

Wenn gestandene Schwaben Karten spielen, wird entweder ein Gaigel oder ein **Binokel** geklopft (natürlich ist bei uns auch der Skat gang und gebe!)! Da der Gaigel aber bei weitem nicht so interessant und spannend ist, möchte ich mich hier ausschließlich dem **Binokel** widmen.

Der **Binokel**, dieses urschwäbische Kartenspiel, erfordert Köpfchen und ein gutes Gedächtnis - außerdem benötigt man spezielle Spielkarten, die im Handel als "Gaigel/Binokel - Karten" verkauft werden und überall erhältlich sind!

#### **Basiswissen** zum Spiel:

Das Kartenspiel Binokel besteht aus insgesamt 48 speziellen Binokel-Karten, die in die vier Farben Herz, Bolla(Karo), Kreuz und Schippen unterteilt sind. Die 48 Karten teilen sich auf in jeweils 2 Asse, 2 Zehner, 2 Könige, 2 Damen (Ober), 2 Buben (Unter) und 2 Dissle (Siebener) pro Farbe. Gespielt wird in der Regel zu dritt oder zu viert. Beim Spiel zu viert spielen normalerweise immer 2 Personen zusammen und bilden ein Team. Innerhalb dieses Teams werden dann natürlich optische Signale ausgetauscht, die zur sprachlosen Verständigung dienen. Diese Zeichensprache nennt man "winken". Dabei wird dann z.B. dem Mitspieler durch ein Kratzen auf dem Rücken (schwäbisch Kreuz) oder durch einen Fingerzeig zum Herz angezeigt, welche Farbe er spielen soll, damit der "Stich" im Team bleibt.

#### **Spielregeln:**

Zu Beginn des Spiels wird festgelegt, ob man ohne oder mit "**Rufen**" und ohne oder mit "**Dissle**" (Siebener) spielt. Diese Absprache ist deshalb erforderlich, weil man Binokel sowohl mit- als auch ohne "Rufen" und "Dissle" spielen kann. "Rufen" bedeutet, daß derjenige Spieler, der das Spiel "ersteigert" hat, sich zusätzlich eine Karte "rufen" kann. Die Erklärung zum "Rufen" erfolgt aber noch an separater Stelle!

Nachdem man sich über diese Punkte geeinigt hat, geht 's los! Die Karten werden von einem Spieler gemischt und in gleicher Anzahl an alle Spieler verteilt, wobei der sogenannte "Dapp" mit einbezogen werden muss. Der "Dapp" besteht aus drei oder vier Karten (je nach Spieleranzahl - drei oder vier Spieler). Bei drei Spielern erhält somit jeder Spieler 15 - bei vier Spielern jeder 11 Karten. Der "Dapp" wird zugedeckt (Kartenbilder nach unten) in der Tischmitte deponiert (wehe dem, der spickelt). Jeder Spieler steckt nun seine Karten in der Hand zusammen, so dass er einen guten Überblick über die Karten erhält. Vorteilhaft ist das Zusammenstecken nach Spielfarbe und dort wiederum in der absteigenden Reihenfolge As, Zehner, König, Dame, Bube, Dissle. Jetzt folgt wohl der wichtigste Teile des Spiels selbst: das sogenannte "**Steigern**"! Der Spieler erkennt aus seinen Karten die jeweiligen "Meldbilder" und die daraus resultierenden Punkte. Folgende Konstellationen können gemeldet werden: der Binokel, vier Buben, vier Damen, vier Könige, vier Asse, ein Paar, eine Familie, der Rundgang, der 300er und der Tausender. Ein besonderes Erlebnis für jeden Spieler ist, wenn er einen sogenannten Durch spielen kann. Dieser Ausdruck sagt aus, dass er so unglaublich gute Karten besitzt, dass er alle Stiche machen und somit das Spiel für sich entscheiden würde. Natürlich ist das große Risiko dabei, dass er sich verkalkuliert und verspekuliert. Macht ein anderer Spieler auch nur einen einzigen Stich, hat der wagemutige "Durchspieler" das Spiel verloren und geht mit 2.000 Minus-Punkten in den Keller!

**Wichtiger Hinweis:** das Paar, der Tausender und der Durch kann natürlich mit jeder Spielfarbe gemeldet werden, der Tausender sogar mit jeder Karte an sich (außer mit dem Zehner - dies ist jedoch von Region zu Region unterschiedlich!). Die abgebildete Farbe bei den Meldbildern ist zur Darstellung rein willkürlich gewählt und deshalb keinesfalls verbindlich!

Jetzt kommt auch der weiter oben erwähnte "Dapp" zu seiner Bedeutung - jetzt geht 's nämlich los mit dem sogenannten "**Steigern**"! Der Spieler addiert anhand der Meldbilder auf seiner Hand die Punkte, die er bereits jetzt (oder auch nicht) fix auf der Hand hat. Gleichzeitig spekuliert er zusätzlich mit dem "Dapp" und, falls zu Beginn das "Rufen" vereinbart wurde, mit einer zusätzlichen Karte. Die "Rufkarte", die dann selbstverständlich eine ihm jetzt noch fehlende Karte (z.B. der passende König zu einer

Familie!) ist, kalkuliert er beim Steigern mit ein, den Karteninhalt vom "Dapp" kennt er natürlich nicht - dieser ist dann reines Glück bzw. ein Risiko, falls er auf den "Dapp" hofft. Zu dem eigentlichen Wert beim "melden" kommt ja dann noch die erzielte Punktzahl beim Spiel, die er durch Stiche erhält, noch dazu. All diese Punkte berücksichtigt er jetzt beim "Steigern". Gesteigert wird reihum, d.h. der rechts vom Kartengebenden sitzende Spieler ruft seinen Nebenmann mit einer Zahl an. Die Zahl, die er ihm nennt, ist noch relativ niedrig, da ja niemand der Mitspieler sein Blatt und seine Gedanken kennen soll. Die Steigerung erfolgt in der Regel in Zehnerschritten (z.B. 150, 160, 170 usw.), d.h., der angesprochene Spieler erhöht die Zahl (ja nach der Punktzahl seines Blattes) so lange, bis einer der beiden Steigerer "weg" ruft und damit andeutet, dass die geforderte Punktzahl aus seiner Sicht und mit seinen Karten nicht erreicht werden kann. Der beim Steigern übrig gebliebene Spieler spricht dann den nächsten Mitspieler mit der zuletzt genannten Zahl an. Hat dieser ein gutes Blatt, wird er selbstverständlich weitersteigern. Die Zahl wird so lange erhöht, bis auch der letzte Spieler sich vom Steigern verabschiedet und der Höchst-Steigerer übrig bleibt - dieser muss dann auch das darauf folgende "Spiel machen" (das war ja auch sein Ziel)!

Bevor aber nun zu spielen begonnen wird, darf der "Spielmachende" endlich den "Dapp" aufdecken und diese Karten zu seinen Handkarten ergänzen. Hat er Glück, passen die Karten des "Dapps" optimal und er kann die Punktzahl seiner Meldbilder erhöhen - hat er aber Pech und zugleich beim Steigern auf den "Dapp" spekuliert, wird ´s jetzt kritisch für ihn, denn die beim Steigern genannte Punktzahl muß nach dem eigentlichen Spielen erreicht werden, ansonsten ist das Spiel verloren!

Nachdem er also nun den "Dapp" aufgehoben und er die von ihm gewünschte "**Rufkarte**" von einem anderen Mitspieler, der diese Karte auf der Hand hatte, erhalten hat, muss er seine Meldbilder für alle Spieler sichtbar aufdecken und offen legen. Die aus seinen Meldbildern resultierenden Punkte werden addiert und auf einem Blatt Papier notiert. In der Hitze des Gefechtes empfiehlt es sich, die gesteigerte Punktzahl ebenfalls zu notieren - diese ist nämlich am Schluss des Spiels enorm wichtig! Nicht selten habe ich erlebt, dass es durch die nicht notierte Steigerungszahl zu Unstimmigkeiten und deswegen zu handfesten Streitigkeiten kam.

Als nächstes nennt der Spielmachende die "**Trumpffarbe**". Derjenige Spieler, der die "Rufkarte" aushändigte, bekommt vom Spielmachenden eine für diesen vollkommen nutzlose Karte zurück. **Außerdem darf er nicht vergessen, die selbe Anzahl an Karten, die der "Dapp" beinhaltete, zu "drücken", sprich wegzulegen, damit die Anzahl seiner Karten mit der seiner Mitspieler wieder übereinstimmt. Gedrückt werden natürlich nur für dieses Spiel nutzlose Karten! Der "Dapp" wird jedoch am Schluss zu der Gesamt-Punktzahl addiert! Dies muss geschehen, bevor das eigentliche Spiel beginnt!** Wird die Rückgabe vergessen, hat der Spielmachende automatisch das Spiel verloren!

Jetzt geht ´s aber los - jetzt wird gespielt! Der Spielmachende legt eine Karte heraus, von der er erhofft (oder er weiß es), dass er diesen Stich bekommt. Die Mitspieler müssen nach dem Herauslegen der Karte zwei Dinge beachten: 1.) er muss (sofern er kann) auf jeden Fall überstechen 2.) er muss die gleiche Farbe ausspielen. Hat er diese nicht, **muss** er mit einer Trumpfkarte stechen. Wenn er keinen Trumpf mehr hat, darf er eine andere Farbe ausspielen. In diesem Fall benutzt er dann natürlich eine sehr niedrige Karte. Derjenige Spieler, der entweder die höchste Karte einer Farbe oder einen Trumpf gespielt hat, erhält den Stich. Derjenige Spieler, der den Stich für sich erringen konnte, spielt dann die nächste Karte aus. Diese Vorgehensweise wird dann so lange fortgeführt, bis alle Karten ausgespielt wurden.

Dann beginnt das Zählen der Stiche. Folgende Punktzahlen sind den einzelnen Karten (unabhängig von der Farbe) zugeordnet: **As = 11 Punkte, Zehner = 10 Punkte, König = 4 Punkte, Dame = 3 Punkte, Bube = 2 Punkte.** Der **Diss** (Siebener - sofern mit diesen überhaupt gespielt wird) zählt nur dann, wenn es ein **Trumpf - Diss** ist. In

diesem Fall werden dann der Karte **10 Punkte** zugeordnet. Die Siebener aller anderen Farben werden nicht gewertet, also Null Punkte.

Die aus den Stichen resultierende Punktzahl wird dann mit den gemeldeten Punkten addiert. Sollte dann die Gesamt-Punktzahl den gesteigerten Wert erreichen oder übersteigen, hat der Spielmachende das Spiel gewonnen. Sollte aber die Punkte des gesteigerten Wertes nicht erreicht werden, ist das Spiel verloren. Dies bedeutet dann: die gesteigerte Punktezahl wird verdoppelt und ihm als Minuswert belastet!

Zum besseren Verständnis möchte ich Ihnen zwei Beispiele aufzeigen:

**Beispiel 1:**

Spieler A steigert auf 380 Punkte und macht dadurch das Spiel. An Meldbildern kann er folgende Karten vorlegen: 1 Familie = 150 Punkte (Trumpf!), 4 Asse = 100 Punkte. Wert der Meldbilder somit 250 Punkte! Beim Spiel erreicht er durch Stiche 80 Punkte. Dies ergibt eine Gesamtpunktzahl von 330 Punkten. Somit verfehlt er die Steigerungspunktzahl um 50 Punkte und hat somit das Spiel verloren. Er geht dadurch mit 760 Punkten (doppelter Steigerungswert) in den Keller - sprich ins Minus. Gleichzeitig erhält jeder andere Spieler 40 Punkte zusätzlich gutgeschrieben.

**Beispiel 2:**

Spieler A steigert auf 380 Punkte und macht das Spiel. Melden kann er: den 300er = 300 Punkte und den Rundgang = 240 Punkte. Im Stich erzielt er 90 Punkte. Seine Gesamtpunktzahl ist somit 630 Punkte. Da er den Steigerungswert von 380 Punkten weit übertroffen hat, gewann er das Spiel problemlos!

"Was machen denn die anderen Spieler?" werden Sie jetzt fragen. Ganz einfach: unabhängig davon, ob nun der Spielmachende das Spiel gewonnen oder verloren hat, addieren diese ihre Punkte aus den Stichen mit den zu Beginn des Spiels gemeldeten Punkte (auch diese dürfen natürlich melden!) und schreiben die Gesamtpunkte ihrem Konto gut! Ist doch ganz einfach, oder??

**Ende des Spiels:**

Die Runde Binokel endet dann, wenn ein Spieler 1.500 Punkte erreicht hat. Dieser Spieler hat dann die Runde für sich entschieden und die anderen Mitspieler gucken ins Rohr: -).

Da wir Schwaben aber sehr ehrgeizig sind, wird schnell noch ein neues Viertele eingeschenkt und was zum "vespern" auf den Tisch gestellt. Daraufhin werden die Karten sofort neu gemischt und verteilt. Noch während man vor sich hindenkt "aber desmol gwenn i" schreit bereits der Nachbar links neben einem sitzend "180! Das neue Spiel hat bereits begonnen!