

SCHNAPSEN

Schnapsen – in Deutschland „Sechsendsechzig“ genannt – ist ein sehr altes Kartenspiel, das auch der Vorläufer mancher anderer Kartenspiele ist. Die deutsche Stadt Paderborn nimmt den Ruhm für sich in Anspruch, dass dort das Schnapsen erstmals 1652 gespielt wurde. Das ist jedoch unwahrscheinlich, denn Kartenspiele werden nicht „erfunden“, sondern entwickeln sich meistens aus anderen, ähnlichen Kartenspielen. Es wird aber als sicher angenommen, dass das Spiel im 17. Jhdt. im deutschen Raum eine enorme Verbreitung erfuhr.

Kirche und Polizei gingen gegen das Spielen um Geld vor und es entwickelte sich die Sitte, um alkoholische Getränke zu spielen. Dabei wurde Schnaps bevorzugt, woraus der Name „Schnapsen“ entstanden sein soll. Es ist in diesem Zusammenhang bemerkenswert, dass es bis heute Brauch geblieben ist, im Wirtshaus nicht um Geld, sondern um eine Konsumation zu schnapsen. Die große Beliebtheit, der sich das Spiel auch heute noch erfreut, ist auf seine leichte Erlernbarkeit zurückzuführen.

Die Grundform des Schnapsens ist ein Spiel für zwei Personen. Für drei oder vier Teilnehmer gibt es Varianten dieser Grundform.

Zum Spielen benötigt man ein Paket Schnapskarten sowie Papier und Bleistift. In Österreich wird mit zwanzig Karten gespielt (die Neuner werden aussortiert).

Die folgenden Regeln werden von den meisten Hobbyspielern verwendet, es gibt aber Spielrunden, bei denen je nach Vorliebe verschiedenste, leicht abgewandelte Regeln zum Einsatz kommen.

Die Spielkarten

In Österreich wird, je nach Region, mit französischen Karten oder mit doppeldeutschen Karten geschnapst.

Es gibt vier Gustierzeichen bzw. „Farben“ (die 4 Symbole auf den Karten). Bei den französischen Karten sind das:


HERZ 


KARO 


PIK 


TREFF 

Die doppeldeutschen Schnapskarten haben folgende Symbole und Namen:

ROT 

SCHELLE 

GRÜN 

EICHEL 

(Herz)

(Karo)

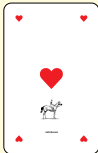
(Pik, Laub, Blatt)

(Treff)

Die Gustierzeichen (Farben) haben beim Schnapsen keine festgelegte Rangordnung.

In jeder Farbe gibt es fünf unterschiedliche Karten, die einer bestimmten Rangordnung unterliegen:

Ass
(Höchste)



Zehner



König



Dame



Bube
(Niederste)

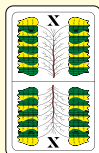


Die Rangordnung der doppeldeutschen Karten ist folgende:

Ass



Zehner



König



Ober



Unter



Mit Hilfe der Gustierzeichen kann man Ober und Unter auseinanderhalten (denn beides sind männliche Gestalten): Beim Ober befindet sich das Gustierzeichen am oberen Rand der halben Kartenfigur, beim Unter am unteren Rand der halben Figur.

Wert der Karten:

Jeder Kartenrang hat einen bestimmten Punktwert:

Ass	11
Zehner	10
König	4
Dame (Ober)	3
Bube (Unter)	2

Die Karte mit dem höheren Wert sticht im Spielverlauf eine Karte mit niedrigerem Wert der gleichen Farbe. Außerdem sind die Werte der Karten entscheidend, um festzustellen, ob das Spielziel erreicht wurde.

Spielziel

Ziel beim Schnapsen ist, durch das Erzielen von Stichen als Erster 66 Punkte zu erreichen. Alle Punktwerte der Karten in den eigenen Stichen werden dafür zusammengezählt. Zu diesen Punkten kommen noch jene, die durch „Ansagen“ erworben werden. Alternativ gewinnt der Spieler, der den letzten Stich macht.

Spielvorbereitung

Die Karten werden gut gemischt. Danach heben beide Spieler einen Teil des Kartenpaketes ab und vergleichen die unterste Karte ihres Teils. Der Spieler mit der höheren Karte ist der erste **Geber** (Teiler). Werden von beiden Spielern Karten mit gleichem Wert abgehoben, wird der Vorgang wiederholt.

Der Geber mischt die Karten nochmals. Danach hebt der gegnerische Spieler einen Teil des Kartenpaketes ab und legt den unteren Teil des Kartenpaketes auf den Teil, den er abgehoben hat. Anschließend wird gegeben (geteilt).

Der Geber teilt je drei Karten aus, zuerst an den Gegner und dann an sich selbst. Die ersten drei Karten erhält immer der gegnerische Spieler, der deshalb **Vorhand** genannt wird.

Die siebente Karte wird offen auf den Tisch gelegt. Diese Karte zeigt an, welche Farbe in diesem Spiel stärker ist als die restlichen Farben, man nennt sie **Atout** oder Trumpf.

Danach wird weiter ausgeteilt: Beide Spieler erhalten zwei weitere Karten, zuerst wieder die Vorhand und dann der Geber. Nun hält jeder Spieler **fünf** Karten verdeckt in seiner Hand, das ist sein Blatt. Die restlichen neun Karten werden verdeckt auf die Hälfte der offenen Atoutkarte gelegt. Sie bilden den **Talon**.

Spielablauf

Wer Vorhand ist, beginnt und spielt eine Karte aus: Er legt eine Karte aus seinem Blatt offen auf den Tisch. Welche der fünf Karten er wählt, bleibt völlig ihm überlassen, es gibt dafür zu keinem Zeitpunkt des Spiels Vorschriften.

Der Gegner (die Hinterhand) nimmt nun ebenfalls eine Karte aus seinem Blatt und legt sie offen zu der ausgespielten Karte. Diese beiden Karten, von jedem Spieler eine, bilden einen **Stich**.

Da zunächst noch weder Farb- noch Stichzwang (siehe später) bestehen, gibt es zwei Möglichkeiten für die Hinterhand:

Sie kann die ausgespielte Karte mit einer ranghöheren Karte derselben Farbe oder mit einer beliebigen Atoutkarte stechen (ist die ausgespielte Karte bereits Atout, kann man sie nur mit einem ranghöheren Atout stechen). In diesem Fall gehört der Stich der Hinterhand. Sie nimmt beide Karten an sich und legt sie verdeckt vor sich ab. Die in diesem Stich enthaltenen Punkte zählen für die Hinterhand.

Sie kann auch eine beliebige Karte einer anderen Farbe, die nicht Atout ist, zugeben. Damit wird die ausgespielte Karte nicht gestochen. Der Stich gehört dem Ausspielendem, in diesem Fall der Vorhand.

Nachdem ein Spieler einen Stich gemacht hat, ist er „am Stich“.

Bevor der Spieler, der am Stich ist, eine neue Karte ausspielt und damit den neuen Stich beginnt, ziehen beide Spieler eine Karte vom Talon, um wieder fünf Karten in der Hand zu halten.

Der Talon

Nach jedem Stich ergänzen beide Spieler ihr Blatt aus dem Talon. Der Spieler, der den Stich gemacht hat, nimmt die oberste Karte des Talons in sein Blatt, der andere Spieler die nächste Karte.

Wenn der Talon nach dem fünften Stich aufgebraucht ist (die offen liegende Atoutkarte ist die unterste Talonkarte), ändern sich die Regeln, es gelten von nun an **Farb- und Stichzwang!**

Die Atout Farbe bleibt das ganze Spiel bestehen, auch wenn die letzte Talonkarte gezogen ist!

Farbzwang bedeutet, dass die ausgespielte Farbe, falls möglich, bedient werden muss.

Der Stichzwang fordert, dass wenn man die ausgespielte Karte mit einer höheren Karte derselben Farbe stechen kann, dies auch muss. Hat man die ausgespielte Farbe nicht, so muss man, soweit vorhanden, mit einem beliebigen Atout stechen.

Beispiel: In dieser Phase des Spiels wird eine Herzkarte ausgespielt, Pik ist Atout: Der Gegner muss diese Karte mit einer höheren Herz stechen oder eine Herz zugeben, wenn er keine höhere besitzt. Hat er keine Herz in seinem Blatt, dann muss er mit Pik (=Atout) stechen. Hat er weder Herz noch Pik in seinem Blatt, muss er eine beliebige Treff- oder Karokarte zugeben.

In diesem Stadium des Spiels kann es zu einer **Renonce** kommen. Man versteht darunter einen Verstoß gegen die oben beschriebene Regel. Wer die passende Farbe nicht zugibt oder eine ausgespielte Karte nicht sticht, obwohl er könnte, hat das Spiel verloren. Der Gegenspieler gewinnt drei Siegpunkte.

Heirat (Mariage) – 20 und 40

Beim Schnapsen sind zwei Ansagen von Kartenkombinationen möglich, nämlich „Zwanzig“ und „Vierzig“.

„**Zwanzig**“ kann von einem Spieler angesagt werden, der von einer Farbe den König und die Dame in seinem Blatt hat.

„**Vierzig**“ kann von einem Spieler angesagt werden, der den König und die Dame der Atoutfarbe in seinem Blatt hat.

Die angesagten Punkte werden den Punkten der Stiche sofort zugerechnet. Hatte ein Spieler bereits 46 Punkte oder mehr, dann genügt ihm die Ansage von „Zwanzig, danke genug“ um das Spiel zu gewinnen.

Wenn ein Spieler eine Ansage machen möchte, gelten folgende Regeln:

- ⊙ Die Ansage kann nur erfolgen, wenn man „am Stich“, d. h. am Ausspielen ist, also auch beim allerersten Ausspiel.
- ⊙ Wird bei diesem allerersten Ausspiel von der Vorhand eine Ansage gemacht, so zählen die Punkte erst, nachdem der Vorhandspieler einen Stich erzielt hat. Bleibt er ohne Stich, zählt die Ansage nicht.
- ⊙ Möchte man eine Ansage machen, zeigt man dem Gegner den betreffenden „Zwanziger“ oder den „Vierziger“. Dann spielt man entweder den König oder die Dame aus, die andere Karte verbleibt in der Hand.

Austausch der Atoutkarte

Eine besondere Rolle beim Schnapsen spielt der Atout-Bube:

Wer am Stich ist und den Atout-Buben in der Hand hält, darf diesen gegen die Atout anzeigende unterste Talonkarte austauschen. Dies dient zur Verbesserung des eigenen Blattes: Statt des Atout-Buben (der nur 2 Punkte zählt) erhält man eine höhere Atoutkarte, vielleicht sogar jene, die einem zur Bildung des „Vierzigers“ fehlt! Die Vorhand allerdings kann den Austausch auch vor dem ersten Ausspiel vornehmen, da diese Situation dem „Am-Stich-Sein“ gleichzusetzen ist.

Will hingegen die Hinterhand den Austausch vornehmen, so kann sie das erst tun, wenn sie am Stich ist (nachdem sie einen Stich gemacht hat und beide Spieler abgehoben haben).

Sobald die letzte Talonkarte (aufgedeckte Atoutkarte) abgehoben ist, gibt es keinen Talon mehr, zu diesem Zeitpunkt kann also nicht mehr ausgetauscht werden!

Es besteht kein Austauschzwang.

Zudrehen (Talonsperre)

Ein wesentliches Merkmal des Schnapsens ist das sogenannte „Zudrehen“.

Zudrehen bedeutet, dass der Spieler, der am Stich ist, nach dem Abheben die Atout anzeigende unterste Talonkarte verdeckt auf den Talon legt.

Dadurch wird der Talon unzugänglich und es wird mit den Regeln Farb- und Stichzwang weitergespielt, als wäre der Talon aufgebraucht. Die Atout Farbe bleibt jedoch bestehen! Zuggedreht werden kann erst nach dem ersten Stich.

Ein starkes Blatt kann so optimal genutzt werden, da der Gegner keine Chance mehr bekommt, gute bzw. man selbst schlechte Karten nach zu ziehen.

Zu beachten ist, dass auch beim Zudrehen 66 Punkte erreicht werden müssen. Hier ist der letzte Stich keine Siegoption. Erreicht der Spieler, der zuggedreht hat, weniger als 66 Punkte, verliert er das Spiel, der Gegner schreibt Siegpunkte.

Für die Berechnung der Siegpunkte ist allein jene Punkteanzahl entscheidend, die der Gegner des Zudrehenden zum Zeitpunkt des Zudrehens in seinen Stichen hatte.

Hatte der Gegner 33 Punkte oder mehr in seinen Stichen, so schreibt der Zudreher einen Siegpunkt. Waren es weniger als 33, so schreibt er zwei Siegpunkte. Wenn der Gegner vor dem Zudrehen ohne Stich war, dann schreibt der Zudreher drei Siegpunkte.

Diese Wertung wird als „wienerisch Zudrehen“ oder „Zudrehen finster“ bezeichnet, aber nicht überall so gehandhabt.

Wenn der Zudreher nicht in der Lage ist, 66 Punkte zu erzielen, dann gewinnt sein Gegner das Spiel ohne Rücksicht darauf, wie viele Punkte der Zudreher eingestochen hat. Der Gegner des Zudrehers schreibt drei Siegpunkte, wenn er zum Zeitpunkt des Zudrehens ohne Stich war, ansonsten zwei Siegpunkte. Der Zudreher muss sich also bewusst sein, einen Verlust von zwei oder gar drei Siegpunkten zu riskieren, wenn es ihm nicht gelingt, 66 zu erreichen.

Bleibt man nach dem Zudrehen nicht am Stich (ein Ausspiel wird also vom Gegner gestochen), spielt, ganz normal, der Gegner danach aus. Farbzwang gilt nach wie vor, das heißt der Gegner wird versuchen, mit Assen am Stich zu bleiben und so viele Punkte wie möglich für sich zu buchen.

Daher sollte man nur Zudrehen, wenn man sich sehr sicher ist, die auf 66 fehlenden Punkte machen zu können!

Hier sind einige Beispiele von Blättern, mit deren Hilfe ein Zudrehen sehr wahrscheinlich erfolgreich sein wird (Pik Atout):

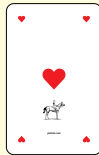
Pik-Ass



Pik-Zehner



Herz-Ass



Herz-Zehner



Karo-Ass

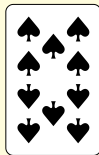


oder

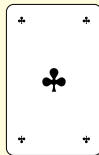
Pik-Ass



Pik-Zehner



Treff-Ass



Karo-König



Karo-Dame



oder

Pik-Ass



Pik-König



Pik-Dame



Karo-Zehner



Karo-König



Manchmal ist es besser, mit dem Zudrehen einen Stich lang zu warten, um mehr Punkte zu erreichen.

Kartengedächtnis

Das Merken der bereits gespielten Karten sowie das Mitzählen der Punkte, die jeder Spieler schon auf sein Konto gebracht hat, spielen beim Schnapsen eine überaus wichtige Rolle.

Zur Erleichterung ist es beim gewöhnlichen Schnapsen jedem Spieler erlaubt, seine eigenen Stiche jederzeit anzusehen. Es ist aber nicht gestattet, die Stiche des Gegners anzusehen. Man hat nur das Recht, sich die beiden Karten des ersten Stichs des Gegners zeigen zu lassen.

Das Merken der gespielten Karten ist eine reine Frage der Routine. Wenn Sie viel und oft schnapsen, dann wird sich das „Kartenmerken“ und Mitzählen der Punkte zu einer Selbstverständlichkeit entwickeln!

Einen Überblick über das Spielgeschehen zu haben bringt viele Vorteile.

Je weiter das Spiel fortgeschritten ist, desto besser kann man sich vorstellen, wie das Blatt des Gegenübers aussieht. Man ist sich bewusst, welche 20er oder 40er noch möglich sind, welche Damen man besser im Blatt behält. Man macht auch blanke Zehner im gegnerischen Blatt aus, zum Beispiel den Atout Zehner, falls der Gegner ihn soeben gegen den Atout Buben eingetauscht hat. Unter einem blanken Zehner versteht man einen Zehner, der von keiner Karte der gleichen Farbe „begleitet“ wird, d. h. das Blatt enthält z. B.

Pik-Ass



Pik-König



Herz-Zehner



Karo-Dame



Treff-Bube



Der Herz-Zehner ist „blank“.

Tatsachen dieser Art sind vor allem beim Zudrehen von entscheidender Bedeutung, da ein blanker Zehner auf das farbengleiche Ass zugegeben werden muss!

Spielende

Das „Danke genug“ sagen

Es gewinnt der Spieler das Spiel, der als erster mindestens 66 Punkte erreicht.

Erzielt ein Spieler diese Punktemarke, so kann er „Danke genug“ sagen. Das Spiel ist damit beendet. „Danke genug“ darf nur ein Spieler sagen, der am Stich ist.

Wenn ein Spieler das Spiel beendet, ohne 66 Punkte erreicht zu haben, dann hat er das Spiel verloren und der Gegner schreibt jene Anzahl an Siegpunkten, die das Spiel im Gewinnfall gebracht hätte.

Wenn ein Spieler „genug hat“, ist die vom Gegner erreichte Punktzahl ausschlaggebend, wie viel Punkte das Spiel bringt.

Hat der Gegner keinen Stich gemacht, zählt das Spiel 3 Siegpunkte.

Hat der Gegner mindestens einen Stich, aber weniger als 33 Punkte, zählt das Spiel 2 Siegpunkte.

Hat der Gegner mindestens 33 Punkte, zählt das Spiel 1 Siegpunkt.

Der letzte Stich

Da alle Karten in Summe 120 Punkte wert sind, ist es möglich, dass keiner der Spieler 66 erreicht. Wenn bis zum letzten Stich keiner der beiden Spieler 66 Punkte erreicht, beziehungsweise keiner es bemerkt hat, gewinnt der Spieler, der den letzten Stich macht.

Bummerl

Der Ausdruck Bummerl kommt aus der Zeit, in der um ein Bummerl (so wurden früher Bierfässer bezeichnet) gespielt wurde.

Heute sind ein Bummerl mehrere Spiele, bis ein Spieler sich von 7 auf 0 Punkte heruntergespielt hat. Dies läuft so ab: Gewinnt die Vorhand beispielsweise ein

Spiel und der Gegner hat weniger als 33 Punkte, so streicht sie 7 auf ihrem Zettel durch und schreibt stattdessen 5. Erreicht ein Spieler 0 oder weniger, hat der andere Spieler das Bummerl verloren.

Der Verlierer bekommt ein Bummerl (denn Bummerl bedeutet in der Fachsprache zugleich Schlechtpunkt). Hat der Verlierer zu diesem Zeitpunkt noch 7 Punkte, bekommt er ein so genanntes Schneider-Bummerl, das als zwei Bummerl zählt. Die Bummerl werden als große Punkte neben den Spielernamen auf den Zettel gemalt, auf dem mitgeschrieben wird.

Spieltaktik

Obwohl das Spiel nur zwanzig Karten enthält, ist es variantenreich und keinesfalls ein reines Zufallsspiel; der gute Spieler wird auf eine längere Distanz stets gegen einen weniger guten gewinnen.

Was macht nun einen „guten“ Spieler aus?

- ⊙ Konzentrieren Sie sich auf die bereits gefallenen Karten, und zählen Sie die Punkte Ihres Gegners mit. Verfolgen Sie vor allem, ob Ihr Gegner eine Ansage haben könnte, denn diese spielt eine ausschlaggebende Rolle beim Schnapsen. Daher ist es auch zu Beginn des Spieles nicht ratsam, Damen oder Könige auszuspielen.
- ⊙ Horten Sie nicht die Trümpfe, denn es könnte passieren, dass der Gegner inzwischen 66 erreicht! Wenn Sie im Besitz von Atout Ass und Atout Zehner sind, aber kein brauchbares Nebenblatt besitzen (hätten Sie ein solches, würden Sie zudrehen!), und der „Vierziger“ ist noch ausständig, dann spielen Sie möglichst hohe Karten, um den Gegner zu zwingen, dass er den „Vierziger“ zerreißen muss!
- ⊙ Machen Sie sich keine Zehner blank, wenn das Ass in dieser Farbe noch nicht gefallen ist! Sie müssten unter Umständen beim Eintritt des Farbwanges (durch Zudrehen oder durch Aufbrauchen des Talons) diesen blanken Zehner auf das Ass des Gegners zugeben, was den Punktstand des Gegners beträchtlich vermehrt.
- ⊙ Vergessen Sie nie, dass ein guter Gegner nach dem Aufbrauchen des Talons weiß, welche fünf Karten Sie im Blatt haben und sein Spiel danach einrichten wird.

BAUERN Schnapsen

Das Bauernschnapsen hat große Verbreitung und Popularität erlangt, weil es ein einfaches und amüsantes Spiel ist, das sich gleich gut für einen Abend in der Skihütte oder einen verregneten Urlaubsnachmittag eignet.

Spielziel

Ziel des Spiels ist, von 24 Punkten auf 0 herunter zu schreiben. Das Verliererteam bekommt ein Bummerl, falls es gar keine Spiele gewonnen hat ein Schneiderbummerl, das sind zwei Bummerl.

Spielvorbereitung

Beim Bauernschnapsen werden wie beim einfachen Schnapsen 20 Karten verwendet. Ob mit französischem oder doppeldeutschem Bild gespielt wird, ist regional

verschieden. Die Farb- und Kartenbezeichnungen sowie der Punktwert der Karten sind mit denen des einfachen Schnapsens identisch.

Es spielen 2 Partnerschaften gegeneinander. Die Partnerschaften werden meist gelost, können aber auch nach gesellschaftlichen Vorlieben gebildet werden. Beim Losen hebt jeder der 4 Spieler eine Karte ab. Die mit den beiden höchsten Karten bilden eine Partei. Die Spieler einer Partei sitzen sich am Tisch gegenüber. Der erste Geber wird wieder durch das Los bestimmt (Abheben der höchsten Karte). Gegeben wird im Uhrzeigersinn, wobei der links vom Geber Sitzende (Vorhand) die ersten Karten erhält. Jeder Spieler erhält zuerst 3, dann 2 Karten. Beim Bauernschnapsen werden somit alle 20 Karten des Spiels ausgeteilt, es gibt keinen Talon.

Gewinne werden beim Bauernschnapsen genauso geschrieben wie beim einfachen Schnapsen. Jedoch schreibt nicht jeder Spieler für sich allein, sondern die Partei, also je 2 Spieler gemeinsam.

Spielablauf

Der Vorhandspieler hat das Recht und die Pflicht die Atoutfarbe zu bestimmen. Zu diesem Zweck nimmt er jene 3 Karten auf, die er zuerst erhalten hat und wählt eine Farbe als Atout. Dabei wird man die am besten vertretene Farbe wählen. Sollte die Wahl schwierig sein, weil die ersten 3 Karten z. B. aus einem Buben und zwei Damen verschiedener Farbe bestehen, dann kann die Vorhand eine beliebige der folgenden zwei Karten aufschlagen. Die Farbe dieser Karte wird dann Atout.

Falls die ersten drei Karten, die die Vorhand ausgeteilt bekommt, drei Buben sind, darf die Vorhand verlangen, neu geben zu lassen.

Nachdem die Atoutfarbe von der Vorhand auf die eine oder andere Weise festgelegt wurde, kann jeder Spieler der Reihe nach, beginnend mit der Vorhand, eine Ansage machen.

Angesagt werden Spielformen, die unterschiedliche Wertigkeit haben.

Das Spiel mit dem höchsten Wert wird gespielt.

Die Spielformen

Beim Bauernschnapsen gibt es Spielformen, die beim einfachen Schnapsen nicht vorkommen. Diese Spielformen müssen vor Beginn des Spieles angesagt werden. Folgende Spielformen sind möglich:

- ⊙ Einfacher Rufer (gewöhnliches Spiel)
- ⊙ Bettler
- ⊙ Assbettler
- ⊙ Schnapser
- ⊙ Kontraschnapser
- ⊙ Durchmarsch (Gangl, Ringerl)
- ⊙ Zehnerloch
- ⊙ Bauernschnapser
- ⊙ Kontrabauernschnapser
- ⊙ Herrengangl
- ⊙ Herrenschnapser

Der einfache Rufer

Wenn kein Spieler eine Ansage macht, wird ein einfacher Rufer gespielt. Bei einem einfachen Rufer spielt die Vorhand aus. Das Ziel ist auch hier das Erreichen von 66 Punkten. Eine Partei, die das gelungen ist, kann so wie beim einfachen Schnapsen „Danke genug“ sagen.

Sollte keine der beiden Parteien 66 Punkte erreichen, so entscheidet der letzte Stich über den Gewinn des Spieles. Die Siegpunkte werden wie beim gewöhnlichen Schnapsen vergeben. Hat die verlierende Partei keinen Stich, so schreibt der Gewinner 3, hatte sie weniger als 33 Punkte, dann schreibt der Gewinner 2 Siegpunkte, ansonsten 1 Siegpunkt.

Das Kontra

Wenn ein Spieler der Partei des Gebers der Ansicht ist, die Partei des Vorhandspielers könne das Spiel nicht gewinnen, dann kann er kontrieren (spritzen, flecken, schießen).

Beim Bauernschnapsen kann jedes Spiel kontriert werden, wobei sich der Wert des Spieles stets verdoppelt. Auch ein „Zruckspritzen“ (Retour, erneutes Kontra) ist möglich, welches das Spiel vervierfacht. Selbst darauf kann noch geantwortet werden, um den Spiel den achtfachen Wert zu geben.

Es kann im Rahmen der Lizitation (siehe später) gespritzt werden, aber auch noch danach, so lange die erste Karte nicht ausgespielt ist.

Der Grund für ein Kontra ist nicht immer die Stärke des eigenen Blattes, es wird oft vollkommen unabhängig vom eigenen Blatt „auf den Stand“ kontriert. Damit ist gemeint, dass die Partei, die eine Ansage macht, das Bummerl bei erfolgreichem Spiel ohnehin gewinnen würde. Die zusätzlichen Punkte machen also bei ihr keinen Unterschied. Verliert sie allerdings, kommt die kontrierende Partei durch die doppelten Punkte näher heran, oder gewinnt sogar selbst.

Der Bettler

Als Bettler versucht man keinen Stich zu machen. Spiele, bei denen man versucht, wenige oder keine Stiche zu machen, werden als Negativspiele bezeichnet. Bei Negativspielen spielt nicht die Vorhand, sondern der Ansager aus.

Es gibt kein Atout und es besteht Farb- und Stichzwang.

Der Bettler zählt fünf Punkte, wird er kontriert, zehn.

Außerdem spielt bei einem Bettler der Partner nicht mit! Er legt seine Karte verdeckt vor sich ab und kann nicht in das Spielgeschehen eingreifen. Dadurch „fehlen“ fünf Karten. Man kann sich also z.B. beim Ausspiel eines Zehners nicht sicher sein, dass man überstochen wird, also ob das zugehörige Ass nicht in der Hand des Partners ist.

Der Assbettler

Der Assbettler funktioniert genau so wie der Bettler, nur dass der Ansager mitteilt, dass er genau ein Ass in der Hand hält. Damit wird es natürlich schwieriger, keinen Stich zu machen, wodurch das Spiel 6 Punkte wert ist.

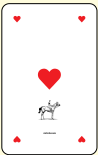
Wie beim Bettler spielt auch beim Assbettler der Partner nicht mit.

Der Schnapser

Wer in der Vorhand ist, kann einen Schnapser (auch: Drei-Stich-Schnapser) ansagen. Das bedeutet, dass man bis zum dritten Stich mindestens 66 Punkte erreichen will. Gelingt dies dem Vorhandspieler, dann schreibt seine Partei 6 Siegpunkte. Gelingt es ihm nicht, mit drei Stichen 66 zu erreichen, oder wird einer der ersten drei Stiche von einem anderen Spieler (auch vom eigenen Partner!) erzielt, so hat der Vorhandspieler den Schnapser verloren, und die Gegenpartei schreibt 6 Siegpunkte. Das erste Ausspiel hat immer die Vorhand. Wird ein Schnapser kontriert, so schreibt die siegreiche Seite nicht 6, sondern 12 Siegpunkte. Es besteht Farb- und Stichzwang.

Blätter, die mit Herz als Atout für einen Schnapser geeignet sind:

Herz-Ass



Herz-Zehner



Pik-Ass



Karo-König

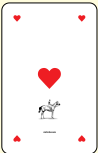


Karo-Bube



oder

Herz-Ass



Herz-König



Herz-Dame



Treff-Dame



Karo-Bube



Der Partner des Schnapsers wird natürlich den Spieler unterstützen, indem er in die Stiche hohe Werte legt (Asse und Zehner), soweit der Farbzwang dies ermöglicht. Man nennt das „Schmieren“.

Ein Schnapser kann auch vom Partner des Atoutbestimmers gespielt werden. Dieser Spieler muss dies mit den Worten „Herz schnapst“ ansagen, sobald er an der Reihe ist. In diesem Falle spielt zwar die Vorhand aus, jedoch muss sein Partner die ersten drei Stiche erzielen und dabei 66 Punkte erreichen. Da man annehmen muss, dass ein Spieler nur dann schnapst, wenn er die höchsten Atoutwerte im Blatt hat, ist es ratsam, als Vorhand ein Atout auszuspielen, damit der Partner zu Stich kommt.

Wie beim normalen Schnapser kann der Spieler auch hier „Zwanzig“ oder „Vierzig“ ansagen, um auf 66 Punkte zu kommen, doch gilt die Ansage von „Vierzig“ nur dann, wenn sie der Spieler, der schnapst, selbst ansagt. Eine Vierzigeransage

des Ausspielers, also des Atoutbestimmers, zählt nicht!

Diese Spielweise zählt wie ein Schnapser, den die Vorhand selbst spielt, nämlich 6 Siegpunkte.

Der Kontraschnapser

Wenn die Vorhand die Atoutfarbe bestimmt hat und ein Spieler der Gegenpartei ist der Meinung, er könne mit den ersten drei Stichen 66 erzielen (wobei aber nicht er selbst, sondern die Vorhand ausspielt!), kann er einen Kontraschnapser spielen.

Die Vorhand spielt also aus, der Ansager muss diese Karte stechen und zusammen mit den beiden nächsten Stichen 66 Punkte erzielen. Ein Kontraschnapser zählt 12 Siegpunkte.

Dieses Spiel ist relativ selten, da man ein sehr gutes Blatt dafür braucht. Der Ausspieler ist nicht verpflichtet, Atout auszuspielen. Er wird im Gegenteil versuchen, eine Karte auszuspielen, die sein Gegner nicht stechen kann, z. B. ein As.

Wenn der Atoutbestimmer Herz als Atout festgelegt hat, dann können Sie mit folgenden Blättern einen Kontraschnapser spielen:

Herz Ass



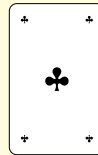
Herz König



Herz Dame



Treff Ass



Pik Ass



oder mit

Herz Ass



Herz Zehner



Karo Ass



Karo Zehner



Pik Ass



Wie Sie erkennen können, sind diese Blätter sehr stark, dennoch birgt das zweite Blatt die Gefahr, dass Sie nicht genug Punkte erzielen. Sie sollten damit lieber ein „Gangl“ spielen.

Der Durchmarsch

Dieses Spiel wird auch „Gang(l)“ oder „Ring(erl)“ und ähnlich genannt.

Es gibt dabei kein Atout, aber Farbzwang.

Der Ansager muss alle Stiche selbst machen, wobei ihn sein Partner in der Form unterstützt, dass er unter Beachtung des Farbzwangs seine hohen Karten wegwirft. Wenn es dem Spieler gelingt, alle Stiche zu erzielen, dann schreibt seine Partei 9 Siegpunkte. Wird das Gangl „aufgehalten“, sei es vom Gegner oder vom eigenen Partner (was manchmal vorkommt, ohne dass der Partner etwas dagegen tun kann),

dann schreibt die Gegenseite 9 Siegpunkte.

Aufgelegte (bedeutet eine hundertprozentige Gewinnchance) Durchmärsche:

Treff Ass



Treff König



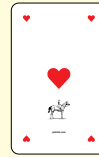
Treff Dame



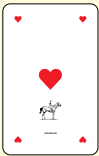
Treff Bube



Herz Ass



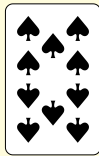
Herz Ass



Pik Ass



Pik Zehner



Pik Dame



Karo Ass



Riskanter Durchmarsch:

Herz Ass



Herz Zehner



Karo Ass



Karo Zehner



Pik Zehner



Das Zehnerloch

Das Zehnerloch ist dem Durchmarsch sehr ähnlich, nur dass das Ass von der höchsten zur niedrigsten Karte mutiert. Die Wertigkeit der Karten ist nun also Zehner, König, Dame, Bube, Ass.

Es gelten Farb- und Stichzwang und das Zehnerloch zählt 10 Punkte.

Der Bauernschnapser

Bei diesem Spiel geht es wie beim Durchmarsch darum, alle Stiche zu erzielen, allerdings gilt die Atoutfarbe!

Der Spieler, meist der Atoutbestimmer, braucht dazu die absolute Überlegenheit in Atout und ein entsprechendes Nebenblatt, etwa:

Herz Ass



Herz Zehner



Herz Bube



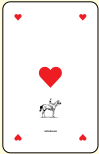
Pik Ass



Pik Zehner



Herz Ass



Herz Zehner



Herz Bube



Karo Ass



Karo Dame



Wie ein Schnapser kann ein Bauernschnapser auch vom Partner des Atoutbestimmers gespielt werden, wobei aber die Vorhand ausspielt.

Ein Bauernschnapser zählt 12 Siegpunkte für die ansagende Partei, wenn es dem Ansager gelungen ist, mit dem bestimmten Atout alle Stiche selbst zu erzielen. Ist das nicht gelungen, schreibt die Gegenpartei diese 12 Siegpunkte.

Das Herrengangl

Diese Spielart wird auch „Farbenringerl“ genannt, ist aber nicht überall gebräuchlich. Ein Herrengangl kann man nur ansagen, wenn man nicht Vorhand ist und alle fünf Karten einer einzigen Farbe besitzt, die nicht die Atoutfarbe ist.

Ein Herrengangl zählt 18 Siegpunkte.

Haben zwei Spieler fünf Karten einer Farbe, so zählt das Herrengangl jenes Spielers, der zuerst zum Ansagen kommt.

Der Kontrabauernschnapser

Hat ein Gegner des Atoutbestimmers ein so gutes Blatt, dass er glaubt, damit alle Stiche erzielen zu können (mit der bestimmten Farbe als Atout und der Vorhand als Ausspieler), dann sagt er einen Kontrabauernschnapser an. Dieses Spiel zählt 24 Siegpunkte und entscheidet somit allein über Gewinn oder Verlust eines Bummersl. Ein Blatt für dieses Spiel wäre (bei Herz als Atout):

Herz Ass



Herz Zehner



Herz Bube



Pik Ass



Karo Ass



Der Herrenschnapser

Dieses Spiel ist das höchste und vor allem auch das seltenste Spiel. Er kann nur von der Vorhand gespielt werden, da man dafür alle fünf Atoutkarten benötigt (der Vorhandspieler muss immer zumindest ein Atout besitzen, weshalb ein Gegner niemals alle fünf haben kann).

Dieses Spiel zählt wie ein Kontrabauernschnapser 24 Siegpunkte und entscheidet das Bummerl sofort.

Zusammenfassung:

a) Einfacher Rufer	1, 2 oder 3 Punkte
b) Bettler	5 Punkte
c) Assbettler	6 Punkte
d) Schnapser	6 Punkte
e) Durchmarsch (Gangl, Ringerl)	9 Punkte
f) Zehnerloch	10 Punkte
g) Kontraschnapser	12 Punkte
h) Bauernschnapser	12 Punkte
i) Herrengangl	18 Punkte
j) Kontrabauernschnapser	24 Punkte
k) Herrenschnapser	24 Punkte

Das höher bewertete Spiel geht immer über ein niedriger bewertetes. Die Spiele „g“ und „h“ sowie „j“ und „k“ können nicht gleichzeitig in einer Austeilung vorkommen. Werden „c“ und „d“ in einer Lizitationsrunde angesagt, wird das Spiel gespielt, welches als erstes angesagt wurde.

Die Spiele „a“ bis „h“ und können kontriert werden, wobei sich der Wert des Spiels immer verdoppelt.

Die Spiele „i“ und „k“ können nicht kontriert werden, da der Gegner fünf Karten einer Farbe in der Hand hält und das Spiel immer „aufgelegt“ ist. Die Spiele „j“ und „k“ zu kontrieren ist sinnlos, weil sie auch ohne Kontra das Bummerl entscheiden.

Lizitation - Reihenfolge der Ansagen

Nachdem alle Karten ausgeteilt sind und Atout durch Rufen oder Aufschlagen feststeht, hat der Vorhandspieler zu erklären, was er zu spielen gedenkt. Er sagt entweder „Herz spielt“ oder „Herz schnapst“ oder „Durchmarsch“ oder „Herz bauernschnapst“. Nach ihm kommt der Partner des Teilers an die Reihe. Er kann die von der Vorhand gemachte Ansage gutheißen, kontrieren oder überbieten. Dasselbe tun nun im Uhrzeigersinn die beiden restlichen Spieler, wobei man seinen eigenen Partner natürlich nicht kontrieren kann. Wird die gemachte Ansage kontriert oder überboten, kann von den anderen drei Spielern entweder mit einem erneuten Kontra oder durch erneutes Überbieten darauf reagiert werden. Sobald auf eine Ansage von den folgenden drei Spielern keine Reaktion mehr kommt, steht die Ansage fest und kann auch vom Ansager selbst nicht mehr überboten werden.

Wenn wir die Spieler mit A (Vorhand), B, C und D (Teiler) bezeichnen, könnte sich das etwa so abspielen:

A (hat Karo als Atout bestimmt): „Karo schnapst“.

B: „Gut“. (Er könnte auch kontrieren oder Durchmarsch ansagen).

C: „Gut“. (Er könnte auch einen Durchmarsch ansagen).

D: „Durchmarsch“.

A: „Bauernschnapser“.

B: „Gespritzt“.

C: „Gut“.

D: „Gut“.

A: „Gut“.

Wenn Spieler A einen Durchmarsch ansagt und Spieler B ebenfalls gerne einen Durchmarsch spielen würde, so wird er das nicht sagen. Denn da Spieler A als erster die Ansage gemacht hat, hat er das Vorrecht, das Spiel zu spielen. Spieler B wird diese Information über sein Blatt nicht preisgeben, sondern entweder, wenn sein Blatt es erlaubt, einen Bauernschnapsler ansagen, Spieler A kontrieren, oder versuchen ihn einfach aufzuhalten.

Hat ein Spieler einen Rufer des Gegners kontriert, so darf sein Partner einen Durchmarsch spielen, hingegen darf er das nicht, wenn sein Partner einen Schnapsler kontriert hat (der kontrierte Schnapsler geht um 12, ein Durchmarsch nur um 9 Siegpunkte!).

Spielende

Das Team, das zuerst 0 Punkte erreicht, gewinnt. Steht das andere Team dann noch bei 24 Punkten, bekommt es ein Schneider-Bummerl, ansonsten ein einfaches Bummerl.

Beim einfachen Rufer gelten bezüglich „Danke genug“ und dem letzten Stich dieselben Regeln wie beim Zweierschnapsen.

Schnapsen zu dritt – Mitschreiben

Schnapsen zu dritt ist eigentlich kein eigenständiges Spiel, sondern ein Zweierschnapsen, an dem drei Personen teilnehmen.

Der Teiler mischt die Karten, lässt rechts abheben und teilt wie beim Schnapsen zu zweit, erhält aber selbst keine Karten. Vorhand ist der links vom Teiler Sitzende, er spielt zum ersten Stich aus. Ansonsten verläuft das Spiel wie beim Zweierschnapsen.

Wie der Name bereits vermuten lässt, schreibt der Teiler immer die Punkte des Gewinners mit.

Wenn wir annehmen, dass A geteilt hat, und B gegen C mit zwei Siegpunkten gewinnt, dann bleibt C auf 7 stehen, während A und B je 2 herunter schreiben, also auf 5 kommen.

Der pausierende Spieler ist zwar berechtigt, bei einem der beiden Spieler zuzuschauen (zu „kiebitzen“), hat sich aber aller Äußerungen und jeder Kritik zu enthalten.

Schnapsen zu dritt – Dreierschnapsen

Beim Dreierschnapsen wird wie beim Bauernschnapsen mit Lizitationen, also „Geboten“ von Ansagen, eine Spielform ermittelt.

Folgende Spielformen gibt es:

Einfacher Rufer (gewöhnliches Spiel)

Bettler

Assbettler

Schnapser
Kontraschnapser
Durchmarsch (Gangl, Ringerl)
Zehnerloch
Bauernschnapser
Kontrabauernschnapser

Die Spielvorbereitung

Der Teiler gibt links um zuerst jeweils drei Karten, legt zwei verdeckt als Talon auf die Seite und gibt dann jedem Spieler erneut drei Karten. Im Gegensatz zum Bauernschnapsen besteht das Blatt also aus sechs Karten. Das ist zugleich auch der Grund, wieso es die Ansagen Herrengangl und Herrenschnapser beim Dreierschnapsen nicht gibt. Eine Hand kann ganz einfach nicht nur aus den fünf Karten einer Farbe bestehen.

Der Spielverlauf

Die Vorhand, die immer links vom Geber sitzt, bestimmt aus den ersten drei Karten, die sie bekommt, die Atoutfarbe. Es ist wieder möglich, eine der drei Karten der zweiten Austeilrunde aufzudecken, um das Atout zu bestimmen.

Falls die ersten drei Karten ausschließlich Buben sind, darf die Vorhand verlangen, dass neu gegeben wird.

Die nachfolgende Lizitation erfolgt auf dieselbe Weise wie beim Bauernschnapsen, die Vorhand fängt also wieder an, nur dass jetzt jeder für sich allein spielt und keinen Partner hat.

Der Spieler, dessen angesagte Spielform gespielt wird, darf als Hilfestellung die zwei Talonkarten in sein Blatt aufnehmen und gegen zwei beliebige Karten austauschen, sodass er schlussendlich wieder sechs Karten in seiner Hand hält. Die abgelegten Karten zählen nicht zu den Punkten des Ansagers!

Ausgenommen davon sind die Negativspiele, also Bettler und Assbettler, bei denen der Talon unangetastet verdeckt liegen bleibt.

Bei allen Spielen außer dem Rufen besteht Farb- und Stichzwang!
Alle Spiele können kontriert werden!

Spielende

Ein Bummerl ist erneut 24 Siegpunkte wert, von denen heruntergespielt wird.

Dabei ist zu beachten, dass wenn ein Spieler beispielsweise ein Zehnerloch spielt und gewinnt, zieht er 10 Punkte von seinem Punktestand ab. Verliert er allerdings, ziehen beide anderen Spieler 10 Punkte ab und nicht etwa jeder 5.

Bei einem verlorenen Spiel kann es sich also ergeben, dass zwar zwei Spieler punkten, aber nur einer der beiden auf 0 Punkte oder darunter kommt. Falls zwei Spieler gleichzeitig 0 Punkte erreichen, bekommt nur der dritte Spieler ein Bummerl.

Die Spieltaktik

Beim einfachen Rufer hat man als Vorhand meistens einen Vorteil bei der Anzahl der Atoutkarten. Spielt man also zu Beginn gleich Atout an, besteht eine Chance, sehr

viele bis alle gegnerischen Atouts durch den Farbwang in den Stich zu zwingen. Dadurch können zukünftig gespielte Assen dann nicht mehr von gegnerischen Atouts gestochen werden, während man selbst diese Möglichkeit noch hat.

Haben Sie wenig Atoutkarten, spielen Sie einige Male von einer langen Farbe aus, in der Hoffnung, möglichst viele der gegnerischen Atoutkarten heraus zu locken.

Die häufigsten Spiele werden außer dem einfachen Rufer Durchmarsch und Zehnerloch sein. Denn für einen Schnapsen braucht man normalerweise ein Atout Ass, den 40er und ein weiteres Ass. Sonst wird es Ihnen nicht gelingen, in den ersten drei Stichen mindestens 66 Punkte zu erzielen, denn es gibt ja keinen Partner, der Ihnen hohe Karten „schmiert“ und Sie bekommen zu jeder ausgespielten Karte nur zwei weitere Karten dazu.

Fachausdrücke

Karten	Sämtliche im Spiel verwendete Spielkarten.
Blatt	Jene Karten, die der Spieler in der Hand hält (beim Schnapsen sind das fünf).
Farben	Treff, Pik, Karo, Herz bzw. Blatt, Eichel, Schelle, Herz
Stich	Eine Einheit, die aus einer Karte jedes Spielers besteht. Die höchste Karte gewinnt den Stich.
Atout, Trumpf	Eine bevorzugte Farbe, die nach den Spielregeln bestimmt oder gewählt wird. Eine Atoutkarte kann einen Stich gewinnen, auch wenn eine der im Stich befindlichen Karten eine höhere Karte einer anderen Farbe ist.
Talon	Jene Karten, die verdeckt auf dem Tisch liegen. Beim 2er Schnapsen ist auch die offen liegende, Atout bestimmende Farbe Teil des Talons.
Vorhand	Jener Spieler, der beim Teilen die ersten Karten bekommt. Er hat gewisse Vorrechte (z.B. das erste Ausspiel).
Hinterhand	Beim Spiel zu zweit jener Spieler, der nicht Vorhand ist, also der Teiler.
Bummerl	Die Partie, welche aus einer variierenden Anzahl von Einzelspielen besteht.
Schneider	Gewinnt ein Spieler ein Bummerl ohne Gegenpunkte, so ist sein Gegner „Schneider“, und das erzielte Bummerl zählt doppelt.

Ansagen	Zwanziger und Vierziger. Beim Bauernschnapsen und Dreierschnapsen die Bekanntmachung der Spielform, die man spielen möchte.
Zwanziger	Dame und König einer Farbe, die nicht Atout ist.
Vierziger	Dame und König der Atoutfarbe.
Mariage	die Kartenkombination Dame-König.
Zudrehen	eine Spezialität des Schnapsens zu zweit, bei der ein Spieler strengere Regeln in Kraft setzen kann.
Farbzwang	Wenn Farbzwang herrscht, muss, wenn möglich, die ausgespielte Farbe bedient werden.
Stichzwang	Wenn Stichzwang herrscht, muss man, wenn möglich und unter Beachtung des Farbzwangs, stechen.
Renonce	Spielverlust aufgrund eines Regelverstoßes.