

humboldt

...bringt es auf den Punkt.

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

humboldt

humboldt



Freizeit & Hobby

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

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

1 x 1 der Kartenspiele

1 x 1 der Kartenspiele

www.humboldt.de

ISBN 978-3-86910-175-0



9 783869 101750 8,95 EUR (D)

RITA DANYLIUK

Von Bridge und Poker
bis Schafkopf

Glücks- und Familienspiele

Kartentricks und vieles mehr

Rita Danyliuk
1 x 1 der Kartenspiele

Rita Danyliuk

1 x 1 der Kartenspiele

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

18. Auflage

humboldt

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

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

ISBN: 978-3-86910-175-0

Dieses Buch gibt es auch als E-Book: ISBN 978-3-86910-913-8

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

18. Auflage

© 2010 humboldt

Eine Marke der Schlüterschen Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG,
Hans-Böckler-Allee 7, 30173 Hannover
www.schluetersche.de
www.humboldt.de

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

Lektorat: Nathalie Röseler, Redaktionsbüro Punkt und Komma, Pliening
Covergestaltung: DSP Zeitgeist GmbH, Ettlingen
Innengestaltung: akuSatz Andrea Kunkel, Stuttgart
Titelfoto: Panthermedia
Satz: PER Medien+Marketing GmbH, Braunschweig
Druck: Druckhaus „Thomas Müntzer“ GmbH, Bad Langensalza

Hergestellt in Deutschland.

Gedruckt auf Papier aus nachhaltiger Forstwirtschaft.

Inhalt

Allgemeines über das Kartenspiel	6
Fachausdrücke	8
Einmaleins der Kartenspiele	14
Handwerkszeug des Kartenspielers	18
Klassische Kartenspiele	21
Wem das Glück lacht	69
Mit Geduld und einer guten Karte	96
Auch die Familie macht mit	112
Unterhaltung mit Karten	127
Kartenzauberei von A bis Z	161
Register	173

Allgemeines über das Kartenspiel

Idee des Spiels und seine Bedeutung

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

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

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

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

Ursprung – Sage und Geschichte

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Fachausdrücke

Abheben: Der Spieler rechts vom Geber teilt den Kartenstoß und legt den unteren Stapel auf den oberen.

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

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

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

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

Atout: Trumpf.

Augen: Punktwert einer Karte oder eines Stichs.

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

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

Austeilen: Geben.

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

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

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

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

Bieten: Die Spieler ermitteln den Spielwert der Handkarten.

Blank sein: Von einer Farbe keine Karte mehr besitzen.

Blatt: Handkarten eines Spielers, auch das gesamte Kartenspiel.

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

Carreau: Karo, Schell.

Coeur: Herz.

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

Decken: Zugeben einer höheren, stechenden Karte bei Impass.

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

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

Drücken: Ablegen von Karten nach Aufnahme des Skats.

Durchmarsch: Der Gegner kassiert sämtliche Stiche.

Ecartieren: Ablegen.

Eckstein: Karo, Schell.

Einstecken: Stechen.

Fallend: In fallender Wertfolge.

Familie: Eine Folge aller Karten derselben Farbe.

Farbe: Jede der vier Kartenfolgen mit gleichem Symbol.

Farbenspiel: Hier ist die am höchsten gereizte Farbe Trumpf.

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

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

Flöte: Viele Karten einer Farbe.

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

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

Geben: Karten bei Spielbeginn verteilen.

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

Grand: Nur die Buben gelten als Trümpfe.

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

Guckspiel: Der Alleinspieler nimmt den Skat auf.

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

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

Heirat: Kartenkombination von König und Dame.

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

Honour Trick: Engl. Fachbezeichnung für Figurenstich.

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

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

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

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

Klein-Schlemm: Alleinspieler verpflichtet sich, 12 Stiche zu machen.

Kombination: Kartenkombination von unterschiedlicher Zusammensetzung und Bewertung für die einzelnen Spiele.

Lange Farbe: Eine Karte einer Farbe, von der man mehr in der Hand hat; auch Flöte.

Losen: Ermittlung des Kartengebers oder der Platzwahl. Jeder Spieler zieht eine Karte. Wer den höchsten (oder niedrigsten) Augenwert gezogen hat, wird Kartengeber und hat oft das Recht zur Platzwahl.

Mariage: Französisch = Hochzeit, Heirat. König und Dame derselben Farbe in einem Blatt.

Mauern: Vorsichtiger spielen, als es die Karten erlauben.

Melden: Eine Meldung machen; d. h. die Kartenkombinationen offen vor sich auf den Tisch legen und die dafür gültigen Punkte für sich buchen.

Mittelhand: Bei drei Spielern der zwischen Vorhand und Hinterhand sitzende Spieler.

Natural: Der Spieler erreicht mit den zwei ersten Karten 21 Augen (Black Jacks).

Nullspiel: Bei Skat: Der Nullspieler darf keinen Stich machen. Es gibt keinen Trumpf.

Partie: Gesamtheit mehrerer Spiele.

Pasch: Satz, Zwilling, Drilling, mindestens zwei Karten vom gleichen Bild.

Passen: Sich am Spiel oder am Bieten nicht mehr beteiligen.

Pott: Einsatz, auch Kasse, Haferl oder Topf.

Proponieren: Beliebig viele Handkarten gegen ebenso viele Talonkarten tauschen.

Rekontra: Kampfansage, die auf Kontra folgen kann. Das Spiel wird vierfach bewertet.

Reizen: Die spielstarke Partei feststellen oder den Spieler mit den besten Handkarten.

Renonce: Nichtvorhandensein einer Farbe bei Austeilung der Karten.

Revoke: Regelfehler, wenn ein Spieler nicht Farbe bedient, sondern eine andere abwirft oder trumpft, obwohl er eine Karte der ausgespielten Farbe besitzt.

Robber: Zwei oder drei Partien. Zu einem gewonnenen Robber gehören zwei gewonnene Partien.

Satz: Mindestens drei Karten gleichen Wertes von verschiedenen Farben.

Schlemm,

–, **kleiner:** Eine Partei verpflichtet sich, sechs Tricks zu machen.

–, **großer:** – , sieben Tricks zu machen.

Schneiden: Niedrige Karten ausspielen, damit höhere zum Stich kommen.

Schneider: Ein Spieler, der die Mindestaugenzahl nicht erreicht hat.

Schwarz: Ein Spieler, der keinen einzigen Stich gemacht hat.

Sequenz: Folge.

Single(ton): Eine Farbe, von der ein Spieler nur ein Blatt besitzt (Whist).

Skat: 1. Skatspiel. 2. Zwei bei Spielbeginn verdeckt weggelegte Karten.

Solo: Alleinspiel.

Sperren: Den Abwurfstoß sperren oder blockieren.

Spiel: Etappe innerhalb einer Partie.

Stechen: Wertvollere Karten als der Gegner zugeben.

Steigend: In steigender Wertfolge.

Stich: Die bei einer Runde ausgespielten Karten. Sie gehören dem Spieler, der mit dem höchsten Wert gestochen hat.

Supra: Kampfansage auf Rekontra. Das Spiel wird achtfach bewertet.

Talon: Verdeckt auf den Tisch gelegte Restkarten bei der Kartenverteilung. Patiencen: Der in der Hand verbleibende Kartenpack, mit dem weitergespielt wird.

Trefle: Deutsch = Kreuz. Farbe der französischen Spielkarte entspricht Eichel der deutschen Spielkarte.

Trumpf: Karte, die dem Wert nach über den anderen Karten steht.

Trumpfzwang: Vorschrift, auf ausgespielte Trumpfkarte mit Trumpf zuzugeben und beim Ausspielen anderer Farben mit Trumpf zu stechen, wenn ein Spieler die ausgespielte Farbe nicht besitzt.

Verdeckt: Karten, die mit der Rückseite nach oben aufliegen.

Vorhand: In der Regel links neben dem Geber sitzender Spieler.

Zwangsspiel: Die Trumpfkarte kann nicht ermittelt werden; der Besitzer der höchsten Trumpfkarte nennt eine beliebige Farbe.

Einmaleins der Kartenspiele

Gebote – Verbote

Zehn der zahlreichen ungeschriebenen Gesetze der Kartenspieler lauten:

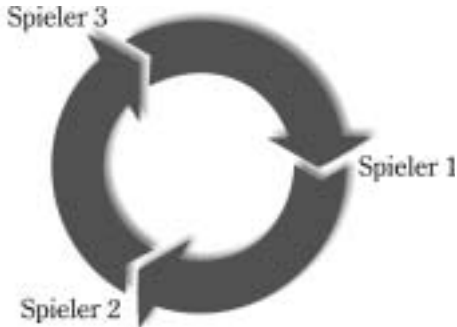
- Spiele fair oder überhaupt nicht.
- Sei ein guter Verlierer und ein ebenso guter Gewinner.
- Ärgere dich nicht oder zeige deinen Ärger nicht.
- Schau niemals in fremde Karten.
- Was liegt, liegt. Eine bereits verwendete Karte, die auf dem Tisch liegt, darf nicht wieder zurückgezogen werden.
- Gebrauche die jedem Kartenspiel vorgeschriebenen Ausdrücke und Redewendungen.
- Vorwerfen, d. h. verfrühtes Zugeben, ist nicht erlaubt.
- Die jedem Spiel vorgeschriebenen Austeilregeln sind einzuhalten:
 - z. B. Canasta – die Karten werden einzeln verteilt
 - Skat – 3, 4, 3 = 10 Karten
 - Schafkopf – 2×4 Karten
- Der Kartengeber wechselt mit jedem Spiel.
- Das Kartenblatt ist aufgefächert so zu halten, dass die Karten übersichtlich angeordnet werden können.

TIPP Spielen Sie aus Freude am Spiel und nicht aus Gewinnsucht. Vermeiden Sie Glücksspiele mit hohem Einsatz; es gibt schätzungsweise weit über 50 000 organisierte Falschspieler!

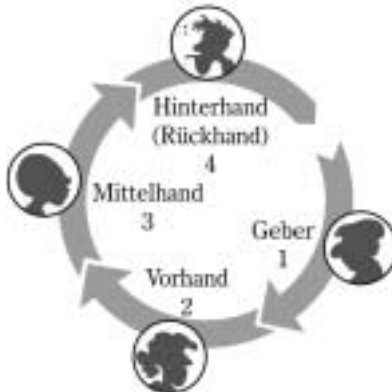
Sitzordnung und Spielverlauf

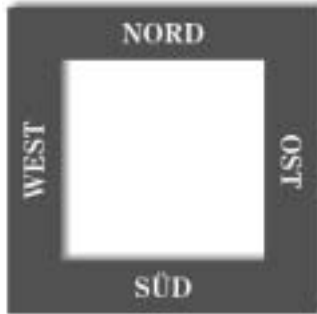
Die Platzwahl wird entweder dem Zufall überlassen oder sie wird durch das Los bestimmt. Die Spieler ziehen aus dem verdeckt aufgefächerten Spiel eine Karte. Wer den höchsten Wert gezogen hat, hat erste Platzwahl. Der Besitzer der zweithöchsten Karte wählt nach ihm und so geht es fort. Die Spieler behalten ihre Plätze während des ganzen Spielverlaufs bei.

Skat



Schafkopf



Bridge

Anschließend werden die Karten vom Geber gemischt. *Mittelhand*, der rechts vom Geber sitzende Spieler, hebt ab. Daraufhin verteilt der Kartengeber reihum im Uhrzeigersinn die Karten. (Ausnahme: Beim Österreichischen Tarock wird rechts herum gespielt.) Der Kartengeber wechselt bei jedem Spiel. Der Spieler links vom Geber wird *Vorhand* genannt. Er hat das Recht zum Ausspielen. Der Geber selbst ist *Hinterhand*, auch *Rückhand* genannt.

Diese Sitzordnung und die Benennung der einzelnen Spieler ist die Regel, wird aber bei einigen Kartenspielen aufgehoben. So gibt es z.B. beim Turnierbridge und Turnierskat detaillierte und feststehende Vorschriften. Ebenso ergibt sich bei Glücksspielen durch die Beteiligung eines Bankhalters teilweise eine andere Sitzordnung.

Nach dem Geben nimmt jeder Spieler seine Karten auf und ordnet sie nach Farb- und Wertfolge.

Bieten oder Reizen

Durch Frage und Gegenfrage wird nach dem Geben derjenige Spieler gesucht, der die besten Handkarten hat und ein Höchstgebot abgibt. Er wird Alleinspieler. Oft werden beim Bieten die Spieler in zwei Parteien getrennt.

Nach dem Bieten wird festgestellt, ob die spielstarke Partei ihr Gebot auch tatsächlich erfüllen kann und ob sie die gereizte Stich- oder Augenzahl erreichen wird.

Vorhand spielt aus. Er legt die Karte aus seinem Blatt offen auf den Tisch. Die anderen Spieler geben der Reihe nach eine Karte offen zu. Die meisten Spielregeln verlangen, dass Farbe bedient und getrumpft werden muss. Das bedeutet: Wer eine höhere Karte gleicher Farbe als die ausgespielte hat, muss mit dieser stechen. Wer nur niedrigere Karten in gleicher Farbe besitzt, gibt zu. Ist dies nicht möglich, wird mit einer Trumpfkarte gestochen. Geht das auch nicht, darf eine beliebige Karte zugegeben werden.

Wird Trumpf ausgespielt, muss mit Trumpf gestochen oder zugegeben werden.

Wie überall, gibt es auch hier Ausnahmen.

Abrechnung

Eine Spielrunde ist beendet, wenn alle Karten ausgespielt sind. Die Spielwerte werden errechnet, Gewinn und Verlust der einzelnen Spieler ermittelt und in Spielmarken oder in Cent ausbezahlt.