

“66 - Sechsendsechzig“
Für 4 Spieler



Spielanleitung
niedergeschrieben von
Manfred Rosner
rosnerrm@web.de

Ein Spiel für 4 Spieler. Es werden zwei Teams gebildet die sich gegenüber Sitzen, gekreuzt, daher auch der Name “Crucias“.

Geschichte:

Das Spiel scheint eine Ableitung oder Erweiterung des Kartenspiels 66 zu sein. Trotz intensiver Recherche im Internet konnte ich keine weiteren Informationen dazu finden. Es wurde in vielen Banater Ortschaften häufig bei Familientreffen oder mit Freunden gespielt. Das Spiel ist strategisch anspruchsvoll: Es ist leicht zu erlernen, aber schwer zu meistern. Ein wesentlicher Aspekt des Spiels besteht darin, den Überblick über alle gespielten Karten zu behalten und zu wissen, welche Karten noch im Spiel sind.

Kartenset:

Für dieses Spiel wird ein einzelnes Kartenset, ungarisches Blatt, mit 24 Karten verwendet, 7 und 8 werden nicht benötigt.

Wert der Karten:

- **Ass: 11 Augen**
- **Zehn: 10 Augen**
- **König: 4 Augen**
- **Ober/Dame: 3 Augen**
- **Unter/Bube: 2 Augen**
- **Neuner: 0 Augen (ohne Wertung)**

Kartenausgabe:

Der Geber mischt die Karten, lässt abheben und teilt wie folgt die Karten:

Jeder Spieler erhält sechs Karten in zwei Würfen zu je drei Blatt, "klopft" der Abheber auf den Kartenstapel so werden 6 Karten in einem Zug verteilt.

Spielregeln:

Der Spieler links vom Geber darf die erste Ansage machen, wie viele "Stiche" er macht.

- 1Stich = 33 Augen
- 2Stich = 66 Augen
- 3Stich = 99 Augen
- 4Stich = 132 Augen
-

Jener Spieler mit der höchsten Ansage darf Trumpf bestimmen und hat Anspiel.

Die Ansagen:

Besitzt ein Spieler König und Ober/Dame von einer Farbe, so kann er dies, wenn er am Zug ist, ansagen (melden) und erhält dafür wie folgt Augen gutgeschrieben:

- Eine Ansage in Trumpf zählt 40 Augen
- Eine Ansage in einer anderen Farbe zählt 20 Augen

Eine Ansage als erster Spielzug von dem Anspieler ist möglich.

Wer eine Ansage macht, muss eine der beiden Karten zum nächsten Stich ausspielen. Die andere der beiden Karten wird zum Beweis, dass man sie auf der Hand hat, kurz vorgezeigt.

Hat der Spieler, der eine Ansage getätigt hat, das gesamte Spiel über keinen Stich erzielt, zählen die durch die Ansage erzielten Augen nicht. Wurde die Karte der Ansage gestochen und der Spieler erzielt später einen Stich, zählen die durch die Ansage erzielten Augen dennoch.

Spielbeginn:

Der Spieler mit der höchsten Ansage beginnt und spielt eine Karte der Trumpffarbe, daraufhin muss man:

- Eine Karte derselben Farbe spielen, wenn er eine hat (Farbzwang), oder
- Eine beliebige Karte spielen, wenn er keine Trumpfkarte hat

Der Gewinner des Stichs ist die höchste Karte, dieser nimmt den Stich und spielt die nächste Karte raus. Es herrscht immer Farbzwang. Es werden alle Karten ausgespielt.

Gewinner:

Nach jedem Spiel werden die Augen der Stiche für jedes Team separat zusammengezählt und notiert. Wenn das Ansager-Team nicht die Stiche (gezählte Augen) die angekündigt waren erreicht, werden diese vom Gesamtpunktestand abgezogen. Das Team, zuerst 15 Stiche erreicht und mindestens zwei Stiche Vorsprung vor dem anderen Team hat, gewinnt das Spiel.

Viel Spaß beim Spielen.