



EIDEX - DAS GRUNDSPIEL

Eidex basiert auf dem schweizerischen Kartenspiel Jass, mit einigen Ähnlichkeiten zum deutschen Skat. Wie Skat, ist es ein Spiel für 3 Spieler

Das Eidex Deck, genau wie das Jass Deck, besteht aus 36 Karten, von der Sechs bis zum As, in vier Farben:

- Herz** (rot),
- Eidex** (grün),
- Raben** (schwarz) und
- Sterne** (gelb)

KARTEN AUSTEILEN

Der Kartengeber wechselt nach jeder Partie rechtsrum, entgegen dem Uhrzeigersinn. So wird Eidex überhaupt gespielt: rechtsrum, wie bei den Chinesen. Der Geber mischt den Stapel, lässt ihn vom Spieler links einmal abheben und verteilt dreimal je 4 Karten an die Spielenden, so dass alle je 12 Karten erhalten, die sie auf die Hand nehmen. Die letzte Karte legt der Geber offen aus. Sie bestimmt den Trumpf. Zeigt diese Karte ein As, wird "Obenabe" gespielt: ohne Trumpf. Zeigt sie eine 6, wird "Undenufe" gespielt: ohne Trumpf, doch sticht jeweils die niedrigste Karte die höheren der gleichen Farbe. Zeigt sie etwas anderes, ist ihre Farbe die Trumpffarbe.

Alle drücken aus ihrem Blatt je eine Karte ihrer Wahl: sie legen sie verdeckt vor sich hin. Die Karte zählt am Ende für den, der sie gedrückt hat.

Haben aber alle drei Spieler je 6 Gewinnpunkte und schafft keiner einen Match (Schwarz), so steigt derjenige auf 7 und gewinnt, der die Runde verliert (Mitte oder mehr als 100 Punkte).

DIE COSMIC CHARAKTERE

Sind das Herzstück des Spiels, das wir den Extraterrestriem Avory und Quaife verdanken. Immerhin sind wir uns bewusst, dass eine gute deutsche Spielregel jetzt mal ein Grundspiel verkünden würde. Die Cosmic Charaktere wären die Optionen oder das „Fortgeschrittenenspiel“. Wir haben auch gar nichts dagegen, dass Sie Eidex jetzt mal durchspielen. Nur ruhig zu! Wir fassen zusammen: zu dritt, unterste Karte Trumpf, eine Karte drücken, dann entweder durchmarschieren (geht mit elf Stichen selten gut!) oder unter 100 Punkten bleiben. Da bitte nicht in die Mitte geraten — zwischen 79 und 99 Punkten ist der Gewinnpunkt sicher, auch unter 29. Ansonsten wird's brenzlig.

Wenn Sie dieses noch durchaus irdische, kastrierte Eidex einigermaßen beherrschen, so wird's erst richtig spannend. Alle ziehen vor dem Spiel eine Karte. Die Karte entspricht einem der 36 Cosmic Charaktere, einer besonderen persönlichen Fähigkeit. Notieren Sie Ihren Charakter. Sie werden ihn während allen Partien des Spiels, bis zum siebten Gewinnpunkt beibehalten. Die meisten Charaktere können ihre Fähigkeit nur einmal in jeder Partie einsetzen: vor, während oder nach der Partie. Einige wenige können mehrfach aktiv werden. Und das sind die Charaktere nach Quaife, mit Erläuterungen, Beispielen und anschaulichen Titeln versehen von Benno Hugentobler:

Eidex As: Dealer

Darf vor jedem Stich mit einem interessierten Partner die ganze Hand tauschen. Ob er wohl interessierte Partner findet? — Niemand muss müssen.

DAS SPIEL

Geeidext wird demnach um elf Stiche. Die Bedienregel beim Eidex ist folgendermassen: zwar muss die angespielte Farbe bedient werden, dabei darf aber jederzeit "eingestochen" werden. Es ist also erlaubt, einen Trumpf zu spielen, auch wenn man noch Karten von der angespielten Farbe besitzt. Verboten ist bloss das "Untertrumpfen": ist eingestochen worden, so darf ich (wenn ich noch andere Karten besitze) keinen tieferen Trumpf als diese Stichkarte in die Runde werfen.

Spezielle Regel für den Trumpfbuben: er muss Trumpf nicht bedienen.

In einem Stich schlägt eine höhere Karte eine tiefere der gleichen Farbe und eine Trumpfkarte schlägt alle Karten der anderen Farben.

Die Reihenfolge der Karten ist wie folgt (dabei ist die erste Karte die Höchste):

Raben As: Jiu-Jitsu

Darf einmal den Stichwert zweier ausgespielter, stichwertmässig nebeneinanderliegender Karten vertauschen.

Beispiel: Jiu-Jitsu stoppt das Spiel und entscheidet, dass eine in diesem Stich gespielte Neun die Zehn schlägt. Oder die Trumpfneun den Trumpfbuben. Oder die Trumpf 10 die Trumpf Dame (weil der Trumpfbube höher bewertet ist, liegen Trumpf 10 und Dame stichwertmässig nebeneinander).

Herz As: Ultimo

Darf — wenn gewünscht — den letzten Stich übernehmen. Bei "Gerechtigkeit": Nur die 5 Extra-Punkte und die eigene Karte.

Sternen As: Trumphator

Darf nach dem Verteilen der Karten die zweitunterste Karte zum Trumpf machen, wenn ihm der erste Trumpf nicht gefällt. Ungeschaut! Viel Glück!

Für die Trumpffarbe: Bube, Neun, As, König, Dame, Zehn, Acht, Sieben, Sechs.

Für die anderen Farben gilt: As, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben, Sechs.

Dem Spieler, der die höchste Karte in einem Stich gespielt hat, gehören die Karten und er spielt die erste Karte zum nächsten Stich an.

WERTUNG

Nachdem alle Stiche gespielt wurden, zählen die Spieler die Werte ihrer Karten, die sie in ihren Stichen gewonnen und die sie gedrückt haben, zusammen. Der Gewinner des letzten Stichs erhält zusätzlich 5 Punkte.

Die Punktwerte dieser Karten sind:

Trumpf Farbe	Andere Farben	Obenabe	Undenufe
Bube 20	As 11	11	0
Neun 14	König 4	4	4
As 11	Dame 3	3	3
König 4	Bube 2	2	2
Dame 3	Zehn 10	10	10
Zehn 10	neun 0	0	0
Acht 0	Acht 0	8	8
Sieben 0	Sieben 0	0	0
Sechs 0	Sechs 0	0	11

Insgesamt gibt es 157 Punkte pro Partie.

Zwei Gewinnpunkte werden nach jeder Partie wie folgt vergeben:

- 1) Wenn ein Spieler alle Stiche bekommt, heißt das "Match". Er erhält 2 Gewinnpunkte.
- 2) Wenn ein Spieler 100 oder mehr Punkte erreicht, geht er leer aus und die beiden anderen

Spieler erhalten jeder 1 Gewinnpunkt.

3) Wenn alle drei Spieler weniger als 100 Punkte haben, dann bekommt der Spieler mit den meisten und der mit den wenigsten Punkten je 1 Gewinnpunkt.

4) Im Fall, dass alle unter 100 bleiben und dabei zwei Spieler gleich viele Punkte erreichen, erhält der glückliche Dritte 2 Gewinnpunkte.

DAS TURNIER

Um ein Cosmic Eidex Turnier zu gewinnen, muss ein Spieler 7 Gewinnpunkte erreichen. Zwei Spieler können allerdings nicht gleichzeitig 7 Gewinnpunkte erreichen. Wenn zwei Spieler 6 Gewinnpunkte haben und jeder von ihnen einen Gewinnpunkt erhalten würde, dann bleibt der Spieler mit dem höheren Ergebnis bei 6 Gewinnpunkten und der mit dem niedrigeren fällt auf 5 Gewinnpunkte. Bei Gleichstand bleiben beide auf 6 Gewinnpunkten.

Eidex König: Computer

Darf zu seiner Punktzahl am Ende 5 hinzu- oder abzählen.

Raben König: Räuber

Darf nach dem Verteilen der Karten die Trumpfkarte rauben (die aufgedeckte unterste Karte des Gebers). Er übergibt dem Opfer dafür eine beliebige Karte aus seinem Blatt. Ist der Räuber selbst Geber, so darf er den Raub seiner Trumpfkarte durch die Trumpf 6 verlangen.

Herz König: Voyeur

Darf irgendwann einmal von einem Mitspieler 5 Karten zur Ansicht verlangen. Der derart Geschädigte entscheidet, was er zeigen will. Hat er nur noch fünf Karten oder weniger auf der Hand, muss er sie alle zeigen.

Sternen König: Quizmaster

Darf nach jedem Stich einem Mitspieler eine

Frage zu seinen Karten stellen, die dieser wahrheitsgemäss mit "Ja" oder "Nein" beantworten muss.

Eidex Dame: Feministin

Muss keine Stiche übernehmen (aber darf...), in denen eine Dame mit einem Mann (Bube oder König) liegt. Wenn die Feministin aktiv wird, verliert die von ihr gespielte Karte den Stichwert. Die dann höchste Karte gewinnt den Stich.

Raben Dame: Schüchterne

Darf einmal das Ausspielen verweigern. Zieht stattdessen einem Mitspieler eine Ausspielkarte aus dem Blatt; der darf einmal ablehnen, die zweite gezogene Karte muss er ausspielen.

Herz Dame: Teekränzchen

Nachdem jeder Spieler eine Karte gedrückt hat, erhält das Teekränzchen eine Karte von den

beiden Mitspielern. Es sieht sich die Karten an und nimmt sie auf die Hand. Dann gibt es jedem Spieler wieder eine Karte zurück. Ja: es darf die gleiche sein.

Sternen Dame: Gerechtigkeit

Darf einmal umfassende Gerechtigkeit verkünden: Während der folgenden zwei Stiche behalten die Karten zwar ihre Stichkraft, jeder nimmt aber die eigene Karte zur Zählung in die eigene Ablage.

Auch reine Tier Stiche wandern bei Gerechtigkeit nicht in den "Jackpot".

Bei unter 4 Punkten darf die Fürsorge das Ausspielrecht verschenken, nicht die Karten.

Eidex Bube: Skater

Darf jederzeit Skat ausrufen (auch angesichts eines Einstechversuchs oder vor dem Einkassieren eines Stichs mit einer 10). Ab sofort ist Einstechen mit Trumpf nur noch bei

fehlender Farbe erlaubt (strenge Bedienregel) und die Zehner sind hoch eingereiht (über König, Dame und Farbbuben).

Skat gilt für den Rest der Partie und kann nicht mehr rückgängig gemacht werden.

Raben Bube: Schwarzpeter

Darf vor dem Drücken ‚Schwarzpeter‘ erklären: Wer den Raben Buben kriegt, verliert und geht leer aus. Bei Raben Trumpf und auch bei zwei oder mehr Spielern mit je 6 Gewinnpunkten ist Schwarzpeter verboten. Der Raben Bube darf bei Schwarzpeter nicht gedrückt werden.

Match geht vor Schwarzpeter: wer alle Punkte gewinnt, erhält zwei Gewinnpunkte, trotz Schwarzpeter.

Herz Bube: Farbenfreund

Darf zweimal einem Mitspieler das Ausspielen einer Farbe befehlen. Hat der Betroffene die gewünschte Farbe nicht, verfällt der Wunsch.

die gedrückte Karte auf. ‚Gerechtigkeits‘-Karten gelten als Stich.

Herz 8: Excuse

Darf einmal während der Partie das Bedienen einer Farbe vergessen und stattdessen mit einem „Je m’excuse!“ eine Karte von Wert 3 oder kleiner verwerfen.

Sternen 8: Taschenspieler

Darf seine gedrückte Karte bis zum Ausspiel seiner viertletzten Karte irgendwann einmal gegen eine Karte aus der Hand auswechseln.

Eidex 7: Korrektor

Darf einmal einen ‚schlechten‘ Stich zurückweisen – alle nehmen ihre Karte wieder auf die Hand. Bei der Wiederholung des Stichts darf der Korrektor (wenn er will) das Ausspiel übernehmen.

Raben 7: Fledderer

Darf, nachdem alle gedrückt haben, eine zweite

Sternen Bube: Scharfmacher

Darf einmal ‚Doppelstich‘ erklären: Jeder gibt auf den liegenden Stich noch eine (regelgemässe) Karte drauf. Alle 6 Karten gelten als ein Stich, die höchste Karte gewinnt diesen.

Eidex 10: Differenzler

Sagt vor dem ersten Ausspiel die Punktzahl an, die er zu erspielen gedenkt. Wenn er mindestens einen Stich schafft und die Zahl exakt trifft, wird die Partie nicht wie gewohnt, sondern mit 2 Gewinnpunkte für ihn gewertet.

Wenn er’s nicht trifft, wird normal gewertet.

Raben 10: Fahnder

Darf einmal nach seinem Ausspiel eine bestimmte Karte verlangen. Wenn ein Spieler diese besitzt muß er sie in diesem Stich spielen.

Falls diese Karte schon gespielt oder gedrückt wurde: Pech gehabt.

Karte drücken, diese einem Mitspieler hinschieben und dafür dessen gedrückte Karte auf die Hand nehmen. Der Geschädigte darf die neu gedrückte Karte anschauen, aber nicht aufnehmen.

Herz 7: Guggitaler

Darf nach dem Drücken Guggitaler erklären: Statt der üblichen Kartenwerte zählen nur die Herzkarten 1 Punkt und Stern Könige 4 Punkte. Sonst nix. Damit sind insgesamt 13 Punkte im Spiel. Stern Könige darf nicht gedrückt werden. Wer 13 Punkte und doch keinen Match erreicht, geht leer aus. Sonst gewinnt bei gleichen Punkten der Dritte zwei Gewinnpunkte. Guggitaler setzt ‚Schwarzpeter‘ ausser Betrieb. Guggitaler ist eine bekannte Schweizer Jassvariante.

Stern 7: Jackpot

Darf vor dem Drücken ‚Jackpot mit Herz 7‘ oder ‚mit Stern 7‘ ausrufen: Er spendet seine

Bei ‚Schwarzpeter‘ darf der Fahnder nicht den Raben Buben verlangen.

Herz 10: Fürsorge

Kann jeden Stich mit 3 Punkten oder weniger, samt Ausspielrecht, einem Bedürftigen vergeben. Wer ‚bedürftig‘ ist, entscheidet die Fürsorge - vielleicht sie selber.

Wegen der 5 Extra-Punkte kann der letzte Stich nicht vergeben werden.

Ein Stich mit ‚Sphinx‘ kann nicht vergeben werden.

Bei ‚Jackpot‘ wandert ein reiner Tier Stich in den ‚Jackpot‘, die Fürsorge vergibt nur das Ausspielrecht. Fürsorge darf einen Stern 7- resp. Herz 7-Stich mit bis zu drei Punkten samt dem ‚Jackpot‘ vergeben.

Sternen 10: Weisheit

Die Weisheit kann bestimmte Kartenkombinationen in ihrer Hand melden um

gedrückte Karte (verdeckt) zur Eröffnung eines Jackpot. In den Jackpot kommen weiter alle reinen Tierstiche – Stiche, die nur Raben- und Eidexkarten enthalten. Der Jackpot wird durch den Stich mit der genannten Karte ausgelöst. Sämtliche dort gesammelten Karten gehen an den glücklichen Gewinner der Herz (resp. Stern) 7. Durch ein frühes Spiel der auslösenden Karte kann der Jackpot gering gehalten werden. Der Gewinner des Jackpots darf sich die erste, gedrückte Karte des Initianten nicht anschauen.

Eidex 6: Kompass

Bestimmt vor dem Ausspiel die Spielrichtung und darf diese bis zu zweimal ändern.

Raben 6: Black Friday

Darf nach dem Drücken Eidex, Sterne oder Herz entwerten. Die Karten der betroffenen Farbe behalten zwar ihren Stichwert, ihr Punktwert

Extra-Punkte für sie zu bekommen. Am Ende der Partie kann die ‚Weisheit‘ die Extra-Punkte zu ihren Kartenwerten hinzu- oder abzählen. Hier sind die Punkte, die für folgende Kombinationen angesagt werden können.

40 Punkte: 4 Buben

30 Punkte: 4 Neunen

20 Punkte: 5 Karten einer Farbe in Folge oder

4 Assen oder Könige oder Damen oder Zehnen

10 Punkte: 4 Karten einer Farbe in Folge

4 Punkte: 3 Karten einer Farbe in Folge oder

König und Dame von der Trumpffarbe

Beispiel: Die Weisheit meldet vor dem Ausspielen zum ersten Stich "10" und zeigt vier Karten einer Farbe in Folge vor. Am Ende der Partie zählt sie zu ihrem Ergebnis wahlweise 10 Punkte hinzu oder zieht 10 Punkte ab.

Eidex 9: Laser

Drückt für die Mitspieler deren verdeckte Karte blind aus dem Blatt. Bei fremden Anspiel zum

geht aber auf die entsprechenden schwarzen Rabenkarten über.

Beispiel: Wenn der Black Friday die Sterne entwertet und Stern Trumpf ist, dann zählt der Raben Bube 22 Punkte (2 eigene + 20 vom Trumpf Buben), Raben 9 zählt 14 (vom der Trumpfneun, der Stern 9), Raben As 22 (11 + 11), usw. Die Sternenkarten zählen alle 0. Gespielt wird aber ganz normal, noch immer ist der Stern Bube der höchste Trumpf.

Herz 6: Wüschelrute

Darf vor dem Drücken eine bestimmte Karte verlangen. Der edle Spender zieht der Wüschelrute dafür blind eine Karte aus dem Blatt.

Sternen 6: Sphinx

Spielt zweimal eine Karte verdeckt - erklärt darauf, wem der Stich gehört. Die Karte bleibt auch in der Ablage verdeckt. Bei verdecktem eigenem Ausspiel muss die Sphinx zudem die Farbe nennen.

ersten Stich zieht er dem Gegner auch die Anspielkarte aus dem Blatt.

Raben 9: Radarkontrolle

Legt das Limit, das nicht erreicht und überschritten werden darf (im Normalfall 100 Punkte), nach Belieben zwischen 80 und 120 fest (vor dem Drücken).

Herz 9: Konsumentenschutz

Darf einmal eine fremde Karte als schädlich zurückweisen. Die Karte wird für diesen Stich neutralisiert, der betroffene Spieler muss aus seinen restlichen Karten eine andere spielen. Nach dem Stich erhält er die zurückgewiesene Karte in seine Hand zurück.

Sternen 9: Seher

Darf vor dem eigenen Drücken die gedrückten Karten der Gegner anschauen und sich die erste auszuspielende Karte zeigen lassen.

KONFLIKTE

Die Charaktere agieren in der Reihenfolge wie sie hier aufgeführt sind, wenn es nicht anders angegeben ist, die niedrigste Karte kann auf den Charakter einer höhere Karte reagieren.

Ein einfaches Beispiel: Gewisse Eigenschaften werden gleichzeitig benutzt. Die Raben Neun ‚Radarkontrolle‘ und der Raben König ‚Räuber‘ benutzen beide Ihre Fähigkeit bevor die Karten ausgespielt werden. Weil der König höher ist muss er zuerst eine Karte stehlen bevor die Radarkontrolle das neue Limit festlegt.

Ein komplexeres Beispiel: Angenommen das Raben As ‚Jiu-Jitsu‘, der Eidex Bube ‚Skater‘ und die Stern Sechs ‚Sphinx‘ sind Charaktere dieses Spiels und ‚Jiu Jitsu‘ spielt die Herz 10, ‚Skater‘ die Herz Neun, wobei Herz kein Trumpf ist, und die ‚Sphinx‘ spielt eine verdeckte Karte.

Wenn ‚Jiu-Jitsu‘ seine Fähigkeit in diesem Stich nutzt um mit der Neun die Zehn zu schlagen, dann kann Skater darauf reagieren und Skat ansagen, so dass die

‚Laser‘ drückt ihm nicht, zeigt ihm aber auch seine gedrückte Karte nicht.

Eidex 8: Umwerter

Wertet nach dem Drücken eine Karte entweder zur höchsten oder zur tiefsten ihrer Farbe um. Aber: Keine eigene Karte!

Beispiel: Der Umwerter wertet die Herz 8 zur höchsten Herzkarte um. Für diese Partie schlägt die Herz 8 jede andere Herzkarte. (Reihenfolge 8-As-K-D-B-10-9-7-6 bei Herz Trumpf sogar 8-B-9-As-K-D-10-7-6). Punktwertigkeiten werden dadurch nicht beeinflusst.

Raben 8: Zombie

Alle Spieler rufen eine Karte aus ihrem letzten abgelegten Stich zu den Lebendigen zurück: Sie nehmen eine Karte ihrer Wahl wieder auf.

Die Fähigkeit ist nur einmal anwendbar und erst dann, wenn mindestens zwei Spieler einen - gestochenen oder geschenkten - Stich genommen haben. Wer noch nichts hat, nimmt

Zehn nicht länger der Neun benachbart ist, was die Fähigkeit von ‚Jiu-Jitsu‘ ausser Kraft setzen würde. Wie auch immer, die ‚Sphinx‘ könnte jetzt nicht mehr darauf reagieren und sich dazu entscheiden ihre Karte doch offen auszuspielen. Ihre Fähigkeit muss sie beim Ausspielen ihrer Karte benutzen. Diese Phase ist bereits abgeschlossen. Währenddessen ‚Jui-Jitsu‘ und ‚Skater‘ ihre Fähigkeit später während der Abrechnung des Stiches nutzen können.

Autor: Urs Hostettler

Grafik: Res Brandenberger

© 1998 Fata Morgana Spiele

© 1998 ABACUSSPIELE

Verlags GmbH & Co. KG, 63303 Dreieich

www.abacusspiele.de

Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany.