

Schnapsen Regeln

Luudoo
Personalisierte Spiele



Beim Kartenspiel **Schnapsen** versucht jeder Spieler, möglichst schnell 66 Augen zu sammeln. Gespielt wird das Kartenspiel für 2 Spieler mit insgesamt 20 Karten, dabei zählt jede Karte wie folgt:

Ass 11, König 4, Dame 3, Bube 2 und Zehn 10 Augen.

Nachdem der Kartengeber durch Ziehen der höheren Karte bestimmt wurde, erhält jeder Spieler 5 Karten (verdeckt), zusätzlich wird 1 Karte offen auf den Tisch gelegt. Die Farbe der offenen Karte ist die Trumpffarbe, auf welche quer der Rest des Kartenstapels gelegt wird. Dabei muss noch eine Hälfte der offenen Karte zu sehen sein.

Der Kartennehmer (die sog. „Vorhand“) spielt nun zum ersten Stich mit einer beliebigen Karte auf. Einen Stich beim Schnapsen gewinnt, wer mit einer höheren Karte derselben Farbe sticht oder aber die Trumpffarbe einsetzt. Nachdem der erste Stich gespielt ist, werden die am Stich beteiligten Karten beiseitegelegt (Augen mitzählen!) und der stichgewinnende Spieler nimmt die oberste Karte des Kartenstapels auf. Der Verlierer nimmt die darunterliegende, sodass beide Spieler wieder 5 Karten besitzen.

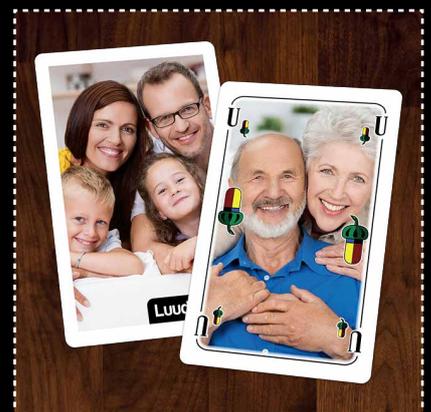
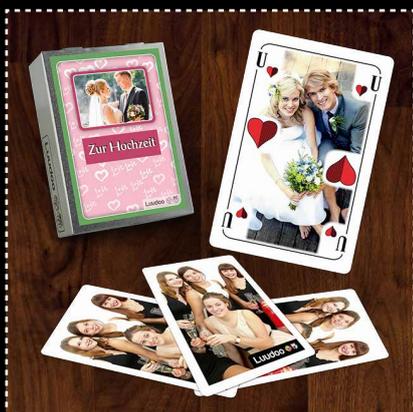
Der Stichgewinner spielt nun weiter aus. So setzt sich das Spiel immer weiter fort, bis:

- a) der Kartenstapel aufgebraucht ist oder
- b) ein Spieler sich „ausgemeldet“ hat oder
- c) der Kartenstapel „gesperrt“ wird.

Fall A: Der Kartenstapel ist aufgebraucht.

Ab nun gilt Farb- und Stichzwang - das bedeutet, der an der Reihe befindliche Spieler muss (in dieser Reihenfolge je nach Möglichkeit):

- die angespielte Farbe mit einer farbgleichen, höheren Karte stechen
- eine niedrigere Karte dieser Farbe zulegen
- mit einer Trumpfkarte stechen
- wenn er auch das nicht kann bleibt nur noch das Abwerfen einer anderen beliebigen Karte. Regelwidriges Verhalten führt zum sofortigen Spielverlust und beschert dem Gewinner 3 Punkte.





Fall B: Ausmelden.

Hat ein Spieler 66 oder mehr Augen erreicht, so meldet er sich aus. Das Spiel ist dann beendet und jeder zählt seine Augen. Je nach Augenzahl des Gegner erzielt der Gewinner 3 (Gegner hat kein Stich), 2 (Gegner hat nur 32 oder weniger Augen) oder 1 Punkt(e).

Fall C: Kartenstapel gesperrt.

Ein Spieler kann den Kartenstapel sperren, wenn er meint, mit seinen auf der Hand befindlichen Karten 66 Augen oder mehr erzielen zu können. Ab hier gilt dann wieder Farb- und Stichzwang.

Während des Spiels kann ein Spieler, der ein gleichfarbiges König/Dame-Paar besitzt, dieses vor dem Ausspiel ansagen. Es muss dann auch entweder der betreffende König oder die betreffende Dame ausgespielt werden. Diese Ansage bringt dem Spieler 40 Augen, wenn die Farbe die Trumpffarbe ist - sonst 20 Augen.