

Schnapsen-Regeln

(aus mehreren Quellen zusammengestellt, da lokal unterschiedliche Regeln existieren)

Allgemein

- ist ein Spiel für 2 Mitspieler
- es wird mit einem Blatt mit 20 Karten gespielt

Spielverlauf

- jeder Mitspielern erhält 5 Karten
- der Rest der Karten wird als Talon in die Mitte gelegt
- danach deckt der Geber die oberste Karte auf, diese Farbe ist dann Trumpf
- danach beginnt der Mitspieler der nicht gegeben hat (Vorhand) und spielt eine Karte aus
- zu Beginn des Spieles herrscht weder Farb- noch Stichzwang
- der Spieler, der den Stich gewonnen hat, nimmt die oberste Karte des Talons, sein Gegner die folgende
- nachdem beide Spieler ihr Blatt wieder auf 5 Karten ergänzt haben, spielt der Gewinner des Stichs zum nächsten Stich aus
- auf diese Weise setzt sich das Spiel fort, bis der Talon aufgebraucht ist – es sei denn, ein Spieler meldet zuvor 66 Augen
- ist der Talon aufgebraucht oder wurde er zugekehrt, gilt ab diesem Zeitpunkt Farb- und Stichzwang
- das heißt ein Spieler muss, wenn er an der Reihe ist, mit einer höheren Karte der angespielten Farbe stechen
- kann er das nicht, so muss er eine niedrigere Karte der angespielten Farbe zugeben
- ist das nicht möglich, so muss er mit einer Trumpfkarte stechen, und falls auch das nicht geschehen kann, eine beliebige andere Karte abwerfen

Trumpfbube / Trumpfunter tauschen

- wer den Trumpf-Buben (Unter) auf der Hand hat, darf ihn – wenn er am Zug ist – gegen die aufgedeckte Trumpfkarte des Talons tauschen
- dieser Tausch ist nur möglich, solange noch Karten im Talon liegen
- der Tausch muss vor dem Ausspielen einer Karte erfolgen

Zudrehen (Talon schließen)

- jeder Spieler kann, wenn er am Zug ist (vor dem Ausspielen), den Talon zudrehen
- damit erklärt er, ohne weiteres Nachziehen 66 Augen erreichen zu wollen
- ab diesem Moment gilt sofort Farb- und Stichzwang für beide Spieler
- der Spieler, der zugekehrt hat, trägt das volle Risiko: erreicht er nicht 66 Augen, gewinnt sein Gegner erhöhte Punkte

Ansagen

- besitzt ein Spieler König und Ober bzw. Dame von einer Farbe, so kann er dies, wenn er am Zug ist, ansagen und erhält dafür wie folgt Augen gutgeschrieben
 - eine Ansage in Trumpf zählt 40 Augen, die Meldung wird daher Vierziger genannt
 - eine Ansage in einer anderen Farbe zählt 20 Augen, man nennt dies einen Zwanziger
 - die Meldung muss durch das Ausspielen einer der beiden Karten aktiviert werden
 - Meldungen zählen erst, wenn der meldende Spieler mindestens einen Stich erzielt hat

Ausmelden

- hat ein Spieler nach Gewinn eines Sticks oder einer Ansage 66 oder mehr Augen erreicht, ruft er „66“ und das Spiel ist beendet
- die Ansage muss aktiv erfolgen, nur 66 Punkte zu haben genügt nicht!
 - hat der Gegner keinen Stich erzielt, so gewinnt der Spieler drei Punkte
 - hat der Gegner 32 oder weniger Augen erhalten, gewinnt der Spieler zwei Punkte
 - hat der Gegner 33 oder mehr Augen erhalten, gewinnt der Spieler einen Punkt

Falsches Ausmelden / Zudrehen

- meldet ein Spieler irrtümlich 66, hat aber weniger Augen, endet das Spiel trotzdem
 - der Gegner gewinnt so viele Punkte, wie der Spieler bei korrektem Melden erhalten hätte
 - hat der Spieler zugekehrt und erreicht nicht 66 Augen, gewinnt der Gegner entsprechend mehr Punkte

Abrechnung

- Ass 11
- 10 10
- K 4
- D 3
- B 2