Black Jack

Ohne Risiko kein Vergnügen

Vorbemerkung :
Diese Regel ist für den Hausgebrauch. In den Spielcasinos gelten in vielen Details abweichende Regeln.

Anzahl der Spieler: 3 - 7
Spielmaterial : 104 Steine; je 2 x 13 Spielsteine in den Farben Herz, Karo, Pik und Kreuz
Bube, Dame und König zählen 10, As 1 oder 11 und alle anderen Steine ihren Wert. Jeder Spieler erhält 30 Chips als Spielgeld, der Bankhalter 100.
Ein **Black Jack** besteht aus einem As und einem Stein mit dem Wert 10. Er ist wertvoller als andere Kombinationen mit dem Wert 21.
Spielidee :
Wer in einer Runde mit eigenen Steinen 21 Punkte erreicht oder diesen am nächsten kommt, gewinnt. Wer allerdings 22 oder mehr Punkte hat, verliert. Jeder Spieler spielt für sich gegen den Bankhalter.
Spielvorbereitung :
Es wird der Bankhalter bestimmt. Er ist Geber, mischt alle Steine und baut aus diesen linker Hand eine Mauer. Es werden Mindest- und Höchsteinsatz vereinbart. Der Bankhalter sitzt auf der einen Seite des Tisches, die Spieler ihm gegenüber auf der anderen.
Spielverlauf :
Die Spieler tätigen ihren Einsatz, indem sie eine entsprechende Anzahl Chips in Richtung Bank schieben. Der Bankhalter gibt jedem Spieler einen Stein offen und legt diesen vor dessen Einsatz. Zum Schluss gibt er sich selbst einen Stein und legt diesen offen vor sich ab. In der zweiten Runde erhält jeder Spieler einen zweiten Stein offen, der Bankhalter einen zweiten Stein verdeckt.
Der Bankhalter fragt jetzt, links beginnend, die Spieler, ob sie weitere Steine wünschen. Ein Spieler kann diese nacheinander einzeln anfordern. Überschreitet die Summe seiner Steine dabei 21, so hat er sofort verloren, und der Bankhalter zieht seinen Einsatz ein.
Beträgt der Wert der beiden ersten Steine 9, 10 oder 11, so darf der Spieler vor der Anforderung weiterer Steine seinen Einsatz verdoppeln.
Hat ein Spieler zwei gleichwertige Steine, also zwei Achten oder zwei Könige (ein König und eine Dame gelten nicht als gleichwertig), so kann er splitten. Er legt hierzu diese beiden nebeneinander und setzt auf jeden den ursprünglichen Einsatz. Der Bankhalter gibt dann für jedes Gebot einen weiteren Stein und der Spieler kann für jedes zusätzliche Steine anfordern.
Haben alle Spieler ihr Spiel gemacht, deckt der Bankhalter seinen zweiten Stein auf. Ist die Summe 17 und höher, so zieht der Bankhalter keine weiteren Steine. Ist die Summe niedriger, so muss der Bankhalter so lange Steine ziehen, bis er 17 oder mehr Punkte hat. Überschreitet er hierbei 21 Punkte, so hat er verloren und muss allen noch im Spiel befindlichen Spielern ihren Einsatz verdoppeln.
Hat der Bankhalter
* Black Jack, so kassiert er alle Einsätze, außer von Spielern, die ebenfalls Black Jack haben.
* mehr Punkte als ein Spieler, so zieht er den Einsatz ein.
* gleich viele Punkte wie ein Spieler, so behält der Spieler seinen Einsatz.
* weniger Punkte als ein Spieler, so verdoppelt er dessen Einsatz.

Hat ein Spieler einen Black Jack, so bekommt er das 1,5 fache seines Einsatzes vom Bankhalter.
Haben beide einen Black Jack, so wird weder gezahlt noch eingezogen.
Alle gespielten Steine werden verdeckt beiseite gelegt und die Spieler machen ihre Einsätze für das nächste Spiel.
Wurde das letzte Drittel des Steinvorrates in dem vorherigen Spiel angebrochen, so werden von dem Bankhalter alle Steine neu gemischt.
Nach einer verabredeten Anzahl von Spielen, sollte der Bankhalter wechseln.

Poker

Der Klassiker aller Bluffspiele

Anzahl der Spieler : 3 - 8
Spielermaterial : 52 Steine; je 1 x 13 Spielsteine in den Farben Herz, Karo, Pik und Kreuz
Spielidee :
Jeder Spieler erhält 5 Steine. Das Ziel ist es, die von allen Spielern getätigten Einsätze, den *Pott*, zu erobern, indem man entweder eine gute Steinkombination hat oder den anderen Spielern glaubhaft macht, eine solche zu besitzen.
Spielvorbereitung :
Der Geber wird durch Los ermittelt. Dieser mischt alle 52 Steine und baut in der Mitte des Tisches eine Mauer. Spielt man nur zu Dritt, so können alle Steine mit den Werten 2 - 6 aus dem Spiel entfernt werden, so dass nur mit 32 Steinen gespielt wird. Der Geber gibt entsprechend der Regeln (siehe unten) die Steine.
Die Rangfolge der Steine (hoch) As, König, Dame, Bube, 10, ...3, 2 (tief). Das As kann in einer Kombination auch als 1 eingesetzt werden.
Beginnend mit der niedrigsten sind die Poker-Kombinationen:
Höchster Stein (High Card)
5 verschiedene Steine, die keine Kombinationen bilden. Der höchste Stein zählt.
Ein Paar (One Pair)
2 Steine des gleichen Wertes, z. B. 2 Damen. Haben mehrere Spieler ein Paar, gewinnt der, der das höherwertige Paar hat, also 2 Damen schlagen 2 Achten.
Zwei Paare (Two Pairs)
Haben mehrere Spieler zwei Paare, so ist das höhere Paar entscheidend.
Drilling (Three of a kind)
3 gleiche Steine, z. B. 3 Buben. Haben mehrere Spieler einen Drilling, so entscheidet der Wert der Steine.
Straße (Straight)
5 Steine beliebiger Farbe, aber in Reihenfolge z. B. Drei, Vier, Fünf, Sechs, Sieben. Haben mehrere Spieler eine Straße, so gewinnt der, der den Stein mit dem höchsten Wert besitzt. Das As darf nur am Rand, also über dem König oder unter der Zwei eingeordnet werden.
Farbe (Flush)
Ein Flush umfasst 5 Steine einer Farbe, z. B. Herz. Die Werte sind unbedeutend. Besitzen mehrere Spieler einen Flush, so entscheidet der höchste Stein.
Volle Hand (Full House)
1 Paar und 1 Drilling. Haben mehrere Spieler einen Full House, so entscheidet der Steinwert des Drillings, also drei Könige und zwei Dreien sind wertvoller als drei Damen und zwei Buben. Sind die Drillinge gleichwertig, entscheidet der Wert des Paares.
Vierling (Four of a kind)
4 gleiche Steine sind ein Vierling, z. B. 4 Damen. Besitzen mehrere Spieler einen Vierling, so entscheidet der Steinwert.
Farbstaße (Straight Flush)
5 Steine einer Straße in einer Farbe, z. B. alle Kreuz und von Drei bis Sieben. Besitzen mehrere Spieler einen Straight Flush, so entscheidet der höchste Stein. Die höchstmögliche Kombination ist also Zehn, Bube, Dame, König, As (Royal Flush).
Vorwort :
Für Poker gibt es eine Vielzahl von Varianten. Im Folgenden finden Sie drei Varianten. Spielt man mit neuen Mitspielern ist es sinnvoll, vor der ersten Runde die Regeln und die Konventionen abzustimmen.
Poker ist ein spannendes, taktisches und psychologisch interessantes Spiel. Es bedarf keiner Geldeinsätze. Gewarnt sei vor diesen, besonders dann, wenn man mit neuen einem unbekannten Spielern am Tisch sitzt.
Für alle drei Pokerregeln gilt :
1. Zu Beginn des Spieles erhält jeder Spieler ein vereinbartes Spielkapital, z.B. 200 Punkte, in Form von Chips. Diese legt jeder für die Mitspieler sichtbar vor sich ab.
2. Es wird der Mindesteinsatz vereinbart, z. B. 1,3 oder 5 Punkte
3. Es wird der Maximaleinsatz vereinbart, d. h. die maximale Erhöhung, die ein Spieler bieten darf. Dies kann ein fester Betrag sein oder sich an der Höhe des Pottes orientieren, z. B. die Hälfte des vorhandenen.

Ein Spieler hat grundsätzlich folgende Möglichkeiten, wenn er am Zug ist:
* Aussteigen : er verlässt das Spiel in dem er seine Steine verdeckt ablegt. Getätigte Einsätze sind damit verloren.
* Schieben : er bleibt im Spiel, eröffnet aber nicht. Schieben ist nur gestattet, wenn noch kein Gebot getätigt wurde. Hat eine Runde komplett geschoben, so muss der Spieler, der als Erster wieder am Zug ist, eine andere Aktion durchführen.
* Bieten : er eröffnet, in dem er einen Einsatz macht, mindestens in Höhe des Mindesteinsatzes, maximal in Höhe des Maximaleinsatzes
* Halten : hat ein Vorgänger geboten, so kann er halten, indem er den gleichen Betrag bezahlt. Will er dieses nicht, muss er aussteigen.
* Erhöhen : hat ein Spieler gehalten, so kann er zusätzlich einen weiteren Betrag bieten. Ein Spieler darf nur dreimal in einer Phase erhöhen.

Drawpoker : für 3 oder 4 Spieler

Jeder Spieler bringt einen Mindesteinsatz. Der Geber teilt an jeden Spieler einzeln 5 Steine verdeckt aus. Das Spiel findet in zwei Phasen statt.

Phase 1 :
Der Spieler links vom Geber wird gefragt, ob er eröffnet. Dieses kann er nur, wenn er mindestens zwei Buben oder eine höherwertige Kombinationen auf der Hand hat(Jackpott-Regel). Es besteht keine Verpflichtung zur Eröffnung, der Spieler kann auch schieben, dann wird der nächste Spieler in Sitzfolge gefragt.
Ist das erste Gebot gemacht, können die folgenden Spieler nur aussteigen, halten oder erhöhen. Die erste Phase endet, wenn entweder nur noch ein Spieler im Spiel ist oder in einer Runde alle Beteiligten nur gehalten haben.
Beispiel :
A eröffnet mit 4, B hält 4 und erhöht um 3, C hält 7, D (Geber) steigt aus, A hält 3, B und C halten. Damit ist die Phase 1 zu Ende und drei Spieler spielen noch in Phase 2.
Ist nur noch ein Spieler im Spiel, so gewinnt dieser den Pott und eine zweite Phase findet nicht statt.
Phase 2 eröffnet der Spieler, der dieses bereits die Phase 1 getan hat. Er kann bis zu 3 Steine verdeckt ablegen und fordert vom Geber eine entsprechende Zahl Ersatzsteine. Dann folgen die anderen noch im Spiel befindlichen Spieler im Uhrzeigersinn. Anschließend beginnt die zweite Bietrunde der Spieler, der Phase 1 eröffnet hat. Er kann aussteigen, schieben, bieten, halten oder erhöhen. Ist ein Gebot gemacht, kann nicht mehr geschoben werden.
Ist nur noch ein Spieler dabei, so endet Phase 2 und dieser gewinnt den Pott, ohne das er verpflichtet ist, seine Steine zu offenbaren.
Ist eine Runde lang nicht mehr erhöht worden, so endet Phase 2 ebenfalls. Die Spieler, die gehalten haben, legen ihre Steine auf. Es beginnt der Spieler, der als letzter erhöht hat. Ihm folgen die anderen im Uhrzeigersinn. Ist die Kombination eines Spielers schlechter als eine bereits aufgedeckte, so darf er die Steine verdeckt ablegen. Der Spieler mit der besten gemeldeten Kombination gewinnt den Pott.
In dem seltenen Fall, dass zwei Spieler absolut gleichwertige Kombinationen besitzen, wird dieser geteilt.
Für das neue Spiel werden alle Steine neu gemischt und der neue Geber, links vom alten gibt. Hat ein Spieler sein Spielgeld aufgebraucht, so scheidet er aus dem Spiel aus.
Studpoker : für 3 bis 8 Spieler
Die Grundregeln gelten auch hier. Der Geber gibt zu erst jedem einen Stein verdeckt und anschließend einen offen. Die Spieler dürfen sich den eigenen verdeckten Stein ansehen. Dann beginnt die erste Bietrunde, eröffnet von dem Spieler mit dem höchsten offenen Stein. Bei Gleichstand beginnt der dem Geber in Spielrichtung näher Sitzende.
In der ersten Bietrunde gibt es kein Schieben. Die Spieler müssen bieten, halten erhöhen oder aussteigen. Haben alle noch im Spiel befindlichen Spieler nur gehalten, so gibt der Geber jedem einen weiteren Stein offen. Es folgt die zweite Bietrunde, eröffnet von dem Spieler, der die höchste offene Kombination besitzt.
In dieser und in den folgenden Runden kann geschoben werden, solange noch kein Gebot gemacht wurde. Haben alle gehalten, so folgen die dritte und vierte Bietrunde in denen jeder einen weiteren Stein offen erhält und anschließend nach dem gleichen Muster geboten wird.
Haben am Ende der vierten Runde mehrere Spieler gehalten, so decken sie ihre verdeckten Steine auf, beginnend mit dem Spieler, der zuletzt erhöht hat. Die höchste Kombination gewinnt. Haben während einer der Runden alle, bis auf einen gepasst, so gewinnt dieser den Pott sofort.
Texas Holdem : für 3 bis 7 Spieler
Es ist eine Variante des Stud Pokers, beschrieben werden daher nur die Änderungen der Regel. Nachdem der Geber die Steine gemischt und aufgebaut hat, muss der Spieler links von ihm einen halben Mindesteinsatz und der folgende Spieler einen ganzen bringen.
Dann bekommt jeder Spieler vom Geber zwei verdeckte Steine. Der dritte Spieler nach dem Geber beginnt die erste Bietrunde, in der nicht geschoben werden kann.
Vor der zweiten Bietrunde legt der Geber jetzt drei Steine offen in die Mitte des Tisches. Diese stehen allen Spielern zur Bildung von Kombinationen zur Verfügung. Es folgt die zweite Bietrunde. Anschließend wird ein vierter Stein offen für den Tisch gegeben und eine dritte Bietrunde folgt. In dieser muss ein doppelter Mindesteinsatz gebracht werden. Mit dem fünften offenen Stein und damit in der vierten Bietrunde ist ebenfalls ein doppelter Mindesteinsatz fällig. Aus den fünf Tischsteinen und seinen beiden eigenen bildet der Spieler seine Pokerkombination. Das Spiel endet wie beim Studpoker.

Canasta

Vorwort : *Canasta* wurde um 1940 in Uruguay entwickelt und hat sich innerhalb weniger Jahre über die ganze Erde verbreitet. Seit den fünfziger Jahren gibt es eine Standardregel. Es wird üblicherweise zu viert gespielt. Die Regelvarianten für 2 und 3 finden sich am Schluss der Regel.
Anzahl der Spieler : 2 - 4 Spieler
Spielmaterial:
108 Steine; je 2 x 13 Spielsteine in den Farben Herz, Karo, Pik und Kreuz und vier Joker
Spielidee :
Ziel jeder Mannschaft sind Canasta. Ein Canasta besteht aus sieben Steinen eines Wertes, z. B. sieben Damen. Diese bringen hohe Punktzahlen und so sollte es einer Mannschaft im Laufe mehrerer Runden gelingen, 5.000 Punkte zu erlangen.
Spielvorbereitungen :
Die Mitglieder der Mannschaften werden ausgelost und sitzen einander gegenüber. Jeder Spieler erhält eine Ablagebank. Die Steine werden gemischt und als Mauer in der Mitte des Tisches aufgebaut. Es muss ausreichend Platz für die Auslagen der Spieler und die offenen abgeworfenen Steine in der Mitte des Tisches sein.
Jeder Spieler erhält 11 Steine. Ein Stein wird aufgedeckt, er bildet den Anfang der offenen Ablage.
Wert und Funktion der Kartensymbole :
* Vier, Fünf, Sechs, Sieben je 5 Punkte.
* Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König je 10 Punkte.
* Asse je 20 Punkte.
* Schwarze Dreien je 5 Punkte, sie sperren die Ablage für den folgenden Spieler. Aus ihnen kann kein falsches Canasta gebildet werden. Hat ein Spieler drei oder vier schwarze Dreien auf der Hand, so kann er sie beim Beenden einer Runde auslegen.
* Zweien je 20 Punkte, sie gelten als Joker. Sie sperren und blockieren die Ablage.
* Joker je 50 Punkte, sie sperren und blockieren die Ablage. Aus Zweien und Jokern kann ein Jokercanasta gebildet werden. Die Zweien und Joker können jeden anderen Stein ersetzten, behalten aber bei der Abrechnung ihren eigenen Wert. Ausgelegte Joker und Zweien können später nicht mehr ausgetauscht werden.
* Rote Dreien je 100 Punkte, hat eine Partei alle vier rote Dreien je 200. Sie müssen sofort offen gelegt werden, und der Spieler bekommt hierfür einen Ersatzstein

Ein echtes Canasta besteht aus 7 Steinen des gleichen Wertes, z. B. 7 Neunen und zählt 500 Punkte.
Ein unechtes Canasta besteht aus 7 Steinen, eines Wertes, wobei bis zu 3 Joker bzw. Zweien den ursprünglichen Wert ersetzten können. Er zählt 300 Punkte.
Ein Jokercanasta besteht aus 7 Zweien und Jokern und zählt 1000 Punkte.
An ausgelegtes Canasta können weitere Steine des gleichen Wertes, Zweien oder Joker angelegt werden. Legt man allerdings einen Joker an ein echtes Canasta, so wird dieser zu einem unechten.
Spielablauf :
Der Spieler links vom Geber beginnt, indem er einen Stein von der verdeckten Mauer zieht, ihn einordnet und seinen Spielzug mit der offenen Ablage eines Steines beendet. Dann folgt der Spieler zu seiner Linken. Er zieht einen verdeckten Stein aus der Mauer oder er nimmt den abgeworfenen Stein seines Vorgängers.
Letzteres ist allerdings an verschiedene Bedingungen geknüpft. Um den obersten Stein des Ablagestapels zu nehmen, muss der Spieler oder sein Partner vorher eine Meldung, eine Auslage, machen.
Die Mindesthöhe der Meldung ist abhängig von der Höhe des Punktekontos der Mannschaft.

Punktekonto	**Mindestmeldung**
unter 0	15
0- 1499	50
1500 - 2999	90
3000 +	120

In die Punkteberechnung der Meldung darf der Wert des obersten Stein des Ablagestapels mit einbezogen werden. Ein Canasta bringt immer die Mindestmeldung. Außerdem muss der Spieler zwei Steine des Wertes vorweisen, der oben auf dem Ablagestapel liegt. Hat der Partner die Meldung bereits gemacht, so reicht es aus, wenn der oberste Stein an eine der vorhandenen Auslagen angelegt werden kann.
In Meldungen dürfen Zweien und Joker nie in der Überzahl sein. Meldungen müssen mindestens 3 Steine umfassen.
Erfüllt der Spieler diese Bedingungen, dann nimmt er alle Steine der Ablage auf seine Bank, ordnet sie ein und erweitert Meldungen oder legt neue aus.
Legt ein Spieler eine schwarze Drei, eine Zwei oder einen Joker auf den Ablagestapel, so ist dieser für direkt folgenden Spieler gesperrt und dieser kann den Ablagestapel unter keinen Umständen aufnehmen.
Im Ablagestapel enthaltene Joker und Zweien erschweren auch später die Aufnahme des Ablagestapels, denn nur, wer auf der Bank zwei Steine des Wertes des obersten Steines hat, kann den Ablagestapel unter diesen Umständen nehmen. Damit dieses auch im späteren Spielverlauf erkennbar ist, werden Joker und Zweien quer vor den Ablagestapel gelegt.
Die Meldungen der Partner gelten als gemeinsame Auslage. Auch wenn ein Spieler den Ablagestapel aufgenommen hat, endet sein Spielzug erst mit dem offenen Ablegen eines Steines.
Ein Spiel endet, wenn
* ein Spieler seine letzten Steine auslegt und einen letzten Stein auf den Ablagestapel legt (muss!). Voraussetzung hier für ist, dass die Mannschaft mindestens einen Canasta hat. Der Partner darf vorher befragen werden.
* der verdeckte Stapel leer ist und der Spieler, der am Zug ist, den Abwurfstapeln nicht nehmen kann. Ist ihm dies möglich, so ist er hierzu verpflichtet.

Die Abrechnung :
* Für das „Schluss machen" gibt es 100 Punkte.
* Hat der Spieler alle seine Steine auf einmal ausgelegt (aus der Hand), so zählt dieses 200 Punkte.
* Jeder echte Canasta zählt 500 Punkte.
* Jeder unechte Canasta zählt 300 Punkte.
* Ein Jokercanasta bringt 1.000 Punkte. Befindet sich in der Auslage eines Spielers ein unvollendetes Jokercanasta, so wird dieser mit 1.000 Minuspunkten gewertet. Jede ausgelegte rote Drei zählt 100 Punkte, wenn die Mannschaft mindestens ein Canasta vorweisen kann. Ist dies nicht der Fall, bringt eine rote Drei 100 Minuspunkte. Besitzt eine Mannschaft alle vier rote Dreien wird die Punktzahl verdoppelt.
* Alle ausgelegten Steine, auch die in einem Canasta enthaltenen, zählen zusätzlich ihre Wertigkeit. Alle Steine auf den Bänken zählen entsprechend ihrer Wertigkeit Minuspunkte.

Die Punkte werden auf den Konten der Mannschaften notiert. Anschließend werden alle Steine für die nächste Runde gemischt.
Überschreitet eine Mannschaft die Punktgrenze von 5.000, so gewinnt sie. Gelingt dies beiden Mannschaften, so gewinnt die mit der höchsten Punktzahl.
Canasta mit 2 Spielern :
Jeder Spieler erhält 15 Steine. Ein Spieler zieht vom verdeckten Stapel zwei, legt aber nur einen Stein am Ende seines Spielzuges verdeckt ab. Um das Spiel zu beenden, benötigt der Spieler zwei Canasta.
Canasta mit 3 Spielern :
Jeder Spieler erhält 13 Steine. Ein Spieler zieht vom verdeckten Stapel zwei, legt aber nur einen Stein am Ende seines Spielzuges ab. Jeder Spieler spielt für sich.

Spiel mit uns
WEICO Produkte

Spiele + Freizeitartikel GmbH
Postfach 460204 - 47232 Duisburg
e-mail: weico-produkte@t-online.de
Internet: www.weico-produkte.de

Dicke Zwei

Vorwort : In Asien findet man viele ungewöhnliche Spielregeln für Karten und Steine. Eine Version ist diese ungewöhnliche Kombination von Stich- und Ablagespiel, ungewöhnlich weil man mit auch mit mehreren Karten in einem Spielzug stechen kann.
Anzahl der Spieler : 3 - 4 Spieler
Spielmaterial : 52 Spielsteine; je 1 x 13 Spielsteine in den Farben Pik, Herz, Karo und Kreuz
Die Rangfolge ist (hoch) 2 - As- König -Dame - Bube- 10 -.....- 3 (tief).
Die Farbrangfolge ist Pik - Herz - Karo - Kreuz.
Spielidee :
Jeder Spieler versucht, als Erster seine Steine abzuspielen. Dieses geschieht in Stichen. Da in einem Stich auch mehrere Steine gegeben werden können, ist es nicht selbstverständlich, auch alle Steine rechtzeitig loszuwerden. Nicht gespielte Steine bringen Minuspunkte.
Spielvorbereitung :
Die Steine werden gemischt, und der Geber gibt bei 4 Spielern jedem 13 und bei drei Spielern jedem 17 Steine. Im letzten Fall wird der verbleibende Stein offen in die Mitte des Tisches gelegt.
Folgende Kombinationen aus einem bis fünf Steinen können gespielt werden. Bei gleichartigen Kombinationen entscheidet zuerst der Wert, z.B. König. Erst wenn dieser auch gleich ist, entscheidet die Farbe.
Einer
Ein Stein, wobei eine 2 ein As schlägt und Herz-As ein Karo-As
Paar
Zwei Steine des gleichen Wertes
Drilling
Drei Steine des gleichen Wertes
Vierling
gibt es so nicht, sondern nur mit einer fünften Karte, siehe unten.

Fünfling
Es gibt fünf Arten, die eine unterschiedliche Wertigkeit haben.
Die niedrigste zuerst :
a) Straße - Eine Kette von Werten ohne Lücke beliebiger Farbe. Liegen zwei Straßen vor, entscheidet erst der höchste Stein, dann die Farbe.
b) Gruppe - Fünf Steine einer Farbe, die Werte spielen keine Rolle. Gibt es zwei Gruppen, dann entscheidet erst die Farbe und anschließend der höchste Wert.
Volle Hand (Full House)
Er besteht aus einem Drilling und einem Paar. Bei zwei Full House entscheidet der Wert des Drilling.
Vierling + ein beliebiger Stein
Dies sind vier Steine eines Wertes. Liegen zwei Vierling auf dem Tisch, entscheidet der Wert.
Farbstraße
Eine lückenlose Reihe in einer Farbe. Bei zwei Straßen entscheidet die Farbe und anschließend der höchste Wert.
Spielablauf :
Startspieler ist der Besitzer des Karo-3 Steines, und er muss diesen auch als Erstes spielen. Dieses kann in einer Kombination geschehen. Der Spieler, der einen Stich eröffnet, entscheidet frei mit welcher der Einer- bis Fünferkombinationen er beginnt. Die im Uhrzeigersinn folgenden müssen die gleiche Art der Kombination spielen. Beispiel: Mit einem Paar wurde der Stich eröffnet, dann müssen alle folgenden Spieler auch Paare spielen. Weder Einer noch Drillinge sind gestattet.
Die im Folgenden abgelegten Kombinationen müssen einen höheren Wert haben, also auf Paar 4 muss mindestens ein Paar 5 folgen. Innerhalb der Fünflinge gibt es eine Rangfolge, hier kann eine Gruppe eine Straße oder auch ein Vierling eine Gruppe überbieten.
Bringt ein Spieler die geforderte Kombination nicht, so muss er passen. Er kann auch freiwillig verzichten, kann aber, wenn die Runde wieder an ihm ist, erneut einsteigen. Ein Stich ist erst beendet, wenn alle gepasst haben. So geschieht es, dass Spieler mehrmals Steine in einen Stich geben. Der abgeschlossene Stich wird beiseite geräumt, und der Spieler, der als letztes Steine eingelegt hat, eröffnet den neuen.
Spieler sind auf Nachfrage verpflichtet, die Anzahl ihrer noch verbliebenen Steine zu nennen. Spielt ein Spieler seinen letzten Stein, so endet die Runde sofort, und auch der Stich wird nicht zu Ende gespielt.
Jeder Stein, der sich noch auf der Bank befindet, bringt Minuspunkte, und zwar einen Minuspunkt bei weniger als 10 Steinen, zwei Minuspunkte bei 10, 11 oder 12 Steinen und drei Minuspunkte bei 13 oder mehr Steinen.
Der Gewinner der letzten Runde mischt und gibt. Nach einer vereinbarten Anzahl von Runden gewinnt der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten.

Schutzgebühr €uro 2,00
Nachdruck nicht gestattet.

99857 Spielergeln Classic Rummy

Art. 99021
TRIANGELO
240 mm in der Reißverschlusstasche mit 76 Steinchen, Spielregel für 2-6 Spieler

Art. 99056
TRIANGELO
200 mm in der Reißverschlusstasche für 2-4 Spieler, 56 Stehsteine, Spielregel

Art. 99057
DOMINO DOUBLE-TWELVE
200 mm in der Reißverschlusstasche, 91 Spielsteine, Spielregel

Classic Rummy

Spielerlebnisse für Jung und Alt

Rummy

Anzahl der Spieler : 2 - 4 Spielmaterial : 110 Steine; je 2 x 13 Spielsteine in den Farben Herz (rot), Karo (gelb), Pik (blau), Kreuz (schwarz), 6 Joker

Spielidee :
Jeder kombiniert seine Steine zu Strassen und Gruppen, um sie abzulegen. Wer als Erster keine Steine mehr auf der Bank hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung :
Jeder Spieler erhält eine Ablagebank. Alle 110 Steine werden verdeckt gemischt. Bei 2 Spielern bekommt jeder Spieler 15, bei 3 oder 4 Spielern jeder 13 Steine. Diese werden für die Mitspieler nicht sichtbar auf die eigene Bank gestellt. Die restlichen Steine bleiben als Stock verdeckt auf dem Tisch liegen. Es wird ausgelost, wer beginnt.

Begriffe :
Gruppe : Sie besteht aus mindestens 3 Steinen und enthält gleiche Werte verschiedener Farben; identische Steine sind nicht gestattet.
Straße : Sie besteht aus mindestens 3 Steinen und enthält aufeinander folgende Werte einer Farbe.
Wert der Steine : Die Zahl, der Bube = 11, die Dame = 12, der König = 13, das As = 1. Das As kann in einer Straße auch dem König folgen, bzw. zwischen König und 2 placiert werden.
Joker : Ein Joker nimmt immer den Wert des Steines an, den er ersetzt. Für welchen Stein er steht, muss eindeutig benannt werden. Wenn ein Spieler am Zug ist, kann er einen offen liegenden Joker durch einen passenden Stein von seiner Bank ersetzten. Er darf diesen nicht wieder aufnehmen, sondern muss ihn sofort wieder in eine Auslage einbauen. Hat ein Spieler am Ende eines Spieles einen Joker auf der Bank, so zählt dieser 25 Minuspunkte.

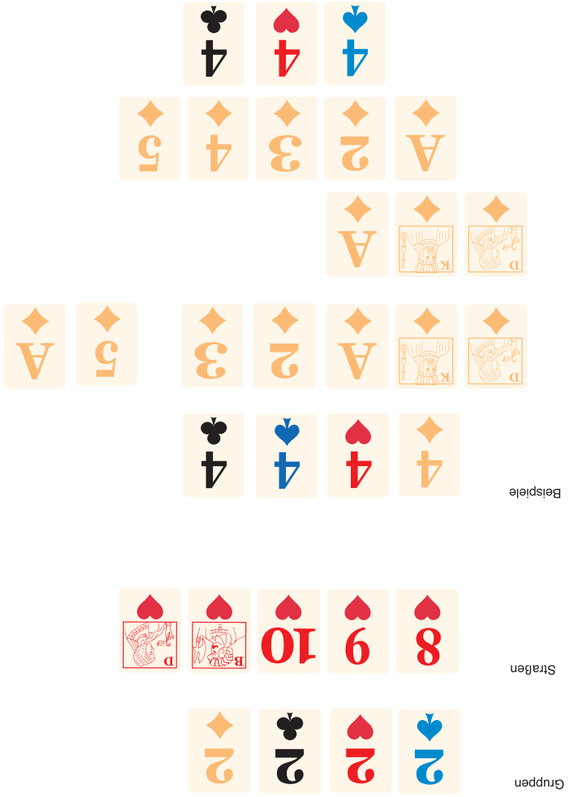
Spielverlauf :
Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Für einen Spielzug stehen 2 Minuten zur Verfügung. Der Spieler, der am Zug ist, legt Steine von seiner Bank ab. Die erste Auslage eines jeden Spielers muss mindestens 51 Punkte umfassen. Ausgelegt werden Straßen, Gruppen oder auch einzelne Steine. Letztere nur, wenn sie an vorhandene Straßen und Gruppen angelegt werden können. Bei der Erstauslage ergänzte, bereits liegende Straßen und Gruppen zählen zu den 51 Punkten. Es ist gestattet, auf dem Tisch liegende Gruppen und Straßen umzubauen, wenn der Spieler dadurch zusätzliche Steine ablegen kann. Dabei ist zu beachten, das Gruppen und Straßen aus mindestens drei Steinen bestehen müssen. Liegen am Ende des Zeitlimits noch unvollendete Gruppen oder Straßen (mit weniger als 3 Steinen) auf dem Tisch, so muss der Spieler diese Steine wieder auf die Bank nehmen.
Beispiel : Auf dem Tisch liegen eine „Herz“ Straße mit den Werten Dame, König, As, 2, 3 und eine Gruppe mit dem Wert Karo 4, Pik 4, Kreuz 4 und Herz 4. Spieler A möchte eine Herz 5 und ein Herz As von seiner Bank auslegen. Er teilt die Straße und verkleinert die Gruppe. Zusammen mit seinen beiden Steinen bildet er zwei neue Straßen und eine verkleinerte Gruppe und zwar eine „Herz“ Straße mit Dame, König, As, eine zweite „Herz“ Straße As, 2, 3, 4, 5 und eine Gruppe mit Karo 4, Pik 4 und Kreuz 4. Die Herz 4 befindet sich jetzt in der langen Straße.
Kann ein Spieler keine Auslage machen, so muss er einen Stein aus dem Stock ziehen. Damit endet sein Spielzug, und sein linker Nachbar ist am Zug. Im Rummy wird am Ende des Spielzuges kein Stein offen abgeworfen!

Spielende:
Ein Spiel endet sofort, wenn es einem Spieler gelingt, alle seine Steine abzulegen. Er gewinnt das Spiel. Die Verlierer des Spieles addieren jeweils die Punkte der Steine auf ihrer Bank und notieren sich diese als Minuspunkte auf ihrem Konto. Der Sieger bekommt die Minuspunkte aller Mitspieler als Pluspunkte gutgeschrieben.

Beispiel:

Spieler	A	B	C	D
Spiel 1	+68	-10	-55	-3
Spiel 2	+19	-2	-5	-12
Spiel 3	-70	+87	-2	-15
Spiel 4	-10	-15	+75	-50
Ergebnis	+7	+60	+13	-80

Ein Spiel endet ohne Abrechnung, wenn ein Spieler einen Stein aus dem Stock ziehen müsste, dieser aber leer ist.
Eine Partie besteht aus einer vereinbarten Zahl von Spielen. Sieger ist, wer die höchste Punktzahl aus allen Spielen erzielt.



Gin Rummy

Die spannende Variante des Rummy für 2 Spieler

Spielmaterial : 52 Steine; je 1 x 13 Spielsteine in den Farben Herz, Karo, Pik und Kreuz

Spielidee :
Um die Steine abzulegen, kombiniert jeder seine Steine zu Straßen und Gruppen. Wer nach dem Klopfen, dem Ende eines Spieles, weniger Restpunkte auf der Hand hält, gewinnt.

Spielvorbereitung :
Jeder Spieler erhält eine Ablagebank. Alle 52 Steine werden verdeckt gemischt und in Form von Fünferstapeln in der Mitte des Tisches aufgebaut. Die restlichen zwei Steine bilden den Reststapel. Der erste Geber wird ausgelost.
Er gibt dem Mitspieler und sich einzeln jeweils 10 Steine. Diese werden für den Mitspieler nicht sichtbar auf die eigene Bank gestellt. Dann deckt der Geber einen weiteren Stein aus dem Vorrat auf und legt ihn separat. Dieses ist der erste Stein des offenen Ablagestapels.

Begriffe:
Gruppe : Sie besteht aus 3 oder 4 Steinen gleichen Wertes verschiedener Farben.
Straße : Sie besteht aus mindestens 3 Steinen aufeinander folgender Werte einer Farbe.
Wert der Steine : Der Bube, die Dame und der König zählen 10, das As 1 und alle anderen Steine die Zahl. Das As kann in einer Straße nur vor der Zwei eingeordnet werden und darf nicht dem König folgen, bzw. zwischen König und 2 placiert werden.

Spielverlauf :
Der Nichtgeber hat das Recht, das Spiel zu beginnen, indem er den vom Geber aufgedeckten offenen Stein nimmt. Will er diesen Stein nicht, so geht das Recht des Startspielers an den Geber über. Nimmt dieser den offenen Stein auch nicht, so fällt das Recht wieder zurück und der Nichtgeber nimmt nun einen verdeckten Stein aus dem Vorrat.
Der Spielzug eines Spielers besteht darin, einen Stein aus dem verdeckten Vorrat oder den zuletzt vom Mitspieler abgelegten offenen Stein zu nehmen, diesen bei sich einzuordnen und als Abschluss seines Spielzuges einen Stein offen abzulegen.
Nachdem ein Spieler einen Stein aufgenommen hat, kann er klopfen und so das Spiel beenden. Voraussetzung ist, dass er nach Abwurf des elften Steines Straßen und Gruppen so bilden kann, dass die ihm verbleibenden Reststeine weniger als 10 Punkte zählen. Verbleibt kein Rest, so meldet er Gin.
Der klopfende Spieler legt seine Kombinationen und Reststeine aus. Der Mitspieler verfährt anschließend ebenso.
War Gin gemeldet, so bekommt der Spieler den Wert der Reststeine seines Gegners und 25 Bonuspunkte gutgeschrieben.
Gibt es Reststeine, darf der Gegner - und nur dieser - eigene passende Reststeine an die Kombinationen des klopfenden Spielers anlegen. Ein Umbau der abgelegten Gruppen und Straßen ist dabei verboten. Anschließend wird abgerechnet.

* Hat der Klopfer weniger Restpunkte, so gewinnt er und bekommt die Differenz der Reste gutgeschrieben.
* Hat der Klopfer gleich viele oder mehr Restpunkte wie sein Mitspieler, so hat er das Spiel verloren. Der Mitspieler darf sich 10 Punkte und die Differenz der Restpunkte gutschreiben.

Der Verlierer eines Spieles ist neuer Geber.
Ein Spiel endet unentschieden, wenn ein Spieler den letzten verdeckten Stein des letzten Fünferstapels nimmt, ohne anschließend zu klopfen oder Gin zu melden. Der Geber wechselt in diesem Fall nicht.
Eine Partie endet, wenn ein Spieler 100 oder mehr Punkte auf seinem Konto hat.

Art. 99016
SUPER-TRIDOM®
350 mm in der Reißverschlusstasche, 76 Spielsteine, 4 Bänke und Anleitung

Art. 99019
TRIDOM®
230 mm in der Reißverschlusstasche, 56 Spielsteine, Anleitung

Art. 99034
SUPER WÖRTER-RUMMY
230mm in der Reißverschlusstasche, 106 Spielsteine, 4 Bänke, Spielregel