

## Inhaltsverzeichnis

Vorwort .....	2
Der Autor .....	4
Inhaltsverzeichnis .....	5
<b>1. Einführung .....</b>	<b>10</b>
1.1. Historie .....	10
1.2. Charakter des Spiels .....	10
1.3. Ziel des Buches .....	11
1.4. Aufbau .....	11
<b>2. Grundregeln und –begriffe .....</b>	<b>12</b>
2.1. Voraussetzungen .....	12
2.2. Rangfolge der Karten .....	13
2.3. Kategorie .....	14
2.4. Anzahl der Spieler .....	14
2.5. Sitzverteilung .....	15
2.6. Spielarten .....	15
2.7. Wertigkeit der Spielarten .....	16
2.8. Ziel des Spiels .....	17

2.9.	Wichtige Kartenkonstellationen .....	18
2.9.1.	König zweimal .....	18
2.9.2.	Ober dreimal .....	20
2.9.3.	Unter viermal .....	22
<b>3.</b>	<b>Der Ablauf eines Spiels .....</b>	<b>25</b>
3.1.	Das Verteilen der Karten .....	25
3.2.	Das Reizen .....	27
3.2.1.	Der erste Ansager .....	29
3.2.2.	Der zweite Ansager .....	29
3.2.3.	Der dritte Ansager .....	30
3.3.	Das Austauschen der Start-Karten .....	32
3.4.	Das (eigentliche) Spiel .....	32
3.5.	Das Ende eines Spiels .....	34
3.6.	Das Spielergebnis .....	35
3.7.	Nach dem Spiel .....	35
<b>4.</b>	<b>Der Gang eines Spiels .....</b>	<b>36</b>
4.1.	Aufstecken der Karten .....	36
4.2.	Kontra und Re (nicht bei Turnieren) .....	38

4.3.	Das Bedienen (Zugeben) .....	40
4.3.1.	Das Trumpf-Zugeben (nicht bei Bettel oder Mord) .....	41
4.3.2.	Das Farbe-Zugeben .....	41
4.4.	Die Pflicht zu Stechen .....	42
4.5.	Das Recht an einem Stich .....	43
4.5.	Die Spieldauer .....	43
<b>5.</b>	<b>Das (normale) Spiel .....</b>	<b>45</b>
5.1.	Die Trümpfe .....	45
5.2.	Die Ansage .....	45
5.3.	Strategien .....	46
5.4.	Voraussetzungen .....	47
5.5.	Beispiel 1 .....	49
5.6.	Beispiel 2 (Fortsetzung von Beispiel 1) .....	52
<b>6.</b>	<b>Der Bettel .....</b>	<b>55</b>
6.1.	Die Trümpfe .....	55
6.2.	Die Ansage .....	55
6.3.	Strategien .....	56

6.3.1. Spielmacher .....	56
6.3.2. Gegner .....	56
6.4. Voraussetzungen .....	57
6.5. Beispiel 1 („Sechser-Bettel“) .....	58
6.6. Beispiel 2 (Fortsetzung von Beispiel 1) .....	61
<b>7. Der Mord .....</b>	<b>64</b>
7.1. Die Trümpfe .....	64
7.2. Die Ansage .....	64
7.3. Strategien .....	64
7.3.1. Spielmacher .....	65
7.3.2. Gegner .....	65
7.4. Voraussetzungen .....	66
7.5. Beispiel .....	67
<b>8. Gewinne .....</b>	<b>70</b>
8.1. Spiel um Punkte .....	70
8.2. Tarife .....	71
8.2.1. Feste Beträge .....	72

8.2.2. Nach Stichen .....	73
8.2.3. Ausbezahlen von verlorenen Stichen .....	74
8.3. Weitere Optionen der Verdoppelung .....	75
8.3.1. Verzicht auf die Start-Karten .....	76
8.3.2. Das Doppeln .....	76
<b>9. Quellen .....</b>	<b>77</b>
<b>10. Nachwort .....</b>	<b>78</b>
<b>Weitere Bücher .....</b>	<b>79</b>