

Cassino-Regeln

auch bekannt als Casino oder Kasino

(„offizielle Regeln“)

- es wird mit einem französischen Blatt à 52 Karten gespielt

Vorbereitung

Anzahl Spieler	Handkarten	Tischkarten	Teams
2	12	4	Jeder gegen jeden
3	7	4	Jeder gegen jeden
4	4	4	2 Teams à 2

- beim 4-Spieler-Spiel sitzen die Partner einander gegenüber (wie bei Whist oder Bridge)
- 4 Karten werden **offen nebeneinander** auf den Tisch gelegt; der Rest verbleibt verdeckt als Talon
- der erste Geber wird zufällig bestimmt; danach gibt jeweils der Spieler rechts vom Geber
- bei 4 Spielern: immer wieder je 4 Karten nachgeben, bis der Talon leer ist

Spielverlauf

- gespielt wird im Uhrzeigersinn; der Spieler links vom Geber beginnt
- jeder Spieler spielt genau **eine Karte** aus und wählt dabei eine der drei Aktionen:
- **Fangen:** die Handkarte fängt eine oder mehrere Tischkarten, deren Wert(e) zusammen dem Wert der Handkarte entsprechen – alle gefangenen Karten kommen auf den eigenen Beutestapel. Bildkarten fangen nur durch Paarung – ein Bube fängt nur einen Buben, Dame nur eine Dame usw.
- **Build (Stapel aufbauen):** die Handkarte wird offen auf eine oder mehrere Tischkarten gelegt und als Stapel deklariert, z. B. eine 3 und eine 6 als 9er-Stapel, um ihn mit einer 9 zu fangen; wer einen Stapel gebaut hat, muss ihn im nächsten eigenen Zug fangen oder weiter aufbauen
- **Ablegen (Trailing):** ist kein Fangen und kein sinnvoller Build möglich, wird eine Karte offen auf den Tisch abgelegt
- **Sweep (Kehraus):** werden alle Tischkarten auf einmal gefangen, ist das ein Sweep – eine der gefangenen Karten wird offen auf den Beutestapel gelegt als Marker; der nächste Spieler muss zwingend ablegen
- wer zuletzt fängt, erhält alle verbleibenden Tischkarten (kein Sweep-Punkt)

Build-Regeln (Stapel)

- **Einfacher Build:** Handkarte + Tischkarte(n) = angekündigter Wert (z. B. 3 + 6 ergibt einen 9er-Stapel)
- **Mehrfach-Build:** mehrere einzelne Karten oder Gruppen mit gleichem Wert werden zusammengefasst (z. B. zwei 4er bilden einen 4er-Stapel)
- wer einen Build angelegt hat, **muss** diesen im Folgespielzug fangen – ablegen ist so lange nicht erlaubt
- Builds können vom Gegner übernommen werden, wenn dieser eine Karte des passenden Fangwerts besitzt

Punktevergabe

Kriterium	Punkte	Hinweis
Meiste Karten (von 52)	3	bei Gleichstand 0
Meiste Pik-Karten (von 13)	1	bei Gleichstand 0
Großes Cassino (Karo-10)	2	
Kleines Cassino (Pik-2)	1	
Jedes Ass	1	
Sweep (Kehraus)	1	je Sweep

Spielende

- das Spiel endet, wenn ein Spieler / ein Team **21 Punkte** erreicht oder überschreitet
- bei Gleichstand wird eine weitere Runde gespielt

Varianten

Für die nachfolgend beschriebenen Varianten gelten jeweils nur die genannten Ergänzungen bzw. Abweichungen; alle nicht erwähnten Regeln entsprechen dem oben beschriebenen Grundspiel.

Royal Cassino

- alle Karten haben einen numerischen Wert:
 - Buben = 11
 - Damen = 12
 - Könige = 13
 - Asse = 1 oder 14
 - Bildkarten (Bube/Dame/König) können in der Royal-Cassino-Variante ebenfalls in Builds einbezogen werden
-

Spade Cassino

- die Standard-Cassino-Regel „meiste Pik-Karten“ wird ersetzt durch:
- jede Pik-Karte erhält zusätzlich 1 Punkt
- Pik-Bube, Pik-Ass und Pik-2 zusätzlich je 1 Punkt