

*Barry Riçal*

*Kartenspiele  
für Dummies*

*Übersetzung aus dem Amerikanischen  
Von Michael Theis*

*Fachkorrektur Von Henning Schöttke*



WILEY-VCH Verlag GmbH & Co. KGaA

# *Inhaltsverzeichnis*

Über den Autor

<b><i>Vorwort</i></b>	21
<b><i>Einführung</i></b> »	23
Über dieses Buch	23
Die Konventionen in diesem Buch	24
Was Sie nicht unbedingt lesen müssen	25
Törichte Annahmen über den Leser	<?J25
Wie dieses Buch aufgebaut ist	25
Teil I: Kartenspiele entdecken	25
Teil II: Karten loswerden	26
Teil III: Stechen	26
Teil IV: Punkte sammeln oder Punkte vermeiden	26
Teil V: Spiele für Zocker	26
Teil VI: Der Top-Ten-Teil	26
Die Symbole, die in diesem Buch benutzt werden	27
Wie es jetzt weitergeht	27

## ***Teil I***

### ***Kartenspiele entdecken*** **29**

#### ***Kapitel 1***

#### ***Grundlagen Von Kartenspielen*** **31**

Kartenspielerjargon	31
Wie man alles aufgedeckt bekommt	32
Die Rangfolge der Karten	33
Spielvorbereitungen	33
Karten mischen	33
Ein ehrliches Geschäft machen	33
Sich vergeben (oder jemand anderem)	35
Lassen Sie sich was bieten	35
Meldungen machen	35
Das Spiel an sich	36
Stiche machen mit hohen Karten oder Trümpfen	36
Nicht die Farbe bedienen	37
Außer der Reihe spielen	38
Sich vor aller Welt entblößen	39
Lieblingskartenspiele auswählen	39

**Kapitel 2**

**Patience**

**k 1**

Fachbegriffe der Patiences	41
Drücken Sie das Akkordeon	42
Der Aufbau	43
Zwischen verschiedenen Zügen wählen	44
Das kalkulierte Risiko	46
Treffende Mr. Canfield	47
Spielen Sie Harfe	49
Mögen Sie La Belle Lucie?	50
Der Anfang	51
Die Züge	51
Die nächste Runde und das Ende des Spiels	54
Die Poker Patience	54
Verkuppeln Sie Katz' und Maus	59
Der Anfang	59
Die Züge	59
Bringen Sie den Gegner in Zugzwang	62

**Kapitel 3**

**Kartenspiele**

**für**

**Kinder**

**63**

Schnapp, Viehzeug und Hau den Buben	63
Schnapp	63
Viehzeug	65
Hau den Buben	66
Duell	67
Quartette und Freunde	68
Quartett	68
Authors	69
Schummeln	70
Schwarzer Peter	72
Spit	73

**Teil I!**

**Karten**

**loswerden**

**77**

**Kapitel k**

**Romme**

**79**

Romme: Los geht's	79
Um was geht's bei Romme?	79
Die Karten verteilen und das Spiel beginnen	80

Geschickt kombinieren und auslegen	82
Romme mit wilden Karten	83
Spielende und Punkten	83
Einfache Romme-Strategien	84
Gin Romme: Den Gegner niederschmettern	87
Einen fairen Deal machen	
Ausmachen und die Punktzahl auswerten	
Klopf, Klopf- Eine andere Möglichkeit fürs Ausmachen	
Prämien und Punkte im Überfluss	91
500 Romme: Den Haufen verschieben	93
Gewinnen mit 500 Romme	93
Ein ehrliches Geschäft machen	94
Die Regeln von Kombinationsgefechten verstehen	94
Her mit den Jokern	
Den Spielablauf beherrschen	95
Die Bekanntgabe: Das Spiel ist aus	96
Das Zählen der Punkte	96
Aufnehmen des Ablagestapels	97
Rufen Sie: Romme!	97

## ***Kapitel 5***

### ***Canasta***

<b><i>Canasta</i></b>	<b>99</b>
Die Spielidee	100
Was zu melden	100
Wild werden, aber nicht Farbe bekennen	100
Hier einige gültige Meldungen	100
Der Wert von Karten und Meldungen	101
Die Wahl der Partner	101
Austeilen und Bildung des Ablagestapels	102
Auslegen der roten Dreien	102
Jetzt geht's rund	102
Aufnehmen des Ablagestapels	103
Die erste Meldung Ihres Teams	104
Einfrieren des Ablagestapels	106
Abwerfen der schwarzen Dreien	106
Einen Canasta fertigstellen	107
Schluss machen	107
Endspiel-Strategien	108
Das Zählen der Punkte	109
Canasta für zwei oder drei Spieler	110
Hand und Fuß	111
Los geht's	111
Und darum geht's	111
Was zu melden	112

## i *Kartenspiele für öummies* i

Das Auslegen der ersten Meldung	112
So hat Ihr Spiel Hand und Fuß	113
Wilde Karten	113
Dreien	113
Die Hand leer machen und mit dem Fuß anfangen	114
Schluss machen	114
Die Kartenwerte	114

### **Kapitel 6** T»

#### **Präsident** 117

Lobbyarbeit für den Präsidenten	117
Geben und Spielen	118
Ende einer Runde	120
Der Anfang: Mach schon, Drückeberger!	120
Werden Sie wild mit Jokern und Zweien	122
Palast	123
Austeilen und Auslegen	123
Die Karten zum Palast	124
Besondere Karten	125
Einen Gewinner ermitteln - und einen Verlierer	126

## **Teil III**

### **Stechen** 127

#### **Kapitel 7**

#### **Whist** 129

Worum geht's bei Whist?	129
Übertrumpfen	130
Austeilen und spielen	131
Aufschreiben der Punkte	131
Den Rubber berechnen	132
Grundlagen der Whist-Strategie	133
Merken Sie was?	133
Die Rolle des Ausspiels	133
Mit Raffinesse spielen	136
Abwerfen	137
Whist für drei	138
Das Spiel mit dem Dummy(-Blatt, natürlich ...)	138
Ein viertes Blatt zum Tauschen	138
Deutsches Whist - zu zweit	139
Ihr Blatt verbessern	139
Das Blatt spielen	140

## **U**

Bid Whist	141
Das Bieten	141
Punkte zählen	142
Die Behandlung der Joker	142

## ***Kapitel 8***

### ***Spades***

***U3***

Die Grundregeln von Spades	143
Partnerwahl	144
Die Reihenfolge der Karten	144
Es geht los	144
Haargenaue Gebote	145
Die Vorteile des letzten Bieters	
Der Wert hoher Karten	148
Das Nullgebot	149
Punktgenau landen	151
Das Ausspiel und danach	151
Punkte zählen	153
^ Das Spiel beenden	155
Spades für weniger als vier Spieler	155
Spades zu zweit	156
Spades zu dritt	156

## ***Kapitel 9***

### ***Kontrakt-Bridge und Mini-Bridge***

***159***

Mini-Bridge	159
Grundlagen	160
Damit Sie einen Stich machen	160
Das Geben	160
Die Stiche zählen	161
Den Alleinspieler herausfinden	161
Was ist Trumpf?	162
Trumpf ziehen	163
So können Sie punkten	164
Was zählt?	164
Als Strohmännchen dabeibleiben	165
Die Rolle der Verteidiger	166
Und nun zu Bridge	166

**Teil IV**

**Punkte sammeln oder Punkte Vermeiden 169**

**Kapitel 10**

**Herzein 171**

. Fassen Sie sich ein Herz	171
Sitzen und Teilen	172
Karfen nach links, rechts und gegenüber abgeben	173'
Das Spiel um die Stiche	175
Anschreiben - Zeit der Abrechnung	177
Herzein mit drei, fünf oder mehr Spielern	179
Herzen und Flitterwochen	<sup>5^, 180
< Schwarze Maria	181
Herzen verlöschen	181

**Kapitel 11**

**Binokel 183**

Binokel zu zweit	183
Das Austeilen	184
Reihenfolge und Wert der Karten	184
Die Gesamtzahl aller möglichen Punkte	185
Punkte für Meldungen	186
Das Spielende	• 187
Die Phasen des Spiels	187
Binokel zu dritt	193
Den Dabb austeilen	193
Was haben Sie zu bieten?	194
Melden und Drücken	195
Den Topf füttern	196
Gewinnen - in Pik	197
Gegen den Alleinspieler kämpfen	197
Strategisch bieten	199
Kampflos aufgeben	200
Binokel zu viert	200
Geben und Bieten	201
Meldungen	202
Das Spiel aus der Hand	203
Plus- und Minuspunkte	204

*Kapitel 12*

<i>Skat</i>	205
Was ist Skat - Ein Spielüberblick	205
Auge um Auge - Die Kartenwerte	206
Geben und Nehmen - Die Kartenverteilung	- 206
Auktion am Spieltisch - Das Reizen	207
Ansagen und Punkten - Das Spiel	207
Wer den Kreuzer nicht ehrt - Die Spielauswertung	208
Einzelne Spielphasen	208
Das Reizen	208
Aufnehmen, Drücken, Ansagen	213
Das Spiel hat 10 Stiche	215
Spielwertung und -abrechnung	<P2~16
'Skat in vielen Variationen	218
Schiebe Ramsch und bleibe Jungfrau	218
Mache Revolution	219
Bockrunden	219
Anders zählen	220

*Kapitel 13*

<i>Doppelkopf</i>	227
Doppelkopf- Ein Spielüberblick	221
Doppelte Augen - Die Doko-Karten	222
Austeilen und Einstecken - Die Kartenverteilung	223
Gesund oder Vorbehalt?	223
Spielen und Sagen	223
Wer löhnt was? - Die Spielauswertung	224
Spielarten und Trümpfe	224
Normalspiel	224
Hochzeit	226
Vegetarische bunte Damen oder Buben - Die Soli	227
Die Spielphasen	229
Vorbehalte prüfen	229
Zusammenfinden, An- und Absagen	230
Spielen und Bedienen	231
Spielwertung und -abrechnung	232
Doppelkopf in vielen Variationen	234
Noch mehr Solisten	235
Noch mehr Trumpf in anderer Reihenfolge	235
Weniger und dann auch noch schlechte Karten	235
Anders zählen	236
Schneller Partnertausch	236



## **Teil V**

### **Spiele für Zocker**

**237**

#### **Kapitel U**

##### **Die Poker-Grundregeln**

**239**

Am Anfang war ... das Basiswissen	239
Die Rangfolge der Hände	240
Wie Sie dem Spiel mit wild cards ein wenig Würze verleihen	242
Jetzt aber ran an den Tisch	242
Die Wahrheit liegt auf dem Tisch: Die Grundeinsätze	243
Die Kunst des Setzens	243
Die Fall-äh... Einsatzhöhe festlegen	244
Die Stunde der Entscheidung	245
Ein Bluffer mit Niveau	245
Die Gegner durchschauen	247
Was das Gesicht verraten kann	247
Was uns die Körpersprache sagen kann	247

#### **Kapitel 15**

##### **Stud**

##### **Poker**

**249**

Seven-Card Stud: Bis zum river setzen	249
Am Anfang war der ante	250
In den ersten Runden setzen	250
Die Schlüsselszene überstehen: Third Street	251
Was tun bei der fifth street	253
Den Stud-Tisch begutachten: Tischstrategien	253
Den Tisch erfassen	254
Bluffen	254
Beim Seven-card Stud gewinnen	255
Am Tisch bleiben und aussteigen	255
Five-Card Stud	256

#### **Kapitel 16**

##### **Texas**

##### **Hold'em**

**257**

Hold'em - Poker auf Texas-Art	257
Den big blind setzen	258
Starthände	259
Auf die Position achten	261
Mitgehen, Aufgeben und Erhöhen	262
Vor dem flop	262
Nach dem flop aktiv bleiben oder hinwerfen, das ist hier die Frage	265

Bluffen	268
Die blinds klauen	269

***Kapitel U******Blackjack*** **277**

Häusliches Blackjack	271
Eckwerte für das Spiel festlegen	272
Verbrennen und Trennen	272
Die Einsätze machen	273
Splitting von Paaren, um den Gewinn zu verdoppeln	275
Ausgeben der zweiten Runde	275
Halten oder Ziehen?	2.75
Die Bank knacken (oder in sie einbezahlen)	
Eine neue Runde beginnen	278
Planung Ihrer grundlegenden Strategie	278
Wenn zwei besser sind als eine	278
Verdoppeln, um den Einsatz zu erhöhen	279
Kasino-Blackjack	279
Kasinowetten: Gegen die Bank spielen	280
Formalitäten im Kasino: Austeilen und Loslegen	281
Die Karten ausspielen	281
Spielstrategien	282

***Teil VI******Der Top-Ten-Teil*** **287*****Kapitel 18******Zehn Wege für ein besseres Kartenspiel und mehr Spaß*** **289**

Behandeln Sie Ihren Partner mit Respekt	289
Sehen Sie sich realistisch	289
Behalten Sie Ihren Jubel für sich	290
Wissen, wann die Zeit reif ist	290
Setzen Sie sich ein Limit	290
Machen Sie sich ein Bild von den Karten Ihrer Gegner	291
Finden Sie Ihren eigenen Rhythmus	291
Lassen Sie die Karten sprechen	291
Mitzählen hilft gewinnen	292
Haben Sie Spaß!	292

***Kapitel 19***

***Zehn Quellen für Weitere Informationen über Kartenspiele*** **293**

Das Internet	293
Software und Live Sites auf Computern	293
Diskussionsgruppen	294
Spielverbände	294
Bücher	294
Zeitungen und Magazine	294
Mit den großen Tieren spielen	295
Turniere	295
Gehen Sie direkt zur Spielquelle	295
Clubs	295

***Stichwortverzeichnis*** **297**