

ZWICKER SPIELANLEITUNG

Zwicker spielt man zu zweit mit einem **52er Blatt**.

Die Karten haben folgende Werte:

König	14	Sieben	7
Dame	13	Sechs	6
Bube	12	Fünf	5
As	11	Vier	4
Zehn	10	Drei	3
Neun	9	Zwei	2
Acht	8		

Wichtige Karten sind noch Karo-Zehn, Karo-Sieben und Pik-Sieben. Die Farben sind ohne Bedeutung.

Der Geber verteilt einzeln pro Spieler vier Karten. Dann legt er vier Karten offen in die Mitte. Diese Karten bezeichnet man als Bild.

Vorhand beginnt. Sein Ziel ist es Karten aus dem Bild zu stechen. Dies tut er, indem er eine Karte spielt, deren Wert eine oder mehrere Karten im Bild entsprechen. Mit einer Neun kann er z. B. eine andere Neun oder eine Fünf und eine Vier stechen. Er darf dabei alle Karten an sich nehmen, die einzeln oder gemeinsam den Wert der gespielten Karte bilden. In oberem Beispiel also drei Karten. Die Vier, die Fünf und die Neun. Sticht er alle Karten, spricht man von einem Zwicker.

Nachdem eine Karte gespielt wurde ist der Gegner an der Reihe.

Hat man keine passende Karte, muss man eine Karte zum Bild legen.

Entweder daneben, dann hat sie ihren Wert, oder auf eine Karte, dann addieren sich die Werte. Es können beliebig viele Karten aufeinander gelegt werden, solange der Gesamtwert 14 nicht übersteigt. Aufeinander liegende Karten zählen als eine Karte. Man kann sie also nicht einzeln stechen.

Wer die letzte Karte des Bildes sticht, legt für den Gegner eine neue Karte seines Handblatts als neues Bild aus. Sind die Handblätter erschöpft, verteilt der Gegner erneut jeweils vier Karten pro Spieler.

Dies wiederholt sich solange, bis alle Karten im Spiel sind. Eine Partie endet, wenn ein Spieler eine bestimmte, vereinbarte Punktzahl erreicht hat. Am Ende einer Runde erhalten die Spieler wie folgt Punkte:

- 10 Punkte für die Karo-Zehn
- 3 Punkte für jeden Zwicker
- 2 Punkte für jedes gestochene As
- 1 Punkt erhält derjenige, der die meisten Karten gestochen hat
- 1 Punkt für die Karo- und die Pik-Sieben

© Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH

