

Inhalts- verzeichnis

Vorwort	2
Der Autor	4
Inhaltsverzeichnis	5
1. Einführung	10
1.1. Historie	10
1.2. Charakter des Spiels	10
1.3. Ziel des Buches	11
1.4. Aufbau	11
2. Grundregeln und -begriffe	12
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
3.	Der Ablauf eines Spiels	25
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
4.	Der Gang eines Spiels	36
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
5.	Das (normale) Spiel	45
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
6.	Der Bettel	55
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
7.	Der Mord	64
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
8.	Gewinne	70
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
9. Quellen	77
10. Nachwort	78
Weitere Bücher	79