

Binokel-Regeln

(aus mehreren Quellen, da es kein offizielles Regelwerk gibt,
inkl. regionaler Besonderheiten)

Allgemein

- es wird mit einem württembergischen Blatt mit 2x 20 (24) Karten gespielt:

Eichel	Grün Gras	Herz	Schellen
			

alternativ (d. h. vor Spielbeginn zu vereinbaren)

- nach Absprache ist auch „Binokel mit 7“ möglich

„Dabb“

Der „**Dabb**“ ist der Talon der nicht verteilten Karten. Dies sind:

- bei 3 Mitspielern 4 bzw. 3 (mit 7)
- bei 4 Mitspielern 4 beim „**Kreuzbinokel**“

Reizen

- vor Spielbeginn wird zum Ermitteln des Spielers gereizt
- der Reizwert startet bei 150 und erhöht sich jeweils um 10
- Sprünge beim Reizen sind um jeden Wert möglich
- fürs Reizen gelten sowohl die Augen aus den „Meldungen“ (d. h. die man schon auf der Hand hat, als auch die, die man aus dem „**Dabb**“ erwartet sowie die der erwarteten Stiche
- bei 3 Spielern reizt man immer mit dem rechts sitzenden Mitspieler
- bei 4 Spieler immer mit dem rechts sitzenden Mitspieler der anderen Partei, danach mit dessen Partner und zuletzt mit dem eigenen Partner

„Meldungen“

- **Binokel** = Grün-Ober und Schellen-Unter = 40 Augen
- Doppelter **Binokel** = 300
- **Paar** (König und Ober einer Farbe)
 - Trumpf = 40
 - andere Farbe = 20
- **Rundlauf** = von jeder Farbe ein Paar = 240
- Vier **Gleiche** (von jeder Farbe eine Karte)
 - Asse = 100
 - Könige = 80
 - Ober = 60
 - Unter = 40
- Acht **Gleiche** (außer 10) = 1000
- **Familie** (alle Karten einer Farbe)
 - Trumpf = 150
 - andere Farbe = 100
- *Doppelte Familie* = 1000 / 1500

Nur beim Spiel mit 7

- **Diß** (Trumpf-Sieben) = 10

Karten können auch mehrfach für Meldungen verwendet werden, allerdings darf nur ein Teil aus einer erfolgten Meldung genutzt werden, um eine andere Meldung zu kreieren.

Karten können auch mehrfach für Meldungen verwendet werden:

- mit Grün-Ober, Grün-König und einem Schellen-Unter kann man beispielsweise ein Grün-Paar und einen **Binokel** melden.
- ein Ass kann einmal als 4 Gleiche sowie als Familie gemeldet werden.
- mit einem einzelnen Ober oder König kann kein Paar mit den Karten einer Familie gebildet werden.
- ebenso wenig können mit einem König sowie zwei Obnern keine zwei Pärchen gemeldet werden.

Der Höchstbietende erhält den „**Dabb**“, tauscht Karten auf der Hand aus und legt anschließend entsprechend viele Karten zurück.

Karten aus Meldungen dürfen nicht in den „**Dabb**“ gelegt werden.

Alle Meldungen sind offen zu legen und werden vor dem Spielbeginn notiert.

Spielansage

- **Normalspiel**

- der Spieler sagt die Trumpffarbe an
- derjenige, der an der Reihe ist spielt aus

- **„Abgehen“**

- wenn man nach dem Reizen feststellt, dass man den Reizwert nicht erreichen kann, kann man „abgehen“
- für das Reizen muss dennoch eine Trumpffarbe bestimmt werden
- dadurch erhält man selbst nur den Reizwert als Minuspunkte und die anderen Mitspieler ihren Reizwert +10 je Spieler (d. H. bei 3 Mitspielern +30, bei 4 = +40)

- **Sonderspiele**

- „Durch“**

- der „**Durch**“-Ansager spielt aus
- anstelle einer Farbe angesagt
- der Ansager muss alle Stiche gewinnen

- „aufgelegter Durch“**

- der „**Durch**“-Ansager legt seine Karten vor dem 1. Stich offen aus

- „aufgelegter Durch von der Hand“**

- wird ohne Aufnahme des „**Dabb**“ gespielt

- „Untendurch“**

- der **Untendurch**-Ansager spielt aus
- anstelle einer Farbe angesagt
- der Ansager und der Partner dürfen keinen Stich machen
- auch hier gilt Stichzwang

- „aufgelegter Untendurch“**

- der „**Untendurch**“-Ansager legt seine Karten vor dem 1. Stich offen aus

- „aufgelegter Untendurch von der Hand“**

- wird ohne Aufnahme des „**Dabb**“ gespielt

Abrechnung

Es müssen min. die gereizten Augen erreicht werden, hierbei zählen sowohl die gemeldeten Augen als auch die mit Stichen erzielten Augen.

Die gemeldeten Augen zählen nur, wenn der Spieler bzw. beim "Kreuzbinokel" einer der beiden Spieler min. einen Stich gemacht hat.

Beim „**Kreuzbinokel**“ werden die erzielten Augen der Partner zusammengezählt.

Der letzte Stich ergibt zusätzlich 10 Augen.

Wurden die gereizten Augen nicht erreicht, wird die doppelte Anzahl abgezogen.

Unabhängig davon, ob das Spiel gewonnen oder verloren wurde, erhalten alle anderen Spieler ihre Augen aus den gemeldeten und erzielten Stichen.

„Durch“ bzw. „Untendurch“

...zählen gewonnen 1000 Augen bzw. verloren auch nur einfach, d. h. minus 1000 Punkte.

„aufgelegter Durch/Untendurch“ bzw. „aufgelegter Durch/Untendurch von der Hand“

...zählen entsprechend 1500 bzw. 2000 Augen gewonnen bzw. verloren.

Kartenwerte

- Ass	11
- 10	10
- König	4
- Ober	3
- Unter	2
- 7	0