

Das Leben ist
wie Fahrrad fahren,
um die Balance zu
halten musst du in
Bewegung bleiben.

Albert Einstein

Schnapsen Die Regeln

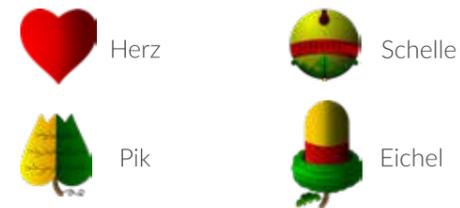


DAS ZIEL

Ziel des Spieles ist es, durch Stiche und Ansagen möglichst rasch 66 Augen oder mehr zu sammeln.
Anmerkung: Die in den Stichen enthaltenen Karten zählen nach ihren Augen, für ein gewonnenes oder verlorenes Spiel gibt es Punkte.

DIE KARTEN

DOPPELDEUTISCHE FARBEN



DAS GEBEN

Der Geber mischt, lässt abheben und teilt wie folgt die Karten: Zuerst erhält die Vorhand und danach der Geber drei Karten. Die siebente Karte wird aufgeschlagen, woraufhin die Vorhand und zuletzt der Geber zwei Karten erhält.

Die verbleibenden Karten bilden den Talon und werden als verdeckter Stapel quer auf die aufgeschlagene Karte gelegt. Die Farbe der offenen Karte zählt in diesem Spiel als Trumpffarbe.



In den weiteren Spielen wechseln sich die Spieler in den Rollen des Gebers und der Vorhand jeweils ab.

DAS SPIEL

Die Vorhand spielt zum ersten Stich aus. Zu Beginn des Spieles herrscht weder Farb- noch Stichzwang: Der Geber kann entweder mit einer höheren Karte derselben Farbe oder einem Trumpf stechen – in diesem Fall gewinnt er den Stich. Er kann aber auch eine beliebige Karte abwerfen und den Stich der Vorhand überlassen.

Der Spieler, der den Stich gewonnen hat, nimmt die oberste Karte des Talons, sein Gegner die folgende. Dann spielt der Gewinner des Stiches 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 Punkte oder dreht zu (das heißt, er sperrt den Talon). 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.

Farbzwang geht immer vor Stichzwang: Es ist nicht erlaubt mit einer Trumpfkarte zu stechen, wenn man die angespielte Farbe bedienen kann.



Oben: Stich normal | Unten: Stich Trumpf

GENUG HABEN

Hat ein Spieler nach Gewinn eines Stiches oder einer Ansage 66 oder mehr Augen erreicht, so hat er genug. Das Spiel ist beendet, und jeder Spieler zählt die gesammelten Augen.

- Hat der Gegner keinen Stich erzielt, 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.

DER LETZTE STICH

Hat vor dem Ausspielen der letzten Karte kein Spieler das Spiel für gewonnen erklärt, muss die letzte Karte gespielt werden und es gewinnt derjenige das Spiel, der den letzten Stich erzielt.

DIE ANSAGEN

Besitzt ein Spieler König und Ober von einer Farbe, so kann er dies, wenn er am Zug ist, ansagen und erhält dafür wie folgt Augen gutgeschrieben.

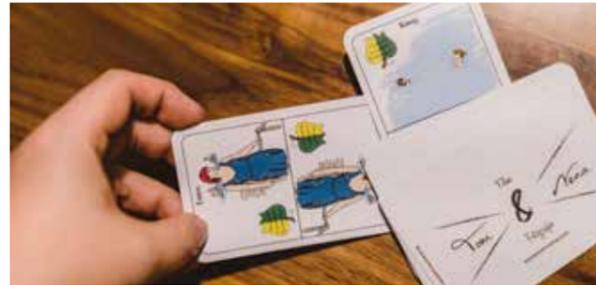
- Vierziger: Eine Ansage in Trumpf zählt 40 Augen.
- Zwanziger: Eine Ansage in einer anderen Farbe zählt 20 Augen.

Wer eine Ansage macht, muss eine der beiden Karten zum nächsten Stich ausspielen. Die Ansage zählt nur wenn auch ein Stich erzielt wurde.



DAS AUSTAUSCHEN DER TRUMPF-KARTE

Hält ein Spieler den Unter der Trumpffarbe und ist am Zug, darf er vor seinem Zug diese Karte gegen die offen aufliegende Trumpffarbe „austauschen“.



DAS SPERREN DES TALONS

Glaubt der Spieler, der am Zug ist, dass er ohne weiteres Heben vom Talon die benötigte Anzahl von 66 Augen erreichen kann, so kann er den Talon zudreuen. Er nimmt dann die offene unterste Karte des Talons und legt sie verdeckt quer über den restlichen Stapel. Ab diesem Zeitpunkt gilt Farb- und Stichzwang, als ob der Talon aufgebraucht wäre. Gelingt es dem Spieler, der den Talon gesperrt hat, im weiteren Spiel insgesamt 66 Augen zu sammeln und den Sieg zu erklären, gewinnt er das Spiel. Wer den letzten Stich erzielen kann, spielt im Falle einer Talonsperre keine Rolle.



Kann der Spieler, der den Talon gesperrt hat, keine 66 Augen erzielen, so gewinnt der Gegner.

Liegt nur mehr eine Karte als Talon auf der offenen Trumpfkarte, darf man austauschen, jedoch nicht zudreuen.

BUMMERL

Der Spieler, der als Erster sieben Siegpunkte erzielt, gewinnt, und der Gegner notiert bei sich ein Bummerl (einen fett geschriebenen Punkt).

DREIERSCHNAPSEN

Die Grundregeln sind dieselben wie beim Bauernschnapsen. Jedoch gibt es nur drei Spieler und daher spielen hier keine Teams gegeneinander, sondern jeder gegen jeden. Jeder Spieler hält 6 statt 5 Karten auf der Hand, die beiden überzähligen Karten bilden den Talon.

Der Geber gibt jedem 3 Karten, die Vorhand, d. h. der links vom Geber sitzende Spieler, ruft den Trumpf, dann werden 2 Karten verdeckt als Talon weggelegt, dann bekommt wieder jeder 3 Karten.

BAUERNSCHNAPSEN - 4 SPIELER

Ziel ist es, 24 Punkte zu erreichen. Das Verliererteam erhält ein „Bummerl“. Hat er null Punkte, erhält er einen „Schneider“, der zwei Bummerl zählt.

Der Geber mischt den Kartenstapel, der Spieler rechts vom Geber hebt mindestens ein Mal vom gemischten Kartenstapel ab oder klopft auf den Stapel. Daraufhin erhält jeder Spieler im Uhrzeigersinn drei Karten, beginnend vom Spieler links neben dem Geber, dem Rufer. Der Rufer muss aus seinen ersten drei Karten die Trumpffarbe bestimmen, bevor er die restlichen zwei Karten aufnimmt. Kann oder will sich der Rufer nicht entscheiden, welche Farbe Trumpf sein soll, kann er eine der beiden verbliebenen Karten für alle sichtbar aufdecken; die Farbe dieser Karte ist die Trumpffarbe.

Hat der Spieler rechts neben dem Geber auf den Kartenstapel geklopft, erhält jeder Spieler in derselben Reihenfolge wie beim Abheben sofort alle fünf Karten. Der Rufer erhält zuerst drei, um die Trumpffarbe bestimmen zu können und danach sofort seine zwei weiteren.



Erhält man vom Geber zu Beginn drei Unter, so muss neu gemischt werden.

Nachdem der Rufer den Trumpf gerufen hat, darf derjenige, der das höchste Spiel angesagt hat, selbiges spielen.

Bei einigen Spielen, die angesagt werden können, ist die soeben gerufene Trumpffarbe hinfällig und alle Farben sind einander gleichwertig.

Am Ende jeden Spiels wird der Rufer zum Geber.

PUNKTEÜBERSICHT UND SONDERSPIELE

NORMALES SPIEL

- 1 Punkt: Gegner mehr als 33 Punkte
- 2 Punkte: Gegner weniger als 33 Punkte
- 3 Punkte: Gegner keinen Stich

BETTLER

- 4 Punkte: Ziel des Bettlers ist es, keinen Stich zu machen, wobei alle Farben gleichwertig sind. Es herrscht Farb- und Stichzwang.

Achtung: der Spielpartner darf nicht mitspielen!

ASSEN BETTLER

- 5 Punkte: Regeln gleich wie beim Bettler. Der Spieler, der den Assenbettler ansagt, muss mindestens ein Ass in der Hand haben.

Achtung: der Spielpartner darf nicht mitspielen!



SCHNAPSER

- 6 Punkte: Dieses Spiel kann nur der Rufer ansagen und er muss mit den ersten 3 Stichen (mit 4 Stichen beim Dreierschnapser) 66 Punkte erreichen.

GANG

- 9 Punkte: Alle Farben sind gleichwertig, Ziel ist es, alle Stiche zu machen. Derjenige, der das Spiel ansagt, spielt die erste Karte.



ZEHNERLOCH

- 10 Punkte: Gleiche Regeln wie bei einem Gang. Das Ass ist die niedrigste Karte; die Reihenfolge der Wertigkeit lautet: Zehner, König, Ober, Unter, Ass.



BAUERNLOCH

- 12 Punkte: Mischvariante aus dem Bauernschnapser und dem Zehnerloch. Es müssen gleich wie beim Zehnerloch alle Stiche gemacht werden, jedoch mit Trumpf.

BAUERNSCHNAPSER

- 12 Punkte: Wie beim Gang ist das Ziel, alle Stiche zu machen. Im Gegensatz zum Gang gibt es Trumpf.

KONTRASCHNAPSER

- 12 Punkte: Der Kontraschnapser kann von einem Gegenspieler des Rufers gespielt werden. Die vom Rufer gerufene Trumpffarbe zählt, der Rufer spielt aus und der Ansager muss das Spiel gewinnen.

FARBENRING

- 18 Punkte: Wenn man alle fünf Karten einer Farbe besitzt, kann man einen Farbring ansagen. Trumpf gilt nicht.

KONTRABAUERNSCHNAPSER

- 24 Punkte: Der Kontrabauernschnapser ist dem Bauernschnapser ähnlich: Ziel ist es, alle Stiche zu machen, wobei die vom Rufer gerufene Trumpffarbe zählt. Der Rufer spielt die erste Karte aus und der Ansager muss alle Stiche machen.

HERRENRING

- 24 Punkte: Wenn der Rufer alle Karten der Trumpffarbe hält, kann er einen Herrenschnapser ansagen. Beim Dreierschnapsen ist der Herrenring nicht automatisch gewonnen, es sei denn, man hat als sechste Karte ein Ass.



SPRITZEN

- gespritzt: Punkte $\times 2$
Wenn das gegnerische Team glaubt, dass der Ansager das Spiel verliert, können sie spritzen. Das Spiel ist dann die doppelte Punktzahl wert.
- zurückgespritzt: Punkte $\times 4$
Mit der Ansage „Retour“ oder „Zruckgespritzt“ kann der Spieler (oder sein Partner) wiederum verdoppeln, wenn er trotzdem sicher ist, das Spiel zu gewinnen.



Wetterbericht

MORGENS:

Der Hochzeitstag wird bestimmt durch Sonnenschein und verbreiteten Freudenregen. Weiters verspricht er ein dauerhaftes Wetterhoch, mit kurzzeitigen, emotionalen Wirbelwinden und geht in einen heiteren Vormittag über.

MITTAGS:

Das Stimmungs-Hoch erreicht seinen Höhepunkt mit einem Regenbogen der sich in Form eines Goldreifs um die Ringfinger des Brautpaares legt. Zum Ausgang hin gibt es ein paar Regenschauer an Glückwünschen und auch mal trockene Phasen, falls der Sekt ausgeht. Im Bergland ab 600m kommt es zu einem kurzen Hageleinbruch an Geschenken.

NACHMITTAGS:

Es wird heiter – geprägt von einem zarten Liebeslüftchen.

ABENDS:

Nach dem Genuss alkoholischer Getränke, kündigt sich eine feucht-fröhliche Wetterlage an, die von ersten lokalen Nebelbildungen begleitet werden kann. Wo sich der Nebel verdichtet, kann es zu Schwankungen im Gleichgewicht oder einem Orientierungsverlust kommen.

NACHTS:

Je tiefer die Nacht, desto schwüler wird die Luft. Sie ist stark aufgeladen und wird von tanzenden Füßen und lauter Musik durchschnitten. Die Temperaturen erreichen 12 bis 25, im westlichen Festsaal mit schwüler Tanzluft bis zu 40 Grad.

WEITERE AUSSICHTEN:

In den nächsten Tagen lässt der Alkoholgehalt in der Luft, ebenso wie der Hochdruck in Köpfen der Hochzeitsgäste nach, vereinzelte katerartige Gewitter können jedoch örtlich auftreten. Diese werden von tornadoartigen Glücksanfällen sowie tropischen Nächten abgelöst – in Abhängigkeit regionalklimatischer Verhältnisse, die zur Erheiterung der Stimmungslage beim Brautpaar beitragen.

Sind diese überstanden, kündigt sich klares und sonniges Wetter an.

