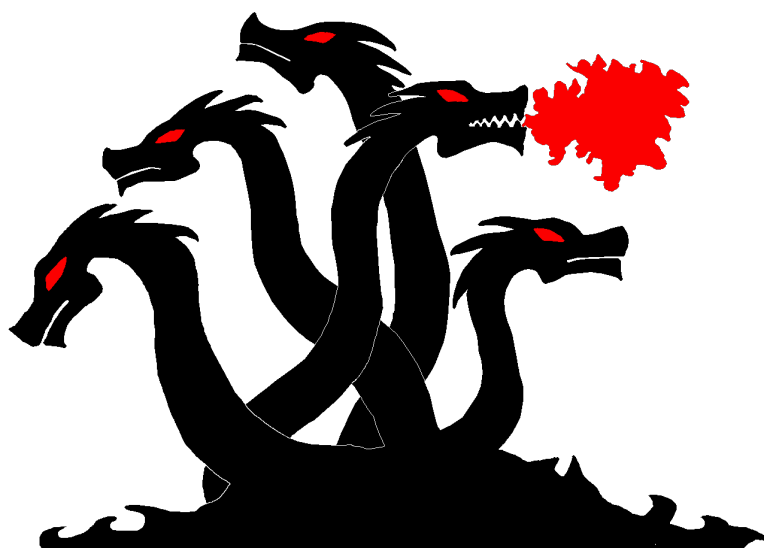


Hydra

Offizielles Regelwerk



entwickelt von

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

1 Allgemeines

- 1.0.1. Hydra ist ein Kartenspiel für fünf Spieler.
- 1.0.2. Hydra kann zu sechst gespielt werden, indem der Geber vom jeweils aktuellen Spiel ausgeschlossen wird.

1.1 Spielkarten

- 1.1.1. Das Hydrablatt besteht aus 50 Spielkarten.

- Kartenwerte: *9, 10, Bube, Dame, König, Ass*
- Farben: *Karo, Herz, Pik, Kreuz*

Jede Kombination aus Kartenwert und Farbe ist zweimal im Deck vorhanden. Zusätzlich befinden sich zwei Joker (genannt *Hydra*) im Deck.

- 1.1.2. Zwei Karten mit gleichem Kartenwert und gleicher Farbe, oder zwei Hydren, sind nicht voneinander unterscheidbar.

1.2 Spielformat

- 1.2.1. Ein *Spiel* bezeichnet den Prozess der Spieleinleitung (Abschnitt 2: Geben der Karten, Ansagen) und der Spieldurchführung (Abschnitt 3: Ausspielen aller Karten).
- 1.2.2. Werden mehrere Spiele durchgeführt, bewegt sich die Rolle des Gebers nach jedem vollendeten Spiel einen Platz im Uhrzeigersinn fort.
- 1.2.3. Die Spielrichtung ist der Uhrzeigersinn. *Nächster Spieler* und ähnliche Ausdrücke beziehen sich immer auf den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn.

2 Spieleinleitung

2.1 Verteilen der Karten

- 2.1.1. Die 50 Karten werden vom Geber gleichmäSSig an die fünf Spieler verteilt.
- 2.1.2. Das Austeilen verläuft in drei Runden: zuerst werden jedem Spieler drei Karten ausgeteilt, danach vier, danach drei.
- 2.1.3. Der Geber beginnt jede Runde beim Spieler nach dem Geber und teilt die Karten den Spielern im Uhrzeigersinn aus.

2.2 Ansagen

- 2.2.1. Nach dem vollständigen Austeilen sagen die Spieler, beginnend beim Spieler nach dem Geber, der Reihe nach an, ob sie ein Vorbehaltsspiel (2.3.2) spielen möchten.
- 2.2.2. Im Falle eines Vorbehaltes sagt ein Spieler *Morbus*, andernfalls *Valeo*.

Armut

- 2.2.3. Hat ein Spieler maximal einen Standardtrumpf (3.4.2) oder mindestens fünf 9en auf der Hand, so kann er *Armut* ansagen.
- 2.2.4. Armut muss angesagt werden, bevor der betroffene Spieler *Morbus* oder *Valeo* ansagt.
- 2.2.5. Im Falle einer angesagten Armut wird das Spiel wiederholt. Der Geber bleibt gleich, die Karten werden neu ausgegeben und das Ansagen beginnt von vorn.

2.3 Spieltypen

- 2.3.1. Es gibt drei Spieltypen: Soli, Anträge und gesunde Spiele.
- 2.3.2. Soli und Anträge zählen zu den Vorbehaltsspielen.

Spieltypfindung

- 2.3.3. Haben alle Spieler *Valeo* angesagt, wird ein gesundes Spiel gespielt.
- 2.3.4. Andernfalls spezifizieren alle Spieler, die *Morbus* angesagt haben, der Reihe nach die Art ihres Vorbehaltes: *Solo* oder *Antrag*. Es beginnt der Spieler nach dem Geber.
- 2.3.5. *Antrag* kann nur angesagt werden, wenn der entsprechende Spieler zwei Pik-Damen oder zwei Kreuz-Damen auf der Hand hat.
- 2.3.6. Haben alle Spieler *Antrag* angesagt, so wird ein Antrag gespielt. Hat mindestens ein Spieler *Solo* angesagt, so wird ein Solo gespielt.
- 2.3.7. Der erste Spieler nach Ansagereihenfolge, welcher den zustandegewonnenen Spieltyp (Solo oder Antrag) angesagt hat, erhält das Spiel:
 - Bei einem Solo wird dieser Spieler zum Solisten.
 - Bei einem Antrag wird dieser Spieler zum Antragsteller und führt nun den Antrag aus.

Ausführung des Antrags

- 2.3.8. Der Antragsteller legt entweder beide Pik-Damen oder beide Kreuz-Damen verdeckt ab und legt eine dritte Karte offen hinzu.

- 2.3.9. Nun sagen die Spieler reihum, beginnend beim Spieler nach dem Antragsteller, an, ob sie den Antrag annehmen, bis entweder ein Spieler den Antrag annimmt oder alle vier Mitspieler den Antrag ablehnen.
- 2.3.10. Nimmt ein Spieler den Antrag an, so wird er zum Antragnehmer. Er nimmt die drei vor dem Antragsteller liegenden Karten auf und gibt ihm danach drei Karten zurück.
- 2.3.11. Nimmt kein Spieler den Antrag an, so nimmt der Antragsteller die vor ihm liegenden Karten wieder auf und das Spiel wird zu einem gesunden Spiel.

2.4 Parteistellung

- 2.4.1. Abhängig vom Spieltyp und der Kartenverteilung gibt es entweder zwei oder drei Parteien, die gegen die jeweils anderen Parteien spielen.
- 2.4.2. Beim Solo bildet der Solist eine Partei und die vier Gegenspieler bilden eine Partei.
- 2.4.3. Bei einem angenommenen Antrag (2.3.10) bilden der Antragsteller und der Antragnehmer eine Partei, und die drei Gegenspieler bilden eine Partei.
- 2.4.4. Bei einem gesunden Spiel hängt die Parteieinteilung von der Verteilung der vier Pik- und Kreuz-Damen ab:
- Die ein bis zwei Spieler, welche die Pik-Damen besitzen, spielen in einer Partei.
 - Die ein bis zwei Spieler, welche die Kreuz-Damen besitzen, spielen in einer Partei.
 - Bei Überschneidungen zwischen so entstandenen Parteien werden diese zusammengelegt. (Beispiel: ein Spieler besitzt sowohl Kreuz- als auch Pik-Dame. Dieser bildet nun eine Partei mit dem oder den Spielern, welche Kreuz- oder Pik-Dame besitzen.)
 - Alle Spieler, welche weder Pik- noch Kreuz-Dame besitzen, bilden eine Partei.

3 Spieldurchführung

3.1 Ausspielen

3.2 Bedienen

3.3 Stiche

3.4 Trumpfkarte

3.4.1. Abhängig vom Spieltyp sind spezielle Karten *Trümpfe*. In absteigender Rangfolge sind dies folgende:

- Beim gesunden Spiel, beim Antrag und beim Normalsolo: Die Standardtrümpfe (3.4.2).
- Beim Farbsolo mit Trumpffarbe *Trumpf*: Hydra, *Trumpf*-Ass, -10, -König, -Dame, -Bube, -9.
- Beim Trumpfsolo mit Trumpfwert *Wert*: Hydra, Kreuz-, Pik-, Herz-, Karo- *Wert*.

3.4.2. Als *Standardtrümpfe* werden, in absteigender Rangfolge, die folgenden Karten bezeichnet: Hydra, Herz-10, Kreuz-, Pik-, Herz-, Karo-Dame, Kreuz-, Pik-, Herz-, Karo-Bube, Karo-Ass.

4 Spielbewertung