

# POCHEN

## SPIELANLEITUNG

**Geschickte Taktik und etwas Glück führen zum Sieg.** An diesem Spiel können sich bis zu 8 Personen ab 10 Jahren beteiligen. Zusätzlich braucht man ein Kartenspiel [Skatblatt/ nicht enthalten!]. Die dafür erforderlichen Spielmarken (ca. 300) liegen dem Spiel bei.

### WIE MAN SPIELT

Der Mittelteller des Pochbrettes ist die allgemeine Kasse, die anderen 8 Teller, die ringsherum verteilt sind, haben folgende Kartensymbole.

AS, KÖNIG, DAME, BUBE, ZEHN, SIEBEN + ACHT + NEUN = SEQUENZ.

KÖNIG + DAME = MARIAGE, POCHER = JOKER

Die beiliegenden Spielmarken werden zu Beginn an die Spieler verteilt. Jeder Spieler legt dann in jeden der 8 Teller eine Spielmarke. Nun werden die Karten gemischt und komplett an die Mitspieler verteilt. Der Kartengeber schaut sich die letzte Karte an, die er sich selbst gegeben hat, und meldet ihre Farbe als Trumpf an.

Jetzt wird in drei Etappen gespielt!

### 1. TRUMPF KASSIEREN

Jeder Spieler prüft seine Karten dahingehend, welche der auf dem Pochbrett angezeigten Karten bzw. Kartenverbindungen (Sequenz oder Mariage) er in der Trumpffarbe hat, zeigt sie vor und entnimmt dem betreffenden Teller alle Spielmarken. Der Spieler mit z.B. Trumpf-König und Trumpf-Dame darf also dreimal kassieren; den Inhalt der Teller König, Dame und Mariage. Was nicht kassiert wird, bleibt für die nächste Spielphase liegen.

### 2. POCHEN

In dieser Spielphase sieht jeder Mitspieler nach, ob er eine Reihe gleichrangiger Karten (oder auch mehrere) hat, z.B. drei Könige, zwei Asse, vier Damen etc. Mit dem Spieler links vom Kartengeber (Vorhand) beginnt das Pochen. Vorhand sagt: „Ich poche vier Spielmarken“, weil er drei Könige in der Hand hält, und zahlt vier Spielmarken in den mittleren Teller (Kasse). Wer der Meinung ist, einen besseren Poch zu besitzen, kann überbieten und z.B. fünf Spielmarken pochen, die dann in die Kasse eingezahlt werden. Er kann aber auch das Gebot von Vorhand halten oder passen. Es wird in Uhrzeigerichtung weiter gepocht, bis der Kartengeber als letzter Spieler hält, überbietet oder paßt. Nun werden die Kartenverbindungen aufgedeckt. Hierbei stellt sich heraus, ob der Spieler mit dem höchsten Gebot auch tatsächlich die beste Kartenverbindung vorzeigen kann. Ist das der Fall, bekommt er

den Kassinhalt und zusätzlich den Inhalt des Tellers mit dem Symbol Pocher (Joker). Hat er dagegen nur geb blufft, zahlt er den Kassinhalt, und der Spieler mit der besten Kartenverbindung (unabhängig von der Anzahl der gepochten Spielmarken) darf den Inhalt der beiden Teller - Kasse und Pocher (Joker) - kassieren. Bester Poch: vier Asse. Die Rangfolge verläuft so: As, König, Dame, Bube, 10, 9, 8 und 7. Zahl kommt vor dem Rang: 4 Achter sind mehr als 3 Damen etc. Ist die Zahl gleich, entscheidet der Rang. 3 Könige sind mehr als 3 Zehner. Haben zwei Spieler z.B. jeweils 2 Buben, gewinnt der Spieler mit der Trumpffarbe.

### 3. AUSSPIELEN

Nun werden die Karten ausgespielt. Es kommt darauf an, seine Karten möglichst schnell loszuwerden. Der Sieger aus der Pochrunde beginnt entweder mit einer 7 - dann aufwärts mit 8, 9 usw. - oder mit As, König, Dame usw., jedoch muß die Farbe (z.B. Karo) beibehalten werden, bis diese komplett abgelegt ist. Hat der Sieger aus der Pochrunde keine 7 oder As, so darf der nächste folgende Spieler in Uhrzeigerichtung mit dem Ablegen der Karten beginnen. Ist die Farbe komplett abgelegt, darf der Spieler, der die letzte Karte der Farbe abgelegt hat, die neue Farbe bestimmen. Die einmal gewählte Reihenfolge - vorwärts oder rückwärts - muß bis zum Spielende beibehalten werden. Wer alle seine Karten als erster abgelegt hat, gewinnt und bekommt von den übrigen Mitspielern so viele Spielmarken wie jeder von Ihnen noch in der Hand hält. **Playing instruction sheet inside. Mode d'emploi du jeu en langue Francaise à l'intérieur. Istruzioni di gioco in lingua Italiana all'interno.**



M. Klein & Co. GmbH  
Postfach 10 41 01  
28041 Bremen



Adresse bitte aufbewahren.  
Please keep packing for further reference.  
Prière de conserver l'adresse. Prego conservare l'indirizzo.

Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Verschluckungsgefahr. Not suitable for children under 3 years. Danger of being swallowed. A partir de 3 ans. Risque d'avaloir. A partire dai 3 anni. Pericolo d'inghiottimento. Passer ikke for barn under 3 år. Inneholder små deler.

