

# Escalero

**Escalero**, **Eskalero** oder auch **Eskalero Würfelpoker** ist ein vom Kartenspiel Poker inspiriertes Würfelspiel, das in Österreich sehr weit verbreitet ist.

Verwandte Spiele sind *Yacht* mit den kommerziellen Versionen *Yahtzee* und Kniffel, sowie *Generala*, *Cheerio* und des Weiteren *Cameroon* und *Double Cameroon* (mit zehn Würfeln), *Crag* (mit drei Würfeln), *Hindenburg* und *Querpokern*.



Pokerwürfel mit Würfelbecher

## Inhaltsverzeichnis

### Die Regeln

- Das Spiel zu zweit
  - Allgemeines
  - Die Kombinationen
  - Die Bilder
  - Das Notieren der Punkte
  - Die Abrechnung
- Das Spiel zu dritt
- Das Spiel zu viert oder mit mehr Personen

### Varianten

### Literatur

### Weitere Spiele mit Pokerwürfeln

## Die Regeln

Die nachstehende Beschreibung folgt dem Regelbuch der Firma Piatnik Wien; Varianten siehe unten.

### Das Spiel zu zweit

#### Allgemeines

*Escalero* wird von zwei Personen mit einem Satz von fünf Poker- oder Augenwürfelngespielt.

Die Spieler notieren ihre Resultate auf einem Spielblock in einer Tabelle mit zehn Zeilen (*Reihen*) und sechs Spalten (*Kolonnen*):

Spieler						
Kolonne	1	2	3	1	2	3
9 1						
10 2						
B 3						
D 4						
K 5						

A 6						
S						
F						
P						
G						
<b>Summe</b>						

Die ersten sechs Zeilen der (eentlichen) Tabelle sind den sogenannten Bildern, die weiteren vier den Kombinationen gewidmet; in einer Abschlusszeile werden die Spaltensummen eingetragen. Jedem Spieler stehen so für das Eintragen seiner Resultate drei Spalten zur Verfügung.

In jeder *Runde* darf drei Mal gewürfelt werden. Ein Spieler hat die Möglichkeit, nach dem ersten Wurf oder auch nach dem zweiten Wurf die Würfel beliebig liegenzulassen oder wieder aufzunehmen. Nach dem letzten Wurf entscheidet der Spieler, was er in der Tabelle einträgt.

## Die Kombinationen

Die höchsten Würfe sind

- *Grande (Fünf Gleiche, Five of a kind)*. Wert 50 Punkte, serviert 80 Punkte.
- *Poker (Vier Gleiche, Four of a kind)*. Wert 40 Punkte, serviert 45 Punkte.
- *Full House*: Drei Gleiche und ein Paar Wert 30 Punkte, serviert 35 Punkte.
- *Straight*, auch *Straße* oder *Quint*, also A–K–D–B–10 oder K–D–B–10–9, bzw falls mit Augwürfeln gespielt wird, 6–5–4–3–2 oder 5–4–3–2–1. Wert 20 Punkte, serviert 25 Punkte.

Eine *Servierung (Wurf aus der Hand)* erhöht den Grundwert von *Straight*, *Full House* und *Poker* um jeweils fünf Punkte, im Falle eines *Grande* um 30 Punkte. Bei einer *Servierung* ist es gleichgültig, ob es sich um den ersten, zweiten oder dritten Wurf eines Spielers handelt, wesentlich für einen *Wurf aus der Hand* ist, dass alle fünf Würfel zugleich geworfen werden.

Kommt es zu einem Wurf aus der Hand, so wird das Maximum von drei Würfeln nicht immer ausgeschöpft, da nach einem weiteren Versuch die Extrapunkte nicht mehr notiert werden dürfen: Würf z. B. ein Spieler einen *Poker* aus der Hand und versucht nun mit seinen verbleibenden Würfeln ein *Grande* zu erreichen, so darf er, falls dies nicht gelingt, den *Poker* nur mehr mit 40 Punkten eintragen.

## Die Bilder

Abgesehen von den obigen Kombinationen muss man als Spieler versuchen, die verschiedenen Bilder von Neun bis Ass möglichst oft zu erreichen, das Optimum ist fünfmal die Neun, fünfmal die Zehn usw. Hierfür erhält man wie folgt Punkte: Man multipliziert die Anzahl der Würfel, die das Bild zeigen, mit der Punktezahl für das betreffende Bild.

### Punktwerte der Bilder

Die Punktwerte der einzelnen Bilder sind: Eine Neun zählt einen Punkt, eine Zehn zählt zwei Punkte, Bube drei, Dame vier, König fünf und das Ass sechs Punkte; so zählen etwa vier Buben zwölf Punkte oder drei Könige fünfzehn Punkte.

Um sich diese "Umrechnung" zu ersparen, wird daher sehr häufig mit Augwürfeln anstelle von Pokwürfeln gespielt.

## Das Notieren der Punkte

Jeder Spieler trägt am Ende einer Runde die erzielten Punkte in der Tabelle in der dem Bild bzw. der Kombination entsprechenden *Reihe* (Zeile) und je nach Wunsch in der ersten, zweiten oder dritten *Kolonne* (Spalte) ein. In jedes Feld der Tabelle darf nur einmal eingetragen werden, einmal eingetragene Punkte dürfen nicht mehr geändert oder etwa in eine andere Kolonne verschoben werden.

Hat ein Spieler in einer Runde besonders schlecht gewürfelt und kann keine gewinnverheißende Eintragung vornehmen, so darf er, um den Verlust klein zu halten, ein Feld der Tabelle *streichen*, d. h., in das entsprechende Feld eine Null eintragen, z. B. in das Feld für die Neuner in der ersten Kolonne. Freilich steht ein einmal gestrichenes Feld im weiteren Verlauf der Partie nicht mehr für eine Eintragung zur Verfügung.

*Anmerkung:* Hat ein Spieler etwa das Feld für das Grande bereits gestrichen, so darf er den Wurf ggf. als Poker oder Full House werten.

## Die Abrechnung

Der Sieger einer Kolonne ist derjenige Spieler, der die höhere Gesamtpunktezahl erzielen konnte.

Für den Gewinn der einzelnen Kolonnen werden wie folgt Punkte (*Game points*) vergeben.

- Der Gewinn der ersten Kolonne zählt einen Punkt,
- der Gewinn der zweiten Kolonne zählt zwei Punkte, und
- der Gewinn der dritten Kolonne zählt vier ~~sic~~ Punkte.

Endet eine Kolonne unentschieden, so schreibt keiner der beiden Spieler dafür einen Punkt.

Gewinnt ein Spieler alle drei Kolonnen, so erhält er ~~neun~~ Punkte, d. h., er erhält noch einen zusätzlichen *Bonus* von zwei Punkten.

Nach diesen Punkten wird nun die *Partie* abgerechnet: Gewinnt ein Spieler etwa die erste und die dritte Kolonne, so hat er die Partie mit  $1 - 2 + 4 = 3$  Punkten gewonnen, und diese Punktezahl wird entsprechend dem vor Partiebeginn vereinbarten Schlüssel von seinem Gegner ausbezahlt.

## Das Spiel zu dritt

Nehmen drei Personen am Spiel teil, so spielt jeder für sich gegen die beiden anderen. Der Sieger einer Kolonne erhält von jedem der beiden Gegner die Punkte so wie beim Spiel zu zweit ausbezahlt.

Gewinnt z. B. A die zweite Kolonne und B die beiden anderen, während C leer ausgeht, so erhält

A:  $-1 + 4 - 4 = -1$  Punkte,

B:  $+2 - 2 + 8 = +8$  Punkte, und

C:  $-1 - 2 - 4 = -7$  Punkte.

Gewinnt ein Spieler alle drei Kolonnen, so erhält er von beiden Gegnern jeweils neun Punkte.

## Das Spiel zu viert oder mit mehr Personen

Nehmen vier oder mehr Personen an einer Partie teil, so werden zu Beginn Paare gelost. Ist die Teilnehmerzahl ungerade, so spielt entweder ein Spieler für zwei Personen, oder er macht den *Schreiber*.

Jedes Paar erhält drei Kolonnen, jeder der beiden Partner darf je Runde bis zu dreimal Würfeln, es darf aber nur eines der beiden Ergebnisse je Runde in der Tabelle eingetragen werden. In jeder Kolonne gibt es ein Siegerpaar

## Varianten

---

*Escalero* wird abweichend von den obigen Regeln auch wie folgt gespielt.

- Jeder Spieler spielt – wie auch beim verwandten *Yacht* – nur eine statt drei Kolonnen; der Gewinner erhält die Punktedifferenz nach einem vor Beginn der Partie vereinbarten Schlüssel ausbezahlt – dies dürfte die ursprüngliche Version des Spiels sein.

- Die Tabelle enthält elf statt zehn Zeilen und ~~war~~ zusätzlich zur Zeile für *Grande* noch eine weitere Zeile für *Grande serviert*; dieses wird mit 100 statt mit 80 Punkten bewertet und als *Doppel-Grande* bezeichnet.
- Das *Straight* wird mit 25 statt mit 20 Punkten, serviert mit 30 anstelle von 25 Punkten bewertet.

## Literatur

---

- Fritz Beck: *Poker mit Würfeln und andere Würfelspiele* Perlen Reihe Band 655, Wien 1978
- „Escalero“. In: Hugo Kastner: *Die große Humboldt Enzyklopädie der Würfelspiele* Humboldts Verlags GmbH, Baden Banden 2007; S. 215–219. ISBN 978-3-89994-087-9

## Weitere Spiele mit Pokerwürfeln

---

- Würfel-Poker
  - Poker Dice
  - Liar Dice
- 

Abgerufen von „<https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Escalero&oldid=168072053>“

---

Diese Seite wurde zuletzt am 11. August 2017 um 16:16 Uhr bearbeitet.

Der Text ist unter der Lizenz „Creative Commons Attribution/Share Alike“ verfügbar; Informationen zu den Urhebern und zum Lizenzstatus eingebundener Mediendateien (etwa Bilder oder ~~Meos~~) können im Regelfall durch Anklicken dieser abgerufen werden. Möglicherweise unterliegen die Inhalte jeweils zusätzlichen Bedingungen. Durch die Nutzung dieser Website erklären Sie sich mit den Nutzungsbedingungen und der Datenschutzrichtlinie einverstanden.

Wikipedia® ist eine eingetragene Marke der Wikimedia Foundation Inc.