

Mau-Mau



Offizielles Regelwerk
von „Mau-Mau“ für die in
der Schweiz typische Spielart
auf einhundert.

Inhalt

Die schnelle Karten-Übersicht	4
Der Spielaufbau	5
Der Spielzug	5
Ziel des Spiels	5
§ 1 Ordentlicher Zug	5
§ 2 Spielpflicht / Karte ziehen	6
§ 3 Regelverstoß	6
§ 4 Strafkarten	6
§ 5 Folgefehler	7
§ 6 Anzweifeln	7
§ 7 Plenum	8
§ 8 Karten neu mischen	8
§ 9 Besonderheiten	8
§ 9. a Damenrunde	8
§ 9. b Königsgelage	9
§ 9. c Der Large Hadron Collider (LHC)	9
§ 9. d Klausel der Schweizerischen Volkspartei	9
§ 9. e Roger Federer	9
§ 10 Schluss einer Runde	9
§ 10. a Mau	10
§ 10. b Mau-Mau	10

§ 11 Ein-/Ausstieg	10
§ 12 Hinzufügen von Regeln	10
§ 13 Punkte	11
§ 15 Punktetafel	11
§ 16 Sonderregelvorschläge	12
§ 16. a Der fröhliche Willi	12
§ 16. b Tschuldi!	12
§ 16. c Kommando Pimperle (oder auch Kommando Bim berle, Kommando Bimmele oder auch Kommando Prickeln)	12
§ 16. d Die einsame 9	12
Turniersatzung	14
Zusammensetzung der Tournament Tables	14
Zeitlicher Ablauf	14
Punktevergabe	14
Orangenes Trikot	15
Finale	15
Sonderregeln	15

Mau-Mau (Schweizer Regeln) ist ein Kartenspiel für zwei bis acht Spieler, bei dem es darum geht, seine Karten möglichst schnell abzulegen. Es ist die nun bekanntere und verbreitetere Spielversion von Tschau Sepp und ist aufgrund der regional sehr unterschiedlichen Spielversionen mit Hinsicht auf Turnierspiele entstanden.

Die schnelle Karten-Übersicht

- **7:** Zwei ziehen: Bei einer gelegten 7 muss der darauffolgende Spieler 2 Karten ziehen. Ausnahme: Er hat selbst eine 7 und will diese legen, dann wird die Anzahl der zu ziehenden Karten um 2 erhöht und der nächste Spieler ist an der Reihe. Hier gilt das gleiche Prozedere: bei erneut gelegter 7 erhöht sich die Anzahl der zu ziehenden Karten um 2, dies kann sich, sofern der Kartenstapel es erlaubt, beliebig oft wiederholen. Legt ein Spieler keine weitere 7, so muss er die entsprechende Anzahl an Karten ziehen und ist anschließend selbst an der Reihe.
- **8:** Aussetzen: Bei einer gelegten 8 wird der darauffolgende Spieler übersprungen und der übernächste Spieler ist an der Reihe. Im Zweispieler modus bedeutet dies, dass der gleiche Spieler erneut an der Reihe ist.
- **9:** Basiskarte: Alle Karten der gleichen Farbe dürfen zusammen mit der 9 abgelegt werden. Die 9 muss dabei die Basis der Ablagekarten bilden und eine legal gespielte Karte darstellen. Nur die oberste Karte gilt als zuletzt gespielte Karte und wird für den weiteren Spielfluss berücksichtigt.
- **10:** Replikator: Eine abgelegte 10 ist als Replikator (Dublette der obersten Karte des Kartenstapels) anzusehen. Eine 10 kann damit fast auf jede Karte gelegt werden: z.B. auf eine 7 (als erneute „7“), in einer Damenrunde oder auch auf einen König zwischengeworfen. Die einzige Ausnahme: Die 10 darf nicht auf einen Buben gelegt werden („Bube auf Bube stinkt“, siehe Bube). Für den nächsten Spieler ist anschließend nicht die 10 relevant, sondern die Karte, die von der 10 repliziert wurde.
- **Bube:** Ein Bube darf unabhängig von seiner eigenen Farbe auf jede Farbe gelegt werden. Wird ein Bube gelegt, so darf der Spieler sich eine Farbe wünschen, diese muss bedient werden. Dabei gilt es zu berücksichtigen, dass kein Bube auf einen anderen Buben gelegt werden darf. („Bube auf Bube stinkt“).
- **Dame:** Normale Spielkarte, Ausnahme: Damenregel (s. § 9.1 Damenrunde)
- **König:** Normale Spielkarte, Ausnahme: Königsregel (s. § 9.2 Königsgelage)

- **Ass:** Legt ein Spieler ein Ass, so ist er erneut an der Reihe und muss wiederholt legen. Das Ass gilt dabei als zuletzt gelegte Karte. Kann der Spieler nicht erneut legen, so muss er eine Karte ziehen und darf gegebenenfalls anschließend ablegen. Ass-Kombinationen sind möglich um die Farbe zu wechseln. Durch die Pflicht des Spielens, kann ein Spiel nicht mit einem Ass beendet werden.

Der Spelaufbau

Zu Beginn des Spiels wird der Kartengeber der ersten Runde bestimmt. Dieser gibt jedem Spieler 5 Karten aus. Ist dieser Schritt erfolgt, so nimmt der Kartengeber die restlichen, sich in seiner Hand befindlichen Karten und legt diese verdeckt als Stapel in die Spielmitte. Die eigenen Karten müssen während des gesamten Spiels möglichst für alle sichtbar auf der Hand gehalten werden. Nun muss sich der Kartengeber über die Gesundheit (~ Spielbereitschaft) seiner Mitspieler erkundigen. Diese ist von allen Spielern wahrheitsgemäß zu beantworten. Danach wird vom verdeckten Stapel die oberste Karte umgedreht und abgelegt. Sie dient damit als Fundament des Spielstapels und wird als vom Kartengeber gelegte Karte gesehen. (eine 10 gilt in diesem Ausnahmefall als normale 10).

Der erste, dem Uhrzeigersinn folgende Spieler, beginnt.

Der Spielzug

Ist ein Spieler an der Reihe, so muss er die oberste Karte des offenen Kartenstapels entsprechend der Kartenregeln (siehe Schnellübersicht) bedienen. Grundsätzlich gilt es dabei die Kartenfarbe und das Kartenbild zu beachten. Das bedeutet, dass abgesehen von entsprechenden Sonderfällen, nur Karten von gleicher Farbe oder gleichem Bild aufeinander gelegt werden dürfen.

Ziel des Spiels

Punkte, das Ziel des Spieles sind Punkte. Um einen Punkt zu bekommen, muss eine Runde siegreich beendet werden. Mehr dazu in § 8 Schluss einer Runde. Diese Punkte wiederum können Privilegien verleihen. Je nach Punktemodel ist das Spiel nach einer festgelegten Anzahl an Siegen beendet, meist sind dies 100.

§ 1 Ordentlicher Zug

Ein Spieler erhält das Spielrecht sofort nach Abschluss eines ordentlichen Zuges

des ihm vorangegangenen Spielers. Solange der Spieler sich im Besitz des Spielrechts befindet darf er legale Karten von seiner Hand auf den Spielstapel legen. Mit der Ablage der letzten legalen Karte endet der ordentliche Zug und das Spielrecht geht auf den folgenden Spieler über. Hat eine legale Karte den Spielstapel berührt, darf sie unter keinen Umständen wieder zurückgezogen werden. Muss ein Spieler aussetzen, so erhält er kein Spielrecht und befindet sich dementsprechend in keinem ordentlichen Zug. Hat ein Spieler die Möglichkeit weitere Karten zu legen (Basiskarte oder gezogene Karte), kann oder will dies aber nicht, so gilt es den nächsten Spieler darüber zu informieren. Erfolgt kein Signal so muss der nächste Spieler zumindest eine angemessene Zeit warten, bevor er seinen Spielzug beginnt.

§ 2 Spielpflicht / Karte ziehen

Besitzt ein Spieler das Spielrecht und kann den Spielstapel nicht bedienen, so muss er eine Karte auf die Hand aufnehmen. Diese kann, falls sie sich nach Begutachtung als legale Karte herausstellt, auch sofort wieder gespielt werden. Fälschlicherweise zuviel gezogene Karten müssen als Strafkarten vor sich abgelegt werden. Sollte ein Spieler nicht wissen, dass er an der Reihe ist, so darf ein anderer Spieler am Tisch von 5 auf 0 runterzählen – wurde beim Sagen der 0 noch immer keine Karte gelegt, so muss der Spieler, der an der Reihe ist eine Strafkarte nehmen.

§ 3 Regelverstoß

Als Regelverstoß bezeichnet man das vorsätzliche, aber auch das unbeabsichtigte Handeln gegen eine der in dieser Anleitung festgelegten Regeln, oder während dem Spiel verlauf hinzugekommenen Sonderregeln.

Hierbei unterscheidet man zwischen Verhaltens- und Karten- bzw. Legeverstößen. Beide Verstöße können bis zum Ende des übernächsten ordentlichen Spielzuges angezweifelt werden.

Jeder Regelverstoß wird mit einer Strafkarte geahndet.

§ 4 Strafkarten

Strafkarten werden, anders als Spielkarten nicht auf der Hand, sondern verdeckt auf dem Tisch am Platz des bestraften Spielers gelagert. Nach dem nächsten ordentlichen Zug des Spielers wandelt sich eine Strafkarte in eine aktive Spielkarte und darf somit auf die Hand aufgenommen werden.

§ 5 Folgefehler

Folgefehler sind sowohl beim Ablegen der Karten, als auch beim Aufnehmen von Strafkarten mit der entsprechenden Anzahl an neuen Strafkarten zu ahnden. Werden beispielsweise auf eine fälschlicherweise gelegte 9 noch zwei weitere Karten gelegt, so sind insgesamt 3 Strafkarten fällig. Selbiges gilt, wenn der nächste Spieler weiter spielt und erst dann ein vorheriger Fehler bemerkt wird. In diesem Fall müssten beide Spieler Strafkarten entsprechend der Anzahl an falsch gelegten Karten ziehen. Dies ist nur möglich, sofern der ursprüngliche Fehler maximal 2 ordentliche Spielzüge unterschiedlicher Spieler zurückliegt. Das gleiche Prinzip gilt bei fälschlicherweise (z.B. zu früh) aufgenommenen Strafkarten. Hier wird das Vergehen durch die entsprechende Anzahl an falsch aufgenommenen Karten mit zusätzlichen Strafkarten geahndet. Ein Folgefehler wird nur dann als solcher behandelt, falls es eine Chance gab diesen zu bemerken. Dies ist zum Beispiel dann nicht möglich, falls eine Damenrunde ungültigerweise weiterläuft. In einem solchen Fall gehen alle Strafkarte (Auch die der anderen Spieler) an den Verursacher des Ursprungsfehlers.

§ 6 Anzweifeln

Jeder Mitspieler kann anzweifeln, sprich er teilt der Spielgruppe mit, er hätte einen Regelverstoß beobachtet. Ein korrektes Anzweifeln wird mit einer Strafkarte seitens des Angezweifelten bestraft, falsches anzweifeln wird hingegen mit einer Strafkarte für den Anzweifler geahndet. Wichtig ist an dieser Stelle noch den Unterschied zwischen Fragen & Anzweifeln hervorzuheben: Fragen zu stellen ist jederzeit erlaubt, sie müssen aber nicht zwingend beantwortet werden (Fragen zu den Regeln hingegen sind immer korrekt zu beantworten). Der Unterschied zum Anzweifeln liegt darin, wenn die Frage gleichzeitig eine mögliche Strafkarte impliziert und zur Folge hätte. Dann gilt die Frage nicht mehr als Frage sondern als Anzweifeln.

§ 7 Plenum

Bei unklarer Auslegung der Regeln kann das Plenum angerufen werden. Es besteht aus allen sich im Spiel befindlichen Spielern inklusive des Angeklagten und des Klägers. Dem Plenum wird der Sachverhalt noch einmal von beiden Parteien dargestellt. Der Kläger verkündet seine Anklage sowie das geforderte Strafmaß, welches eine Strafkarte pro Regeverstoß nicht übersteigen darf. Darauf folgend hat der Angeklagte das Recht sich zu verteidigen, das Hinzuziehen eines Verteidigers ist nicht vorgesehen. Danach wird per Handzeichen eine Entscheidung gefällt. Enthaltungen sind nicht möglich und Abstimmungsrunden werden nicht wiederholt. Fällt das Plenum eine Entscheidung gegen den Angeklagten so wird der Forderung der Anklage Folge geleistet, fällt es eine Entscheidung für den Angeklagten so wird die Forderung fallengelassen. Mit diesem Ausgang hat der Kläger den Angeklagten zu Unrecht angezweifelt und somit einen Regelverstoß nach § 5 Anzweifeln begangen. Bei Gleichstand der Stimmen im Plenum wird nach dem Grundsatz „In dubio pro reo“ gehandelt und die Strafkarte ebenfalls dem Ankläger zugeschoben.

§ 8 Karten neu mischen

Der Spielstapel sollte nur von jenem Spieler neu gemischt werden, welcher nicht in der Lage ist, die erforderlichen Karten zu ziehen. Hierbei ist es nicht relevant ob es sich um eine Straf- oder Spielkarte handelt. Weiter darf der Mischer nicht die oberste Karte, sowie im Falle einer Damen oder 7er Runde alle wiederholenden 7er und Damen (inklusive 10er) in den Kartenstapel einmischen, sondern muss diese auf dem Ablagestapel liegen lassen.

§ 9 Besonderheiten

§ 9. a Damenrunde

Hat ein Spieler mindesten zwei „echte“ (keine 10er) Damen auf der Hand so darf er zu Beginn eines ordentlichen Zuges eine Damenrunde ausrufen. In dieser dürfen nur Damen und 10er gespielt werden. Das Ausrufen einer Damenrunde geschieht, indem der Spieler den Mitspielern zwei Damen zeigt und „Damenrunde“ ansagt. Falls dies vergesen wird, ist dies entweder mit einer Strafkarte zu ahnden oder der Zug wird nicht als Starten einer Damenrunde gewertet. Befindet sich

auf der Hand eines anderen, sich an der Reihe befindlichen Spielers keine Dame oder 10, so kann er den Zug nicht bedienen und muss ziehen. Allein der Spieler, welcher die Damenrunde gestartet hat, darf das Ende der Damenrunde ausrufen. Dies muss spätestens mit dem Legen der letzten „echten“ Dame geschehen. Eine Damenrunde kann also auch über mehrere Runden gehen, sofern der Ausrufer mehr als zwei Damen (oder 10er) auf der Hand hat. Falls ein Spieler vergisst eine Damenrunde zu beenden, muss ebenfalls eine Strafkarte gezogen werden.

§ 9. b Königsgelage

Auf das spielen eines Königs kann sofort ein weiterer König (oder auch eine 10) von einem beliebigen Spieler eingeworfen werden. Dies ist nur so lange möglich so lange ein König anspielbar ist oder der dem Uhrzeigersinn folgende Spieler seinen Zug beendet hat.

§ 9. c Der Large Hadron Collider (LHC)

Legt ein Spieler als spielletzte Karte eine 7, so dürfen weiterhin 7er gespielt werden, mit dem Ziel, dass der Spieler, der beendet hat wieder neue Karten erhält.

§ 9. d Klausel der Schweizerischen Volkspartei

Es darf kein Bube auf einen anderen Buben gelegt werden.

§ 9. e Roger Federer

Beim anspielen der Karten darf der Geber lediglich einen Angabefehler machen, darauf folgende Fehler werden mit einer Strafkarte bestraft. Wird einem Spieler eine Karte offen ausgeteilt, so ist dies als Ausgabefehler zu werten. Der Spieler darf entscheiden, ob er eine neue Karte möchte oder die offene Karten lieber behalten will. Solche „Gebefehler“ beim Austeiler selbst sind zwar erlaubt, aber äußerst ungern gesehen und werden daher auch häufig als „rädiger Didi“ bezeichnet.

§ 10 Schluss einer Runde

Der Schluss oder das Ende einer Runde ist dann erreicht, sobald ein Spieler seine letzte Karte korrekt ablegt. Der Spieler darf das Ablegen nicht mit einem Ausruf oder offensichtlicher Freude beenden, jedoch ist ihm gestattet die Mitspieler dar-

auf hinzuweisen, dass er seine letzte Karte gespielt und damit die Runde beendet hat.

§ 10. a Mau

Der Spieler muss unmittelbar dann Mau sagen, sobald er lediglich eine aktive Karte auf der Hand hat. Dies kann mit dem Ablegen der vorletzten Karte geschehen, muss aber unbedingt vor dem Ende des ordentlichen Zuges des Spielers angemerkt werden. Falls nur noch eine Strafkarte vor dem Spieler liegt, muss nach dem regulären Zug Mau gesagt werden, also sobald die Strafkarte zur aktiven Karte wird.

§ 10. b Mau-Mau

Der Ausruf Mau-Mau muss mit dem Ablegen eines Buben am Spielende ausgestoßen werden, ansonsten ist dieser Ausruf zu unterlassen.

§ 11 Ein-/Ausstieg

Der ein bzw. Ausstieg ist jederzeit zum Beginn bzw. Ende einer Runde bedingungslos möglich. Es darf also jederzeit zugestiegen, jedoch nie eingestiegen werden. Im Fall eines nicht Zustiegs, kann ein Spieler vom Geber ignoriert werden.

§ 12 Hinzufügen von Regeln

Dieser Paragraph ist nur von Freizeitspielern zu beachten. Ein Spieler darf nach einer bestimmten Anzahl von Siegen neue Regeln hinzufügen. Diese Anzahl ist von der Größe der Spielgruppe (aktive Spieler) abhängig. Wie viele Gewinnpunkte für eine Regelergänzung notwendig sind, ist in der Übersicht Spieler/Gewinnpunkte-Verhältnis festgelegt.

Bei 2,3 und 5 Spieler 10 Punkte, bei 4,5 und 6 Spielern 6 Punkte und bei mehr Spielern 4 Punkte.

Ein Spieler darf während eines Spiels mehr als eine Regel hinzufügen, bei Mau-Mau (Schweizer Regeln) bis 100, wird der Gewinner bei 2-3 Spielern neun ergän-

zende Regeln festgelegt haben dürfen. Alle hinzugefügten Regeln werden auf der Punktetafel notiert und sind dann gültig, wenn die entsprechende Punktetafel sich im aktiven Einsatz befindet. Welche Punktetafel aktiv ist, wird im Paragraf § 15 Punktetafel beschrieben.

§ 13 Punkte

Für einen normalen Sieg erhält ein Spieler einen Punkt. Wird das Spiel mit einem Mau-Mau beendet, so bekommt der Spieler zwei Punkte. Alle anderen Spieler gehen leer aus. § 14 Empfohlenes Punktemodel Mau-Mau (Schweizer Regeln) wird in der Regel bis 100 gespielt. Sprich derjenige Spieler, welcher zuerst die 100 Punkte Marke erreicht, hat das Spiel gewonnen. Theoretisch ist es auch möglich eine andere Siegespunktzahl festzulegen, erwünscht sind jedoch Spiele auf 100. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieses Regelwerks, wurde kein abweichendes Punktemodel dokumentiert.

§ 15 Punktetafel

Sobald eine Punktetafel im Raum ist, welche mind. zwei der Anwesenden repräsentiert, muss diese weiterverwendet werden. Bei mehr als einer, wird jene Tafel verwendet, welche die meisten Namen der anwesenden trägt. Bei Gleichstand entscheidet CCC (siehe Regelwerk "Alles außer Stereo").

§ 16 Sonderregelvorschläge

Verhaltensregeln

§ 16. a Der fröhliche Willi

Ist auf dem Kartenstapel keine Karte mehr vorhanden, so muss der das Spielrecht be sitzende Spieler so tun als würde er von der Stelle, an der sich zuvor der Kartenstapel befunden hat, ein Karte ziehen und dann verwunderten Gesichtsaus-

drucks mit dem Mitspielen eines neuen Kartenstapels beginnen.

§ 16. b Tschuld!

Im Falle das man mit seinem Zug, etwas zu Ungunsten eines anderen Spielers tut (aussetzen, zwei ziehen, etc.), muss ein Geste der Versöhnung folgen. Beispielsweise das aussprechen von „Tschuld!“ welches an den benachteiligten Spieler gerichtet sein muss. Kartenregeln

§ 16. c Kommando Pimperle (oder auch Kommando Bimberle, Kommando Bimmele oder auch Kommando Prickeln)

Wird eine ausgewählte Karte gespielt, so müssen alle Spieler mit einem Zeigefinger die Tischkante berühren. Der letzte Spieler erhält eine Strafkarte.

§ 16. d Die einsame 9

Wird eine Basiskarte alleine, also ohne weitere abgelegte Karten gespielt so muss die einsame 9 von allen Spielern kurz gestreichelt werden.

Turniersatzung

Zusammensetzung der Tournament Tables

- Es spielen grundsätzlich 4 Personen an einem Tisch. Sollte es zu dem unwahrscheinlichen Fall kommen, dass Spieler vorzeitig aus dem Turnier ausscheiden, kann notfalls auch mit 3 Spielern pro Tisch weitergespielt werden. Dies wird von der Turnierleitung entsprechend organisiert
- Es wird mit jeweils einem Kartendeck (à 32 Karten) gespielt
- Die jeweilige Zusammensetzung der Tische in einer Runde kann jeder Spieler an der Turniermatrix ablesen
- Pro Tisch sollte immer mindestens eine Person des Kompetenzteams anwesend sein. Dieses wurde vor dem Turnier von der Turnierleitung bestimmt und besteht aus erfahrenen Spielern, die gut mit dem Regelwerk vertraut sind

Zeitlicher Ablauf

- 30 Minuten Spielzeit pro Spieltag
- Spiele, die vor Ablauf der 30min nicht beendet werden können, werden sofort abgebrochen und nicht zu Ende gespielt

Pausen – Zwischen den Spieltagen gibt es immer im Wechsel eine kleine Pause (5 Minuten) und eine große Pause (10 Minuten) – Das Ende der Pause wird rechtzeitig mit der Kuhglocke eingeläutet. Wer nicht pünktlich zurück am Tisch ist, verpasst das erste Spiel – Toilettengänge oder sonstiges Verlassen des Spieltisches während der Spielzeit ist grundsätzlich erlaubt. Der Spieler verpasst dadurch allerdings alle Spiele, die in der Zwischenzeit begonnen werden

Punktevergabe

Für jedes gewonnene Spiel erhält der Spieler einen Strich auf dem Spieltagszettel (beim Beenden des Spiels mit einem Buben folgerichtig zwei Striche)

Am Ende des Spieltags werden an jedem Tisch die Platzierungen und Punkte verteilt. Dies geschieht wie folgt:

1. 3 Punkte

2. 2 Punkte
3. 1 Punkt
4. 0 Punkte

Bei mehrfach belegten Plätzen wird die Punktzahl pro gleich platzierten Spieler um einen Punkt reduziert. Die Maximalpunktzahl des darunter Platzierten, ergibt sich aus der vom höher platzierten Spieler (Grundsätzlich -1). Bleiben mehr als ein Spieler ohne Punkt, jedoch mit Sieg, ist jeweils ein Trostpunkt zu verteilen.

Die erzielten Punkte und Siege werden anschließend Punktekarten abgetragen. Diese werden nach jedem Spieltag aktualisiert und geben den aktuellen Turnierstand wieder. Neben den Punkten werden auch die Siege, die ein Spieler am Tisch gesammelt hat, übernommen. Sie bilden das Torverhältnis und sind bei Punktgleichheit entscheidend für die Platzierung

- Das Notieren und Übermitteln der Punkte übernimmt das Kompetenzteam

Orangenes Trikot

- Der aktuelle Tabellenführer muss logischerweise im orangenen Trikot an den Tisch gehen

Finale

Nach dem Ende aller Spieltage qualifizieren sich insgesamt 6 Spieler für den Final Table. Dieser wird im Anschluss ausgespielt und kürt den Sieger des Abends

Sonderregeln

Sonderregeln ergänzen die Grundregeln und dienen der Verfeinerung des Spiels. Im Turniermodus werden diese nacheinander zu bestimmten Zeitpunkten eingeführt und sind dann für alle Spieler verpflichtend zu beachten.

Ab Beginn der 4. Runde

8er – Addierer

Der 8er – Addierer ermöglicht es einem Spieler, mehrere 8er zusammen abzulegen. Die Anzahl der Spieler, die anschließend aussetzen müssen, erhöht sich

entsprechend der Anzahl der gelegten 8er. Bei 4 Spielern am Tisch würden folgerichtig 3 gleichzeitig gelegte 8er dazu führen, dass derselbe Spieler noch einmal an der Reihe ist.

Ab Beginn der 6. Runde

Reversed Bube

Ist der Reversed Bube aktiv, so darf immer nur die jeweils umgekehrte Farbe des gelegten Buben gewünscht werden. Ist der gelegte Bube 'rot' (Herz, Karo), so darf man sich nur eine 'schwarze' (Pik, Kreuz) Farbe wünschen. Gleiches gilt für den umgekehrten Fall.

Ab Beginn der 8. Runde

Kartentausch

Für den Kartentausch wird eine Jokerkarte in den Kartenstapel eingemischt. Mit dieser Jokerkarte kann (nicht muss!) der Spieler, welcher sie gelegt hat, mit einem beliebigen Spieler die Karten tauschen. Die Jokerkarte darf grundsätzlich wie eine 10 gelegt werden, wobei die darunterliegende Karte zwar weiter gültig bleibt, nicht aber repliziert wird. Das ablegen der Jokerkarte auf einen Buben und während einer Damenrunde ist nicht erlaubt. Noch nicht aktive Strafkarten müssen beim Kartentausch nicht übernommen werden, sondern verbleiben bei dem Spieler, der sie sich eingehandelt hat. Es ist grundsätzlich nicht explizit verboten, dem Rest des Tisches mitzuteilen, welche Karten der tauschende Spieler gerade erhalten hat.

Ab Beginn der 10. Runde

Ass Richtungswechsel

Bei einem gelegten Ass ändert sich die Spielrichtung, nachdem der Spieler, welcher das Ass gelegt hat, seinen Spielzug beendet hat.

