# Spielregeln 2er-Schnapsen

# Man unterscheidet zwischen 4 verschiedenen Farben (Herz, Karo, Pik, Kreuz). Von jeder Farbe gibt es 5 Karten mit unterschiedlichen Wertigkeiten: Ass (11 Punkte), 10er (10 Punkte), König (4 Punkte), Dame (3 Punkte), Bube (2 Punkte).

Zu Beginn des Spiels bekommen beide Spieler 5 Karten und eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt. Die Karten werden standardmäßig in folgender Reihenfolge ausgeteilt:

* Spieler 1 erhält 3 Karten
* Spieler 2 erhält 3 Karten
* Eine Karte aufdrehen
* Spieler 1 erhält 2 Karten
* Spieler 2 erhält 2 Karten

Die Farbe der aufgedrehten Karte entspricht dem Trumpf in dieser Runde. Die Trumpffarbe sticht alle anderen Farben.

Der Spieler, der am Zug ist, darf eine beliebige Karte ausspielen. Der zweite Spieler kann nun diese mit einer Karte derselben Farbe mit höherer Wertigkeit stechen, oder eine beliebige Karte dazugeben womit der Stich dem anderen Spieler gehört. Eine Trumpfkarte sticht alle Karten der anderen Farbe. Derjenige der den Stich macht, erhält die Punkte der 2 Karten. Nach jeder Runde, dürfen sich beide Spieler eine neue Karte vom Stapel nehmen. Derjenige der den letzten Stich gemacht hat, zieht zuerst. Sobald keine Karten mehr am Stapel sind herrscht Farb- und Stichzwang. Das bedeutet, dass man mit einer Karte derselben Farbe, wenn möglich, stechen muss. Ansonsten ist es Pflicht, eine Karte derselben Farbe zuzugeben. Ist dies auch nicht möglich, muss man mit einer Trumpfkarte stechen. Erst, wenn all dies nicht möglich ist, kann jede beliebige Karte zugegeben werden.

Ist ein Spieler am Zug darf er auch jederzeit zudrehen. In diesem Fall herrscht auch Farb- und Stichzwang und keine neuen Karten werden mehr ausgeteilt.

Hält ein Spieler sowohl den König als auch die Dame von derselben Farbe in der Hand und ist am Zug, so darf er einen 20er ansagen. Entspricht diese Farbe dem Trumpf, so darf er einen 40er ansagen. Diese Punkte werden, vorausgesetzt der Spieler macht mindestens einen Stich, zu seinem Spiel dazugezählt.

Das Spiel ist zu Ende sobald ein Spieler 66 Punkte erreicht hat. In diesem Fall erhält er einen Punkt, wenn sein Gegenspieler mindestens 33 Punkte erzielt hat, 2 Punkte, wenn sein Gegenspieler 1-33 Punkte erzielt hat und 3 Punkte für dieses Spiel, wenn der Gegenspieler keinen Punkt erreicht hat.

Es werden so viele Spiele gespielt bis einer der beiden auf 7 Spielpunkte steht. Der Gegner erhält dann ein sogenanntes Bummerl. 2 Bummerln, einen sogenannten Schneider, erhält man bei einer 0-7 Niederlage und 4 Bummerln (Weber), wenn man bereits 6-0 geführt hat und doch noch verliert.

# Spielregeln 3er-Schnapsen

Zu Beginn des Spiels bekommen alle drei Spieler 6 Karten und zwei Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Diese zwei Karten entsprechen dem Talon.

* Spieler 1 erhält 3 Karten
* Spieler 2 erhält 3 Karten
* Spieler 3 erhält 3 Karten
* Zwei Karten verdeckt auf den Tisch legen
* Spieler 1 erhält 3 Karten
* Spieler 2 erhält 3 Karten
* Spieler 3 erhält 3 Karten

Bevor der erste Spieler (Vorhand) in dieser Runde seine nächsten drei Karten erhält, darf er den Trumpf ansagen. Es besteht auch die Möglichkeit, dass er sich seine nächste Karte aufdrehen lässt. Die Farbe der aufgedrehten Karte entspricht dem Trumpf in dieser Runde.

Danach können alle Spieler der Reihe nach, beginnend bei der Vorhand ein Spiel rufen. Das höchstgerufene Spiel wird anschließend gespielt. Wird kein Spiel gerufen, so wird eine normale Partie (1-3 Punkte vgl. 2er-Schnapsen), mit der Vorhand als Rufer, gespielt. Der Rufer spielt gegen die anderen zwei Spieler. Bringt er sein Spiel durch, bekommt er die entsprechenden Punkte, sonst seine zwei Gegenspieler. Die beiden Gegenspieler haben auch die Möglichkeit vor Beginn des Spiels, das Spiel zu flecken. Dadurch würde sich die Punkteanzahl am Ende des Spiels verdoppeln. Der Rufer kann in diesem Fall auch nochmal zurückflecken (Spielpunkte x4). Des Weiteren kann der Rufer 0-2 seiner Handkarten vor Beginn des Spiels mit den Talonkarten austauschen.

In jeder Runde herrscht Farb- und Stichzwang. Ist ein Spieler an der Reihe, kann er auch jederzeit einen 20er oder 40er ansagen (falls er einen besitzt).

**Mögliche Spiele:**

**Schnapser (6 Punkte)**Der Schnapser kann nur von der Vorhand gespielt werden (sonst ist es ein Kontraschnapser, siehe unten). Die Vorhand spielt aus und macht mit den ersten 3 Stich mindestens 66 Punkte. Die Gegner dürfen keinen Stich machen. Trumpf gilt.

**Land (9 Punkte)**Der ausspielende Spieler macht alle Stich. Trumpf gibt es keinen.

**Kontraschnapser (12 Punkte)**Der Kontraschnapser entspricht einem Schnapser, der allerdings nicht von der Vorhand gespielt wird. Die Vorhand spielt aus, der Rufer macht die ersten drei Stiche und erreicht 66 Punkte. Trumpf gilt.

**Bauernschnapser (12 Punkte)**Der Bauernschnapser kann nur von der Vorhand gespielt werden. Er entspricht einem Gang, wobei Trumpf allerdings wirksam ist.

**Kontrabauernschnapser (24 Punkte)**Entspricht einem Bauernschnapser, der von einer anderen Person als der Vorhand gerufen wird. Die Vorhand spielt aus, der Rufer macht alle Stiche.

**Gesamtpunkte:** Eine Runde ist vorbei, wenn einer der Spieler mindestens 24 Punkte hat. Auch hier wird, wie beim Schnapsen, üblicherweise mit Bummerl weiter gezählt.

# Spielregeln 4er-Schnapsen

Die gleichen Regeln, wie beim 3er-Schnapsen, nur Spielen hier zwei Teams gegeneinander. Die zwei die gegenüber sitzen spielen miteinander. Jeder Spieler bekommt insgesamt 5 Karten. Zuerst werden jeweils 3 ausgeteilt, danach darf der erste Spieler den Trumpf ansagen (oder Aufdecken lassen) und die restlichen Karten werden auf die Spieler verteilt.

**Neben den möglichen Spielen beim 3er-Schnapsen gibt es noch:**

**Farbenjodler**Wenn man alle fünf Karten einer Farbe besitzt, kann man einen Farbenjodler ansagen. Trumpf gilt nicht. Hier bekommt man gleich 18 Punkte. Da dieses Spiel durch Ansage bereits gewonnen (bzw. verloren) ist, eben weil es unmöglich ist, dass bei 5 Karten gleicher Farbe die Gegenseite stechen könnte, ist es hierbei üblich, dass das Spiel durch Ablegen der Karten als gewonnen erklärt wird.

**Herrenjodler**Wenn der Rufer alle Karten der Trumpf-Farbe hält, kann er einen Herrenjodler ansagen. Dieses Spiel zählt 24 Punkte. Analog zum Farbenjodler kann dieses Sonderspiel nicht gespielt werden.