

ZWICK

Spielregeln

Zwick ist ein Kartenspiel, das mit 2, 3 und 4 Spielern gespielt werden kann. Gespielt wird mit einem vollständigen, französischen Blatt, 4 Farben von 2 bis Ass, hinzu kommen drei Joker, die mit einem Permanentmarker mit 15, 16 und 17 gekennzeichnet werden.

Austeilen der Karten

Die Karten werden im Uhrzeigersinn reihum ausgeteilt. Geber ist der Spieler, der die höchste Karte gezogen hat, wobei für Ass bis König die höhere Augenzahl gilt (s. Bewertung der Karten). Zunächst erhalten alle Spieler 2 Karten, dann werden 3 Karten offen auf dem Tisch ausgelegt, anschließend erhält jeder Spieler noch 2 Karten und weitere 4 Karten werden offen auf den Tisch gelegt. Die restlichen Karten legt der Geber zur Seite, sie werden später ausgeteilt.

Bewertung der Karten im Spiel

Im Spiel werden die Karten folgendermaßen bewertet:

2-10 mit dem jeweils angegeben Wert.
Das Ass hat 1 oder 11 Augen,
der Bube 2 oder 12 Augen,
die Dame 3 oder 13 Augen,
der König 4 oder 14 Augen,
die Joker 15,16 und 17 Augen.

Spielverlauf

Nun kann das Spiel beginnen. Erster Spieler ist der nach dem Geber im Uhrzeigersinn. Die Spieler dürfen sich gegenseitig keine Informationen mitteilen. Aufgabe der Spieler ist es zum einen möglichst viele Karten, und zum anderen möglichst viele Punkte zu sammeln (s. Punktezuordnung). Bei jeder Runde muss ein Spieler nach dem anderen eine Karte ausspielen. Mit dieser Karte kann er alle Karten vom Tisch nehmen, die dem Wert seiner ausgespielten Karte entsprechen. Hat er also z.B. eine 8 in der Hand, so kann er alle 8er, die auf dem Tisch liegen, nehmen. Hinzu kann er noch alle Karten vom Tisch nehmen, deren Wert zusammen 8 ergibt. Also z.B. eine 2 und eine 6 oder eine 4 und eine Dame (als 3) und ein Ass (als 1). Dabei dürfen die Karten auf dem Tisch addiert werden, jedoch nicht subtrahiert. Alle so aufgenommenen Karten und die eigene ergeben einen Stich, den man zur Seite legt.

Wenn ein Spieler alle Karten, die auf dem Tisch liegen, aufnehmen kann, so hat er einen **ZWICK**, den er markiert, indem er eine Karte aus seinem Stich offen und quer zu den anderen legt. Jeder Zwick bringt 1 Extrapunkt. Haben alle Spieler einen Zwick, so wird die offen gelegte Zwick-Karte bei allen Spielern umgelegt, da sich die Zwick-Punkte gegeneinander aufheben.

Kann oder will der Spieler auf diese Weise keine Karte vom Tisch nehmen, so hat er eine weitere Möglichkeit: Er kann „**bauen**“. Das Bauen ermöglicht dem Spieler in einem der nächsten Durchgänge einen Stich zu machen. Durch das Bauen kann man den Wert der auf dem Tisch liegenden Karte so verändern, dass er dem Wert einer anderen Karte in der Hand entspricht.

Gebaut wird, indem man eine eigene Karte auf die Tischkarte legt und den neuen Wert ansagt, wobei der Wert der eigenen Karte dem Wert der auf dem Tisch liegenden Karte hinzufügt oder von ihm abgezogen werden kann. Man kann nur auf einen Wert bauen, den man ablösen kann, also in der Hand hat (Ausnahme: siehe Spiel mit 4 Spielern). Also z.B.: Auf dem Tisch liegt ein Joker mit dem Wert 17. Der Spieler hat einen König und eine 3 in der Hand. Er legt die 3 auf die 17 und sagt 14. Jetzt haben die beiden auf dem Tisch übereinander liegenden Karten auch den Wert 14. In diesem Fall ist der König, den er in der Hand behält, auf den Wert 14 festgelegt. Der nachfolgende Spieler kann die beiden Tischkarten nehmen, wenn er einen König hat, oder deren Wert durch ein weiteres Bauen verändern. Hat er z.B. eine 6 und eine 8 in der Hand, so kann er eine 6 dazulegen und 8 sagen. Der König des 1. Spielers ist durch den Stich oder nach dem Umbau durch den 2. Spieler wieder frei, d.h. nicht mehr auf die 14 festgelegt.

Hat ein Spieler 2 gleiche Karten in der Hand, die von den Augen her mehrdeutig sind (Bube, Dame König oder Ass), so kann er den Wert der ausgelegten Karte fest binden, z.B. besitzt der Spieler 2 Buben, so legt er einen aus und „**sagt**“ 12 „**an**“. Jetzt ist dieser und der noch in der Hand verbliebene Bube auf 12 gebunden. Der auf dem Tisch Liegende kann so nicht als 2 genommen werden. Sticht oder verbaut ein anderer Spieler diesen Buben, so ist der in der Hand des 1. Spielers verbliebene wieder frei und kann als 2 oder 12 weiterverwendet werden.

Kann ein Spieler keine Karten vom Tisch nehmen und kann oder will er nicht bauen, muss er eine Karte aus der Hand auf den Tisch legen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wenn die Spieler keine Karten mehr in der Hand haben, gibt der Geber wiederum 4 Karten aus (jeweils 2 und 2) und das Spiel beginnt von neuem.

Sind die letzten Karten ausgegeben, so bekommt der Spieler, der den letzten Stich gemacht hat, die auf dem Tisch verbliebenen Karten.

Die Kreuz 7 und die Karo 7

Diese 2 Karten eröffnen besondere Möglichkeiten:

Mit der Kreuz 7 kann man entweder alle so genannten „Leeren“, d. h. alle Werte von 2 bis 9 vom Tisch nehmen, auch die gebauten, z. Bsp.:

auf dem König eine 5 als 9 gebaut oder
eine 5 auf einer 3 als 8 gebaut oder
eine 9 auf dem Joker 15 als 6 gebaut,

nicht aber 10, Bube, Dame, König und Ass.

Weiterhin kann sie beim „Bauen“ mit einem frei wählbaren Wert zwischen 2 und 9 verwendet werden,

Die Karo 7 ersetzt alle Karten von 1 bis 14, allerdings muss man sie auf einen Wert festlegen. Der Spieler legt sie z.B. auf den Wert 13 fest und kann damit alle Damen vom Tisch nehmen und alle Karten, die gemeinsam den Wert von 13 ergeben. Er kann auch auf die Karo 7 bauen, indem er z.B. auf die Dame eine 5 legt und 8 sagt. Jetzt ist die Karo 7 auf den Wert 8 festgelegt, wird aber wieder frei, wenn ein anderer Spieler den Wert der beiden Karten durch weiteres Bauen verändert oder durch einen Stich vom Tisch nimmt.

Die Kreuz 7 und die Karo 7 haben, wenn sie nur ausgespielt werden, 7 Augen, wenn sie jedoch zum Bauen verwendet werden, sind sie genau so variabel einsetzbar, wie oben beschrieben. Liegt z.B. der 17er Joker auf dem Tisch und hat der Spieler eine Kreuz 7 oder eine Karo 7 und einen 15er Joker in der Hand, so kann er mit dem 7er (hier festgelegt auf die 2) auf den 15er abbauen, er sagt 15 an.

Das Spiel mit 4 Spielern

Jetzt gibt es noch eine Besonderheit für das Spiel mit 4 Spielern:

Dabei spielen immer die beiden gegenüberstehenden Spieler zusammen. Die Partner dürfen keine Informationen austauschen. Die Stiche werden zusammengelegt. Die Partner können auch für den Mitspielenden bauen. Hat z.B. ein Partner durch Bauen zu erkennen gegeben, dass er eine 10 hat, kann der andere weitere 10er bauen und so dem Partner die Möglichkeit geben, mehr Karten zu gewinnen.

Die Partner werden folgendermaßen ausgelost: Die beiden Spieler, die vor Beginn des Spieles die höheren Karten gezogen haben, spielen zusammen.

Zuordnung der Punkte

Zum Schluss wird abgerechnet:

Zunächst wird der oder die Spieler mit den meisten Karten belohnt:

Bei 2 Spielern: der Spieler mit den meisten Karten	5 Punkte
Bei 3 Spielern: der Spieler mit den meisten Karten	3 Punkte
der mit den zweit meisten Karten	2 Punkte
Bei 4 Spielern: das Paar mit den meisten Karten	5 Punkte

Dann werden die Karten bewertet:

Pik 2	1 Punkt
Kreuz 7	3 Punkte
Karo 7	2 Punkte
Karo 10	3 Punkte
Jede andere 10	1 Punkt
Alle Asse je	1 Punkt
Die Joker	5, 6 und 7 Punkte

Summe ohne Zwick: 39 Punkte

Jeder Zwick bringt zusätzlich 1 Punkt

Ein Grund für die unterschiedliche Bewertung der Karten ist nicht ersichtlich. Zum leichteren Erlernen ist am Ende der Beschreibung eine kleine Übersicht als Spickzettel, damit man auch als Anfänger im Spiel die höherwertigen Karten für sich erobert.

Viel Spaß mit einem alten Seefahrerspiel, dessen Regeln leicht zu erlernen sind und das doch viele Möglichkeiten in sich birgt, Scharfsinn und Kombinationsgabe zu beweisen.

ZWICK: Besonderheiten im Überblick



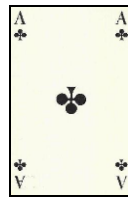
7 Punkte



6 Punkte



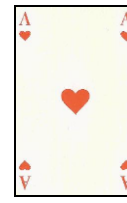
5 Punkte



1 Punkt



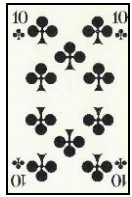
1 Punkt



1 Punkt



1 Punkt



1 Punkt



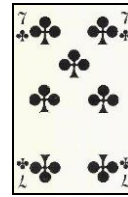
1 Punkt



1 Punkt



3 Punkte



3 Punkte



2 Punkte



1 Punkt

Je Zwick

1 Punkt

Meiste Karten

5 (oder 3 + 2) Punkte



Ass: 1 oder 11 Augen
 Bube: 2 oder 12 Augen
 Dame: 3 oder 13 Augen
 König: 4 oder 14 Augen



Kreuz 7:
 Einsetzbar für alle „Leeren“, das sind alle Karten mit einem Wert von 2 bis 9.
 Auch einsetzbar für einen vom Spieler festgelegten Wert zwischen 2 und 9.



Karo 7:
 Einsetzbar für einen vom Spieler festgelegten Wert von 1 bis 14, egal ob beim Bauen oder Nehmen.