



R I T A D A N Y L I U K

1 x 1 der Kartenspiele

Von Bridge und Poker
bis Schafkopf

Glücks- und Familienspiele

Kartentricks und vieles mehr

Inhalt

Allgemeines über das Kartenspiel	6
Fachausdrücke	8
Einmaleins der Kartenspiele	14
Handwerkszeug des Kartenspielers	18
Klassische Kartenspiele	21
Wem das Glück lacht	69
Mit Geduld und einer guten Karte	96
Auch die Familie macht mit	112
Unterhaltung mit Karten	127
Kartenzauberei von A bis Z	161
Register	173

Fachausdrücke

Abheben: Der Spieler rechts vom Geber teilt den Kartenstoß und legt den unteren Stapel auf den oberen.

Abwerfen: Eine meist wertlose Karte beim Ausspielen zugeben oder auf den Abwurfstoß legen.

Abwurfstoß: Wird auch Talon genannt. Der bei der Kartenverteilung verdeckt auf den Tisch gelegte Kartenreststapel.

Alleinspieler: Alleinspieler wird, wer das höchste Gebot abgegeben oder die Farbe des höchsten Gebots zuerst angeboten hat.

Alten: Die beiden Alten sind in manchen Spielen die höchsten Trümpfe. Bei Doppelkopf die beiden Kreuz-Damen, bei Schafkopf: Kreuz-Dame und Pik-Dame.

Atout: Trumpf.

Augen: Punktwert einer Karte oder eines Stichs.

Ausmachen: Auch ausgehen, d. h. das Spiel beenden, wenn alle Karten aus- und angelegt sind.

Ausspielen: Als Erster in der Runde eine Karte offen auf den Tisch legen.

Austeilen: Geben.

Bank: 1. Bei Glücksspielen die gemeinsame Kasse, auch Pott oder Topf genannt. 2. Ansage bei Glücksspielen. Sie bedeutet: Es wird um den gesamten Bankinhalt gespielt.

Bankhalter: Bei Glücksspielen der Spieler, der gegen die übrigen Teilnehmer spielt. Meistens ist der Bankhalter auch Kartengeber.

Bedienen: Zugeben einer Karte gleicher Farbe zu einem ausgespielten Blatt.

Bekennen: Auch Farbe bekennen. Es muss bedient werden, wenn man eine passende Karte hat.

Bieten: Die Spieler ermitteln den Spielwert der Handkarten.

Blank sein: Von einer Farbe keine Karte mehr besitzen.

Blatt: Handkarten eines Spielers, auch das gesamte Kartenspiel.

Buch: Bei Bridge und Whist: die ersten sechs Stiche. Sie werden nicht gezählt. Erst der siebte Stich ist der erste Gewinnstich.

Carreau: Karo, Schell.

Coeur: Herz.

Contra (Kontra): Kampfansage. Sie verdoppelt den Spielwert.

Decken: Zugeben einer höheren, stechenden Karte bei Impass.

Doppeln: Den Spielwert erhöhen, z. B. durch Contra.

Doubleton: Eine Farbe, von der ein Spieler zwei Karten besitzt (Whist).

Drücken: Ablegen von Karten nach Aufnahme des Skats.

Durchmarsch: Der Gegner kassiert sämtliche Stiche.

Ecartieren: Ablegen.

Eckstein: Karo, Schell.

Einstecken: Stechen.

Fallend: In fallender Wertfolge.

Familie: Eine Folge aller Karten derselben Farbe.

Farbe: Jede der vier Kartenfolgen mit gleichem Symbol.

Farbenspiel: Hier ist die am höchsten gereizte Farbe Trumpf.

Farbzwang: Pflicht, eine Karte in der ausgespielten Farbe zuzugeben.

Farbe bekennen: Bedienen, eine Karte der gleichen Farbe zugeben.

Flöte: Viele Karten einer Farbe.

Folge: Auch Sequenz. Eine Reihe von mindestens drei Karten einer Farbe mit lückenloser Wertfolge.

Gangbare Karte: Eine Karte, die Aussicht hat durchzugehen, ohne gestochen zu werden.

Geben: Karten bei Spielbeginn verteilen.

Geber: Kartengeber. Der erste Geber wird oft durch das Los ermittelt. Wer die höchste (oder niedrigste) Karte vom ungemischten Stapel gezogen hat, wird Geber.

Grand: Nur die Buben gelten als Trümpfe.

Groß-Schlemm: Alleinspieler verpflichtet sich, 13 Spiele zu machen.

Guckspiel: Der Alleinspieler nimmt den Skat auf.

Handspiel: Auf die Aufnahme des Skats oder Talons wird verzichtet.

Hinterhand: Spieler, der in einer Runde als Letzter eine Karte zugibt.

Heirat: Kartenkombination von König und Dame.

Honneurs: Trümpfe, auch Bilder, Figuren. Bridge: Ass, König, Dame, Bube, Zehn sind die im Wert höchsten Karten.

Honour Trick: Engl. Fachbezeichnung für Figurenstich.

Impass: Der Versuch, einer Karte einen Stich zu sichern, die nicht die höchste der betreffenden Farbe im eigenen Blatt ist. Bei Bridge: Das Spielen einer kleinen Karte zur „Gabel“ mit der Absicht, einen zusätzlichen Stich zu machen.

Invitieren: Bei Whist: Das Ausspielen einer niedrigeren Karte als der Sieben.

Joker: Karte, die für jedes beliebige Blatt eingesetzt werden kann.

Junger: Bei Skat: Ein Spieler, der keine Stiche gemacht hat.

Klein-Schlemm: Alleinspieler verpflichtet sich, 12 Stiche zu machen.

Kombination: Kartenkombination von unterschiedlicher Zusammensetzung und Bewertung für die einzelnen Spiele.

Lange Farbe: Eine Karte einer Farbe, von der man mehr in der Hand hat; auch Flöte.

Losen: Ermittlung des Kartengebers oder der Platzwahl. Jeder Spieler zieht eine Karte. Wer den höchsten (oder niedrigsten) Augenwert gezogen hat, wird Kartengeber und hat oft das Recht zur Platzwahl.

Mariage: Französisch = Hochzeit, Heirat. König und Dame derselben Farbe in einem Blatt.

Mauern: Vorsichtiger spielen, als es die Karten erlauben.

Melden: Eine Meldung machen; d. h. die Kartenkombinationen offen vor sich auf den Tisch legen und die dafür gültigen Punkte für sich buchen.

Mittelhand: Bei drei Spielern der zwischen Vorhand und Hinterhand sitzende Spieler.

Natural: Der Spieler erreicht mit den zwei ersten Karten 21 Augen (Black Jacks).

Nullspiel: Skat: Der Nullspieler darf keinen Stich machen. Es gibt keinen Trumpf.

Partie: Gesamtheit mehrerer Spiele.

Pasch: Satz, Zwilling, Drilling, mindestens zwei Karten vom gleichen Bild.

Passen: Sich am Spiel oder am Bieten nicht mehr beteiligen.

Pott: Einsatz, auch Kasse, Haferl oder Topf.

Proponieren: Beliebig viele Handkarten gegen ebenso viele Talonkarten tauschen.

Rekontra: Kampfansage, die auf Kontra folgen kann. Das Spiel wird vierfach bewertet.

Reizen: Die spielstarke Partei feststellen oder den Spieler mit den besten Handkarten.

Renonce: Nichtvorhandensein einer Farbe bei Austeilung der Karten.

Revoke: Regelfehler, wenn ein Spieler nicht Farbe bedient, sondern eine andere abwirft oder trumpft, obwohl er eine Karte der ausgespielten Farbe besitzt.

Robber: Zwei oder drei Partien. Zu einem gewonnenen Robber gehören zwei gewonnene Partien.

Satz: Mindestens drei Karten gleichen Wertes von verschiedenen Farben.

Schlemm,

–, **kleiner:** Eine Partei verpflichtet sich, sechs Tricks zu machen.

–, **großer:** – , sieben Tricks zu machen.

Schneiden: Niedrige Karten ausspielen, damit höhere zum Stich kommen.

Schneider: Ein Spieler, der die Mindestaugenzahl nicht erreicht hat.

Schwarz: Ein Spieler, der keinen einzigen Stich gemacht hat.

Sequenz: Folge.

Single(ton): Eine Farbe, von der ein Spieler nur ein Blatt besitzt (Whist).

Skat: 1. Skatspiel. 2. Zwei bei Spielbeginn verdeckt weggelegte Karten.

Solo: Alleinspiel.

Sperren: Den Abwurfstoß sperren oder blockieren.

Spiel: Etappe innerhalb einer Partie.

Stechen: Wertvollere Karten als der Gegner zugeben.

Register

- Baccarat 69
- Bayerischer Tarock 57
- Besik (Besigue) 21
 - Rubicon-Besik 23
- Binokel 24
- Black Jack 91
- Bridge 28

- Canasta 127
 - Bolivia-Canasta 136
 - Canasta zu zweit 134
 - Canasta zu dritt 134
 - Canasta zu viert 134
 - Canasta zu fünft 134
 - Canasta zu sechst 135
 - Samba-Canasta 135

- Doppelkopf 136
 - Grand 142
 - Doppelkopf mit Füchsen (Fuchsjagd) 142
 - Doppelkopf mit Tollen 142
 - Doppelkopf zu fünft 143
 - Doppelkopf zu sechst 143
 - Schiebekopf 143

- Ecarté 72
- Einundfünfzig 112
- Fachausdrücke 8
- Fünf dazu 113
- Fünfhundert 144

- Haferltarock 57
- Hindernislauf 114

- Jassspiele 123

- Klüberjass 123
- Krambambuli 147

- Mau-Mau 116

- Patiencen 96
 - Fächerpatience 99
 - Großer Napoleon 110
 - Harfe 97
 - Kartenpyramide 107
 - Kleiner Napoleon 108
 - Pyramide 106
 - Teppich 105
 - Zankpatience 100
 - Zopf 103

- Poker 76
 - High Low Poker 87
 - Jack Pots 87
 - Poker mit Joker 88
 - Seven Card Stud 86
 - Stud Poker 85
- Rommé 148
 - Persisches Rommé 153
 - Räuber-Rommé 151
 - Wiener Rommé (Rummy) 152
- Schafkopf 32
 - Bayerischer Schafkopf 33
 - Dreiwendsch 43
 - Wendischer Schafkopf 38
- Schlafmütze 118
- Schnapp's weg 118
- Schwarzer Peter 120
- Schwindeln 121
- Sechsendsechzig 154
 - zu dritt 157
 - zu viert 157
- Siebzehn und vier 88
 - Black Jack 91
- Skat 45
 - Aufgelegtes Spiel 57
 - Augenramschr 56
 - Bockrunde 57
 - Einfacher Ramsch 55
 - Kontra – Rekontra – Supra 55
 - Pinke 56
 - Revolution 56
 - Schäfchen 56
 - Schieberamsch 55
 - Spitzenramschr 56
- Spitz pass auf 121
- Tarock
 - Bayerischer Tarock (Haferltarock) 57
 - Österreichisches Tarock 60
- Whist 65
- Zaubern 161
 - Forcierte Karte 169
 - Drei Brüder 164
 - Drei Körnchen Salz 165
 - Geheimnisvoller Block 171
 - Gezogene Karte 161
 - Hinter dem Rücken 163
 - Hokuspokus Fidibus 168
 - Kartenhut 170
 - Täuschung 166
 - Überraschung 168

- Verwandlung 166
 - Vier Spitzbuben 163
 - Wette 167
 - Zauberlehrling 166
- Zwicken 93
 - Zwickern 158
 - Zwölfen 94