

Wiezen

Grundrisse

- 4 Spieler;
- 52 Karten von Ass ('1') bis 2, jeder kriegt 13 Karten;
- Das Spielt verläuft, anders als beim Jassen, im Uhrzeigersinn;
- Gezählt werden die *Stiche* (siehe 'Reizen und Punkte');
- Trumpfen ist nur erlaubt, wenn man die gespielte Farbe nicht bedienen kann. (!)
- Es gibt keine festen Teams; die Partnerschaften werden jeweils ad-hoc gebildet.
- Während des Spiels wird nicht übers Spiel geredet; nachher möglichst viel.

Ablauf

1. Karten geben (4-4-5 pro Spieler im Uhrzeigersinn); allerletzte Karte wird zugedeckt auf den Tisch gelegt.
2. *Troel* ansagen: Jeder Spieler schaut sich seine Karten an und sagt "troel" [trul], wenn er 3 oder 4 Asse hat. Wenn er weniger als 3 Asse hat, sagt er "pass troel". Wenn *troel* angesagt wird, ist *troel* das niedrigste Gebot (siehe 'Reizen und Punkte'). Sagen alle Spieler *pass troel*, dann wird die letzte Karte aufgedeckt. Diese bestimmt in der Regel die Trumpffarbe.
3. Reizen (= Gebote machen): Im Uhrzeigersinn sagen die Spieler, ob sie ein bestimmtes Gebot spielen wollen oder ob sie passen. (Zu den Geboten, siehe unten.) Wer gepasst hat, kann im Nachhinein kein neues Gebot mehr machen.

Reizen und Punkte

- **Pass:** Der Spieler macht kein Gebot und wird bei einem allfälligen Gebot anderer Spieler in der 'Verteidigung' spielen.
- **Vragen en meegaan:** Wenn ein Spieler denkt, zusammen mit einem Mitspieler mind. 8 Stiche holen zu können, 'fragt' er. Ein anderer Spieler darf dann 'mitgehen'. Die beiden Spieler sind für diese Runde dann ein Team und müssen zusammen mind. 8 Stiche holen. Holen Sie 8 Stiche, dann kriegen sie beide 2 Punkte (jeder Gegner zahlt 2 Punkte); für jeden Mehrstich kriegen sie 1 Punkt (jeder Gegner zahlt 1 Punkt; die Gesamtsumme der Punkte ist immer 0). 'Fragt' ein Spieler aber geht kein anderer Spieler mit ihm mit, dann darf (muss nicht) er **alleine spielen**. In dem Fall spielt er gegen die drei anderen Spieler und versucht mind. 5 Stiche zu machen. Bei 5 Stichen kriegt er 6 Punkte (2 von jedem Gegner); für jeden Mehrstich kriegt er 3 Punkte (1 von jedem Gegner).

Gelingt es den Spielern nicht, das Gebot zu machen, dann bezahlen sie ihren Gegnern die gleiche Anzahl Punkte.

- **Abondance:** Der Spieler muss alleine mind. 9 Stiche machen, darf selber die Trumpffarbe bestimmen und spielt die erste Karte. Gelingt dies ihm, bekommt er 15 Punkte (5 von jedem Gegner). Es gibt keine Punkte für Mehrstiche. Ein ähnliches Gebot ist **solo** (13 Stiche). Bei **solo slim** muss man 13 Stiche holen, darf jedoch die Trumpffarbe nicht selber wählen (letzte Karte bestimmt Trumpf).
- **Misère:** Der Spieler darf keinen einzigen Stich machen; es gibt keinen Trumpf. Bei **misère ouverte** legt der misère-Spieler seine Karten offen auf den Tisch.

Gebot	Anzahl Spieler	Trumpf	Anzahl Stiche	Anzahl Punkte pro Spieler vom gewinnenden Team
'fragen und mitgehen'	2 vs. 2	letzte Karte	8	2 (+ 1/Mehrstich)
'alleine gehen'	1 vs. 3	letzte Karte	5	6 (+ 1/Mehrstich)
Abondance	1 vs. 3	selbst bestimmt (Bieter spielt 1. Karte)	9 ¹	15
Misère	1 vs. 3 (selten 2 vs. 2 oder 1 vs. 1 vs. 1 vs. 1)	kein	0 (nicht mehr)	21 (wenn nur ein Spieler misère spielt)
Troel ²	2 vs. 2	Bei <i>troel</i> bestimmt der Spieler mit dem 4. Ass ³ die Trumpffarbe, indem er diese Farbe als erste spielt. Spielt er selber das Trumpf-Ass, dann sind 8 Stiche zu holen; spielt sein Mitspieler das Trumpf-Ass, sind 9 Stiche zu holen.		4 (+ 2/Mehrstich)
Misère ouverte	1 vs. 3 (selten 2 vs. 2 oder 1 vs. 1 vs. 1 vs. 1)	kein	0 (nicht mehr)	42 (wenn nur ein Spieler misère spielt)
Solo	1 vs. 3	selbst bestimmt (Bieter spielt 1. Karte)	13	75
Solo slim	1 vs. 3	letzte Karte (Bieter spielt 1. Karte)	13	90

1 Ein Abondance kann durch ein anderes Abondance überboten werden, (a) wenn der andere Spieler bereit ist, mehr als 9 Stiche zu holen, oder (b) wenn der andere Spieler Abondance in der ursprünglichen Trumpffarbe (letzte Karte) spielen will. Ein Abondance mit 11 Stichen hat Vortritt auf Misère.

2 Eine Besonderheit bei *Troel* ist, dass das Trumpf-Ass im ersten Stich gespielt werden muss.

3 Wenn ein Spieler alle vier Asse hat, spielt er mit dem Spieler, der Herz-König hat, zusammen. Wenn dieser im ersten Stich den Herz-König spielt, sind 8 Stiche zu holen.