



Die großherzogliche Mau-Mau-Variante

Gespielt wird nach den allgemein üblichen Mau-Mau-Regeln. Da Mau-Mau-Regeln regional oder nach bewährter Familientradition sehr abweichen können, ist es immer sinnvoll, sich mit neuen Mitspielern auf ein Regelwerk zu einigen.

Mit Karl-spielt-König-Blatt gelten folgende Zusatzregeln:

Kreuz König: Wird der Kreuz König (Großherzog Karl Friedrich) gelegt, werden die Karten reihum getauscht. Wer den Kreuz König legt, entscheidet, in welche Richtung.

Pik Dame: Wer die Pik Dame (Muse 90) legt, zieht beim Nachbarn in Gegenspielrichtung mit geschlossenen Augen eine Karte.

Herz König: Wird der Herz König (Indianerbrunnen) abgelegt, müssen alle Spieler eine Runde schweigen. War der Spieler, der den Herz König gespielt

hat, wieder dran, ist die Schweigerunde beendet. Legt in dieser Runde jemand einen Buben (Farbe wünschen) oder müsste „Mau“ (nur noch eine Karte) oder „Mau-Mau“ (alle Karten abgelegt) sagen, muss er oder sie dies mit Deuten oder pantomimisch tun. Wer in der Indianerrunde spricht, zieht einmalig eine Strafkarte.

Karo Bube: Wird der Karo Bube (Rolle rückwärts) abgelegt, ändert sich die Spielrichtung. Spielvarianten, bei denen durch Ablegen von 9 oder As die Richtung gewechselt wird, gelten in diesem Fall nicht.

Wer Lust und Freude hat, zu obiger Spielvariante neue Regeln oder eine ganz eigene Variante von Karl-spielt-König-in-Mau-Mau zu erfinden, sei herzlich dazu eingeladen.

Viel Spaß bei der großherzoglichen Mau-Mau-Variante



KARL SPIELT KÖNIG



Die großherzogliche Scopa-Variante, gewidmet den Spielerinnen und Spielern des 1. BC Karlsruhe

Karl-spielt-König-in-Scopa orientiert sich am italienischen Kartenspiel Scopa, das üblicherweise mit neapolitanischem Blatt gespielt wird. Mit Karl-spielt-König-Blatt ändert sich die Anfangs-Kartenverteilung und auch die Punkte werden teilweise auf andere Weise vergeben.

Es gibt jeweils einen Punkt ...

- für einen „Feger“. Kann ein Spieler während des Spiels alle Karten vom Tisch nehmen, spricht fegen, erhält er dafür einen Punkt. Für jeden weiteren „Feger“ gibt es wiederum einen Fegerpunkt.
- für den Kreuz König. Wer den Kreuz König einsammelt, erhält einen Punkt.
- für die meisten Damen. Haben zwei Spieler jeweils 2 Damen, entfällt dieser Punkt.
- für den Kreuz Buben (Freiherr Carl von Draiss) und den Pik König (Carl Benz). Wer sowohl Herrn Draiss wie auch Herrn Benz einsammelt, erhält den sogenannten Mobilitätspunkt.
- für die meisten Karten. Auch hier gilt: Ist die Anzahl der Karten bei zwei Spielern gleich, wird dieser Punkt nicht verteilt.

Kartenverteilung

- bei 2 Spielern
In der Mitte werden 2 Karten offen ausgelegt, jeder Spieler erhält 3 Karten. Sind die Karten alle gespielt, werden wieder jeweils 3 Karten ausgelegt. Insgesamt werden 5 Runden gespielt.
- bei 3 Spielern

In der Mitte werden 5 Karten offen ausgelegt, jeder Spieler erhält 3 Karten. Sind die Karten alle gespielt, werden wieder jeweils 3 Karten ausgelegt. Insgesamt werden 3 Runden gespielt.

- bei 4 Spielern

In der Mitte werden 4 Karten offen ausgelegt. In der ersten Runde erhält jeder Spieler 4 Karten, in der zweiten Runde 3 Karten. Insgesamt werden 2 Runden gespielt. Bei 4 Spielern spielen jeweils 2 Spieler zusammen, das heißt ihre Punkte werden zusammengenommen. Üblicherweise sitzen sich die Spieler, die zusammen spielen, gegenüber.

Spielkartenwerte

- Bube: 2 Punkte
- Dame: 3 Punkte
- König: 4 Punkte
- As: das As zählt entweder 1 oder 11 Punkte
- Bei den Zahlkarten zählt der Wert auf der Karte

Spielverlauf

Zu Beginn können die Spieler entscheiden, ob sie bis 11, 16 oder 21 Punkte spielen. Ist der Spielstand bei den Führenden gleich, wird weitergespielt bis einer der Spieler mit 2 Punkten führt.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Geber mischt die Karten, lässt vom Nachbarn in Gegenspielrichtung abheben und verteilt die Karten gemäß oben aufgeführter Spieleranzahl. Die übrigen Karten werden zur Seite gelegt. ➔



KARL SPIELT KÖNIG



Die großherzogliche Scopa-Variante, Seite 2

Der Spieler im Uhrzeigersinn neben dem Geber beginnt das Spiel. Jeder Spieler muss jeweils eine Karte ausspielen.

Entspricht der Wert der ausgespielten Karte genau dem Wert einer Karte in der Mitte, darf er diese beiden Karten einsammeln und verdeckt zur Seite legen.

Gibt es keine Karte mit gleichem Wert, kann der Spieler jede beliebige Kartenkombination einsammeln, die dem Wert der abgelegten Karte entspricht.

Zum Beispiel kann man ...

- mit einer 10: zwei Könige und einen Buben einsammeln
- mit einem König: eine Dame und ein As einsammeln, da das As ja entweder 11 oder 1 Punkt zählt
- mit einem As: eine 7 und einen König einsammeln.

Kann man keine Karten einsammeln, muss man eine Karte zu den anderen auf den Tisch legen.

Kann man mit der abgelegten Karte eine oder mehrere Karten vom Tisch einsammeln, muss man dies auch tun.

Kann ein Spieler alle Karten vom Tisch nehmen, ist das ein „Feger“, für den es sofort einen Punkt gibt. Üblicherweise werden die Karten verdeckt zur Seite gelegt. Bei einem „Feger“ legt man eine Karte mit der Bildseite nach oben ab, um sich die Anzahl der „Feger“ besser merken zu können.

Hat der Vordermann den Tisch leergefegt, muss der nächste Spieler eine Karte in der Mitte ablegen. In diesem Fall hat er keine Möglichkeit Karten einzusammeln.

Sind alle Karten gespielt, verteilt der Geber wiederum 3 Karten an die Mitspieler. Es wird solange gespielt, bis alle Karten verteilt sind.

Sind alle Karten gespielt und es liegen noch Karten in der Tischmitte, erhält derjenige Spieler die Restkarten, der als letzter Karten eingesammelt hat.

Kann ein Spieler mit der allerletzten Karte noch einen „Feger“ machen, gibt es dafür auch einen Fegerpunkt.

Dann werden die Punkte gemäß oben aufgeführter Punkteverteilung gezählt.

Beim nächsten Spiel wechselt der Geber im Uhrzeigersinn. Gespielt wird bis zur vereinbarten Punktzahl.

Viel Spaß bei Karl-spielt-König-in-Scopa





Die unsportliche Skatvariante - das Skatspiel für Hartgesottene

Auch wenn diese Skatvariante kein Karl-spielt-König-Blatt erfordert, habe ich sie doch extra für dieses Blatt erfunden. Deshalb gehören die unsportliche Skatvariante und Karl-spielt-König-Blatt für mich natürlich unbedingt zusammen.

Gespielt wird nach den allgemein üblichen Skat-Regeln.

In der unsportlichen Skatvariante kommt der Karo Sieben als niedrigster Karte des Skatblatts eine ganz besondere Bedeutung zu.

Fällt die Karo Sieben erst im letzten Stich, darf der oder die Spielerin dieser Karte entscheiden, ob die für jede Partei gesammelten Stiche getauscht werden oder nicht. Diese Entscheidung fällt natürlich vor dem Auszählen der Punkte.

Beim Ramsch geht der Skat samt Punkten an den Spieler, der den letzten Stich macht. Auch hier gilt: Wer es schafft, die Karo Sieben im letzten Stich unterzubringen entscheidet, wer welches Karten-

päckchen erhält. Erst danach wird ausgezählt. Wer dann die meisten Punkte hat, verliert das Spiel. Die Anzahl der Punkte werden dem Verlierer des Spiels als Minuspunkte aufgeschrieben.

Die Karo-Sieben-Regel bereichert das übliche Skat-spiel um eine Willkürvariante, bei der je nach Kartenverteilung durch Spielwitz jedoch überraschende Wendungen eines an sich klar herausgespielten Sieges erzwungen werden können. Oder bei der sich durch volles Auskosten der Karo-Sieben-Regel gemein-schöne Spielverläufe ergeben.

Wem es im Kartenspiel um Gerechtigkeit und echte Spielstärke geht, sollte die Finger von diesem Spiel lassen. Denn Achtung: Es ist echt unsportlich. Und das Hinnehmen mancher Karo-Sieben-Entscheidungen, besonders beim Ramsch, kann schon mal innere Größe erfordern.

Allen, die sich drauf einlassen: viel Spaß bei der unsportlichen Skatvariante

