farbe. Der Gewinner spielt aus.

PHASE 1: SPIEL UM DEN ZIEHSTAPEL

1. Der **Nicht-Geber** spielt zum ersten Stich aus.
2. Nach jedem Stich nimmt der **Gewinner** die **offene Karte** vom Ziehstapel auf die Hand; der **Verlierer** die nächste Karte **verdeckt**, ohne sie zu zeigen. Die neue oberste Karte aufdecken.
3. Beide haben immer 13 Karten.
4. Diese Stiche **zählen nicht** – legt sie verdeckt beiseite.

PHASE 2: DIE STICHE, DIE ZÄHLEN

- Der Ziehstapel ist aufgebraucht. Spielt eure 13 Karten genauso aus, doch jetzt **behaltet ihr eure Stiche**.

ABRECHNUNG

- Wer **mehr dieser 13 Stiche** macht, schreibt den **Unterschied**: 7:6 → 1 Punkt, 9:4 → 5, 13:0 → 13.

21 ♥

German Whist

SPIELENDE

- Jedes Spiel kann für sich stehen. Oder spielt eine vereinbarte Zahl von Spielen oder bis zu einer vereinbarten Punktzahl: **Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.**

TIPPS

- **Jeder Stich in Phase 1 ist eine Versteigerung:** um hohe Karten und Trümpfe kämpfen; bei einer kleinen offenen Karte billig abgeben – aber der Verlierer bekommt eine unbekannte Karte, und der Gewinner behält das Ausspiel.
- **Trümpfe zählen** – es gibt 13.
- **Merk dir**, welche Karten der Gegner offen genommen hat: Sie sind in seiner Hand. Wer mitzählt, kennt in Phase 2 seine ganze Hand.

VARIANTEN

- **Alle Stiche zählen:** Die Mehrheit aller **26 Stiche** gewinnt (die ältesten gedruckten Regeln, 1894; mehr Glück).
- **Zählen ab sieben:** Nur die Stiche über sechs zählen – 10 der letzten 13 bringen 4.
- **Hoch oder niedrig:** Die Farbe der ersten offenen Karte entscheidet über Phase 2: rot – möglichst **viele** Stiche; schwarz – möglichst **wenige**.

22 ♥

Speed

2 Spieler · Wettrennen: alle Karten loswerden · ein paar Minuten

AUFBAU

1. Ein Blatt ohne Joker mischen, verdeckt verteilen: Jeder bekommt einen eigenen **Vorrat** mit **15 Karten**; in die Mitte, in einer Reihe zwischen euch: **Reserve** (10 Karten), **zwei Startkarten**, **Reserve** (10).
2. Nimm die obersten **5 Karten** deines Vorrats auf die Hand; nicht zeigen.
3. Seid ihr bereit, dreht ihr die Startkarten **gleichzeitig** um. Mit ihnen beginnen die zwei **Mittelstapel**.

SPIELABLAUF

Keine Reihenfolge: Beide spielen gleichzeitig, so schnell sie wollen.

- Leg eine Karte aus der Hand auf **einen der beiden** Mittelstapel, wenn sie **genau eins höher oder tiefer** ist als die oberste Karte. Farbe ist egal.
- **Um die Ecke:** Das A passt auf K und auf 2; auf ein A darfst du K oder 2 legen.
- Spiel mit **einer Hand**, **eine Karte** nach der anderen.
- Weniger als 5 auf der Hand: jederzeit aus deinem Vorrat auf 5 nachziehen.
- Eine Karte gilt als gelegt, sobald sie den **Stapel berührt**: kein Zurücknehmen, und der Gegner darf sofort darauf spielen.

♥ 22

22 ♥

Speed

WENN KEINER MEHR KANN

- Kann **keiner** legen (nichts passt, und wer noch einen Vorrat hat, hat auf 5 aufgefüllt), nimmt jeder gleichzeitig die oberste Karte **einer Reserve** und legt sie offen auf den Mittelstapel daneben. Dann geht es weiter.
- **Reserven aufgebraucht:** Die oberste Karte jedes Mittelstapels liegen lassen, die übrigen Karten aus der Mitte mischen, verdeckt als zwei neue Reserven hinlegen.

RUNDENENDE

- Vorrat leer: ohne Nachziehen aus der Hand weiterspielen.
- Wer als Erster **keine Karten mehr** hat – weder Hand noch Vorrat –, gewinnt die Runde. Eine Runde ist schon ein ganzes Spiel.
- **Mehrere Runden:** Der Gewinner bekommt **1 Punkt pro Karte**, die der Gegner noch auf der Hand und im Vorrat hat. Alles mischen, neu verteilen. Wer zuerst eine vereinbarte Summe hat (z. B. **25**), gewinnt die Partie.

TIPPS

- **Beide** Mittelstapel im Blick behalten, schnell nachziehen, **Ketten** spielen (8, 9, 10 auf einen Stapel).

VARIANTE

- **20 Karten pro Spieler:** je 5 auf der Hand + 15 im Vorrat; die Reserven haben nur je 5 Karten.

♥ 22

23 ♦ Goofspiel

2 Spieler · um Preiskarten bieten · 13 Runden · kein Glück auf der Hand

AUFBAU

- Das Blatt nach Farben sortieren; **Herz** wird nicht gebraucht.
- **Preise:** die 13 **Karos** verdeckt mischen und in die Mitte legen.
- **Hände:** einer nimmt die 13 **Pik**, der andere die 13 **Kreuz**.
- **Gebote** zählen **A (niedrigste) 2 3 … 10 B D K (höchste)**. **Preise** zählen A = 1, 2–10 Augenwert, B = 11, D = 12, K = 13 (zusammen 91).

EINE RUNDE

1. Den obersten Preis aufdecken.
2. Jeder legt eine Karte aus der Hand **verdeckt** hin: das **Gebot**.
3. Beide Gebote **gleichzeitig** aufdecken. Das **höhere Gebot** nimmt den Preis und legt ihn offen vor sich.
4. Beide Gebotskarten sind **aus dem Spiel**.

GLEICHSTAND

- Der Preis **bleibt liegen**; den nächsten aufdecken, das nächste Gebot geht um **beide** (dann drei …).
- Gleichstand in der letzten Runde: die übrigen Preise bekommt keiner.

23 ♦

Goofspiel

ENDE

- Nach **13 Runden** zählt jeder seine Preise. **Die höhere Summe gewinnt.** Für eine Partie mehrere Spiele zusammenzählen.

TIPPS

- **Große Karten für große Preise;** ein König für die Karo-2 ist verschwendet.
- **Um eins gewinnen:** das beste Gebot ist eins höher als das des anderen.
- **Billig verlieren:** auf einen Preis, den du nicht holst, kommt dein Ass oder die 2.
- **Mitzählen:** du weißt immer, welche Karten der andere noch hat.

VARIANTEN

- **Ohne Übertrag:** ein Preis bei Gleichstand kommt ebenfalls beiseite.
- **Hohes Ass:** das Ass ist das höchste Gebot und als Preis 14 wert.
- **Zu dritt:** jeder eine Farbe (Pik, Kreuz, Herz), alle bieten gleichzeitig, das höchste Gebot gewinnt. Vorher Gleichstand klären: die gleichen Karten fallen weg und das höchste **einzelne** Gebot gewinnt, oder der Preis geht weiter.

♦ 23

24 ♠

Cuttle 1/2

2 Spieler · als Erster 21 Punkte, Karten als Waffen · 15 Min.

VORBEREITUNG

- Ein Blatt, **ohne Joker**. Der Geber gibt **sich 6 Karten** und dem Gegner **5**.
- Der Rest ist der Ziehstapel, daneben offen der **Schrottstapel** für Karten aus dem Spiel.
- Der **Nichtgeber** beginnt; dann abwechselnd.

EIN ZUG

Mach **genau eins** davon:

1. **Ziehen:** eine Karte. Es gibt **kein Handlimit**.
2. Eine **Punktkarte** (A–10) offen vor dir auslegen. Sie zählt ihren Rang (**A = 1**); dein Punktestand ist deine Summe.
3. Eine Punktkarte des Gegners **versenken**.
4. Eine **Einmalkarte** spielen: wirkt einmal, dann Schrott.
5. Eine **Dauerkarte** spielen: Sie bleibt liegen und wirkt weiter.

- Ziehstapel leer: Du darfst auch **passen**. **Dreimal** hintereinander gepasst: **unentschieden**.

VERSENKEN

- Zerstör eine Punktkarte des Gegners mit einer **höheren** Punktkarte aus deiner Hand oder einer **gleich hohen mit höherer Farbe**. Farben aufsteigend: ♣ ♦ ♥ ♠. Beide kommen auf den Schrottstapel.

24 ♠

24 ♠ # Cuttle 1/2

EINMALKARTEN

Leg **A–7 oder 9** auf den Schrottstapel; die Wirkung:

KARTE	WIRKUNG
A	**Alle Punktkarten** verschrotten (beide Seiten).
2	Eine **Dauerkarte** verschrotten oder Einmalkarte verhindern.
3	**Eine Karte** deiner Wahl vom Schrottstapel.
4	Gegner **wirft zwei Karten** seiner Wahl ab (oder seine einzige).
5	**Zwei Karten ziehen.**
6	**Alle Dauerkarten** verschrotten (beide Seiten).
7	Oberste Karte des Ziehstapels aufdecken und **sofort spielen**, egal wie, auch wenn es dir schadet; sonst verschrotten.
9	**Dauerkarte** zurück auf die Hand ihres Besitzers.

VERHINDERN MIT DER 2

- Spielt der Gegner eine Einmalkarte, darfst du sofort, auch außer der Reihe, eine **2** verschrotten: Die Einmalkarte wirkt nicht und wird verschrottet.
- Er kann deine 2 mit einer 2 verhindern usw.: Nach einer **geraden** Zahl von 2ern wirkt die Einmalkarte doch.

24 ♠

25 ♠ # Cuttle 2/2

DAUERKARTEN

8, B, D, K offen auslegen; sie bleiben, bis etwas sie entfernt. (Die 8 geht auch als Punktkarte.)

KARTE	WIRKUNG
8	Quer vor dich legen (die „Brille“): Dein Gegner spielt mit **offener Hand**.
B	Auf eine gegnerische Punktkarte legen, beide auf deine Seite holen: Sie **zählt für dich**.
D	Deine übrigen Karten auf dem Tisch sind **geschützt** vor Karten, die nur eine Karte treffen (2, 9, B).
K	Du brauchst **weniger Punkte** zum Sieg.

BUBEN

- Weitere Buben stehlen eine Punktkarte hin und her: Der **oberste Bube** entscheidet.
- Punktkarte verschrottet (Ass, Versenken): alle Buben darauf auch.
- Bube entfernt (2, 6 oder 9 zurück auf die Hand): Der oberste verbliebene entscheidet; ist keiner mehr da, geht sie an den, der sie **zuerst** ausgelegt hat. Eine 6 gibt also jede gestohlene Punktkarte zurück.

DAMEN

- Die Dame schützt **nicht** vor A, 6 oder Versenken.

♥ 25

25 ♠

Cuttle 2/2

WER GEWINNT?

- Du gewinnst **sofort**, sobald deine Punktkarten zusammen mindestens **21** ergeben. Jeder König vor dir senkt das Ziel:

KÖNIGE	0	1	2	3	4
Nötige Punkte	21	14	10	7	5

TIPPS

- **Wirf nicht jede Karte als Punkte hin:** Ein Ass kann einen großen Vorsprung vernichten.
- **Behalte eine 2** auf der Hand: die einzige Karte, die du im Zug des Gegners spielen darfst.
- **Ein König ist oft mehr wert als eine 10:** Er senkt dein Ziel um 7.
- **Bevor du einen Buben spielst:** Hat dein Gegner eine Dame?

VARIANTEN

- **Blind abwerfen:** Bei der 4 mischt dein Gegner seine Hand, und du ziehst die zwei Karten blind.
- **Handkartenlimit (cuttle.cards):** höchstens **8 Karten** auf der Hand; eine von einer 9 zurückgeschickte Karte darf im nächsten Zug nicht gleich wieder gespielt werden; 4 Könige gewinnen sofort.

♠ 25

26 ♦

Expeditionen 1/2

2 Spieler · aufsteigende Expeditionen in jeder Farbe · 3 Runden

DIE KARTEN

- Nimm die **vier Asse** und die Joker heraus: Gespielt wird mit **48 Karten**.
- **2–10:** Expeditionskarten, so viele Punkte wert, wie draufsteht.
- **B D K: Wettkarten**, keine Punkte – jede erhöht den Multiplikator ihrer Expedition. Alle drei sind gleichwertig.

VORBEREITUNG

- **Jeder bekommt 8 Karten.** Der Rest ist der Ziehstapel.
- Neben dem Ziehstapel Platz für **vier Ablagestapel** lassen, einen pro Farbe.
- Seine **Expeditionen** baut jeder auf seiner Seite: bis zu vier Spalten, eine pro Farbe. Ihr könnt beide in jeder Farbe eine Expedition starten.
- Wer **nicht gegeben** hat, beginnt; dann abwechselnd.

Expeditionen 1/2

EIN ZUG

Zwei Schritte, immer in dieser Reihenfolge:

1. Eine Karte anlegen oder ablegen. Entweder

- **anlegen** an deine Expedition ihrer Farbe. Die erste Karte einer Farbe **startet** diese Expedition. Jede weitere Karte muss **höher** sein als die letzte Karte der Spalte. Lücken sind erlaubt (2 → 3 oder 3 → 9), aber zurück geht es nie. **Wettkarten** nur **vor der ersten Zahlenkarte** – als allererste Karten der Spalte; oder
- **ablegen**, offen auf den Ablagestapel ihrer Farbe in der Mitte. Von jedem Stapel ist nur die oberste Karte zu sehen.

2. Eine Karte ziehen: die oberste vom **Ziehstapel** oder die oberste **irgendeines Ablagestapels** – aber nicht die Karte, die du gerade in diesem Zug abgelegt hast. Am Ende deines Zugs hast du immer 8 Karten.

ENDE EINER RUNDE

- Die Runde endet **sofort**, wenn jemand die **letzte Karte vom Ziehstapel** nimmt. Niemand legt mehr etwas.
- Karten auf der Hand **zählen nicht**.
- Ziehen von den Ablagestapeln verlängert die Runde.

27 ♦ Expeditionen 2/2

WERTUNG

Werte **jede Expedition, die du gestartet hast** (jede Farbe mit mindestens einer Karte auf deiner Seite):

SCHRITT	
1. Zahlen addieren	B D K zählen 0
2. 20 abziehen	darf negativ werden
3. Multiplizieren	keine Wette ×1 · 1 ×2 · 2 ×3 · 3 ×4
4. **8+ Karten** (mit Wetten)	**+20**, nicht multipliziert

- **Nicht gestartet:** 0 – auch keine Minuspunkte.
- **Nur Wetten:** 0 – 20 = –20, multipliziert.
- Die Summe deiner Expeditionen ist dein Rundenergebnis. Es kann negativ sein.
- ♥ K D 4 7 9 10 → (30 – 20) × 3 = **30**.

SPIELENDE

- Spielt **drei Runden**. Wer eine Runde gewinnt (höheres Ergebnis), mischt alle Karten und gibt die nächste – so beginnt der Verlierer. Nach einer unentschiedenen Runde gibt der andere.
- Nach der dritten Runde gewinnt der **höhere Gesamtstand**. Bei Gleichstand: vierte Runde.

Expeditionen 2/2

TIPPS

- **Starte nicht zu viele Expeditionen.** Jede kostet 20; eine halbfertige kann mehr kosten, als eine gute einbringt.
- **Wetten gehören zu frühen, starken Farben.** Wette nur, wenn du schon mehrere Karten der Farbe hast – ein schlechtes Ergebnis verdoppelt den Verlust.
- **Pass auf, was du ablegst:** Vielleicht fehlt genau diese Karte der Expedition deines Gegners.
- **Behalte den Ziehstapel im Blick.** Gegen Ende lieber Karten anlegen, die Punkte bringen, statt auf die perfekte Karte zu warten.
- **Zieh von den Ablagestapeln, um Zeit zu gewinnen,** wenn du noch viele gute Karten hast und mehr Züge brauchst.

VARIANTEN

- **Mit Assen:** die vier Asse als Expeditionskarten mit dem Wert **1** dazunehmen, die niedrigste Zahlenkarte (nach den Wetten, vor der 2). 52 Karten; die Runden werden etwas länger.
- **Kurzes Spiel:** nur eine Runde.

28 ♣ Grenzsteine 1/2

2 Spieler · Steine mit Dreierhänden gewinnen · 20 Min.

VORBEREITUNG

- Alle **52 Karten**, ohne Joker. Werte: **A = 1**, 2–10 wie aufgedruckt, **B = 11, D = 12, K = 13**. Das Ass ist immer niedrig.
- **9 Steine** (Münzen, Knöpfe …) in einer Reihe quer durch die Tischmitte legen. Die eine Seite der Reihe gehört dir, die andere deinem Gegner.
- **Jeder bekommt 6 Karten**; der Rest ist der Ziehstapel.
- Bestimmt, wer anfängt; die nächste Partie beginnt der andere.

ZIEL

Du gewinnst **sofort** mit **fünf Steinen** irgendwo in der Reihe oder **drei nebeneinanderliegenden Steinen** (z. B. 4, 5, 6).

EIN ZUG

1. **Steine nehmen** (freiwillig): Schieb jeden Stein, den du gewonnen hast, **an seinem Platz** auf deine Seite.
2. **Eine Karte spielen:** offen auf **deine Seite** eines noch nicht genommenen Steins, höchstens **drei Karten** pro Seite. Als kurze Spalte zu dir hin legen.
3. **Eine Karte ziehen**, zurück auf 6 (bei leerem Ziehstapel nicht).

Keine Karte mehr oder kein freier Platz: Schritt 2 auslassen (Steine nehmen darfst du trotzdem).

28 ♣ Grenzsteine 1/2

FORMATIONEN

Deine drei Karten an einem Stein bilden eine **Formation**. Die beste zuerst:

FORMATION		BEISPIEL
1 **Farbfolge**	3 hintereinander, eine Farbe	7♥ 8♥ 9♥
2 **Drilling**	3 mit gleichem Wert	9♠ 9♥ 9♦
3 **Folge**	3 hintereinander, gemischt	4♦ 5♠ 6♥
4 **Farbe**	3 einer Farbe	2♠ 8♠ B♠
5 **Summe**	alles andere	K♣ 3♦ 7♥

- **Hintereinander:** A-2-3 bis B-D-K zählen; **D-K-A nicht** (das Ass ist nur 1). In welcher Reihenfolge die Karten gespielt wurden, ist egal.
- **Gleiche Formation:** Die höhere **Summe** der drei Werte gewinnt.
- **Auch gleiche Summe:** Wer seine drei Karten **zuerst vollständig** hatte, gewinnt. Zum Merken: Leg deine dritte Karte **quer**, wenn die Seite deines Gegners dort noch nicht fertig ist.

29 ♣ Grenzsteine 2/2

EINEN STEIN NEHMEN

Nur **zu Beginn** deines Zugs, auf zwei Arten:

- **Beide Seiten vollständig** und deine Formation ist besser. (Ist seine besser, nimmt dein Gegner den Stein in seinem Zug.)
- **Nur deine Seite vollständig**, und du kannst **beweisen**, dass dein Gegner sie nicht schlagen kann, egal was er dazulegt. Für den Beweis zählen nur Karten **offen auf dem Tisch** – an irgendeinem Stein, auf beiden Seiten. Deine Hand zählt nicht: Dein Gegner sieht sie nicht.

Die Karten an einem genommenen Stein bleiben offen liegen und zählen weiter für spätere Beweise.

Beweis: deine 9♠ 9♥ 9♦ gegen 5♣ 6♣. Einen Drilling schlägt nur eine Farbfolge, also nur mit der 4♣ oder 7♣. Liegen **beide** offen auf dem Tisch, nimm den Stein sofort. Hast du die 7♣ auf der Hand, ist das kein Beweis – warte.

WENN DIE KARTEN AUSGEHEN

52 Karten für 54 Plätze: Ein paar Plätze bleiben leer. Kann **keiner mehr eine Karte spielen**, wird jeder offene Stein entschieden: Eine vollständige Seite schlägt eine unvollständige; beide unvollständig → höhere Summe; gleiche Summe → der Stein geht an niemanden. Immer noch kein Sieger: **unentschieden**.

29 ♣ Grenzsteine 2/2

TIPPS

- **Leg dich nicht zu früh fest.** Eine einzelne hohe Karte an vielen Steinen hält dir alle Wege offen; dein Gegner muss zuerst zeigen, was er vorhat.
- **Achte auf die Nachbarsteine:** Drei nebeneinander beenden das Spiel – verteidige eine Lücke, bevor sie aufgeht.
- **Nutz den Tisch für Beweise.** Sind wichtige Karten schon gespielt, ist eine starke, aber nicht perfekte Formation vielleicht schon sicher.
- **Einen Stein aufgeben:** Gegen eine Farbfolge spielst du dort deine schlechtesten Karten.
- **Zähl die Werte:** nur vier Karten je Wert – ist ein Drilling noch möglich?

VARIANTEN

- **Jederzeit nehmen:** Steine dürfen zu jedem Zeitpunkt deines Zugs genommen werden, auch direkt nach dem Spielen einer Karte.
- **Größere Hand:** 7 statt 6 Karten auf der Hand.
- **Auf zwei Siege:** Wer zuerst zwei Partien gewinnt, gewinnt das Match.

30 ♠

Kronenduell

2 Spieler · als Erster 4 Runden gewinnen · 10 Min.

VORBEREITUNG

- Einer nimmt **A–8 in Pik**, der andere **A–8 in Herz**; der Rest des Blatts wird nicht gebraucht. Ass = 1.
- Etwa zehn **Münzen** als Vorrat zwischen euch.

EINE RUNDE

1. Jeder wählt eine Karte und legt sie **verdeckt** vor sich.
2. **Gleichzeitig aufdecken.** Der **höhere Wert** gewinnt – außer eine **Fähigkeit** ändert das. Fähigkeiten wirken **immer**.
3. Der Gewinner nimmt **eine Münze**.
4. Beide Karten sind **verbraucht**: offen beiseitelegen.

DIE FÄHIGKEITEN

8	**Krone:** gewinnt die Runde – nicht gegen 2 oder A
7	**Verstärkung:** deine Karte **nächste Runde +2**
6	**Bann:** Gegnerkarte diese Runde **ohne Fähigkeit**
5	**Doppelt:** Sieg damit = **zwei Runden** (2 Münzen)
4	**Umsturz:** die **niedrigere** Karte gewinnt (8 trotzdem)
3	**Späher:** Nächste Runde legt dein Gegner **zuerst offen**, dann du
2	**Falle:** Gegner spielt die 8 → du **gewinnst das Spiel**
A	**Waffenruhe:** Die Runde wird **vertagt**

♥ 30

30 ♠

Kronenduell

WER GEWINNT DIE RUNDE?

Beim ersten Schritt aufhören, der entscheidet:

1. **Bann (6):** Die andere Karte verliert ihre Fähigkeit. Zwei 6er heben sich auf.
2. **Waffenruhe (A):** Die Runde wird **vertagt**.
3. **Falle (2) gegen Krone (8):** Die 2 **gewinnt das Spiel**.
4. **Krone (8):** Die 8 gewinnt. Zwei 8er: weiter mit Schritt 6.
5. **Umsturz (4):** Der **niedrigere Wert** gewinnt.
6. Sonst: **höherer Wert** gewinnt. **Gleiche Werte:** vertagt.

- **Verstärkung:** Eine 7 in der Vorrunde zählt jetzt **2** zum Wert deiner Karte dazu. Eine 6 in *dieser* Runde hält das nicht auf; eine 6 *gegen die 7* schon.
- **Zwei 3er:** Nichts passiert.

VERTAGTE RUNDEN

Die Münze bleibt im Vorrat. Wer die **nächste entschiedene Runde** gewinnt, gewinnt auch alle vertagten davor: **+1 Münze** für jede („Doppelt“: 2 + 1 je vertagter Runde).

SPIELENDE

- Du gewinnst, sobald du **vier Münzen** hast – oder sofort, wenn deine 2 seine 8 erwischt.
- Alle **acht Runden** gespielt, keiner hat vier Münzen: **unentschieden**. Vertagte Runden bekommt niemand.

♥ 30

31 ♦

Königsgarten

2 Spieler · vier in einer Linie, ganz ohne Glück · 10 Min.

VORBEREITUNG

- **Garten:** die **16 Karten A K D B** aller vier Farben mischen und **offen** als Quadrat aus **vier Reihen zu je vier** auslegen. Jede hat einen **Rang** und eine **Farbe**; keine gleicht einer anderen.
- **Marker:** Einer nimmt **2–9♥** (rot), der andere **2–9♠** (schwarz). Die Zahlen spielen keine Rolle, nur die Farbe.
- Bestimmt, wer anfängt. In späteren Partien beginnt, wer die **letzte verloren** hat.

EIN ZUG

1. **Nimm eine Karte** aus dem Garten und leg sie **offen auf einen Stapel** daneben – immer obenauf, sodass nur die zuletzt genommene zu sehen ist.
2. **Setz einen deiner Marker** offen auf den leeren Platz.

WELCHE KARTE DARFST DU NEHMEN?

- **Erster Zug der Partie:** eine beliebige Karte am **Rand** des Gartens – keine der vier in der Mitte.
- **Jeder weitere Zug:** eine Karte mit **demselben Rang oder derselben Farbe** wie die oberste Karte des Stapels – die Karte, die dein Gegner gerade genommen hat.

Beispiel: Der Erste nimmt die D♣. Der Zweite muss eine **Dame oder ein Kreuz** nehmen; er nimmt das A♣. Jetzt braucht der Erste ein **Ass oder ein Kreuz**.

♦ 31

31 ♦

Königsgarten

SPIELENDE

Du gewinnst **sofort**, wenn nach deinem Zug:

- **vier deiner Marker** eine **Linie** bilden – eine Reihe, eine Spalte oder eine der beiden langen Diagonalen –, oder
- **vier deiner Marker** irgendwo im Garten ein **2 × 2-Quadrat** bilden, oder
- dein Gegner **keine Karte nehmen kann**: Keine Karte im Garten hat mehr den Rang oder die Farbe der Karte, die du gerade genommen hast.

Unentschieden: Der Garten ist leer, und keiner hat gewonnen.

EIN MATCH

- **Einzelpartie** oder **auf drei Siege**.
- **Punktematch:** Wer eine Partie gewinnt, bekommt **1 Punkt je Karte, die noch im Garten liegt**. Wer zuerst **10** (oder 15, 20) hat, gewinnt.

TIPPS

- **Achte darauf, was du freigibst.** Deine Karte bestimmt die Auswahl des Gegners – lass ihm nur schlechte.
- **Zähl, was übrig ist:** Jeden Rang und jede Farbe gibt es nur viermal. Sind drei Buben weg, lässt der letzte nur noch seine Farbe offen.
- **Verteidige rechtzeitig:** Gib nicht den vierten Platz seiner Linie frei.

♦ 31

Entensuppe 1/2

2 Spieler · Stiche in beiden Gängen, Ente × Suppe · bis 250 Punkte

DIE KARTEN

Alle 52 Karten, ohne Joker, **kein Trumpf**. Zwischen den Gängen ändert sich nur das **Ass**:

GANG	RANGFOLGE	ES STICHT
Ente	K D B … 3 2 **A**	die **niedrigste** Karte
Suppe	**A** K D B … 3 2	die **höchste** Karte

VORBEREITUNG

- Jeder bekommt **13 Karten**.
- Die übrigen 26 Karten sind der Ziehstapel; die oberste **offen** obenauf legen.
- Der Nicht-Geber spielt zuerst aus, danach der Gewinner des letzten Stichs.

EIN STICH

1. Wer ausspielt, legt eine beliebige Karte.
2. Der andere legt ebenfalls **eine beliebige Karte – bedienen musst du nie**.
3. **Andere Farbe:** Der Ausspieler gewinnt. **Gleiche Farbe:** In der Ente sticht die niedrigere, in der Suppe die höhere. **Gleicher Rang:** ein **Quak** (nächste Seite).
4. Der Gewinner legt den Stich **verdeckt** ab, wenn beide Karten **eine Farbe** haben (**1 Punkt**), **offen** bei **zwei Farben** (**2 Punkte**).

32 ♦

Entensuppe 1/2

QUAKEN

Leg eine Karte **desselben Rangs** wie die ausgespielte und sag **„Quak!“** – so stichst du mit einer anderen Farbe. Quak vergessen: Ausspieler gewinnt, der Stich zählt doppelt.

Nach einem Quak wählt der Ausspieler:

- **„Ente“:** Er kann oder will nicht nachlegen. Der Quaker gewinnt den Stich offen (**2**) und spielt als Nächster aus.
- **„Quak-quak“:** Der Ausspieler spielt eine **dritte** Karte dieses Rangs zu einem **zweiten Stich** aus, der andere legt eine vierte Karte.
- **Vierte Karte dieses Rangs:** Er ruft „**Entensuppe!**“ und gewinnt **beide** Stiche offen: **2 + 2**.
- **Jede andere Karte:** Der **Ausspieler gewinnt beide**. Der erste kommt offen hin (**2**); der zweite verdeckt (**1**), wenn die vierte Karte die Farbe der dritten hat, sonst offen (**2**).

♦ 32

Entensuppe 2/2

NACHZIEHEN (NUR IM ENTEN-GANG)

Nach jedem Enten-Stich zieht ihr auf 13 nach:

1. Der **Gewinner** nimmt die **offene** Karte vom Ziehstapel.
2. Der Verlierer zieht die nächste Karte, ungesehen.
3. Der Gewinner deckt die nächste auf und spielt aus.

Nach Quak-quak in der Ente zieht jeder **zwei**: der Gewinner die offene und die nächste, der Verlierer die zwei danach; der Gewinner deckt die nächste auf. Nur noch zwei: je eine (der Gewinner die offene) – die Suppe hat dann 12 Stiche.

GANGWECHSEL

- Die **Ente** endet, sobald die letzte Karte vom Ziehstapel gezogen ist. Vor dem nächsten Ausspielen zählt jeder seine **Enten-Punkte** – **1 je verdeckter, 2 je offener Stich** –, schreibt sie auf und legt diese Stiche beiseite.
- Dann folgt die **Suppe**: Ihr spielt eure Handkarten aus, ohne nachzuziehen. Jetzt sticht die **höchste** Karte der ausgespielten Farbe, das Ass ist oben. Quaken geht wie vorher. Am Ende die **Suppen-Punkte** genauso zählen.

ABRECHNUNG

Deine Punkte für das Spiel = **Enten-Punkte × Suppen-Punkte**. Nichts in einem Gang: **0** für das Spiel.

Ente 8 × Suppe 9 = **72**.

Entensuppe 2/2

SPIELENDE

- Spielt, bis einer **250** erreicht – meistens zwei Spiele. Wer mehr hat, gewinnt.
- **In der Suppe:** Wer verliert und insgesamt **unter 125** bleibt, verliert **doppelt** (zählt wie zwei verlorene Partien).
- **Im Teich:** Wer in **einem Spiel 125 oder mehr** holt, gewinnt sofort doppelt, ohne weiterzuspielen.

TIPPS

- **Ausgewogen schlägt viel:** Sechs Stiche in jedem Gang bringen mehr als zehn und zwei, weil multipliziert wird.
- **Heb Asse auf:** Das Ass gewinnt seine Farbe in beiden Gängen.
- **Niedrige Karten** sind in der Ente stark, in der Suppe nur noch zum Abwerfen gut.
- **Behalte Karten gleichen Rangs:** Mit ihnen kannst du quaken oder dich gegen ein Quak wehren.

VARIANTEN

- **Verdeckter Ziehstapel:** Die oberste Karte bleibt verdeckt (Parletts ursprüngliche Regeln).
- **Mehrere Partien:** auf zwei (oder drei) Gewinnpartien bis 250; „im Teich“ gewinnt und „in der Suppe“ verliert dabei gleich zwei Partien.

34 ♠ Zwiegespalten 1/2

2 Spieler · Hüter will gleich viele Stiche, Schatten Abstand · 3 Runden

DIE KARTEN

- **25 Spielkarten:** A–7 in ♥ ♦ ♣ (**Farbkarten**, Ass = 1) und 2♠ 3♠ 4♠ 5♠ (**Elixiere**).
- **Elixiere** sind ein bisschen **mehr als ihre Zahl** wert: Die 4♠ schlägt jede 4, aber keine 5.
- **Marker:** 8♥ 8♦ 8♣. **Leiste:** 10 beliebige andere Karten. Der Rest bleibt weg.

VORBEREITUNG

- Bestimmt den **Hüter** (will **gleich viele Stiche**) und den **Schatten** (will **großen Unterschied**, egal in welche Richtung). Der Schatten gibt in jeder Runde.
- **Leiste:** die 10 Leistenkarten verdeckt in einer Reihe. Rückt der Schatten vor, dreht ihr je eine um, von links nach rechts.
- **Rangfolge:** drei Plätze für die Achten: **schwächste – mittlere – stärkste**.

GEBEN UND TAUSCHEN

1. **Je 10** geben; die letzten **5 kommen** verdeckt und ungesehen **beiseite**.
2. **Tauschen:** Jeder legt Karten aus der Hand verdeckt hin, dann tauscht ihr gleichzeitig: **1 Karte** in Runde 1, **2** in Runde 2, **3** in Runde 3.
3. **2+ Elixiere** bekommen? Gib mindestens **ein** Elixier ab.

34 ♠ Zwiegespalten 1/2

ZEHN STICHE

- **Erstes Ausspiel:** Runde 1 der Hüter; Runde 2–3 der Hüter, wenn **weniger als 5** Leistenkarten offen liegen, sonst der Schatten. Wer den Stich gewinnt, spielt aus.
- **Farbkarte ausgespielt: bedienen** – oder ein **Elixier** legen, das geht immer. Hast du beides nicht, eine beliebige Karte.
- **Elixier ausgespielt:** Der Ausspieler nennt ♥, ♦ oder ♣; leg **diese Farbe**, wenn du kannst (dann kein Elixier), sonst eine beliebige Karte.

RANGFOLGE DER FARBEN

- Jede Runde beginnt **ohne Rangfolge**. Die **erste** gespielte Farbe wird die **schwächste** (ihre 8 dorthin), die **zweite** die **mittlere**, die **dritte** die **stärkste**.
- Sie gilt bis Rundenende, außer ein Elixier **setzt** sie **zurück**. Elixiere haben keine Farbe.

WER GEWINNT DEN STICH?

- **Gleiche Farbe:** die höhere Zahl. **Verschiedene Farben:** die **stärkere Farbe**.
- **Ein Elixier:** erst seine **Wirkung** (siehe Wirkung der Elixiere), dann gewinnt die **höhere Zahl** – Farben zählen nicht, und das Elixier schlägt dieselbe Zahl.
- **Zwei Elixiere:** keine Wirkung; das höhere gewinnt.

35 ♠ Zwiegespalten 2/2

WIRKUNG DER ELIXIERE

Die Wirkung hängt von der **Farbe der anderen Karte** im Stich ab:

ANDERE	WIRKUNG
♣ **Stehlen**	Der Stichgewinner nimmt zusätzlich **einen** früheren Stich des Gegners nach Wahl aus dieser Runde (falls vorhanden).
♦ **Handeln**	Je **2 Handkarten** (1, wenn nur eine übrig ist) gleichzeitig verdeckt tauschen. Nach dem letzten Stich: nichts.
♥ **Zurücksetzen**	Achten weg; ab dem nächsten Stich ist die erste gespielte Farbe wieder die schwächste.

DEN SCHATTEN VORRÜCKEN

- Nach 10 Stichen so viele Leistenkarten umdrehen, wie der **Stichunterschied** beträgt. Egal, wer mehr hat – der Schatten rückt **immer** vor (6:4 → 2; 5:5 → 0).
- **Nächste Runde:** Achten weg, alle 25 Karten mischen (auch die 5 beiseitegelegten), geben.

ENDE

- **Der Schatten gewinnt** sofort, wenn die **letzte Leistenkarte** umgedreht wird.
- **Der Hüter gewinnt**, wenn nach Runde 3 noch eine Leistenkarte verdeckt liegt.

35 ♠ Zwiegespalten 2/2

TIPPS

- **Hüter, spiel auf 5:5:** Zu viele Stiche helfen dem Schatten genauso wie zu wenige.
- **Schatten, drück in eine Richtung:** alle Stiche machen – oder keinen.
- **Dein erstes Ausspiel** macht diese Farbe zur schwächsten: Spiel eine Farbe aus, mit der du Stiche abgeben willst.
- **Elixier gegen Kreuz** stiehlt einen Stich: Der Unterschied ändert sich um zwei.
- **5 Karten fehlen** in jeder Runde: Nicht jede Karte, auf die du wartest, kommt.

VARIANTE

- **Rückspiel:** zweimal spielen, die Rollen tauschen. Als Schatten bekommst du **1 Punkt pro umgedrehter Leistenkarte**. Die höhere Zahl gewinnt; beide 10 → wer weniger Runden brauchte; sonst unentschieden.

36 ♠ Landeanflug 1/3

2 Spieler · Koop, stumm · in 7 Runden landen · Joker + ~20 Münzen

DIE KARTEN

- **Flugkarten:** Der **Pilot** hat ♠ ♣ A–6, der **Co-Pilot** ♥ ♦ A–6. Eine Karte zählt ihre Zahl, **Ass = 1**; Farben zählen nicht.
- **Joker:** Neuzüge. **Münzen:** andere **Flugzeuge**, **Kaffee**, Markierung der Fluglage; der Rest ist der **Vorrat**.

VORBEREITUNG

Setzt euch **nebeneinander**: Pilot links, Co-Pilot rechts.

- **Flughöhe:** K♠ K♥ K♣ K♦ D♠ D♥ D♣ in eine Reihe. Die Karte ganz **links** ist eure Höhe: K♠ = 6000 Fuß, K♥ 5000 … D♥ 1000, D♣ = **Aufsetzen**. Je ein **Joker** quer auf K♠ und D♠.
- **Anflug:** die zwanzig 7er bis Buben mischen. **6** verdeckt in eine Reihe über die Flughöhe, die **D♦ offen** ans rechte Ende: der **Flughafen**. Die Karte ganz links ist eure **aktuelle Position**. Münzen (Flugzeuge) von links: **0 0 1 2 1 3**, Flughafen **2**.
- **Fluglage:** 4 weitere Karten verdeckt in eine Reihe, in die Lücke in der Mitte eine **Münze**: Das Flugzeug fliegt **gerade**. Links die Stufen zum Piloten, rechts zum Co-Piloten; innere Karte 1 Stufe, äußere 2.

36 ♠ Landeanflug 1/3

SCHALTER

Die letzten 10 Karten verdeckt. Pilot: **Fahrwerk** (für 1/2, 3/4, 5/6) und **Bremsen** (für 2, 4, 6). Co-Pilot: **Landeklappen** (für 1/2, 2/3, 4/5, 5/6). Betätigte Schalter bleiben offen. Platz lassen für **Triebwerke**, **Funk**, **Konzentration**, **Kaffee**.

EINE RUNDE

- **Besprechung:** Ein Joker auf der aktuellen Höhenkarte kommt als **Neuzug** ins Cockpit. Redet frei darüber, **was** ihr wollt – **nicht über Werte** oder Zeichen.
- **Ziehen:** Jeder mischt seine 12 Flugkarten und zieht **4** geheim; die anderen 8 sind dein verdeckter **Stapel**. **Funkstille**, bis alle 8 Karten liegen.
- **Einsetzen:** Die aktuelle Höhenkarte zeigt, wer anfängt: **schwarz – Pilot, rot – Co-Pilot**. Abwechselnd legt ihr **eine** Karte offen auf einen freien Platz, den ihr benutzen dürft; die Wirkung tritt **sofort** ein. Jeder Platz nimmt **eine Karte pro Runde** – Funk: Pilot 1 Platz, Co-Pilot 2; Konzentration: 3 Karten.
- **Ende:** wieder reden. Jeder **muss** eine Karte auf **Fluglage** und **Triebwerken** haben (beliebiger Wert und Zeitpunkt), sonst habt ihr verloren. Linke Höhenkarte weg (1000 Fuß tiefer); Flugkarten zurücknehmen.

37 ♠

Landeanflug 2/3

FLUGLAGE

Liegt die **zweite** Karte, rückt die Münze **so viele Stufen wie der Unterschied**, zur **höheren** Karte hin; gleich: Sie bleibt. Nie zurücksetzen. **3+ Stufen** aus der Mitte: **Trudeln** – verloren.

TRIEBWERKE

Liegt die **zweite** Karte, ist die **Summe** euer **Tempo**:

TEMPO	DAS FLUGZEUG FLIEGT
≤ 4 + **Fahrwerke draußen**	gar nicht weiter
≤ 8 + **gesetzte Klappen**	1 Karte weiter
mehr	2 Karten weiter

- **1 Karte weiter:** die linke Anflugkarte wegnehmen (nie den Flughafen).
- **Zusammenstoß:** Ihr dürft nur eine Karte **ohne Münze** verlassen, sonst verloren. Bei 2 Karten müssen beide frei sein.
- **Überschießen:** Müsst ihr weiter, während ihr am **Flughafen** seid: verloren.

FUNK

Zählt den Anflug entlang – **Ass** = aktuelle Position, **2** = nächste Karte … – und nehmt **eine Münze** von dieser Karte zurück in den Vorrat, falls dort eine liegt.

♥ 37

37 ♠ Landeanflug 2/3

SCHALTER IM SPIEL

- **Fahrwerk:** Pilot, beliebige Reihenfolge. Jedes macht den Bereich „gar nicht weiter“ **1 größer**.
- **Landeklappen:** Co-Pilot, streng **von links nach rechts**. Jede macht den Bereich „1 Karte“ **1 größer**.
- **Bremsen:** Pilot: **2**, dann **4**, dann **6**. Fürs Aufsetzen.
- Ein offener Schalter nimmt weiter Karten seines Werts: ohne Wirkung.

KAFFEE

- **Konzentration:** beliebige Karte → eine Münze aus dem Vorrat auf den Kaffeeplatz (**höchstens 3**).
- Beim Legen darf jeder Kaffees ausgeben: Jeder ändert den Wert **±1** (1–6). Münzen am Rundenende zurück in den Vorrat.

WEITERE REGELN

- **Neuzug:** Jederzeit in der Runde einen **Joker** aus dem Cockpit abgeben: Jeder darf einmal beliebig viele Handkarten in seinen Stapel mischen und so viele neu ziehen.
- **Passt eine Karte nirgends:** ohne Wirkung beiseitelegen.

♥ 37

38 ♠ Landeanflug 3/3

AUFSETZEN

- **Zu spät:** Die D♣ wird eure Höhe, aber der Flughafen ist **nicht** eure Position: Landung vor der Bahn → verloren.
- **Zu früh** am Flughafen: Tempo bis zum Aufsetzen im Bereich „gar nicht weiter“ halten, sonst überschießt ihr.
- **Aufsetzrunde** (D♣): wie sonst, aber die Triebwerke bringen das Flugzeug nicht voran – das Tempo muss **innerhalb der Bremsen** bleiben:

BREMSEN OFFEN	KEINE	2	2, 4	2, 4, 6
Tempo höchstens	–	2	4	6

- Ohne Bremsen kommt ihr nicht zum Stehen. Bremsen aus dieser Runde vor der 2. Triebwerkskarte zählen mit. Schneller: über die Bahn hinaus → verloren.

GEWINNEN UND VERLIEREN

- **Gelandet – gemeinsam gewonnen**, wenn am Ende der Aufsetzrunde: **keine Münze** auf dem Flughafen, alle **3 Fahrwerke** und **4 Klappen** offen, Münze der Fluglage **in der Mitte**, Tempo innerhalb der Bremsen.
- **Verloren** sofort bei Trudeln, Zusammenstoß, Überschießen, Landung vor der Bahn oder fehlender Karte auf Fluglage oder Triebwerken; sonst, wenn eine Landebedingung fehlt. Geht nichts mehr: Bruchlandung erklären.

38 ♠ Landeanflug 3/3

REDEN

- **Erlaubt:** alles in der Besprechung und nach der 8. Karte; Regelfragen jederzeit.
- **Verboten** vom Ziehen bis zur 8. Karte: Worte, Laute, Grimassen, Zeigen, Tippen auf Plätze. In der Besprechung: nichts über Werte oder Zeichen.

STUFEN

Leicht: ohne alles. Normal: **dichter Luftraum** bei 5000 Fuß. Schwer: dichter Luftraum bei 5000 und 3000 Fuß. Profi: dichter Luftraum bei 5000 Fuß + **Turbulenzen**.

- **Dichter Luftraum:** Zu Beginn dieser Runde, vor der Besprechung, mischt der Spieler, der anfängt, seine 12 Flugkarten und deckt die oberste auf: Ein neues Flugzeug (Münze aus dem Vorrat) taucht so viele Plätze weiter im Anflug auf (Ass = aktuelle Position; zu kurz: Flughafen). Die Karte kommt zurück.
- **Turbulenzen:** Verschiedene Karten auf der Fluglage rücken die Münze **eine Stufe mehr** als der Unterschied.

TIPPS

- **Fluglage früh,** mit einer 3 oder 4, auf die dein Partner antworten kann.
- **Funk vor Triebwerk:** Räumt eure Position frei, bevor die zweite Triebwerkskarte liegt.

39 ♠ Seilschaft 1/2

2 Spieler · Koop, schweigend · Stiche ziehen eine Münze über den Grat · aufdecken in 3 Runden

RANGFOLGE UND SCHRITTE

Ohne Joker. Von hoch nach niedrig: **A K D B 10 9 8 7 6 5 4 3 2**. Jede Karte hat **Schritte** – so kräftig zieht sie am Seil:

KARTEN	SCHRITTE
2 3 4 5 6 7	0
8 9 10 B	1
D K A	2

VORBEREITUNG

1. Setzt euch **gegenüber**.
2. Mischen; **9 Karten verdeckt in eine Reihe** quer zwischen euch legen: der **Grat**.
3. Die **mittlere** (5.) Karte aufdecken: das **Lager**. Die **Münze** darauf legen.
4. Das Ende des Grats **links von dir** ist **dein Ende**.
5. **Sicherungsseile** (Streichhölzer oder Knöpfe) neben den Grat: **1** auf „Normal“.
6. Der Geber mischt die übrigen **43 Karten** und gibt **je 13**. Die übrigen **17** kommen verdeckt und ungesehen beiseite: in dieser Runde nicht dabei.

♥ 6Ɛ

Seilschaft 1/2

EIN STICH

- Die **Vorhand** (wer nicht gegeben hat) spielt zum ersten Stich aus; danach, wer den Stich gewinnt.
- **Bedienen**, wenn du kannst; sonst eine beliebige Karte.
- **Trumpf:** anfangs keiner. Sobald eine Gratkarte aufgedeckt ist, ist **ihre Farbe Trumpf**; jede neu aufgedeckte Karte macht stattdessen **ihre** Farbe zum Trumpf. Das Lager zählt nicht.
- **Gewinner:** der höhere Trumpf; ohne Trumpf die **höhere Karte der ausgespielten Farbe**. Eine andere Farbe gewinnt nie.
- Gespielte Karten verdeckt beiseitelegen; Stiche werden nicht gezählt.

AM SEIL ZIEHEN

Nach jedem Stich rückt der **Gewinner** die Münze **zu seinem Ende** hin, um die **Schritte beider Karten** (0–4). Jede Gratkarte ist ein Schritt, offen oder verdeckt.

- **0 Schritte:** Die Münze bleibt.
- **Aufdecken:** Bleibt die Münze auf einer **verdeckten Karte** stehen → aufdecken. Ab dem nächsten Stich ist ihre Farbe Trumpf.
- Karten, über die die Münze nur hinwegzieht, bleiben verdeckt.

40 ♠

Seilschaft 2/2

ABSTURZ

Müsste die Münze **über das Ende** hinaus, stürzt ihr ab und habt verloren – außer ihr habt ein **Sicherungsseil**: Eins kommt weg, und die Münze bleibt auf der **letzten Karte** dieses Endes (liegt sie verdeckt, aufdecken).

NÄCHSTE RUNDE

Nach 13 Stichen, wenn der Grat noch nicht ganz offen ist: Grat, Münze, Trumpf und Sicherungsseile bleiben. Alle 43 Karten mischen (gespielte und beiseitegelegte); **der andere gibt** je 13, 17 kommen beiseite, die Vorhand spielt aus. Höchstens **drei Runden**.

KEIN WORT

Nichts über eure Karten oder Pläne: kein „Ich hab das Ass“, kein „Lass mich den mal machen“, kein Seufzen, kein Zeigen. Erlaubt: Regeln, wer dran ist, wie viele Sicherungsseile übrig sind.

ENDE

- **Ihr gewinnt** gemeinsam, sobald **alle 8** verdeckten Gratkarten offen liegen – sofort, auch mitten in einer Runde.
- **Ihr verliert**, wenn ihr ohne Sicherungsseil abstürzt oder die dritte Runde vorher endet. Früher aufgeben zählt als verloren.

♥ 07

40 ♠

Seilschaft 2/2

SCHWIERIGKEITSSTUFEN

STUFE	SEILE	TRUMPF	REDEN
Leicht	2	ja	erlaubt – zum Üben
Normal	1	ja	nein
Schwer	0	ja	nein
Profi	0	keiner	nein

Auf „Profi“ machen aufgedeckte Karten keinen Trumpf: Es gewinnt immer die höhere Karte der ausgespielten Farbe.

TIPPS

- **Kleine Karten sind eure Bremse:** Eine 2 bis 7 bewegt das Seil nicht. Spielt sie nah an einem Ende.
- **Nah an deinem Ende: Lass den anderen gewinnen;** nah an seinem nimm den Stich selbst – dann rückt die Münze zur Mitte.
- **Die Endkarten sind am schwersten:** Die Münze muss genau dort stehen bleiben. Ein Sicherungsseil kann helfen – es fängt die Münze auf der Endkarte auf und deckt sie so auf.

VARIANTEN

- **Offene Hände:** Handkarten offen, trotzdem ohne Reden – gut zum Lernen.
- **Zwei Runden:** ein kürzeres Spiel mit nur zwei Runden.

♥ 04

41 ♦ Rot und Schwarz 1/2

2 Spieler · Koop-FreeCell, schweigend · einer spielt Rot, einer Schwarz

ZIEL

Gemeinsam alle 52 Karten (ohne Joker) auf vier **Zielstapel** bringen, einen pro Farbe, vom **Ass (niedrig) bis zum König**. Einer bewegt nur **rote** Karten (♥ ♦), der andere nur **schwarze** (♠ ♣).

DIE AUSLAGE

- **Auslage:** 8 Spalten, nach unten versetzt, sodass alle Karten zu sehen sind.
- **Letzte Karte:** die unbedeckte Karte am Ende einer Spalte – nur sie darf bewegt werden.
- **Freie Zellen:** 4 gemeinsame Plätze links oben, **eine Karte** pro Zelle.
- **Zielstapel:** 4 Plätze rechts oben, anfangs leer.
- **Passmarken** (Münzen, Knöpfe) gehören dem Team.

VORBEREITUNG

1. Festlegen, wer **Rot** und wer **Schwarz** spielt.
2. Alle 52 Karten mischen und **offen** reihenweise von links nach rechts auf **8 Spalten** austeilen: Spalten 1–4 bekommen **7 Karten**, 5–8 **6**.
3. **6 Passmarken** („Normal“). So sitzen, dass beide jede Spalte erreichen.
4. **Rot fängt an**, dann abwechselnd.

41 ♦ Rot und Schwarz 1/2

DEIN ZUG

Bewege **genau eine deiner Karten** – oder passe. Erlaubt ist:

- **Spalte → Spalte:** an die letzte Karte einer anderen Spalte, die **einen Rang höher** ist: **rot an schwarz** oder **schwarz an rot** (rote 9 an schwarze 10). Du legst also immer an eine Karte deines Partners an.
- **Spalte → freie Zelle:** in eine leere freie Zelle.
- **Freie Zelle → Spalte:** an eine passende letzte Karte oder in eine leere Spalte.
- In eine **leere Spalte** darf jede Karte, nicht nur ein König.

IMMER NUR EINE KARTE

Keine Folgenzüge: Eine **Folge** (Karten am Ende einer Spalte, absteigend in wechselnden Farben, etwa 8♥ 7♠ 6♦) wird Karte für Karte verschoben – und damit nur gemeinsam.

ZIELSTAPEL KOSTEN NICHTS

Vor und nach deiner Bewegung darfst du beliebig viele **deiner Karten** auf die Zielstapel legen – letzte Karten und Karten aus freien Zellen. Ein Ass eröffnet einen Zielstapel, darauf die 2 derselben Farbe (2♥ auf A♥), die 3 … bis zum König. Das ist kein Zug und geht auch, wenn du passt. Karten deines Partners bewegst du nie, auch nicht auf einen Zielstapel. Was dort liegt, bleibt dort.

42 ♦ Rot und Schwarz 2/2

PASSEN

Statt einer Bewegung eine **Passmarke** zurück in die Schachtel legen. Passen darfst du auch, wenn du ziehen könntest. Ohne Marke musst du ziehen, wenn es geht.

KEIN ZURÜCK

Die Karte aus deinem letzten Zug darf nicht gleich wieder dorthin zurück, woher sie kam.

KEIN WORT

Kein Wort über Karten oder Pläne, kein Zeigen, keine Gesten, kein Seufzen, keine Hand über einer Karte. Erlaubt: Regeln, wer dran ist, übrige Marken. Den Plan deines Partners liest du an seinen Zügen ab.

ENDE

- **Ihr gewinnt** gemeinsam, wenn alle 52 Karten auf den Zielstapeln liegen.
- **Alle deine Karten zu Hause:** Liegen alle 26 deiner Karten auf den Zielstapeln, spielt dein Partner allein weiter, Zug um Zug, ohne Passmarken.
- **Ihr verliert**, wenn du dran bist, nicht ziehen kannst und keine Marke mehr da ist – oder wenn ihr beide seht, dass keine Karte mehr auf die Zielstapel kommen kann (etwa nur noch Hin- und Herschieben). Dann sagt es und hört auf.

42 ♦ Rot und Schwarz 2/2

SCHWIERIGKEITSSTUFEN

STUFE	FREIE ZELLEN	MARKEN	REDEN
Leicht	5	10	erlaubt – zum Üben
Normal	4	6	nein
Schwer	4	3	nein
Profi	3	3	nein

- Mit z leeren freien Zellen verschiebt ihr eine Folge aus bis zu $z + 1$ Karten; n Karten brauchen $\mathbf{2n - 1}$ Einzelzüge, zuerst zieht, wem die letzte Karte gehört.

TIPPS

- **Denk in Zugpaaren:** Was ermöglicht dein Zug deinem Partner?
- **Lass deinem Partner einen harmlosen Zug**, wenn du etwas vorbereitest.

VARIANTEN

- **Signalmünze (leichter):** Jeder hat eine Münze. Am Ende deines Zugs darfst du sie auf eine letzte Karte oder leere Spalte legen: „Bitte frei lassen." Versetzen oder zurücknehmen am Ende jedes deiner Züge.
- **Gemischte Farben (schwerer):** Einer spielt ♥ ♣, der andere ♦ ♠. Angelegt wird weiter rot auf schwarz.

43 ♠ Scoundrel zu zweit 1/2

2 Spieler · Koop: beide Helden überleben das Verlies · 25 Minuten

DIE KARTEN

Alle **52 Karten**, ohne Joker.

KARTE	IST EIN	WERT
♣ ♠ alle	**Monster**	2–10, B 11, D 12, K 13, A 14
♥ ♦ B D K A	**Monster**	11, 12, 13, 14
♦ 2–10	**Waffe**	Zahlenwert
♥ 2–10	**Heiltrank**	Zahlenwert

VORBEREITUNG

1. Alle 52 mischen, verdeckt zwischen euch: das **Verlies**.
2. Jeder Held hat **20 Lebenspunkte**; beide notieren. **Nie mehr als 20.**
3. Platz lassen für einen verdeckten **Ablagestapel** und die Waffe jedes Helden.
4. Festlegen, wer den ersten Raum **anführt**.

Redet frei – alle Karten auf dem Tisch sind offen. Der Anführer hat bei seinem Raum das **letzte Wort**.

43 ♠ Scoundrel zu zweit 1/2

EINEN RAUM ANFÜHREN

- Karten vom Verlies aufdecken, bis **4** offen liegen: ein **Raum**. Der Anführer wählt:
- **Meiden:** alle 4 **unter** das Verlies, neuen Raum auslegen. Den führt derselbe Held an und **muss** ihn **betreten** – **nie zweimal hintereinander meiden**.
- **Betreten: 3 der 4** nehmen, eine nach der anderen, beliebige Reihenfolge. Jede wirkt sofort – normalerweise auf den Anführer. Die **4. bleibt liegen** für den nächsten Raum.
- Dann führt der **andere Held** an: 3 neue Karten zu der liegen gebliebenen aufdecken.

DIE HILFSKARTE

- **Eine** der 3 Karten darf an den **Partner** gehen. Er setzt sie sofort ein, als hätte er sie selbst genommen:
- eine **Waffe** – er muss sie anlegen (seine alte kommt auf den Ablagestapel);
- einen **Heiltrank** – er heilt sich;
- sogar ein **Monster** – er bekämpft es, mit bloßen Händen oder mit seiner Waffe.
- Nur **1 Karte pro Raum.** Sonst wechselt nichts den Besitzer: keine angelegte Waffe weitergeben, keine Lebenspunkte teilen.

44 ♠ Scoundrel zu zweit 2/2

WAFFEN (♦)

- Eine Karo-Karte **musst du anlegen**: offen vor dich. Die alte Waffe samt Monstern darauf kommt auf den Ablagestapel. **Eine Waffe** pro Held.

HEILTRÄNKE (♥)

- Wert zu deinen Lebenspunkten dazuzählen (höchstens 20), Trank ablegen.
- **1 pro Held und Raum:** Ein zweiter Trank für denselben Helden im selben Raum wird **wirkungslos** abgelegt – der Anführer kann aber einen trinken und den anderen als Hilfskarte weitergeben.

MONSTER

- **Mit bloßen Händen:** Du verlierst den **vollen Wert**; Monster ablegen.
- **Mit der Waffe:** Monster versetzt auf die Waffe legen, ihre Zahl bleibt sichtbar. Du verlierst **Monster – Waffe** (0, wenn die Waffe gleich stark oder stärker ist).
- **Abnutzung:** Hat eine Waffe einmal ein Monster erledigt, taugt sie nur noch gegen Monster **≤ dem letzten** darauf. Stärkere mit bloßen Händen bekämpfen; die Waffe bleibt.

44 ♠ Scoundrel zu zweit 2/2

DER LETZTE RAUM

- Der **17. Raum**, den ihr betretet, leert das Verlies: Sein Anführer kann ihn **nicht meiden** und nimmt **alle 4** (Hilfskarte erlaubt).
- **50 oder 54 Karten** (Varianten): Der letzte Raum wird nicht auf 4 aufgefüllt; sein Anführer nimmt alle.

SIEG ODER NIEDERLAGE

- **Sieg** gemeinsam: letzte Karte genommen, **beide** Helden leben.
- **Niederlage** gemeinsam, sobald **einer** auf **0** oder darunter fällt.
- **Punkte:** Sieg = beide Lebenspunkte zusammen (**40** perfekt); Niederlage = minus alle Monster in Verlies und Raum.

TIPPS

- **Zwei Waffen:** Eine frische, starke Waffe für Könige und Asse; der andere erledigt die kleinen Monster.
- **Die 4. Karte** landet im Raum deines Partners: Lass ein Monster liegen, das **seine** Waffe schafft.

VARIANTEN

- **Leichter:** ohne die roten Asse (50 Karten).
- **Schwerer:** beide Joker als Monster mit Wert **15** (54).
- **Strenge Waffen:** nur gegen Monster, die **echt schwächer** sind als das letzte darauf.

45 ♥ Gemeinsame Sache 1/2

2 Spieler · Koop-Rommé: alle Karten auslegen, bevor der Ziehstapel leer ist · kein Wort · 25 Minuten

FIGUREN

- **Satz:** 3 oder 4 Karten mit **gleichem Wert** (7♥ 7♠ 7♦).
- **Folge:** 3+ **aufeinanderfolgende** Karten **einer Farbe** (4♣ 5♣ 6♣). Reihenfolge A 2 … 10 B D K; das **Ass steht unten oder oben** (A-2-3 und D-K-A), aber nie „um die Ecke“: K-A-2 ist keine Folge.
- **Joker** (beide) sind Platzhalter: Sie können jede Karte ersetzen. In einer Folge die Karte ansagen: „Der Joker ist die 6♣.“ Im Satz steht er für eine beliebige fehlende Farbe.

VORBEREITUNG

1. Alle **54 Karten** (mit beiden Jokern) mischen, **je 10** geben. Zeig deine Hand deinem Partner nicht.
2. Die nächste Karte aufdecken: der **Ablagestapel**.
3. Die übrigen **33** sind der **Ziehstapel** – eure **Uhr**. Legt davon **ungesehen** Karten für eure Stufe **beiseite**:

STUFE	BEISEITE	ZIEHSTAPEL	REDEN
Leicht	5	28	erlaubt
Normal	11	22	nein
Schwer	16	17	nein

Wer **jünger** ist, fängt an; dann abwechselnd.

45 ♥ Gemeinsame Sache 1/2

JEDE FIGUR BRAUCHT EUCH BEIDE

- Nie eine fertige Figur allein aus deiner Hand auslegen, sondern einen **Ansatz**: genau **2 Karten, kein Joker**, die mit einer weiteren Karte eine Figur werden:
- ein **Paar:** 7♥ 7♠ – dazu ein anderer 7er oder ein Joker;
- **Nachbarn** einer Farbe: 4♣ 5♣ – 3♣, 6♣ oder ein Joker;
- **eine Lücke:** 4♣ 6♣ – 5♣ oder ein Joker.
- Leg deine Ansätze auf deine Seite. **Ergänzen** kann sie nur dein **Partner**, mit einer passenden dritten Karte aus seiner Hand (auch einem Joker). Dann ist es eine **fertige Figur**, die euch beiden gehört.
- **Höchstens 2** Ansätze pro Kopf gleichzeitig auf dem Tisch.
- An den eigenen Ansatz nichts anlegen, ihn nie zurücknehmen.
- **Anlegen:** An fertige Figuren dürft ihr beide passende Karten anlegen (7♣ an 7♥ 7♠ 7♦; 3♣ oder 7♣ an 4♣ 5♣ 6♣). Ein Satz hat höchstens 4 Karten.

KEIN WORT

- Nichts über Karten oder Pläne: kein „Ich hab eine 7“, kein Zeigen, kein Seufzen. **Erlaubt:** Regeln, wer dran ist, Karten im Ziehstapel.

46 ♥ Gemeinsame Sache 2/2

DEIN ZUG

1. **Ziehen** vom **Ziehstapel** – oder die oberste Karte vom **Ablagestapel**, aber nur, wenn du sie in diesem Zug auslegst.
2. **Auslegen** (freiwillig, beliebig viel, beliebige Reihenfolge): einen **Ansatz** (höchstens 2 auf dem Tisch) · einen Ansatz des Partners **ergänzen** · **anlegen** · **Joker austauschen:** einen Joker in einer fertigen Figur durch die echte Karte ersetzen, für die er steht; der Joker kommt auf deine Hand.
3. **Ablegen:** eine Karte offen auf den Ablagestapel (keine, wenn deine Hand leer ist).

DIE ABGELEGTE KARTE IST DEINE NACHRICHT

- Meist: „Die brauche ich nicht." Hast du die Karte, die **deinen eigenen** Ansatz ergänzt? Leg **genau diese** ab: Dein Partner darf sie nehmen und deinen Ansatz ergänzen – ohne eine Karte vom Ziehstapel.

LEERE HAND

- Du bist **nicht** raus: Du bist weiter dran. Ziehen (Ziehstapel oder die oberste Ablage, wenn du sie auslegen kannst); ergänzen oder anlegen, wenn es geht, sonst ablegen.

46 ♥ Gemeinsame Sache 2/2

GEWINNEN ODER VERLIEREN

- **Gewonnen** gemeinsam, sobald **beide Hände leer** sind und **kein Ansatz** mehr offen ist.
- **Verloren**, wenn jemand ziehen muss, der **Ziehstapel leer** ist und er die oberste Ablage nicht auslegen kann. Der Ablagestapel wird **nie** wieder zum Ziehstapel.
- Lässt sich ein Ansatz nicht mehr ergänzen (die Karten dafür liegen tief im Ablagestapel, kein Joker mehr zu bekommen), ist das Spiel verloren: aufhören, neu geben.

TIPPS

- **Mit Paaren anfangen:** Zwei Karten und beide Joker ergänzen sie.
- **Lies den Ablagestapel:** Eine Karte, die an den Ansatz deines Partners passt, ist ein Angebot.
- **Einen Joker fürs Ende aufheben:** Er ergänzt jeden Ansatz.

VARIANTEN

- **Offene Hände:** Handkarten offen, trotzdem kein Wort – zum Lernen.
- **Ass unten:** nur A-2-3, nicht D-K-A.
- **Drei Ansätze** pro Kopf statt zwei.

♠ 94

47 ♣ Kreuzsummen

GEMEINSAM ANS ZIEL

- Ein Blatt, ohne Joker. **A = 1**. Kreuzziele hochkant = Wert, quer = Wert + 10; kein Rang doppelt. Reihenziele fest, **Spaltenziele frei zuordnen**.
- Szenariokarten mischen, **je 3 zufällig geben**, Hände offen. Drei Karten offen als **Auslage**, Rest verdeckt; Ablage daneben. Jüngster beginnt, dann abwechselnd. Gespräche erlaubt.

DEIN ZUG

- **Optional einmal wechseln:** Handkarte abwerfen, Auslagekarte nehmen. Danach noch eine Feldaktion; du darfst nach dem Wechsel auch auf diese verzichten.
- **Feldaktion:** Zahl legen/überdecken; alte bleibt darunter verbraucht, nur oben zählt. Oder eine Bildkarte spielen.
- **Bube:** abwerfen, zwei ganze belegte Feldstapel tauschen.
- **Dame + Zahl:** eigene Zahl gegen oberste Feldkarte tauschen; diese auf die Hand, nur Dame abwerfen. Untere Karten bleiben verbraucht.
- Danach auf **3 auffüllen, aus der Auslage**. Jeden genommenen Auslageplatz sofort vom Nachziehstapel nachfüllen. Ablage nie zurückmischen.

47 ♣ Kreuzsummen

DIE ERSTEN SECHS SZENARIEN

Reihen oben nach unten; Spaltenziele in beliebiger Reihenfolge.

NR.	REIHEN	SPALTEN
1	9, 12	6, 7, 8
2	9, 12, 15	7, 13, 16
3	10, 13, 16	8, 14, 17
4	13, 14, 10	9, 12, 16
5	13, 11, 10	8, 12, 14
6	11, 14	6, 7, 12

- **Zahlen:** 1–2 A–6, 3–6 A–7; jeweils Herz, Pik, Karo. Ab 2 Buben, ab 3 Damen, jeweils Herz und Pik.
- **Sieg:** Feld voll, jede Reihe trifft ihr Ziel, Spalten erfüllen alle Spaltenziele genau einmal. Gleiche Zahlen erlaubt. Auch volle Felder dürft ihr korrigieren.
- **Aussetzen:** Nachziehstapel und Auslage leer oder keine Aktion möglich. Zweimal nacheinander = verloren. Zum Neustart alle Spielkarten einschließlich unterer Karten neu mischen.
- **In Erprobung.** Alle 50 Szenarien über den QR-Code.

48 ♣ Lückenlos

2 Spieler · Koop-Pyramide aus Unterschieden · 15 Minuten

WERTE

- **A = 1**, 2–10, **B 11, D 12, K 13**; Farben egal. **Unterschied** = höhere – niedrigere Karte (4 und K: 9).

DIE PYRAMIDE

- **10 Plätze:** das **Ziel** allein oben, darunter Reihen mit 2, 3 und 4 Plätzen, versetzt wie Mauersteine. Jede Karte darüber **liegt auf zwei** (links und rechts unter ihr).
- **Unterschiedsregel:** Jede Karte, die auf zwei Karten liegt, ist **deren Unterschied**. Also **nie zwei gleiche Werte nebeneinander** (0 gibt es nicht).
- Ein leerer Platz ist eine **Lücke**. Jede Lücke darf jederzeit gefüllt werden, solange jede Karte, die auf zwei liegt, die Regel erfüllt.

VORBEREITUNG

1. Mischen. Karten aufdecken, bis ein **A–8** kommt (9 oder höher unter das Blatt): das **Ziel**, offen oben.
2. **Je 5 geben**, geheim. Der Rest verdeckt als **Ziehstapel**, daneben ein offener, aufgefächerter **Ablagestapel**.
3. **Münzen** fürs Team: **Leicht 8** (Reden erlaubt) · **Normal 6** · **Schwer 2** · **Experte 1** (alle 10 Werte der Pyramide verschieden, Ziel nur A–7).

Bestimmt, wer anfängt; dann abwechselnd.

48 ♣ Lückenlos

DEIN ZUG: GENAU EINS

- **Legen:** eine Handkarte in eine Lücke (Regel einhalten), nachziehen. Kostenlos.
- **Ablegen:** 1 Münze (aus dem Spiel), eine Handkarte auf den Ablagestapel, nachziehen. Pflicht, wenn du nicht legen kannst oder willst.
- **Zurücknehmen:** 1 Münze, eine Pyramidenkarte (nicht das Ziel) auf den Ablagestapel. Kein Nachziehen.
- **Passen:** nur ohne Münzen, wenn du nicht legen kannst.
- Falsch gelegt: Karte zurück auf die Hand, noch mal dran. Ziehstapel leer (selten): ohne Nachziehen weiter.

SACKGASSEN

- Braucht eine Lücke 0, mehr als 13 oder einen Wert, dessen 4 Karten alle in Pyramide und Ablagestapel liegen, ist sie nicht mehr lösbar: Karte zurücknehmen.

KEIN WORT

- Nichts über deine Hand oder Pläne: kein „Ich brauch ein Ass“, kein Zeigen, kein Seufzen. **Erlaubt:** Regeln, wer dran ist, Münzen, Nachrechnen – auch was die Pyramide **schon erzwingt** („Da muss eine Dame hin“).

GEWINNEN ODER VERLIEREN

- **Gewonnen:** alle 10 Plätze regelgerecht belegt.
- **Verloren:** nicht mehr lösbar, keine Münze übrig – oder ihr passt beide nacheinander.

49 ♣ Eulers Offiziere

2 Spieler · Koop-Legerätsel mit 16 Karten · 15 Minuten

DAS QUADRAT

- Nur die **16 Offiziere** (alle A K D B) als **Quadrat aus 4 × 4**. Eine **Linie** ist eine Reihe oder Spalte (auf Experte auch beide **Diagonalen**).
- **Regel des Quadrats:** In keiner Linie liegen je zwei Karten mit **gleichem Wert** oder **gleicher Farbe**. Eine volle Linie hat also jeden Wert und jede Farbe einmal.

VORBEREITUNG

- Die 16 mischen, **je 8** verdeckt geben. Schau dir deine Hand an; zeig sie nicht.
- Die **Rücknahme-Marken** (Münzen) eurer Stufe in die Mitte. Wer nicht gibt, beginnt; dann abwechselnd.

DEIN ZUG: EINS VON BEIDEN

- **Legen:** eine Handkarte offen auf einen **freien Platz** – die Regel muss danach noch stimmen. Lücken erlaubt.
- **Zurücknehmen:** eine Marke in die Schachtel, **eine beliebige Karte** aus dem Quadrat auf die Hand (dein ganzer Zug).
- Gelegte Karten bleiben, bis jemand sie zurücknimmt. Hand leer: Du setzt aus.
- **Festgefahren** (keine deiner Karten passt irgendwo): Du **musst** zurücknehmen.
- **Versehen:** Eine Karte gegen die Regel geht sofort zurück; leg eine andere. Kostet nichts.

49 ♣ Eulers Offiziere

KEIN WORT

- Nichts über Karten oder Pläne; kein Zeigen, keine Gesten, kein Stöhnen. **Erlaubt:** Regeln, wer dran ist, „Zurück“.
- Dein Mitspieler hält genau die Karten, die weder auf deiner Hand noch im Quadrat sind.

SACKGASSEN

- Ein Quadrat kann unlösbar werden, bevor jemand festgefahren ist. Prüft: Jeder **freie Platz** kann noch eine übrige Karte aufnehmen; jede **übrige Karte** hat noch einen Platz; jede **Linie** kann noch jeden fehlenden Wert und jede fehlende Farbe bekommen. (Eine vierte Prüfung steht versteckt auf der Website.)

GEWINNEN ODER VERLIEREN

- **Gewonnen** gemeinsam, sobald alle 16 Karten liegen.
- **Verloren:** festgefahren und **keine Marke** mehr – oder ihr seid euch einig, dass das Quadrat unlösbar ist, und habt keine Marke mehr.

STUFEN

- **Leicht:** 3 Marken, Reden erlaubt · **Normal:** 1 Marke · **Schwer:** 0.
- **Experte:** 0 Marken, die **Diagonalen** zählen, höchstens **30 s** pro Zug – wer bis dahin nichts getan hat, verliert fürs Team.

50 ♥ Topfgucker

2 Spieler · Koop: Töpfe mit genau 21 bauen · 15 Minuten

VORBEREITUNG

Werte: A = 1 oder 11, 2–10 Augenzahl, **B D K = 10**; Farben egal.

1. **Stufe** (siehe Rückseite) – Normal: je **1 offene Karte**, **1 Leben** (Münze), **Ziel 13** Treffer.
2. **Je 4 geben**; der Rest verdeckt: der **Ziehstapel**.
3. Jeder legt seine **offene Karte** (Leicht: zwei) offen vor sich – weiter Teil der Hand, aber sichtbar.
4. Platz für **drei Töpfe** und den **Trefferstapel** des Teams. Wer **jünger** ist, beginnt; dann abwechselnd.

DEIN ZUG

- **1 Karte** (verdeckt oder offen) auf einen Topf legen, **zu dir hin herausragend** – so zeigt die oberste Karte, von wem sie ist. Summe ansagen.
- **Nie auf die eigene Karte:** nicht auf einen Topf, dessen **oberste** Karte von dir ist. Leere Töpfe sind frei.
- **Genau 21: Treffer** – Karten verdeckt auf den Trefferstapel.
- **Über 21: überkauft** – eine Münze in die Schachtel, Karten aus dem Spiel. Kein Leben mehr: **verloren**.
- Dann 1 Karte **ziehen**. Offene Karte gelegt? Eine verdeckte als neue aufdecken.
- **Keine sichere Karte?** Trotzdem legen; du wählst, welcher Topf überkauft wird.

50 ♥

Topfgucker

REDEN

- Nichts über deine **verdeckten** Karten, niemanden bitten oder auffordern, irgendwo zu legen: kein „Ich hab eine 7“, kein Zeigen, kein Stöhnen. **Erlaubt:** Summen, Regeln, Leben, Ziehstapel, Spielstand – und Jubel.
- Deine **offene Karte** ist dein Zeichen: Mit einer offenen 7 machst du einen Topf mit 14 voll, auf dem die Karte deines Partners liegt.

SPIELENDE

- **Gewonnen** gemeinsam, sobald das Team sein **Ziel** an Treffern hat.
- **Verloren**, sobald ein Topf überkauft wird und kein Leben mehr übrig ist.
- **Ziehstapel leer:** nicht mehr ziehen; statt zu legen darfst du **passen**. Passt ihr beide nacheinander oder sind beide Hände leer, bevor das Ziel erreicht ist: verloren.

STUFEN

STUFE	OFFENE KARTEN	LEBEN	ZIEL
Leicht	2	2	12
Normal	1	1	13
Schwer	1	0	14
Profi	0	0	14