

Watten / Spielregeln

Watten kann man zu zweit, dritt oder viert.

Benötigt wird ein 32er Kartenspiel mit deutschem Blatt.

Die Karten haben von oben folgende Reihenfolge:

As, König, Ober (Dame), Unter (Bube), Zehn, Neun, Acht, Sieben.

Jeder Spieler bekommt fünf Karten. Zu zweit spielt jeder gegen jeden, zu viert bildet man zwei Teams, wobei sich die zwei Mitglieder einer Partei immer gegenüber sitzen. Zu dritt ist die Sache etwas komplizierter. Im Prinzip spielt jeder gegen jeden. Pro Runde spielt jedoch immer einer gegen zwei. Dabei behält jedoch jeder sein eigenes Punktekonto. Nach jeder Runde wechselt das Team. Der Geber spielt immer mit Rückhand zusammen, Vorhand alleine.

Spielt man streng dürfen nur der Geber und Vorhand ihre Karten begucken. Denn nun werden die Trümpfe festgelegt. Die erste drei Trümpfe, Herz König, Schellen Sieben, Eichel Sieben, werden auch die drei Kritischen genannt. Der viert höchste Trumpf ist die Karte die sich aus dem angesagten Schlag und der angesagten Farbe ergibt.

Und das geht so:

Vorhand meldet den Schlag an, z. B. Zehn. Als zweites nennt der Geber (der ja in jedem Fall zur anderen Partei gehört) die Farbe, z. B. Schelle. Die Schellen Zehn ist nun der vierthöchste Trumpf. Der Geber kann auch Schlagwechsel beantragen.

Dann würde er den Schlag und Vorhand die Farbe ansagen dürfen. Vorhand muß aber nicht darauf eingehen. Sollte es vorkommen, daß ein Kritischer angesagt wird, dann gibt es halt keinen Vierthöchsten, eine Karte erfüllt dann beide Funktionen.

Alle Karten die in Farbe und Wert (Schlag) mit der angesagten übereinstimmen sind nun ebenfalls Trümpfe. Dabei gilt aber Schlag vor Farbe. Das heißt in obigem Beispiel ist die Herz Zehn höher als das Schellen As. Nun wird auch erkennbar warum beim strengen Spiel die anderen Spieler ihre Karten nicht begucken dürfen. Sie könnten den Ansager beim Wählen des Schlags beeinflussen. Findige Spieler haben schon Zeichen für bestimmte Karten in ihrem Blatt erfunden.

Augenzwinkern oder Nasereiben z. B. Aber wer seine Karten nicht kennt, der kann auch niemanden beeinflussen. Einzige Ausnahme: Hat ein Spieler alle drei Kritischen in seinem Blatt (würde also sicher gewinnen) muß er dies ansagen. Man sagt er hat eine Maschine. In diesem Fall erhält er kampflös zwei Punkte. Eine Maschine verteilt auf zwei Spieler eines Teams ist aber zulässig. Wie könnten die Spieler auch wissen, daß sie eine haben?

Nun kann gespielt werden. Vorhand legt aus und die anderen geben zu. Wer sticht muß weiter auslegen. Farbe muß nicht bedient werden und es besteht auch kein Zwang zu stechen oder zu trumpfen. Wer drei Stiche bekommt, hat gewonnen und bekommt zwei Punkte. Man kann aber auch mehr machen. Hierzu muß man dem Gegner anbieten zu gehen. Geht er darauf ein, wird das Spiel abgebrochen und man erhält zwei Punkte. Bleibt er jedoch im Spiel, steigt der Wert automatisch auf drei Punkte.

Fühlt sich der Gegner seinerseits sehr sicher kann er auch Erhöhen. Also ein Spiel um vier Punkte vorschlagen. Nun muß der erste Spieler entscheiden, ob er geht und dem anderen die drei Punkte überlässt oder ob er mitgeht.

Spielregeln für die Wandergruppe ZVZ

Nach jeder Runde wechselt der Geber und somit auch die Person die den Schlag ansagen darf. Gespielt wird überlicherweise bis 15 Punkte. Ab 12 Punkten ist man jedoch gespannt. Das bedeutet, man darf nicht "Gehen" anbieten oder erhöhen. Tut man es doch, verliert man das laufende Spiel.

Quelle: Wikipedia