

# ZWICKERN – Das alte Kartenspiel

Spieler:	2 bis 8	
Karten:	1 x 52 Blatt (für 2 Spieler) 2 x 52 Blatt (für 3 Spieler und mehr) Französisches Bild 6 Joker	
Kartenwerte:	König	14 Punkte
	Dame	13 Punkte
	Bube	12 Punkte
	As	11 Punkte
	Zahlkarten	Angegebener Wert (Beispiel: 10 = 10 Punkte)
Zusatzpunkte:	Karo-Sieben (im Stich) Pik-Sieben (im Stich) Karo-Zehn (Im Stich)	

Der letzte Stich der Runde erhält alle ausliegenden Tischkarten (Wird nicht als Zwicker gewertet)

## **Spielziel:**

Aus den offenen „Tisch-Karten“ möglichst viele zu stechen und so Punkte für den Sieg zu sammeln.

## **Spielablauf:**

### **Mischen/Verteilen**

Ein Spieler mischt die Karten und verteilt diese **EINZELN** reihum. Jeder Spieler erhält 4 Karten, Vier weitere Karten werden offen auf den Tisch gelegt („Tisch-Karten“). Die restlichen Karten werden verdeckt beiseite gelegt.

### **Spielbeginn**

Der links neben dem Geber sitzende Spieler beginnt. Er spielt eine Karte aus und versucht mit dieser möglichst viele Tischkarten zu stechen. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, spielt eine Karte aus, die in Ihrem Zahlen- /Punktwert einer oder mehrerer Tischkarten entspricht.

### **Beispiel I**

Tischkarten sind: Eine 4, eine 7, eine 9, eine Dame (13 Punkte).

Wer jetzt eine Dame ausspielt, sticht die Dame und die 9 und die 4 ( $9+4=13$ )

### **Beispiel II**

Tischkarten sind: Eine 3, eine 10, und zwei Damen ( je 13 Punkte).

Wer jetzt eine Dame ausspielt, sticht die beiden Damen und die 3 und die 10 ( $10+3=13$ )

### **Damit macht er einen „Zwicker“**

### **Ablegen**

Die gestochenen Karten legt der Spieler verdeckt vor sich ab. Kann ein Spieler aber keine Tischkarte stechen, so legt er eine seiner Karten als weitere Tischkarte auf den Tisch. Max. 6 einzelne Tischkarten sind erlaubt.

Der Spieler kann seine Karte aber auch auf eine bereits liegende Tischkarten legen (nur aufsteigend ist erlaubt!). Die Werte der beiden Karten addieren sich dann. Eine Summe von 14 Punkten darf nicht überschritten werden.

### **Auffüllen**

Sind die Karten durch einen „Zwicker“ weggestochen, legen alle Spieler, die in dieser Runde noch dran sind, je eine ihrer Handkarten offen auf den Tisch. Da dies nacheinander geschieht, ist es erlaubt, neu ausgelegte Tischkarten wegzustechen (Einzel oder als Zwick - Nur Stechen oder auslegen ist erlaubt). Es ist egal wie viele Karten dabei auf dem Tisch liegen.

### **Spielende**

War jeder Spieler viermal an der Reihe, teilt der Geber an jeden 4 neue Karten aus. Das setzt sich fort, bis der verdeckte Kartenstapel aufgebraucht ist.

### **Wertung**

Spieler mit den meisten gestochenen Tischkarten erhält	1 Punkt
Jedes gestochene As bringt	2 Punkte
Jeder Zwicker bringt	3 Punkte
Karo-Sieben und Pik-Sieben je	1 Punkt
Karo-Zehn	10 Punkte

© Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH

