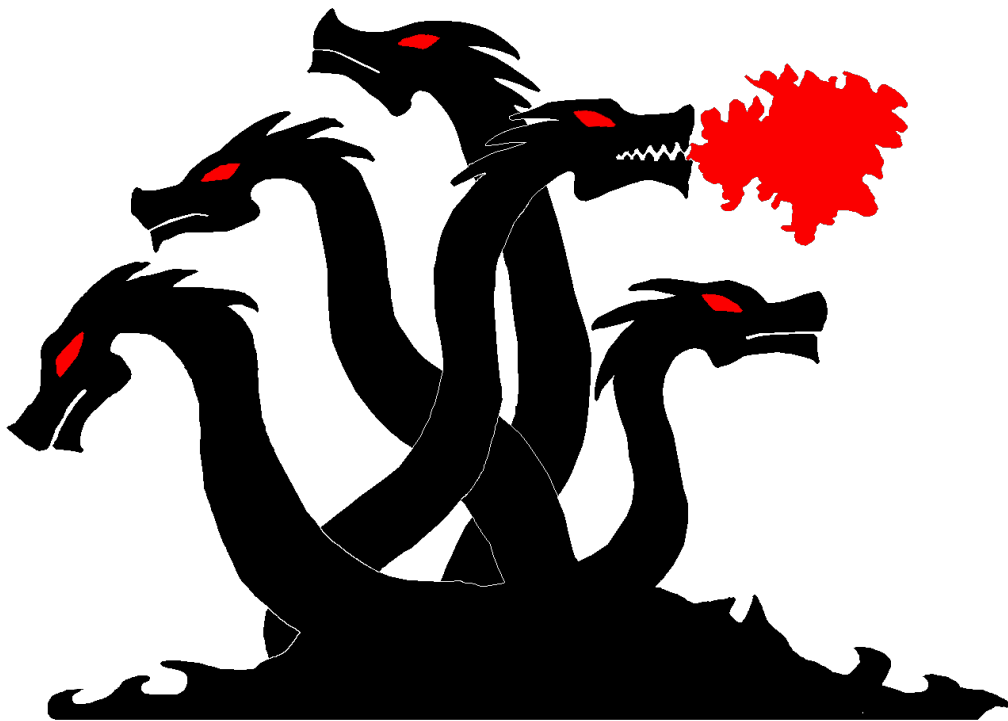


Hydra

Offizielles Regelwerk



von den Entwicklern

P. Imgrunt, D. Knothe, M. Maetschke, G. Thäter

Hydra

• Allgemeines	Seite 3
• Die Spielkarten	Seite 3
• Spielvorbereitung	Seite 3
• Veranschaulichung	Seite 4
• Spielfindung	Seite 5
• Die Spieltypen	Seite 5
• Gesunde Spiele	Seite 6
• Vorbehalt-Spiele	Seite 7
• Spielverlauf	Seite 8
• Wer erhält den Stich	Seite 8
• Abrechnung	Seite 9
• Bonuspunkte	Seite 9
• Spielende	Seite 10
• Liste von Begriffen	Seite 11
• Turnierspielordnung	Seite 12

Allgemeines

Hydra ist ein Kartenspiel für 5 Spieler. Es basiert auf der Idee, das Spiel "Doppelkopf" für 5 Spieler auszubauen (es kann auch zu sechst gespielt werden; dann setzt der jeweilige Geber jede Runde aus) und sogar 3 Parteien ins Spiel zu bringen. Erfunden wurde dieses Spiel von P. Imgrunt, D. Knothe, M. Maetschke und G. Thäter. Dieses Regelwerk wurde erstellt, geschrieben und gestaltet von David Knothe.

Einige Begriffe, die beim Spiel "Doppelkopf" verwendet werden, werden hier auch verwendet, um Spielern, die bereits Doppelkopf spielen, das Spiel einfacher und verständlicher zu machen.

Es werden 50 Spielkarten benutzt (=> Die Spielkarten).

Das Spiel besteht, je nach Festlegung bzw. vorheriger Absprache, aus mehreren Runden. In jeder Runde versuchen die Spieler, zusammen mit ihren Mitspielern so viele Punkte wie möglich zu bekommen. Die Punkte von jedem Spieler werden dann addiert. Nach allen Runden hat der Spieler mit den meisten Punkten gewonnen.

DIE SPIELKARTEN

Der für Hydra benötigte Kartensatz besteht aus den Karten *9*, *Unter*, *Ober*, *König*, *10* und *Daus* jeweils in den vier Farben *Schell*, *Rot*, *Grün* und *Eichel* sowie aus 1 *Joker* (=Hydra). Jede Karte ist hierbei doppelt vertreten. Es gibt also 50 Karten.

Die 22 Karten *Schell-Daus*, *Schell-*, *Rot-*, *Grün-*, *Eichel-Unter*, *Schell-*, *Rot-*, *Grün-*, *Eichel-Ober*, *Rot-10* (=Dulle), *Hydra* nennen sich, in aufsteigender Rangfolge, die Trümpfe (Jede Karte gibt es doppelt, somit auch jede Trumpfkarte).

Spielvorbereitung

Die Sitzreihenfolge der fünf Spieler und der erste Geber werden vor Beginn des Spiels ausgelost. Die Sitzreihenfolge bleibt das ganze Spiel so bestehen.

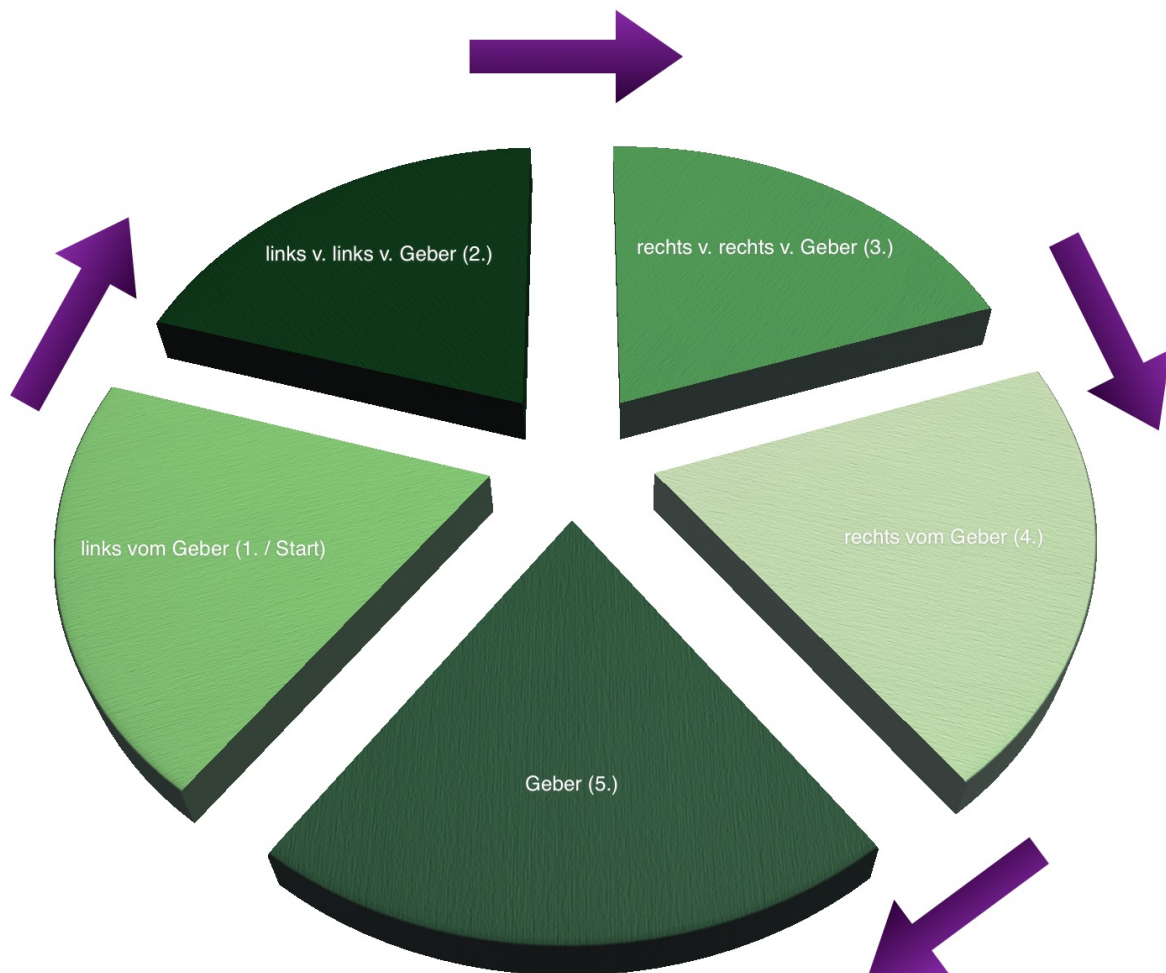
Das Deck wird vom Geber gemischt. Danach darf die Person rechts vom Geber abheben, wobei sie mindestens 5 und höchstens 45 Karten abheben muss.

Danach teilt der Geber aus, wobei er folgender Austeilregelung folgen muss:

Er fängt beim Spieler links neben ihm an und teilt ihm 3 Karten aus. Dann teilt er im Uhrzeigersinn jedem weiteren Spieler 3 Karten aus. Ist er bei sich (bzw. bei sechs Spielern beim Spieler rechts von ihm) angelangt und hat sich 3 Karten ausgeteilt, teilt er, bei dem Spieler links von ihm beginnend, im Uhrzeigersinn 4 Karten aus. Danach gibt er jedem Spieler, beim Spieler links von ihm beginnend im Uhrzeigersinn wieder 3 Karten aus. Wird diese Regelung missachtet, wird sofort neu ausgeteilt.

Seine Karten (=Seine Hand) darf man keinem Spieler zeigen oder darüber reden. Den Gegnern in die Karten zu schauen oder sich zu beraten, ist nicht gestattet.

Veranschaulichung der Spielerauswahl beim Vorbehalt und der Geben-Regelung



Wollen z.B. der Spieler rechts vom Geber und der Geber ein Solo spielen, so spielt es der Spieler rechts vom Geber, da er weiter "vorne" ist (4. Platz) wie der Geber (5. Platz). In dieser Reihenfolge wird auch ausgegeben, also beim Spieler links vom Geber beginnend.

Spielfindung

Nun wird entschieden, welcher Spieltyp gespielt wird:

Hat ein Spieler fünf oder mehr 9'en oder höchstens einen Trumpf, so kann er sein Blatt vorzeigen und "schmeißen": Das Spiel wird, bei Beibehaltung des Gebers, wiederholt. Die Karten werden sofort neu gemischt und ausgeteilt.

Kann kein Spieler schmeißen, melden die Spieler im Uhrzeigersinn, beim Spieler links vom Geber anfangend, "Valeo" (Gesund) oder "Morbus" (Vorbehalt). Melden alle Spieler Valeo, so wird ein "gesundes Spiel" gespielt. Meldet mindestens ein Spieler Morbus, nennen alle Vorbehalt-Spieler den Typ ihres Vorbehalts (Antrag / Solo). Es gilt: Solo > Antrag. Das heißt: Wenn mehrere Vorbehalte gemeldet werden, wird der höhere davon gespielt, also wenn ein Solo gemeldet wird, wird auf jeden Fall eines gespielt, egal ob ein Antrag gemeldet wurde. Werden mehrere Soli gemeldet, dann wird das Solo des Spielers gespielt, der weiter vorne sitzt, also vom Uhrzeigersinn her näher am Spieler nach dem Geber sitzt (s. obiges Bild). Wollen also z.B. der Geber und der Spieler links vom Geber ein Solo spielen, spielt es der Spieler links vom Geber, da er im Uhrzeigersinn näher an sich selbst sitzt als der Geber. Wird kein Solo, aber ein Antrag gemeldet, dann wird ein Antrag gespielt. Werden zwei Anträge (und kein Solo) gemeldet, spielt ihn wieder der Spieler, der weiter vorne sitzt (s. Bild).

Ein Solo kann immer gespielt werden; ein Antrag nur, wenn man den *Eichel-Ober* oder den *Grün-Ober* doppelt hat.

Die Spieltypen

Welcher Spieltyp gespielt wird, ist am Anfang des Spiels noch nicht unbedingt klar. Nur, ob das Spiel ein gesundes Spiel oder ein Vorbehalt ist, ist klar.

Bei jedem Spiel gibt es mehrere Parteien, die aus 1-4 Spielern bestehen können. Welche Spieler welche Partei bilden, ist bei den verschiedenen Spieltypen unterschiedlich. Bei den gesunden Spielen allerdings, also den Spielen, bei denen keine Person einen Vorbehalt meldet, hängen die Parteien davon ab, welche Spieler die sogenannten "Schlüsselkarten" *Eichel-* und *Grün-Ober* besitzen:

Für ein gesundes Spiel gilt: Hat mindestens ein Spieler mindestens einen *Grün-* und mindestens einen *Eichel-Ober*, dann spielen alle Spieler, die mindestens eine der vier Schlüsselkarten besitzen, zusammen - sie bilden eine Partei. Die restlichen Spieler

bilden die Gegenpartei (=> normale Verlobung, doppelte Verlobung, dreifache Verlobung, Hochzeit). Ist dies allerdings nicht der Fall, hat also kein Spieler einen *Grün-* und einen *Eichel-Ober*, gibt es drei Parteien: Alle Spieler, die einen *Eichel-Ober* besitzen, bilden eine Partei; Alle Spieler, die einen *Grün-Ober* besitzen, bilden eine Partei; und die restlichen Spieler bilden eine weitere Partei (=> normales Spiel, geheimer Antrag, doppelter geheimer Antrag).

Wird allerdings ein Vorbehalt gespielt, so haben die Schlüsselkarten keine Bedeutung mehr für die Parteienzusammenstellung (=> Solo, Antrag). Hier nun alle verschiedenen Spielarten im Überblick:

Gesunde Spiele:

Im **normalen Spiel** gibt es drei Parteien: Die beiden Personen, die den *Eichel-Ober* besitzen, bilden eine Partei (die Alten); die beiden Personen, die den *Grün-Ober* besitzen, bilden eine Partei (die Jungen), und der restliche Spieler bildet eine weitere Partei (der Ego).

Ein **geheimer Antrag** wird gespielt, wenn ein Spieler entweder beide *Eichel-* oder beide *Grün-Ober* und keinen weiteren *Eichel-* oder *Grün-Ober* hat. Er bildet eine Partei, die beiden Personen mit den anderen *Eichel-* oder *Grün-Obern* bilden eine Partei, und die restlichen zwei Spieler bilden eine weitere Partei (Duo-Partei).

Ein **doppelter geheimer Antrag** wird gespielt, wenn ein Spieler beide *Eichel-Ober* hat und ein anderer Spieler beide *Grün-Ober* hat. Der eine der beiden Spieler bildet eine Partei, der andere bildet eine andere Partei, und die restlichen drei Spieler bilden eine weitere Partei (Trio-Partei).

Eine (**normale**) **Verlobung** wird gespielt, wenn ein Spieler einen *Eichel-Ober* und einen *Grün-Ober* besitzt. Dann bildet er zusammen mit dem Spieler, der den *Grün-Ober* besitzt und mit dem, der den *Eichel-Ober* besitzt, zu dritt eine Partei. Die restlichen zwei Spieler bilden eine Partei (die Gegenspieler-Partei).

Eine **doppelte Verlobung** wird gespielt, wenn zwei Spieler jeweils einen *Eichel-* und einen *Grün-Ober* besitzen. Diese beiden bilden eine Partei, und die restlichen drei Spieler bilden die Gegenspieler-Partei.

Eine **dreifache Verlobung** wird gespielt, wenn ein Spieler drei *Eichel-* und *Grün-Ober* besitzt. Der Spieler mit dem vierten *Eichel-* oder *Grün-Ober* bildet mit ihm eine Partei, und die restlichen drei Spieler bilden die Gegenspieler-Partei.

Eine **Hochzeit** wird gespielt, wenn ein Spieler alle vier *Eichel-* und *Grün-Ober* hat. Er bildet alleine eine Partei, und die restlichen vier Spieler bilden die Gegenpartei.

Bei diesen Spielen werden die Parteien erst, wenn alle Spieler ihre *Eichel-* bzw. *Grün-Ober* gespielt haben, klar. Allerdings gibt es auch die **Vorbehalt-Spiele**, für die sich Spieler entscheiden können:

Beim **Solo** bildet der diesen Vorbehalt spielenden Spieler alleine eine Partei und alle anderen Spieler die Gegenpartei. Der Solist beginnt, nachdem er sich ausgesucht hat, welchen Solotyp er spielt, das Spiel. Es gibt drei verschiedene Solotypen, welche alle gleichwertig sind: Trumpfsoli, Normalsoli und Farbsoli. Trumpfsoli: Der Solist sucht sich einen Wert aus (*9, Unter, Ober, König, 10, Daus*), und alle acht Karten dieses Werts sowie die *Hydras* sind mit *Schell-Wert, Rot-Wert, Grün-Wert, Eichel-Wert, Hydra* in aufsteigender Reihenfolge Trumpf. Die restlichen Karten sind Fehlfarbenkarten in der aufsteigenden Reihenfolge *9, Unter, Ober, König, 10, Daus* (bis auf den Trumpfwert). Es gibt keinen Fuchs und keine Dullen, d.h. es gibt kein "Fuchs gefangen" als Bonus und es gilt auch nicht, dass die zweite *Rot-10* die erste *Rot-10* sticht (s. "Bonuspunkte" bzw. "Wer erhält den Stich"). Normalsoli: Alle normalen Trumpfkarten sind hier Trumpf. Keine Veränderung liegt vor; dieses Solo wird, bis auf die Parteienbildung, wie ein normales Spiel gespielt. Farbsoli: Es kann *Schell-, Rot-, Grün- oder Eichel-Solo* gespielt werden. Alle Karten dieser Farbe und die *Hydras* sind in aufsteigender Reihenfolge mit *9, Unter, Ober, König, 10, Daus, Hydra* Trumpf. Die restlichen Karten sind Fehlfarbenkarten in der aufsteigenden Reihenfolge *9, Unter, Ober, König, 10, Daus*. Es gibt keinen Fuchs und keine Dullen.

Ein (**offener**) **Antrag** kann gespielt werden, wenn ein Spieler zwei gleiche *Grün-* oder *Eichel-Ober* hat. Diese legt er verdeckt, ohne zu sagen, ob es *Grün-* oder *Eichel-Ober* sind, auf den Tisch und legt eine offene Karte zusätzlich dazu auf den Tisch (diese drei Karten heißen Antrag). Nun wird, vom Spieler aus beginnend, im Uhrzeigersinn gefragt, ob ein Spieler den Antrag annehmen möchte. Der erste Spieler, der dies tut, nimmt die drei Karten, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen, auf und gibt dem Spieler drei beliebige Karten, auch ohne sie den anderen Spielern zu zeigen, zurück. Diese beiden Spieler, also der den Antrag spielende und der ihn aufnehmende, bilden eine Partei. Die restlichen drei Spieler bilden die Gegenpartei.

Nimmt kein Spieler den Antrag auf (geht der Antrag durch), wird, je nachdem, wie viele weitere *Grün-* und *Eichel-Ober* der Spieler hat, ein geheimer Antrag oder ein doppelter geheimer Antrag, eine dreifache Verlobung oder eine Hochzeit gespielt. Es wird also ein gesundes Spiel gespielt, wobei in diesem Fall schon klar ist, dass der den

Antrag spielen wollende Spieler mindestens zwei gleiche *Grün-* oder *Eichel-Ober* hat, und womöglich noch weitere.

Der Spielverlauf

Es fängt der Spieler links vom Geber bzw. bei einem Solo der Solospieler an (er kommt raus) und spielt eine seiner Karten aus. Danach spielen die Spieler im Uhrzeigersinn jeweils eine weitere Karte aus, wobei Bedienpflicht besteht:

Spielt der erste Spieler Trumpf, so müssen die weiteren Spieler jeweils, wenn möglich, auch Trumpf spielen. Hat ein Spieler keinen Trumpf mehr, kann er jede beliebige Karte ausspielen.

Spielt der erste Spieler eine Fehlfarbenkarte (=kein Trumpf), so müssen die weiteren Spieler jeweils, wenn möglich, eine Fehlfarbenkarte der selben Karte ausspielen. Hat ein Spieler keine Fehlfarbenkarte der selben Farbe mehr, so kann er jede beliebige Karte ausspielen.

WER ERHÄLT DEN STICH?

Haben alle Spieler eine Karte gespielt, so bekommt derjenige Spieler die fünf Karten, der mit dem höchsten Trumpf gestochen hat, oder, wenn kein Trumpf gespielt wurde, der die höchste Karte der geforderten Farbe, also der, mit der der erste Spieler rauskam, gespielt hat. Hierbei gilt die aufsteigende Rangfolge 9, *König*, 10, *Daus* (bei *Schell* und *Rot* fehlt jw. ein Wert) und beim Trumpf *Schell-Daus*, *Schell-*, *Rot-*, *Grün-*, *Eichel-Unter*, *Schell-*, *Rot-*, *Grün-*, *Eichel-Ober*, *Rot-10*, *Hydra*. Die *Hydra* allerdings zählt, wenn sie auf einen mit einer Fehlfarbe begonnenen Stich gespielt wird, nicht als Trumpf, sondern als die niedrigste Karte dieser Farbe; mit ihr kann also kein Fehlfarbenstich übernommen werden; außer beim Trumpf- oder Farbsolo, bei dem sie immer der höchste Trumpf ist. Man beachte: Werden zwei gleiche Karten ausgespielt, so ist die zuerst ausgespielte Karte immer höher, außer bei 2 *Rot-10en* (außer wiederum beim Trumpf- oder Farbsolo) oder 2 *Hydras*.

Der Spieler, der diesen Stich erhält, legt die Karten verdeckt auf seinen Punktestapel. Es sind nun seine Punkte. Der letzte Stich darf sich jederzeit angesehen werden.

Beim nächsten Stich kommt der Spieler raus, der den letzten Stich geholt hat. Er spielt wieder eine Karte aus, und so weiter. Dies wird nun so oft wiederholt (10x), bis die Spieler alle ihre Karten gespielt haben.

Abrechnung

Nach dem Spiel zählt jeder Spieler die Anzahl seiner Augen. Jede Karte hat einen Wert an Augen, der nun für alle Karten auf dem Punktestapel eines Spielers addiert wird:

Wert (Abkürzung)	Augen
9 (9)	0
Unter (U)	2
Ober (O)	3
König (K)	4
10 (10)	10
Daus ()	11
Hydra ()	0
Gesamt	240

Da die Spieler in Parteien zusammenspielen, werden für jede Partei die Punkte von jedem Spieler zusammengerechnet. Dies sind dann die Augen, die die Partei erreicht hat.

Jeder Spieler in einer Partei erhält die gleiche Endpunktzahl. Sie berechnet sich wie folgt: Bonuspunkte + Multiplikator*gerundet($\text{Anzahl der Augen durch } 10$).

Die durch Bonuspunkte erreichten Punkte werden zu dem gerundeten Wert vom Zehntel der erzielten Augen (ab einschließlich 0.5 wird aufgerundet), mit dem Multiplikator multipliziert, addiert. Erzielt eine Partei also 65 Augen bei einem Multiplikator von 2 und hat 5 Bonuspunkte, so erhält jeder Spieler der Partei $5 + 2 \cdot 7$ ($65/10 = 6.5$, gerundet = 7) = 19 Punkte.

Der Multiplikator ist die Anzahl der Gegner, d.h., wenn in seiner Partei 3 Spieler sind, hat ein Spieler einen Multiplikator von 2; Ausnahme: beim Solo beträgt der Multiplikator für den Solisten x3 und für die Gegenpartei x2.

BONUSPUNKTE

Ein Spieler und seine Partei erhalten Bonuspunkte: Für jeden seiner Stiche, der aus 40-49 Augen besteht (Doppelkopf), erhalten er & die Partei 5 Bonuspunkte. Für jeden

seiner Stiche, der aus 50+ Augen besteht (Hydra), erhalten sie 10 weitere Bonuspunkte. Für jedes *Schell-Daus* (*Fuchs*) aus einem seiner Stiche, welches von einem Gegner ausgespielt wurde, erhalten sie 5 Bonuspunkte (Fuchs gefangen) (außer beim Trumpf- oder Farbsolo).

Bonuspunkte, welche in einem Stich erhalten werden, können durch eine offene, herausgelegte Karte markiert werden.

Spielende

Wurden für jeden Spieler die Punkte errechnet, so bekommen sie diese als Pluspunkte notiert.

Danach wechselt der Geber; die Person links vom vorherigen Geber wird zum neuen Geber und eine neue Runde wird ausgespielt. Wurden alle Runden abgeschlossen, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Zum Verhalten beim Spiel, s. Hydra Offizielle Turnierspielordnung.

Liste von Begriffen

Alten - Beim normalen Spiel die Personen mit dem *Eichel-Ober*

Antrag - Die drei Karten, die beim Vorbehalt Antrag auf den Tisch gelegt werden

Blatt (=Hand) - Die (anfangs 10) Karten jedes Spielers

Doppelkopf - Stich mit 40 oder mehr Augen (aber keine 50 Augen)

Dulle - *Rot-10* (Nicht beim Trumpf- oder Farbsolo)

Durchgehen - 1.: Wenn ein Nicht-Trumpf-Stich von jedem Spieler bedient wird /
2.: wenn ein Antrag nicht aufgenommen wird

Ego - Beim normalen Spiel der Einzelspieler

Fehlfarbe - Eine Farbe, die nicht Trumpf ist

Fuchs - *Schell-Daus* (Nicht beim Trumpf- oder Farbsolo)

Fuchs fangen - Fuchs eines Gegners in einem Stich haben

Gegner - Spieler, der nicht in der eigenen Partei spielt

Hydra - 1.: Stich mit 50 oder mehr Augen / 2.: Der Joker

Jungen - Beim normalen Spiel die Personen mit dem *Grün-Ober*

Morbus - Meldung für "Vorbehalt" (lat. morbus, die Krankheit)

Valeo - Meldung für "Gesund" (lat. valere, gesund sein)

Vorbehalt - Wenn ein Spieler kein "gesundes Spiel", sondern eine andere Spielart (Solo / Antrag / Armut) spielen möchte

Schmeißen - Neu austeilen lassen aufgrund "schlechtem Blatt"

Schwarz - Wenn eine Partei keinen Stich macht

Turnierspielordnung

Verhalten am Tisch

Ein Spieler sollte angemessene Manieren am Tisch aufweisen, eingeschlossen das freundliche Verhalten gegenüber den Mitspielern. Auch mit den Karten muss sorgsam umgegangen werden.

Regelwidrigkeiten

Spieler dürfen keine Karten zeigen, etwas über ihr Blatt sagen, etwas über das Blatt von Gegnern sagen, den Gegnern ins Blatt schauen, gelegte Karten zurücknehmen (es sei denn, die Karte war nicht erlaubt), den Mitspielern oder Gegnern Tipps geben, gesehene Karten von Gegnern bekannt geben, sich alte Stiche ansehen oder Karten auf dem Tisch durcheinanderbringen.

Generell darf man nicht über etwas, was mit dem Spiel zusammenhängt, egal ob die Aussage wahr oder falsch ist, reden.

Wird eine Karte unerlaubt ausgespielt, so muss sie zurückgenommen werden und die Aktion zählt so wie wenn der Spieler seine Karte gezeigt hätte. Erlaubt ausgespielte Karten dürfen nicht zurückgenommen werden.

Jeder Spieler darf sich zu jeder Zeit die Karten des letzten Stiches ansehen.

Strafen

Unternimmt ein Spieler irgendeine der oben genannten Aktionen, so erhält er für jede regelwidrige Aktion in der Abrechnung, je nach Ausmaß, mehrere (nicht genauer festgelegt) Punkte (also nicht Augen, sondern wirklich Punkte) Abzug und unter Umständen kann bei für den Spielverlauf schwerwiegenden Regelwidrigkeiten das Spiel zusätzlich zum Punktverlust des Spielers wiederholt werden.