



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

# 1 x 1 der Kartenspiele

Von Bridge und Poker  
bis Schafkopf

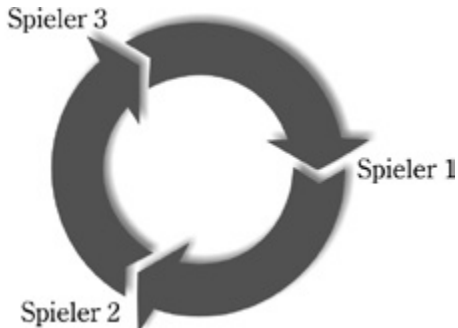
Glücks- und Familienspiele

Kartentricks und vieles mehr

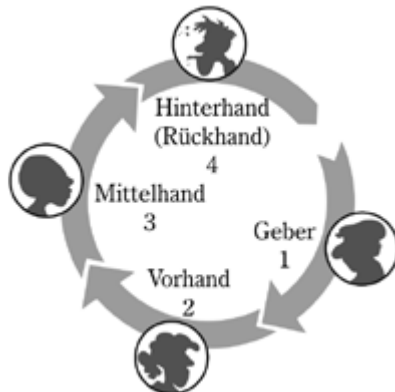
## Sitzordnung und Spielverlauf

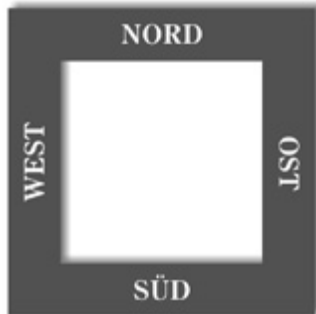
Die Platzwahl wird entweder dem Zufall überlassen oder sie wird durch das Los bestimmt. Die Spieler ziehen aus dem verdeckt aufgefächerten Spiel eine Karte. Wer den höchsten Wert gezogen hat, hat erste Platzwahl. Der Besitzer der zweithöchsten Karte wählt nach ihm und so geht es fort. Die Spieler behalten ihre Plätze während des ganzen Spielverlaufs bei.

### Skat



### Schafkopf



**Bridge**

Anschließend werden die Karten vom Geber gemischt. *Mittelhand*, der rechts vom Geber sitzende Spieler, hebt ab. Daraufhin verteilt der Kartengeber reihum im Uhrzeigersinn die Karten. (Ausnahme: Beim Österreichischen Tarock wird rechts herum gespielt.) Der Kartengeber wechselt bei jedem Spiel. Der Spieler links vom Geber wird *Vorhand* genannt. Er hat das Recht zum Ausspielen. Der Geber selbst ist *Hinterhand*, auch *Rückhand* genannt.

Diese Sitzordnung und die Benennung der einzelnen Spieler ist die Regel, wird aber bei einigen Kartenspielen aufgehoben. So gibt es z. B. beim Turnierbridge und Turnierskat detaillierte und feststehende Vorschriften. Ebenso ergibt sich bei Glücksspielen durch die Beteiligung eines Bankhalters teilweise eine andere Sitzordnung.

Nach dem Geben nimmt jeder Spieler seine Karten auf und ordnet sie nach Farb- und Wertfolge.

## Bieten oder Reizen

Durch Frage und Gegenfrage wird nach dem Geben derjenige Spieler gesucht, der die besten Handkarten hat und ein Höchstgebot abgibt. Er wird Alleinspieler. Oft werden beim Bieten die Spieler in zwei Parteien getrennt.

Nach dem Bieten wird festgestellt, ob die spielstarke Partei ihr Gebot auch tatsächlich erfüllen kann und ob sie die gereizte Stich- oder Augenzahl erreichen wird.

Vorhand spielt aus. Er legt die Karte aus seinem Blatt offen auf den Tisch. Die anderen Spieler geben der Reihe nach eine Karte offen zu. Die meisten Spielregeln verlangen, dass Farbe bedient und getrumpft werden muss. Das bedeutet: Wer eine höhere Karte gleicher Farbe als die ausgespielte hat, muss mit dieser stechen. Wer nur niedrigere Karten in gleicher Farbe besitzt, gibt zu. Ist dies nicht möglich, wird mit einer Trumpfkarte gestochen. Geht das auch nicht, darf eine beliebige Karte zugegeben werden.

Wird Trumpf ausgespielt, muss mit Trumpf gestochen oder zugegeben werden.

Wie überall, gibt es auch hier Ausnahmen.

## Abrechnung

Eine Spielrunde ist beendet, wenn alle Karten ausgespielt sind. Die Spielwerte werden errechnet, Gewinn und Verlust der einzelnen Spieler ermittelt und in Spielmarken oder in Cent ausbezahlt.

# Handwerkszeug des Kartenspielers

## Die Spielkarte

Sie hat im Lauf der Zeit eine große Verwandlung erfahren. Früher gab es Spielkarten aus dünnen, runden Holzscheibchen und aus zusammenlegbaren Blättern. Zu Beginn des 14. Jahrhunderts wurden die Spielkarten in Europa aus Holz, Leder, Seide oder Leinen hergestellt. Erst Ende des 15. Jahrhunderts, Hand in Hand mit der Entwicklung des Buchdrucks, kamen immer mehr Karten aus steifem Karton in Umlauf, die noch mühsam mit der Hand gezeichnet und bemalt wurden. Ein Kartenspiel war daher ein Luxusartikel, den sich nicht jeder leisten konnte.

Mit der Weiterentwicklung des Holzschnittes und später des Kupferstiches begann die Massenherstellung und die große Verbreitung der Spielkarten. Trotzdem besaß jede Karte hohen künstlerischen Wert.

Kartenforscher haben versucht, die Symbole der Spielkarte zu deuten. Die einen vermuten in den vier Symbolen die Darstellung gewisser Gesellschaftsschichten: Ritterstand – geistiger und geistlicher Stand – Bauernstand – Handwerker- und Kaufmannsstand oder König, Dame und Ritter der damaligen Zeit. Bei den vier Farben soll es sich um vier Fürstenhöfe handeln. Die anderen sehen in den vier Symbolen die Verdeutlichung der Jahreszeiten: Frühling – Herz, Sommer – Laub oder Pik, Herbst – Eichel oder Kreuz, Winter – Schellen oder Karo.

Ein Kartenspiel mit französischem Bild besteht aus 52 Karten. Das Jahr hat 52 Wochen. Ein Jahr besteht aus 364 Tagen, die Werte eines Kartenspiels ergeben zusammen die Zahl 364.

Das Kartenbild hat sich im Lauf der Zeit gewandelt. Es passte sich bis zur Mitte des letzten Jahrhunderts dem jeweiligen Zeitstil an. Alle Bilder hatten einen aktuellen Charakter. Es gab kaum ein Thema der damaligen Zeit, das nicht auf der Spielkarte abgebildet worden wäre. Hierdurch wurde sie zu einem gewissen Informationsmittel.

Seit ca. 100 Jahren hat sich das Kartenbild nicht mehr gewandelt. Alle Änderungsversuche der Spielkartenfabrikanten blieben erfolglos. Die Kartenspieler der ganzen Welt lehnten eine Modernisierung der Spielkarte ab.

Es gibt vier verschiedene Grunddarstellungen im europäischen Kartenspiel.

*Das französische Bild:* Es wird für Rommé, Canasta, Samba, Poker, Bridge, Skat, Schafkopf, Binokel, Ecarté, Doppelkopf, also für die meisten Spielarten verwendet.

*Das deutsche Bild:* Es wird mit demselben Grundaufbau für Tarock, Schafkopf, Skat, Doppelkopf benutzt.

*Das Tarockbild:* für Großtarock.

*Das italienisch-spanische Bild:* Cego.

### **Die vier Farben- oder Bildsymbole:**

Französisches Bild:	Deutsches Bild:
Kreuz oder Treff	Eichel
Pik	Laub
Herz (Coeur)	Herz
Karo	Schellen