

Quod Libet

§ 9 Alles oder Nichts (101)

Kombination der Spiele §11, §15, §16, §17, §18. Und somit das PUNKTEREICHSTE SPIEL!

§ 10 Plus (+)

Beim Spiel Plus versucht jeder Spieler so viele Stiche wie möglich zu machen. Jeder nichtgemachte der acht möglichen Stiche zählt 10 Minuspunkte. Bleibt ein Spieler ohne Stich, so schreibt er gleich in C anstatt acht X!

§ 11 Minus (-)

Beim Spiel Minus versucht jeder Spieler möglichst wenig Stiche zu machen. Jeder Stich zählt 10 Minuspunkte. Macht ein Spieler alle acht Stiche, so schreibt er ein C!

§ 12 Böser Nachbar (BN)

Hier zählt jeder Stich den ein Spieler macht für seinen rechten Nachbarn 10 Minuspunkte. Macht ein Spieler alle acht Stiche, so schreibt sein rechter Nachbar ein C!

§ 13 Quadratur (QU)

Beim Spiel Quadratur haben alle Spieler darauf zu achten, daß es der Bierkönig nicht vergißt. Nachdem dieser ausgespielt hat, gibt - unabhängig von der Sitzreihenfolge - jeder Spieler zu, der die wertmäßig nächsthöhere Karte hat. Es sticht jede vierthöchste Karte. Gibt es keine nächsthöhere Karte mehr oder ist diese schon gefallen, so sticht die zuletzt zugegebene Karte. In speziellen Fällen, kann man also auch mit der ersten ausgespielten Karte einen Stich machen. Ziel der Quadratur ist es möglichst rasch alle Karten abzugeben, wobei jedesmal, wenn ein Spieler fertig ist, eine Volkszählung stattfindet (§ 14).

§ 14 Volkszählung (VU)

Volkszählung gibt es bei den Spielen Quadratur (§ 13) und Kleinfraß (§ 21). Sobald ein Spieler seine letzte Karte abgelegt hat, ruft er "Volkszählung!" wodurch das Spiel ruht, das heißt, nach dem Ruf darf nicht mehr ausgespielt oder zugegeben werden. Es werden entsprechend der in der Hand verbleibenden Karten dem jeweiligen Spieler Punkte angeschrieben. Dabei zählt jede Karte bei der ersten Volkszählung 10, bei der zweiten 20 und bei der dritten 30 Punkte. Nach einer Volkszählung wird, sofern der letzte Stich nicht abgeschlossen war, dieser fertig gespielt und es geht bis zur nächsten Volkszählung normal weiter. Im Falle eines abgeschlossenen Stiches setzt der rechte Nachbar des die Volkszählung verursacht habenden Spielers fort und darf ausspielen.

§ 15 Ober/Unter (O/U)

Beim Spiel Ober/Unter trachtet jeder Spieler keinen Ober beziehungsweise Unter im Stich zu haben. Denn ein Unter im Stich zählt 20, ein Ober 30 Punkte. Treffen in einem Stich beide - egal welcher Farbe - aufeinander, so zählt jedes dieser Paare 100 statt 50 Punkte.

§ 16 Keine Roten (KR)

Beim Spiel Keine Roten trachtet jeder Spieler keine Herz im Stich zu haben. Denn es zählt jeder kleine Rote (Sieben, Acht, Neun, Zehn) 20 Punkte, jeder große Rote (Unter, Ober, König, As) 10 Punkte für den Spieler, der sie im Stich hat.

§ 17 Zwölf-Achtunddreißig (1238) MAUER

Beim Spiel Zwölf-Achtunddreißig - entsprechend der Postleitzahl auch Mauer genannt - versucht jeder Spieler nicht den ersten, zweiten, dritten oder letzten Stich zu machen, weil diese Punkte kosten. Und zwar der erste 10, der zweite 20, der dritte 30 sowie der letzte (achte) 100 Punkte.

§ 18 Alerich & Roter Rülps (ARR)

Beim Spiel Alerich & Roter Rülps trachtet jeder Spieler weder den Achmed (Schelle Ober) noch den Roten Rülps (Herz König) im Stich zu haben. Denn ersterer zählt 30, letzterer 50 Punkte und beide zusammen in einem Stich 100 Punkte.

§ 19 Waidmanns Heil (WH)

Beim Spiel Waidmanns Heil legt jeder Spieler sein Blatt offen vor sich auf den Tisch und versucht in der Folge möglichst wenige Stiche zu machen. Jeder Stich zählt 10 Punkte. Macht ein Spieler alle Stiche, so zählt dies 100 statt 80 Punkte.

§ 20 Offene Hose (OH)

Beim Spiel Offene Hose werden die Karten - wenn sie schon abgesehen worden sind, erst nachdem jeder Spieler sein Blatt gemischt hat - verkehrt aufgenommen, sodaß jeder die Kartenbilder der drei Mitspieler sehen kann. Nun hofft jeder möglichst wenige Stiche zu machen. Jeder Stich zählt 10 Punkte. Macht ein Spieler alle Stiche, so zählt dies 100 statt 80 Punkte. Der Farbzwang ist bei diesem Spiel eher theoretisch. Und: "Ehrlich währt am Längsten!" - sagt man.

§ 21 Kleinfraß (KF)

Das Spiel Kleinfraß wird immer als letztes angesagt. Dazu werden jedem Spieler nur vier Karten gegeben, die restlichen werden in fünf Stapeln zu je drei Karten und einem mit einer Karte als Talon verdeckt abgelegt. Das Ziel dieses Spieles ist es möglichst rasch alle Karten, die man in der Hand hat, aufzulegen. Das Auflegen erfolgt ausgehend vom Unter jeder Farbe durch halb überdecktes Anlegen der nächstfolgenden Werte steigend oder fallend. Wenn man kann muß man mindestens eine Karte anlegen; man darf jedoch auch mehrere anlegen. Hat man keine Karte mehr in der Hand, ruft man "Volkszählung!" (§ 14). Wenn man nicht anlegen kann, obwohl man noch Karten in der Hand hat, sagt man "Weiter!" und kauft einen Talon beginnend mit den Dreierstößen; es kommt der nächste Spieler an die Reihe.