

## 1 Grundlagen

4 Spieler sitzen an einem Tisch. Man bezeichnet die Spielerpositionen mit Nord/Ost/Süd/West. Die Spieler, die sich *gegenüber sitzen*, spielen **zusammen**. Es spielen also 2 Paare gegeneinander (NS gegen OW). Gespielt wird mit 52 Karten (halbes Romme-Blatt, ohne Joker). Ein Spieler (**Teiler**) verteilt die Karten. Jeder Spieler bekommt **13 Karten**, die er/sie für die anderen Spieler nicht sichtbar in die Hand nimmt.

Die Farben und Karten sind bezüglich ihres Rangs geordnet:

Farben	Pik ♠	Cœur ♥	Karo ♦	Treff ♣										
Höchste Farbe	Pik ♠													
Karten	A	K	D	B	10	9	8	7	6	5	4	3	2	
Höchste Karte	Ass (A)													

Das Spiel teilt sich in 2 Phase auf: die **Reizung** (oder Bieten) und danach das eigentliche **Spiel**.

Ziel des Spiels ist, **möglichst viele Stiche** zu bekommen. Es ist egal, ob man den Stich mit der ♥10 oder dem ♦A bekommt. Es zählen auch **nicht** (wie beim Doppelkopf oder Skat) die Punkte, die in einem Stich liegen, allein die **Stichanzahl** ist entscheidend.

Ein **Stich** besteht aus 4 Karten. Einer der Spieler muss eine Karte *ausspielen*, im Uhrzeigersinn müssen alle anderen eine Karte *zugeben*. Man muss bedienen (d.h. eine Karte der ausgespielten Farbe dazugeben; natürlich nur dann, wenn man eine solche Karte noch hat).

Die **höchste Karte** gewinnt diesen Stich. Der Gewinner des Stichs spielt zum nächsten Stich aus.

Jeder behält seine Karte. Man legt die gespielten Karten vor sich auf den Tisch: Hat unsere Partei den Stich gewonnen, legt man die Karte senkrecht, sonst waagerecht. Sind alle Stiche gespielt, zählen beide Parteien ihre gewonnenen Stiche.

Eine Farbe kann **Trumpf** sein, d.h. sie ist dann im Spiel höher als die anderen 3 Farben. Ist (z.B.) Karo als Trumpf benannt worden, so ist *jede* ♦-Karte höher als *jede* Farbe der anderen 3 Farben, z.B. ist dann die ♦2 höher als das ♥A. Kann man eine ausgespielte Farbe (die nicht Trumpf ist) nicht bedienen, so kann man diesen Stich durch Legen einer Trumpf-Karte gewinnen (**Stechen**).

### Beispiel 1.1 [Spielablauf]

Sei zB Pik Trumpf. Nord spielt ♥K aus, Ost legt das ♥A, Süd die ♠2 und West ♥8. Dann hat Süd den Stich gewonnen, da die ♠2 (Trumpf) höher als das ♥A ist. (Süd darf natürlich kein ♥ haben, sonst hätte er ein Cœur legen müssen !) Süd spielt nun zum nächsten Stich ♦10 aus, West legt den ♦B, Nord den ♣K und Ost ♦3. Damit hat West den Stich gewonnen, da die ausgespielte Farbe ♦ ist, Nord somit den ♣K *abgeworfen* hat und West die höchste Karte in diesem Stich hat.

Man kann auch **SA (ohne Trumpf, frz. Sans Atout)** bieten. SA ist das ranghöchste Gebot, d.h. 1 SA ist höher als 1 ♠. SA-Spiele sind i.allg. schwieriger, da es keine Farbe gibt, mit der man stechen kann.

O –	♠ 1096	Board 1.1
	♥ B65	
	♦ 1064	
	♣ B962	
♠ 854	♠ A	
♥ AD873	♥ K42	O/W haben gute Karten (d.h. viele hohe Karten) und sind in
♦ A82	♦ KB753	einem SA-Spiel gelandet. Wird nun aber von den Gegnern
♣ D8	♣ K1043	(diese dürfen die erste Karte zum ersten Stich spielen) mit
		♠ angegriffen, stehen O/W „im Regen“, da sie sich gegen 5
		♠-Stiche und wahrscheinlich gegen das ♣-A von NS nicht
		wehren können. Hier hätten OW besser ♥ gespielt, da O nur
		eine ♠-Karte hat und die ♠-Stiche von NS durch Stechen
		verhindern kann.
	♠ KDB732	
	♥ 109	
	♦ D9	
	♣ A75	

Das Ziel muss also zunächst sein, dass sich die Partner gegenseitig Informationen über ihr eigenes Blatt mitteilen, um so festzustellen, welche Farbe Trumpf sein sollte, oder ob sogar ein SA-Spiel möglich ist. Dies passiert im Rahmen der Reizung (oder **Bieten**).

## Bieten

Das Bieten läuft so ab, dass ein Spieler ein Gebot macht, welches besteht aus

- einer Farbe, die Trumpf werden soll und
- einer Anzahl von Stichen, die man (mind.) erzielen möchte.

Damit man überhaupt ein Spiel gewinnt, muss man mindestens die Hälfte aller (13) Stiche gewinnen, d.h. mehr als 6 Stiche. Nur die Stiche, die man *mehr als die 6 Stiche* erzielen möchte, sagt man an. Das Gebot 1♥ bedeutet also, dass man **Cœur** als Trumpf möchte und dann mindestens 7 (6+1) Stiche erwartet.

Das Bieten beginnt bei dem Spieler, der die Karten geteilt hat (Teiler). Dann wird im Uhrzeigersinn geboten, d.h. sein linker Nachbar ist dran, dann dessen linker Nachbar usw.

Hat man ein schlechtes Blatt, kann man natürlich auch **passen**. Auch **Kontra** und **Rekontra**, wie man dies vom Skat kennt, sind möglich. Dazu jedoch später.

Gibt man ein echtes Gebot ab, so muss dies **höher** als das letzte Gebot sein. War das letzte Gebot 1♦, so kann der nächste Spieler jetzt nicht mehr 1♣ nennen, da Treff rangniedriger als Karo ist. Sie/er kann aber natürlich 1♥ oder 1♠ bieten. Will man nach 1♠ Treff als eigenes Gebot nennen, so muss man dies auf der 2er Stufe tun: 2♣.

Wird 3x (also 3 Spieler) hintereinander gepasst, dann gilt das letzte Gebot.

S –	♠ DB963	Board 1.2
	♥ KD	
	♦ B1043	
	♣ B10	
♠ K85	♠ 742	
♥ B82	♥ 1094	
♦ 65	♦ A98	
♣ K8642	♣ D975	
	♠ A10	
	♥ A7653	
	♦ KD72	
	♣ A3	

Der Teiler (Süd) hat eine gute Hand und nennt folglich seine beste Farbe (1♥). West passt. Nord nennt nun seine Pik-Farbe (1♠), da er Cœur nicht unbedingt spielen möchte. Ost sollte passen. Süd möchte Pik nicht spielen und bietet seine zweite gute Farbe an: Karo. Er kann aber nicht mehr 1♦ sagen, da das höchste Gebot ja schon 1♠ war und Pik ranghöher als Karo ist. Er muss 2♦ bieten. West passt. Nord gefällt Karo, also passt er. Ost passt ebenfalls.

Nord	Ost	S"ud	West
		1 ♥	passte
1 ♠	passte	2♦	passte
passte	passte		

## Spielen

Gespielt wird also Karo. NS haben die Reizung gewonnen und müssen mindestens 8 (6+2) Stiche machen. Einer von beiden muss nun seine Karten auf den Tisch legen (der **Dummy**), der andere macht das Spiel *allein* (Alleinspieler). Die Karten des Dummy sind für alle sichtbar. Der Alleinspieler sagt ab sofort dem Dummy, welche Karte er spielen soll. Der Dummy hat nichts mehr mit dem Spiel zu tun.

Zu klären ist noch, wer die erste Karte ausspielen darf/muss (**Ausspiel**). Das Ausspiel ist beim Gegner. Und zwar spielt der Spieler aus, der *links* neben dem Alleinspieler sitzt. Erst wenn das Ausspiel erfolgt ist, legt der Dummy seine Karten auf den Tisch.

Wer wird zum Alleinspieler? Dies ist derjenige, der die Trumpffarbe zum **ersten Mal** genannt hat. War die

	Nord	Süd	
Reizung zwischen NS	1♥	1♠	so wird nicht Süd zum Alleinspieler, sondern Nord, da er Cœur
	2♦	2♥	

zuerst genannt hat.