

“Klawerjass“

Ein Banater Kartenspiel nach Jahrmarkter Art



Spielanleitung

niedergeschrieben von

Manfred Rosner

rosnerrm@web.de

Ein Spiel für 4 bis 5 Spieler. Bei 5 Spieler setzt der Geber jeweils aus, er wird zum “Passer“.

Geschichte und Entstehung: Ein einzigartiges Strategiespiel mit unzähligen Variationen, jede Runde ist ein geschlossenes Spiel. Dieses Strategiespiel zeichnet sich dadurch aus, dass sich keine Partie wiederholt. Es wurde bei allen Familienfeiern gespielt und in vielen Nachbarschaften bildeten sich feste Spielgruppen. Jugendliche begannen bereits in jungen Jahren das Spiel zu erlernen, indem sie ihren älteren Geschwistern oder Freunden zusahen. Das Kartenspiel wurde zu 99% von den Männern im Dorf gespielt. Leider konnte ich keine Angaben zur Herkunft und Weiterentwicklung des Spiels finden.

➤ **Kartenset:**

Für dieses Spiel wird ein einzelnes Kartenset, ungarisches Blatt, mit 32 Karten verwendet.

➤ **Wert der Karten:**

- **Ass: 11 Punkte**
- **Zehner: 10 Punkte**
- **König: 4 Punkte**
- **Ober/Dame: 3 Punkte, in Trumpffarbe 20 Punkte und die eigentlichen 3 Punkte werden dann nicht gezählt**
- **Unter/Bube: 2 Punkte**
- **Neuner: 0 Punkte (ohne Wertung), in Trumpffarbe 14 Punkte und heißt "Manell"**
- **Achter: 0 Punkte (ohne Wertung)**
- **Siebener: 0 Punkte (ohne Wertung)**
- **Letzter Stich bei "Schlawitz" und "Trumpfspiel": 10 Punkte**

➤ **Reihenfolge der Karten in der Trumpffarbe:**

Ober/Dame – Manell (Neuner) – Ass – Zehner – König – Unter/Bube – Achter – Siebener

➤ **Reihenfolge der Karten bei der Ansage:**

Ass – König – Ober/Dame – Unter/Bube – Zehner – Neuner – Achter – Siebener

➤ **Reihenfolge der Karten (keine Trumpffarbe)**

Ass – Zehner – König – Ober/Dame – Unter/Bube – Neuner – Achter – Siebener

➤ **Farbbenennung der Karten:**

Eichel (Oichle) – Grün (Griene/Schippa) – Schelle – Rot

➤ **Die Ansagen:** Folgende Ansagen werden nur im Trumpf Spiel gemacht

- *Drei aufeinander folgende Karten = 20 Punkte und nennt sich "Terz" z.B. Bube-Zehn-Neuner (Zehn ist zwischen den zwei Karten beim Anzählen, beim Stich machen steht er jedoch nach dem Ass); Ass-König-Dame usw. Der Ansager einer "Terz" muss immer die höchste Spielkarte und in welcher Farbe diese ist ansagen, wenn er von seinen Mitspielern bzw. vom Trumpf-Macher danach gefragt wird. Wenn mehrere Spieler dieselbe "Terz" ansagen (Karten Wert) kommt folgende Farbwertung ins Spiel: angesagte Trumpffarbe sticht alle, sonst gilt keine Farbreihenfolge. Der Melder einer "Terz" kann auch seine Ansage als "kleine Terz" (z.B. Neuner-Achter-Siebener) bezeichnen, um seinen Mitspieler, der gegen den Trumpfansager reizen will, dessen Ansage nicht zu verhindern. Wenn beide "klein" sind, zählt keine; ebenso bei gleich großen Karten.*
- *Vier aufeinander folgende Karten = 50 Punkte und nennt sich "Fünfzig". z.B. Dame-Bube-Zehn-Neun. Weitere Regelung siehe "Terz". Die Ansage von "Fünfzig" macht die*

“Terz“ ungültig. Bei mehreren Anmeldern von “Fünzig“ siehe Regelung von der “Terz“.

- *Fünf aufeinander folgende Karten* = 100 Punkte und nennt sich “Hundert“. z.B. König-Dame-Bube-Zehn. Weitere Regelung siehe “Terz“. Die Ansage von “Hundert“ macht sowohl eine “Terz“ als auch die “Fünzig“ Ansage ungültig. Bei mehreren Anmeldern von “Hundert“ siehe Regelung von der “Terz“.
- *Vier wertgleiche Karten* = 80 Punkte und nennt sich “Achtzig“. z.B. 4 mal Achter; 4 mal Bube; 4 mal König usw. Bei einer Ansage von “Achtzig“ zählen alle Ansagen, die von den Spielern gemacht werden und zählen am Ende des Spiels zu dessen Punkte.
- *König und Dame* in der Trumpffarbe = 40 Punkte und nennt sich “Bella“. Die Dame mit 3 Punkten wird dann aber nicht gezählt.

➤ **Fahren/Reizen:**

Ein Trumpfspiel ohne ein “Fahren/Reizen“ wird nicht gespielt, es ist ein “leeres Spiel“ und wird abgebrochen. Der Ansager von Trumpf bekommt von jedem Spieler 5Cent ausbezahlt. Einer der drei Gegenspieler des Trumpfansagers muss mindestens einen Fahr-/Reizvorgang ansagen, damit das Spiel stattfindet. Es kann abwechselnd gereizt werden: Spieler – Ansager – Spieler usw.

- **Kontra = 10 Cent/Spieler**
- **Re = 15 Cent/Spieler**
- **Supp = 20 Cent/Spieler**
- **Hirsch = 25 Cent/Spieler**
- **Mort (Mord) = 30 Cent/Spieler**
- **Doppel-Mort (-Mord) = 35 Cent/Spieler**
- **Es kann so weiter gesteigert werden, Höchstbetrag sollte vor dem Spiel festgelegt werden.**
- **Bettel = 20 Cent/Spieler, wenn der Ansager gewinnt; verliert dieser, muss er an alle Gegenspieler auszahlen. Auch hier kann gereizt werden. Dann kommt der Reizbetrag noch dazu. Sollte man beim ersten Stich verlieren (gefangen werden) kostet es 40Cent/Spieler für den Ansager (Macher).**
- **Schlawitz = 25 Cent/Spieler. Wenn ein Spieler die 100 Punkte oder mehr macht, bekommt er 50 Cent/Spieler.**

➤ **Kartenausgabe:**

Karten werden vom Geber gemischt, der Spieler rechts von ihm “hebt“ ab oder “klopft“ auf den Kartenstapel:

- (1) “hebt“ ab: Geber verteilt an alle Spieler im Uhrzeigersinn 3 Karten danach 2 Karten
- (2) “klopft“ ab: Geber verteilt an alle Spieler im Uhrzeigersinn 5 Karten
- (3) Jeder Spieler bekommt weitere 3 Karten, die er nicht anschauen darf.

Erster Spieler links vom Geber sagt in den ersten 5 Karten Trumpf an oder lässt durchlaufen, indem er “je oder weiter“ sagt. Wenn die nächsten beiden Spieler auch keinen Trumpf ansagen, kann der 4 Spieler in allen 8 Karten Trumpf ansagen.

➤ **Es gibt drei Spielvarianten:**

- (1) Spiel mit Trumpfansage; Ansager (Macher) spielt gegen die anderen 3 Mitspieler.
- (2) Bettel: Anmelder darf keinen Stich machen; Ansager (Macher) spielt gegen die anderen 3 Mitspieler.
- (3) Schlawitz: der Spieler mit den meisten Punkten hat verloren, wenn er aber 100 Punkte oder mehr macht, dann hat er gewonnen; jeder Spieler spielt für sich.

➤ **Schlawitz:**

Wird gespielt, wenn kein Spieler eine Trumpfansage macht und kein Spieler Bettel spielt. Der Spieler links vom Geber spielt an, es gibt kein Trumpf, man muss immer Farbe bekennen (Farbzwang) und wenn möglich die höchste Karte, die auf dem Tisch liegt, überbieten (Stichzwang). Hat ein Spieler keine Karte in der angespielten Farbe auf der Hand, kann er eine Karte seiner Wahl ablegen. Tipp: beim "Wegwerfen" immer eine hochwertige Karte spielen, es sei denn man strebt die 100 Punkte an. Sind alle Karten gespielt, zählt jeder Spieler seine Punkte zusammen. (Der letzte Stich zählt zusätzlich 10 Punkte.)

➤ **Bettel:**

Bettel kann man in 5 Karten ansagen oder es gibt keine Trumpfansage auch nicht vom 4. Spieler in allen 8 Karten, dann hat jeder Spieler die Möglichkeit in 8 Karten die Ansage zu machen. Der Ansager spielt gegen die anderen Mitspieler. Der Spieler vor dem Ansager (rechts von ihm) darf die erste Karte spielen. Man muss die angespielte Karte nicht überbieten, aber immer Farbe bekennen. Hat ein Spieler die angespielte Farbe nicht, kann er eine beliebige Spielkarte weglegen. Tipp: immer eine hohe Karte weglegen. Legt ein Spieler die letzte Spielkarte einer Farbe ab, kann er diese "Abklopfen", darf somit sein Blatt seinen Mitspieler "verraten". Es werden alle Karten gespielt und versucht, den Ansager zu "fangen", d.h. einen Stich zu geben. Der Ansager darf sein Blatt, wenn er sich sicher ist auch offen auflegen, die Gegenspieler haben dadurch aber die Möglichkeit mit offenen Karten den Ansager zu "fangen". Schaffen sie es nicht, wird das Spiel doppelt gewertet.

➤ **Spiel mit Trumpfansage:**

Wenn die Trumpffarbe von einem Spieler angesagt ist, so kann das Spiel beginnen. Der Spieler links vom Geber spielt die erste Karte seiner Wahl. Für alle Spieler gilt Farbzwang, aber man braucht die abgelegte Karte nicht zu überbieten. Wenn ein Spieler die gespielte Farbe nicht bedienen kann, muss er einen Trumpf ausspielen. Hat er auch keinen Trumpf, kann er eine Karte seiner Wahl ablegen. Immer jener Spieler, der eine Karte ablegt, hat nun die Möglichkeit eine Ansage zu machen oder auch zu Fahren/Reizen. Tipp: man muss nicht immer eine Ansage machen, evtl. hat ein anderer Mitspieler ein besseres Blatt, um gegen den Trumpfansager zu spielen. Eine

Ansage oder ein Reizen darf nur so lange gemacht werden, bis der erste Stich nach Hause genommen wurde.

Der Spieler, der den Stich nach Hause nimmt, hat Anspiel für die nächste Runde. Es werden immer alle 8 Karten ausgespielt, danach zählt jeder Spieler für sich seine Punkte sowie seine Ansagen zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten hat das Spiel gewonnen. Ist dies der Trumpfansager, bekommt dieser von jedem Spieler das gereizte Geld. Ist es einer der Gegenspieler, muss der Trumpfansager an jeden das gereizte Geld auszahlen.

Viel Spaß beim Spielen