



K A T R I N H Ö F E R

Patienzen

Für Anfänger
und Fortgeschrittene

Neue Beispiele
und Varianten

Aufgaben und Lösungen

Katrin Höfer
Patienten

Katrin Höfer

Patiencen

Für Anfänger und Fortgeschrittene
Neue Beispiele und Varianten
Aufgaben und Lösungen

6. Auflage

humboldt

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

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

ISBN 978-3-86910-179-8 (Print)

ISBN 978-3-86910-295-5 (PDF)

ISBN 978-3-86910-230-6 (EPUB)

Die Autorin: Katrin Höfer, Journalistin und Buchautorin, ist seit vielen Jahren passionierte Patiencespielerin. Sie steht in regem Kontakt mit vielen Spiele-Clubs und hat zahlreiche Spiele sowie deren Regeln festgehalten. Die Autorin hat zahlreiche Bücher zu Spielthemen veröffentlicht, bei Humboldt u. a. „Ratgeber Bowling“ (2. Auflage, ISBN 978-3-86910-162-0) und „Das große Kegelnbuch“ (2. Auflage, ISBN 978-3-89994-195-1).

Die Abbildungen auf den Seiten 63, 97 und 147 sind dem Buch „1 x 1 der Kartenspiele“ entnommen (Humboldt, ISBN 978-3-86910-175-0). Alle übrigen Abbildungen stammen von der Autorin.

6. Auflage

© 2025 Humboldt

Die Ratgebermarke der Schlütersche Fachmedien GmbH

Hans-Böckler-Allee 7, 30173 Hannover

www.humboldt.de

www.schluetersche.de

Autorinnen und Verlag haben dieses Buch sorgfältig erstellt und geprüft. Für eventuelle Fehler kann dennoch keine Gewähr übernommen werden. Weder Autorinnen noch Verlag können für eventuelle Nachteile oder Schäden, die aus in diesem Buch vorgestellten Erfahrungen, Meinungen, Studien, Therapien, Medikamenten, Methoden und praktischen Hinweisen resultieren, eine Haftung übernehmen. Insgesamt bieten alle vorgestellten Inhalte und Anregungen keinen Ersatz für eine psychologische Beratung, Betreuung und Behandlung. Etwaige geschützte Warennamen (Warenzeichen) werden nicht besonders kenntlich gemacht. Daraus kann nicht geschlossen werden, dass es sich um freie Warennamen handelt. Alle Rechte vorbehalten. Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der gesetzlich geregelten Fälle muss vom Verlag schriftlich genehmigt werden.

Covergestaltung: DSP Zeitgeist GmbH, Ettlingen

Innengestaltung: akuSatz Andrea Kunkel, Stuttgart

Titelfoto: DSP Zeitgeist

Satz: PER MEDIEN & MARKETING GmbH, Braunschweig

Druck und Bindung: Gutenberg Beuys Feindruckerei GmbH, Langenhagen

Gedruckt mit mineralölfrei hergestellten Druckfarben und Strom aus erneuerbaren Energien. Die eingesetzten Klebe- und Bindestoffe entsprechen den derzeitigen Umweltstandards, die vom RAL Institut für Gütesicherung und Kennzeichnung geprüft wurden. Die Druckplattenentwicklung erfolgte mit reduziertem Einsatz von Chemikalien.

Inhalt

Vorwort	8
Die Geschichte der Patience	10
Was ist eigentlich eine Patience?	12
Die schönsten Patiences von A–Z	16
Abzähl-Patience	16
Abzähl-Patience mit Pfiff	16
Acht-Päckchen-Patience	17
Achtzehn Fächer und einer	18
Apartheid	20
Aribert	25
Bäckerspiel	29
Bildergalerie	30
Brücke	34
Canfield	35
Das vertauschte Kruzifix	37
Der Gefangene	39
Der große Napoleon	41
Der kleine Napoleon	43
Die böse Sieben	46
Die gute Dreizehn	50
Die Hochzeit	51
Die Räuber kommen	52
Diktator	54
Dreiblatt	55
Dreizehnmal vier	55
Eiffelturm	56

Einstein	58
Eisbrecher	61
Fächer	63
Familientag	67
Flickenteppich	70
Fürst Bismarck	73
Galerie	78
Genesungspatience	78
Gleiche Farben zudecken	81
Golf	81
Hahn im Korb/Harem	82
Hänsel und Gretel	84
Harfe	86
Herz zu Herz	89
Hochzeitspaar	90
Hunde ins Körbchen	90
Kalkulation	92
Klondike	98
Kolosseum	99
Königin, König und Kronprinz	102
Königin von Italien	103
Königskerze	104
Königsspiel	107
Launische Damen	108
Max und Moritz	112
Neunerspiel	113
Perserbrücke	114
Poker Squares	116
Posten	117
Pounce	117
Pyramide	118

Quadrat	118
Rachel	119
Rangierbahnhof	120
Rom ist nah	125
Rot und Schwarz	127
Schmetterling	128
Schottische Patience	130
Shamrock	130
Sonne	131
Spielkasino	133
Treppe	134
Turnerriege	136
Uhr	137
Vater, Mutter und Kinder	139
Vier Damen	140
Viereck	141
Vier Ecken	141
Windrad	143
Zankpatience	146
Zehn oder Zwanzig (Tonne)	150
Zopf	151
Zwei bis Ass	154
Zwei Flügel	155
Zweimal vier	157
Anhang	158
Patienten: Die wichtigsten Begriffe von A–Z	158
Literaturhinweise	159

Vorwort

Kaum ein Kartenspiel ist weltweit so verbreitet und erfreut sich so großer Beliebtheit wie die Patience. Vermutlich gibt es sogar mehr Spiele aus der Familie der Patience als andere Kartenspiele zusammengenommen. Der britische Autor und Spiele-Experte David Parlett hat in seinem Buch „Book Of Patience“ mehr als 500 Varianten beschrieben. Und es gibt immer noch neue Möglichkeiten: Der Fundus an neuen Spielideen scheint unerschöpflich!

Aktuell erlebt die Patience auch durch Internet und Computerspiele eine Renaissance, denn ein bekanntes Betriebssystem liefert ein Patience-Spiel für den Bildschirm gleich gratis mit.

Es ist aber unwichtig, ob Sie nun mit einer Tastatur am Bildschirm sitzen oder mit Spielkarten am Tisch: Patience ist ein Kartengeduldspiel, das hohe Aufmerksamkeit erfordert. Es schult das Denkvermögen, fördert die Kombinationsfähigkeit, entspannt und beruhigt zugleich. Patienzen kann man zum reinen Zeitvertreib spielen, sie können auch der Meditation dienen sowie das vorausschauende Denken trainieren. Mit „echten“ Karten an einem Tisch zu spielen (statt an einem Bildschirm) macht dabei immer noch die meiste Freude.

Schon Kinder spielen gerne einfache Patienzen, wenn man es ihnen geduldig erklärt. Kinder lernen hierdurch mit viel Spaß eine gewisse Selbstdisziplin kennen und schulen so ihr logisches und strukturiertes Denken.

Was viele nicht wissen: Patienzen können auch mit bis zu 8 Spielern gespielt werden! Dieses Buch bietet eine Sammlung von alten und neuen Patienzen mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad und einer Spieldauer von 5 Minuten bis zu einer Stunde.

||| MEIN TIPP

Gehen Sie mit „Geduld“ an die Sache heran!

Ich wünsche Ihnen nun viel Spaß bei der Lektüre des Buches und dem anschließenden praktischen Spiel. Mögen Ihre Patienten stets aufgehen!

Katrin Höfer
August 2010

Die Geschichte der Patience

Das Wort „Patience“ bedeutet sowohl im Französischen als auch im Englischen so viel wie „Geduld“. Patience ist also ein Geduldsspiel, das vorzugsweise nur von einer Person gespielt wird. Daher auch der amerikanische Name „Solitaire“, unter dem Patience in Nordamerika bekannt sind. Franklin D. Roosevelt war erwiesenermaßen ein Liebhaber dieses Spiels, und Somerset Maugham erwähnt das „Spider solitaire“ in seinem Roman „The Gentleman in the Parlour“. Auch Paganini und Winston Churchill spielten Patience.

Wie bei vielen Spielen, so ist auch hier der Ursprung der Patience schwer zu ergründen. Schön wäre es, eine Urkunde zu finden im Stile von „Im Jahre des Herrn ... hat Hans Mustermann die Patience erfunden“. Leider gibt es solche Dokumente und Urkunden aber nicht. Übrigens auch nicht zu anderen bekannten Kartenspielen wie Poker, Bridge, Skat oder Doppelkopf.

Alle diese Spiele haben sich entwickelt, seitdem um ca. 1300 in Italien die ersten Spielkarten auftauchten. Vor allem im sechzehnten Jahrhundert wurden viele Spiele aktiv „erfunden“, mit oft vielen Variationen.

Patience werden auch oft in der hohen Literatur beschrieben: In Charles Dickens Erzählung „Große Erwartungen“ („Great Expectations“) zum Beispiel, oder in „Die Brüder Karamazov“ von Dostojewski, wo eine der Romanfiguren eine Patience spielt. Hugo Kastner, Autor des Standardwerkes „Die große Humboldt Enzyklopädie der Kartenspiele“, berichtet von einer Legende, nach der ein französischer Adliger in einsamer Haft in der Pariser Bastille die Patience (frz: Geduld) erfand, bevor er hingerichtet wurde. Aber wie hätte sich dieses Spiel dann verbreitet?

Wahrscheinlicher ist es aber, so Kastner, dass die ersten Patiences im Deutschland des 18. Jahrhunderts entstanden sind. Dies belegen Erwähnungen in der 1783 erschienen Anthologie „**Das neue Königliche L’Hombre-Spiel**“, wo die „Patience“ und die verwandte „Cabale“ aufgeführt werden. In dem Buch „**Der neue Spielalmanach für 1798**“ wird das Patiencespiel als Wettbewerb für zwei Spieler beschrieben, die auf die nächste aufgedeckte Karte wetten.

Die baldige Ausbreitung über Europa und die besondere Beliebtheit in Frankreich haben dann zu den französischen Ausdrücken geführt. Die französische Sprache war damals ohnehin so allgegenwärtig wie heute das Englische, dem wir aktuell viele Wörter in unserem Sprachgebrauch verdanken.

Unzweifelhaft aber hat Napoleon in seiner Isolation (und wohl auch schon davor) Patience gespielt. Die dem Kaiser der Franzosen gewidmeten Patiences („Der Große Napoleon“ und „Der Kleine Napoleon“) werden natürlich in diesem Buch vorgestellt.

Heutzutage finden sich Patience-Spiele auf nahezu jedem Computer, gratis mitgeliefert vom Hersteller. So hat dieses schöne Spiel vom Mittelalter den Sprung in die digitale Welt geschafft!

Was ist eigentlich eine Patience?

Wortgetreu übersetzt heißt Patience bekanntlich Geduld. Für die einfache Patience, deren Spielablauf allein davon abhängt, wie die Karten fallen, ohne dass dies mit dem Verstand beeinflussbar ist, trifft das zu. Daneben gibt es aber viele Patiences, deren Gelingen genauso vom Planen, Abwägen und Vorausdenken abhängt wie etwa das Schachspiel.

Alle Patiences haben dies gemeinsam: Durch Auslegen und Ordnen nach einem Schema müssen die Karten in eine Reihenfolge gebracht werden, die bei den einzelnen Patiences recht unterschiedlich ist. Gemeinsam haben alle Patiences auch, dass Karten nach verschiedenen Vorschriften „geordnet“ werden müssen – aufsteigend, absteigend, nach Farbsequenzen oder auch ganz anderen Kriterien.

Gespielt wird in der Regel mit einem oder zwei französischen Kartenspielen zu je zweiundfünfzig Blatt. Da Sie mitunter ein große Auslagefläche benötigen, empfiehlt sich die Anschaffung spezieller Patience-Karten, die nur halb so groß sind wie normale Skat-Blätter. Diese bekommen Sie oft in sehr schöner Gestaltung, was den Reiz des Spieles noch erhöht. Talon nennt man den Kartenstapel, von dem diese Karten nacheinander gezogen werden.

||| TIPP

Nutzen Sie ein kleineres Kartenspiel als üblich. Sie finden kleinere, sogenannte Patience-Spiele bei vielen Anbietern. Oft sind diese besonders schön gestaltet und empfehlen sich als Geschenk.

Zum besseren Verständnis klären wir zunächst gewisse Ausdrücke, die immer wieder vorkommen:

			
Kreuz	Pik	Herz	Karo
(schwarz)	(schwarz)	(rot)	(rot)

Ein **Spiel** besteht aus einhundertundvier Karten, also aus zwei Kartenpäckchen von je zweiundfünfzig Blatt, mit denen sich alle Patiences von 32 bis 104 Karten legen lassen. Jedes Spiel teilt sich in vier Farben – Kreuz (Treff), Pik, Herz, Karo – zu je 13 Karten. Der Ausdruck „Farbe“ hat also nichts mit Schwarz oder Rot zu tun. Die Reihenfolge der Karten lautet: 1 (= Ass), 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König. In der Reihenfolge vom Ass zum König sind die Karten nach steigenden Werten geordnet. Jede der vier Farben in einer Reihenfolge nennt man einen „Stamm“ oder eine „Familie“, mehrere aufeinanderfolgende Karten eines „Stammes“ bilden eine „Flöte“.

Grundregeln:

1. Vor Beginn eines Spieles müssen die Karten gut gemischt und abgehoben werden.
2. Beim Auflegen muss der Talon (so nennt man die Karten, die man nach Auslegen der Figur als Päckchen in der Hand behält) die Rückseite der Karten zeigen.
3. Bei jeder Patience wird zunächst mit den Karten der aufgelegten Figur gespielt, sofern dies möglich ist, dann erst beginnt das Aufdecken und Durchspielen des Talons.

Das Ziel der meisten Patiences liegt darin, die ungeordnet ausgelegten Karten – je nach Spielart – auf dazu bestimmten Haupt- oder Grundkarten wieder zu Stämmen bzw. Familien zu vereinigen: aufbauend bei steigenden, abbauend bei fallenden Werten. Die auf den Hauptkarten

sich häufenden Karten heißen „Hauptpäckchen“. Es gibt auch Patienzen mit anderen Zielen, alle finden jedoch mit dem „Aufgehen“ der Patience ihre Lösung und ihr Ende.

Jedes Päckchen setzt sich, wie schon gesagt, aus den sogenannten **Farben** zusammen. Hierbei ist zu bedenken, dass es sich hier nicht um Farben im Sinne von „bunt“ handelt, sondern eher um Bilder. Die vier Farben sind: **Kreuz, Pik, Herz und Karo**. Eine jede umfasst dreizehn Karten folgender Werte: eins (= Ass), zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben, acht, neun, zehn, Bube, Dame, König.

Diese vier Reihenfolgen sind, wie erwähnt, die **Stämme** oder auch **Familien**. „Echte Stämme“ stellen die steigende oder fallende Folge von Ass (Eins) bis König in derselben Farbe dar. Als „unechte Stämme“ bezeichnet man eine Reihenfolge, in der die Farben gemischt sein dürfen, also: Kreuz, Pik, Herz und Karo wechseln einander ab, d.h. schwarze Karten – hier ist nun wirklich die Farbe Schwarz gemeint – mit roten.

Nicht immer werden alle Karten sogleich ausgelegt, sondern ein Teil bleibt als sogenannter **Talon** in der Hand des Spielers, und zwar immer so, dass die Rückseite obenauf liegt.

Außerdem fordern manche Patienzen auch noch einen Hilfsstapel, der entweder sofort ausgelegt wird oder im Verlauf des Spieles erscheint und abgebaut werden muss, um die Patience zur Lösung, dem **Aufgehen**, zu bringen.

Die zunächst auszulegenden Karten sind das **Bild**, dessen jeweiliger Aufbau den Gang der Patience bestimmt.

||| TIPP

Im Anhang auf Seite 158 finden Sie ein kleines Lexikon mit Patience-Begriffen.

Nicht immer brauchen wir alle einhundertundvier Karten. Es gibt Patiences, bei denen nur zweiunddreißig Karten Verwendung finden oder zweiundfünfzig. Das sogenannte **Skatblatt** (32 Karten) umfasst viermal acht Karten, nämlich in Kreuz, Pik, Herz und Karo die Folge: sieben, acht, neun, zehn, Bube, Dame, König, Ass. Die Karten zwei, drei, vier, fünf und sechs müssen also vor dem Abspielen solcher Patiences entfernt werden.

||| TIPP

Ganz einfache Patiences, z. B. das Viereck oder die Abzähl-Patience, erfordern wenig Denkarbeit und sind auch für Kinder geeignet. Sie haben oft großen Spaß daran und lernen beim Legen solcher Patiences das Kartenbild und die Reihenfolge sowie die Werte der einzelnen Karten kennen.

Zwar kann man Patiences allein spielen, aber viele Patiences, besonders die komplizierten, machen mehr Spaß, wenn man sie zu zweit oder sogar mit bis zu acht Spielern spielt.

Die schönsten Patiences von A – Z

Abzähl-Patience

Spielerzahl: 1

Schwierigkeit: leicht

Spieldauer: 5–10 Minuten

Karten: 32 Skatkarten

Diese Patience ist für Anfänger (und Kinder!) besonders gut geeignet: Ein Skatblatt wird offen ausgelegt in vier Reihen zu je acht Karten. Jetzt zählt man – links oben beginnend – Reihe für Reihe durch, und zwar: sieben, acht, neun, zehn, Bube, Dame, König, Ass. Gerät man dabei an Karten, die dem ausgezählten Wert entsprechen, nimmt man sie aus dem Spiel und legt sie beiseite.

Wenn man bei der letzten Karte der vierten Reihe angelangt ist, zählt man oben links bei der ersten Reihe weiter. Da mit der Zeit die Lücken immer größer werden, die durch die weggenommenen Karten entstanden sind, dürfen diese durch Zusammenschieben der noch im Spiel befindlichen Karten ausgeglichen werden.

Gelingt es, durch dieses Auszählen alle Karten vom Tisch zu bringen, ist die Patience aufgegangen.

Abzähl-Patience mit Pfiff

Spielerzahl: 1

Schwierigkeit: leicht

Spieldauer: 5–10 Minuten

Karten: 52 Patiencekarten

Auch diese Patience ist für Anfänger und Einsteiger gut geeignet: Ein Kartenspiel mit zweiundfünfzig Karten wird verdeckt auf den Tisch