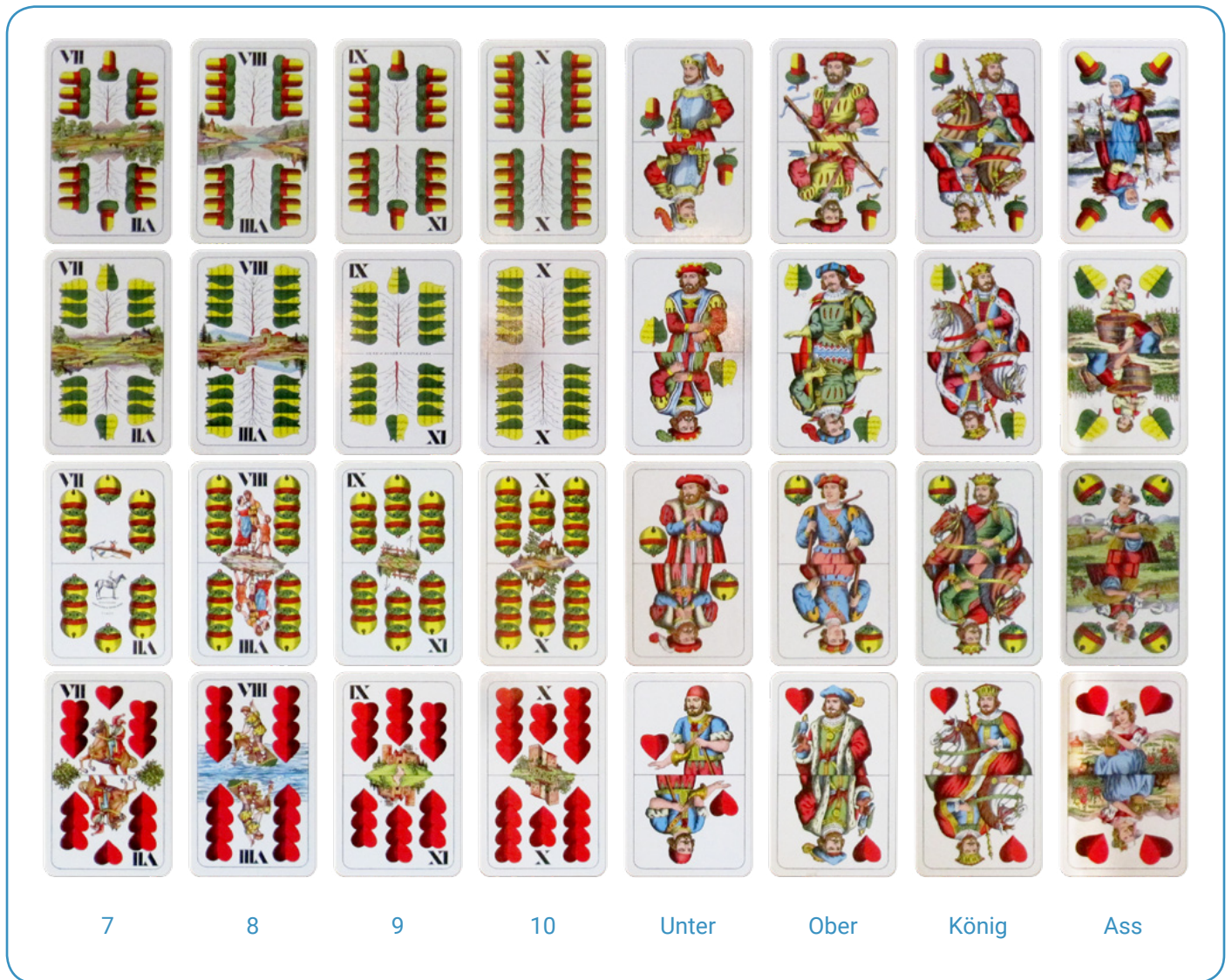


Spielkarten

„Ein Kartenspiel, tausend Erlebnisse“

Übersicht der Spielkarten



Probieren Sie verschiedene Kartenspiele aus

Altweib

Anzahl der Spieler: 3 - 5

Kartenwerte: 7, 8, 9, 10, Unter, Ober, König Ass

Ziel des Spiels: Altweib ist ein Kartenspiel, das einfach und für Kinder gut verständlich ist. Das Ziel ist es, so wenig wie nur möglich Strafpunkte zu sammeln, die manchen Karten zugeordnet sind. Für jede rote Karte (Herz) bekommt man 2 Punkte und für den grünen Ober 4 Punkte.

Anleitung: Zu Beginn des Spiels werden alle Karten an alle Spieler verteilt. (Bei einer ungeraden Anzahl der Spieler, muss die Gesamtzahl der Karten im Spiel angepasst werden – es wird die Schelle-, und die Eichelsieben aus dem Spiel genommen). Der Spieler links vom Geber legt eine Karte auf den Tisch. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Weitere Spieler legen ebenfalls eine Karte aus, dabei müssen sie der Farbe treu bleiben, aber müssen den Wert der Karte nicht übertrumpfen. Wenn ein Spieler die vorgegebene Farbe nicht mehr in der Hand hat, kann er eine andere Farbe spielen. Alle Farben haben denselben Wert. Am Ende jeder Spielrunde, muss der Spieler alle Karten an sich nehmen, der die höchste Karte der vorgegebenen Farbe gelegt hat (wenn ein Spieler eine Farbe gelegt hat, die nicht vorgegeben war, nimmt dieser Spieler die Karten aus der Runde an sich). In der zweiten Runde legt die erste Karte der Spieler aus, der in der ersten Runde die gespielten Karten an sich genommen hat. In den weiteren Runden spielen die Spieler die ersten Karten nach dem Uhrzeigersinn. Nachdem alle Karten ausgespielt wurden, zählen die Spieler ihre Strafpunkte von den, auf sich genommenen Karten aus den jeweiligen Runden, zusammen. Der Spieler mit der niedrigsten Anzahl an Strafpunkten, gewinnt.

Ferbl / Poker

- Anzahl der Spieler:** Beispiel für 4 und mehr Spieler
- Kartenwerte:** 7, 8, 9, 10, Unter=10, Ober=10, König=10, Ass=11
- Ziel des Spiels:** Dieses Spiel hat mehrere Bezeichnungen, es wird auch FERBL genannt. Es ist ein Kartenspiel, welches dem Poker sehr ähnelt.
- Anleitung:** Die Spieler versuchen die höchste Gesamtzahl an Punkten ein und derselben Farbe oder drei oder vier Karten desselben Werts zu sammeln. Es werden pro Spieler zwei Karten verteilt. Der erste Spieler neben dem Geber bestimmt den Einsatz und bekommt danach vom Stapel weitere zwei Karten. Alle weiteren Spieler gehen entweder mit und bekommen ebenfalls zwei weitere Karten und müssen auch den Einsatz ausgleichen oder „passen“ und beenden diese Runde. Der letzte Spieler der ersten Runde kann den Einsatz erhöhen und somit beginnt die zweite und auch letzte Runde. In dieser Runde kann der Einsatz max. 3x erhöht werden (die Spieler gehen jedesmal entweder mit oder passen), danach werden die Karten (bei jedem Spieler sind es 4 Karten) ausgewertet. Wenn der letzte Spieler in der ersten Runde den Einsatz nicht erhöht, sondern den Einsatz nur ausgleicht, meldet er „ich schließe“, somit wird die zweite Runde gar nicht begonnen. Spieler, die im Spiel geblieben sind, decken nun ihre Karten auf und der Spieler, der die wertvollsten Karten in der Hand hat, hat den Einsatz gewonnen. Das Recht den Einsatz zu erhöhen wird schrittweise immer auf den rechten Spieler übertragen.

Dudler

- Anzahl der Spieler:** Beispiel für 2, 3, jedoch am besten sind 4 Spieler
- Kartenwerte:** 7, 8, 9, 10, Unter, Ober, König, Ass
- Ziel des Spiels:** Die Spieler versuchen so schnell als möglich alle ihre Karten los zu werden. Es verliert der Spieler, der am Spielende eine oder mehrere Karten in der Hand hat.
- Anleitung:** Die Spieler versuchen so schnell als möglich ihre Karten los zu werden und somit zu gewinnen. Es werden alle Karten an alle Spieler verteilt (immer je zwei Karten) und es wird eine Trumpffarbe von den Spielern bestimmt. Der erste Spieler links neben dem Kartengeber legt eine Karte auf den Tisch. Der nächste Spieler soll die gelegte Karte übertrumpfen, dann legt er noch eine beliebige Karte oben drauf. Die gelegten Karten werden mit einer Karte derselben Farbe aber mit einem hohen Wert oder mit einer Trumpfkarte übertrumpft. Wenn der Spieler die zu letzt gelegte Karte nicht übertrumpfen kann, muss er den ganzen Stapel zu seinen Spielkarten in der Hand nehmen. Wenn ein Spieler die gelegte Karte übertrumpft hat und keine weitere Karte zu legen hat, verlässt er das Spiel und der Stapel wird zur Seite gelegt.

Kent

Anzahl der Spieler: Kent ist ein Kartenspiel für eine gerade Zahl an Spielern, optimal sind 4 Spieler

Kartenwerte:

Ziel des Spiels: Es wird in Paaren gespielt. Jedes Paar wählt ein Passwort (es kann z.B. das Augenzwinkern sein, eine bestimmte Armbewegung, ein Wort usw.). Das Ziel ist es, dass ein Spieler des Paares 4 gleiche Karten mit demselben Wert sammelt und sobald er dies erreicht hat, gibt er seinem Mitspieler mittels des Passworts einen Hinweis.

Anleitung: Jeder Spieler bekommt vier Karten, auf den Tisch werden weitere 4 Karten aus dem Stapel nebeneinander aufgedeckt gelegt. Nachdem der Geber JETZT gesagt hat, tauschen alle Spieler auf einmal ihre Karten mit den Karten auf dem Tisch aus, bis sie vier gleichwertige Karten oder auch Kents genannt, bekommen. Sollte dies nicht gelingen, werden die vier, auf den Tisch gelegten Karten auf die Seite genommen und neue vier Karten auf den Tisch gelegt. Wenn einer aus dem Paar mit dem vereinbarten Passwort dem anderen Spielpartner zu wissen gibt, dass er vier gleiche Karten hat, sagt der andere „Kent“. Das Paar bekommt dann einen Punkt. Wenn das andere Paar jedoch rechtzeitig erkennt, dass die Gegenspieler vier gleiche Karte gesammelt haben, können sie sagen „Stopp Kent“. Wenn die Vermutung korrekt war, bekommen die Gegenspieler den Punkt. Es kann vorkommen, dass den Kent beide Spieler aus einem Paar bekommen, dann sagen sie „Doublekent“. Das Paar bekommt dann 2 Punkte. Eine weitere Spielvariante ist, dass bei der Verwendung des Deutschen Spielblatts alle Karten vom Wert sieben bis zehn auszusortieren werden. Alle Karten werden dann verteilt. Der erste Spieler gibt dem Spieler, der an der Reihe ist, eine Karte, die er selbst nicht gebrauchen kann. Dieser gibt dem nächsten Spieler wieder eine Karte, die er nicht gebrauchen kann, bis einer der Spieler „Kent“ oder „Stopp“ ruft.

21

Anzahl der Spieler: 2 und mehr

Kartenwerte: Unter+Ober=1, König=2, 7, 8, 9, 10, Ass=11

Ziel des Spiels: Einen Wert zu erreichen, der der Zahl 21 am nächsten steht, jedoch nicht darüber liegt

Anleitung: Es gibt verschiedene Auslegungen dieses Spiels. Der Ersten nach, gibt der Geber jedem Spieler, auch sich selbst, je zwei Karten. Außer dem Geber sehen sich alle die Karten an und können den Geber um eine weitere Karte bitten. Dabei schließen sie mit dem Geber Wetten ab. Wenn keiner der Spieler keine weiteren Karten verlangt, legen alle, auch der Geber ihre Karten offen. Der Geber kann nun auch weitere Karten ziehen. Wer nach dem Zusammenzählen der Werte der Karten am nächsten der 21 liegt, gewinnt das Spiel. Der zweiten Auslegung nach, legt der Geber den Gewinn fest, mischt die Karten und gibt jedem Spieler je eine Karte, auch sich selbst. Die Karte des Gebers wird offen gelegt. Danach gibt der Geber den Spielern weitere Karten, wenn sie diese verlangen (z.B. mit den Worten „WEITER“, „NOCH“, „GIB“). Jeder Spieler, deren Karten zehn und mehr Punkte erreicht haben, muss das Spiel fortsetzen. Die Spieler bemühen sich der Zahl 21 nah zu kommen und können jeder Zeit „GENUG“ rufen. Wenn ein Spieler zu stark riskiert und die 21 übersteigt, muss er „ÜBER“ melden und zahlt dem Geber den verlorenen Einsatz gleich aus. Nachdem der Geber alle Spieler bedient hat, kann er nun selbst Karten ziehen, damit auch er der Zahl 21 nah kommt. Zum Schluss wird der Einsatz mit dem Geber abgerechnet, nicht unter den einzelnen Spielern. Allgemein gilt, dass eine höhere Zahl gegen eine niedrigere gewinnt. Wenn ein Spieler oder der Geber während des Spiel zwei Ass bekommen (unter den ersten zwei Karten), rufen sie „21“. Für diesen Spieler ist die Runde nun beendet, und er bekommt den dreifachen Wert des Einsatzes.

Regen

Anzahl der Spieler: Ein Beispiel für 2 bis 5 Spieler

Kartenwerte: 7, 8, 9, 10, Unter=2, Ober=3, König=4, Ass=11

Ziel des Spiels: Die Spieler bemühen sich alle Karten schnellstens los zu werden. Es gewinnt derjenige, der keine Karten in der Hand hat.

Anleitung: Jeder Spieler bekommt fünf Karten, der Rest der Karten, genannt „Talon“, wird auf den Tisch gelegt. Die oberste Karte des Talons wird aufgedeckt auf den Tisch, neben den Talon gelegt. Der linke Spieler neben dem Geber beginnt. Auf die gelegte Karte, soll er eine Karte spielen, die entweder dieselbe Farbe oder denselben Wert hat (somit kommt es zur Farbänderung). Die Besonderheit dieses Spiel sind die Ober (unabhängig von der Farbe), mit denen die Farbe geändert werden kann. Sollte ein Spieler, der an der Reihe ist, keine passende Karte, auch keinen Ober in der Hand haben, muss er die obere Karte aus dem Talon ziehen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Ausnahmekarten sind die Sieben und die Asse. Wenn die Sieben ausgespielt wird, muss der nächste Spieler, der an der Reihe ist, zwei Karten vom Talon ziehen oder eine von seinen Sieben (falls in der Hand) ausspielen, womit er das ziehen der zwei Karten auf den nächsten Spieler überträgt. Dieser Spieler zieht dann aber statt zwei Karten, vier, wenn er selber keine Sieben in der Hand hat usw. Wenn ein Ass ausgespielt wird, muss der nächste Spieler diese Runde aussetzen (er zieht keine Karten aus dem Talon), oder er spielt ebenfalls ein Ass aus, womit der nächste Spieler diese Runde aussetzt usw. Wenn alle Karten aus dem Talon gezogen sind, wird der Stapel der gespielten Karten, bis auf die letzte Karte, umgedreht und wieder als Talon verwendet. Wer als erster alle Karten ausgespielt hat, ruft „Regen“ und hat gewonnen. Hiermit ist das Spiel beendet. Es gibt auch die Möglichkeit, dass die übrigen Spieler das Spiel weiterspielen oder die Werte der Karten, die sie noch in der Hand halten, zählen. Wer als nächster am wenigsten Punkte hat, ist der Zweitplatzierte usw.

Sprinter

Anzahl der Spieler: 2 und mehr Spieler

Kartenwerte: 7, 8, 9, 10, Unter=10, Ober=10, König=10, Ass=11

Ziel des Spiels: So viel Punkte wie möglich zu erreichen.

Anleitung: Es wird ein Dealer bestimmt, dieser gibt jedem Spieler eine Karte, beginnend links von ihm. Danach fordert er die Spieler Wetten abzuschließen. Nachdem alle Deals abgeschlossen wurden, gibt er jedem Spieler weitere zwei Karten und alle Spieler drehen die Karten um. Die Abrechnung erfolgt immer zwischen dem Dealer und jedem einzelnen Spieler. Wer den höheren Wert seiner Karten in der Hand hat, hat gewonnen. Wenn der Spieler gegen dem Dealer verliert, bekommt der Dealer den Spieleinsatz. Wenn aber der Dealer verliert, bekommt der Spieler vom Dealer seinen Einsatz verdoppelt zurück. Drei Karte mit demselben Wert haben immer den höchsten Wert. Wenn aber mehrere Spieler drei Karten mit demselben Wert in der Hand haben, gewinnt der Spieler mit dem höchsten Wert dieser drei Karten. Wenn die drei Karten des Spielers und des Dealers denselben Wert haben, kommt es zu keiner Auszahlung, der Spieler bekommt nur seinen Einsatz zurück.

Schwindel

- Anzahl der Spieler:** 2 und mehr Spieler
- Kartenwerte:** Der Wert wird nicht gerechnet, nur die Farbe zählt.
- Ziel des Spiels:** Die Spieler bemühen sich so schnell als möglich ihre Karten los zu werden. Der erste, der keine Karten mehr in der Hand hat, verlässt die Runde, alle anderen Spieler spielen weiter. Der Spieler, der als letzter noch eine oder mehrere Karte in der Hand hat, verliert.
- Anleitung:** Der Geber verteilt alle Karte an die Spieler und legt eine seiner Karten auf den Tisch so, dass keiner die Farbe sieht. Die Farbe sagt er aber laut. Er kann die Wahrheit sagen, er kann aber auch lügen. Der linke Spieler neben dem Spieler, der die Karte gelegt hat, kann, noch bevor er seine Karte auf die erste legt, überprüfen, ob der erste Spieler gelogen hat, indem er die Karte umdreht. Wenn der erste Spieler tatsächlich gelogen hat, muss er den vorhandenen Stapel an sich nehmen. Wenn er aber nicht gelogen hat, nimmt den Stapel der misstrauische Spieler. Wenn der Spieler, der an der Reihe ist, die Karte nicht überprüfen will, spielt auch er eine Karte verdeckt aus und meldet, welche Farbe er gelegt hat. Der nächste Spieler kann die gelegte Karte überprüfen oder auch nicht usw. Die Karten zu überprüfen lohnt sich erst nach ein paar Runden, also dann, wenn jeder Spieler mehrere Karten gelegt hat.

Plumpsklo

- Anzahl der Spieler:** Beliebige Anzahl von Spielern
- Kartenwerte:**
- Ziel des Spiels:** Dieses Spiel ist vor allem deswegen interessant, weil es mit allen Karten gespielt werden kann, die gerade zur Hand sind. Es wird vor allem von Kindern gern gespielt.
- Anleitung:** Alle Karten werden beliebig auf den Tisch gelegt. Aus 2 Karten wird das „Plumpsklo“ auf die, auf dem Tisch gelegten Karten gebaut. Diese zwei Karten werden gegenübergestellt und mit den oberen Ecken aneinander gelehnt, die „Füße“ der Karten müssen etwas auseinander stehen, damit die Karten stehen bleiben. Das ist die einfachere Variante. Das Plumpsklo kann aber auch aus fünf Karten gebaut werden – je zwei Karten werden gegenüber aufgestellt, wie bereits beschrieben und die fünfte Karte wird oben draufgelegt. Danach ziehen die Spieler, der Reihe nach, je eine Karte von den, auf dem Tisch liegenden Karten. Je weniger Karten auf dem Tisch liegen, um so schwieriger wird das Spiel, denn, das Plumpsklo darf nicht zusammenfallen. Der Spieler, bei dem das Plumpsklo zusammengefallen ist, hat verloren. Das Spiel, bei dem fünf Karten für den Bau des Plumpsklos verwendet werden, kann noch damit erschwert werden, dass jede gezogene Karte auf das Plumpsklo, mit der Farbe nach oben gelegt wird. Der Spieler, der an der Reihe ist, legt auf das Plumpsklo so viele Karte, bis er eine Karte mit derselben Farbe gezogen hat, wie die, die bereits auf dem Plumpsklo liegt. Beim Spiel mit kleineren Kindern wird empfohlen die einfachere Variante zu wählen - jeder Spieler zieht eine Karte, die auf das Plumpsklo gelegt wird, ohne auf die Farbe zu achten.