

## Binokel

Ein Melde- und Stichspiel, das in vielen Variationen im Schwäbischen, in der Schweiz, aber auch im nichtdeutschsprachigen Ausland gespielt wird, vor allem in den USA. *Geeignet* als unterhaltsames Gesellschafts- und Feierabendspiel, nicht ganz so spannend wie Skat, aber wesentlich abwechslungsreicher als etwa Gaigel.

*Man spielt* zu dritt, am häufigsten zu viert (Kreuz-Binokel), in den USA auch zu zweit.

*Man braucht* ein Spiel mit 2 x 24 Blatt in der Reihenfolge As, Zéhn, König, Dame, Bube, Sieben (oder Neun), jede Karte doppelt. Zünftig wird Binokel mit dem Original-Binokelblatt mit deutschem Bild und den Farben Eichel (Kreuz), Schippen (Pik), Schellen (Karo) und Herz gespielt.

Die Karten werden gemischt, abgehoben und dann erhält jeder Spieler (beim Spiel zu dritt) 15 Karten. Die drei restlichen Karten kommen in den »Tapp«, das heißt: in den Talon; sie werden also verdeckt in die Tischmitte gelegt und stehen später dem zu, der das Spiel ersteigert hat.

Das Spiel läuft in drei Stufen ab:

1. Das Steigern (Reizen, Bieten)
2. Das Melden
3. Das Stechen

Wer richtig steigern (reizen) will, muß wissen, was er melden und stechen kann. Deshalb sei zunächst etwas gesagt über *das Melden*. Es zählen, wenn man die entsprechenden Karten auf die Hand bekommt:

Der kleine Binokel (Schippen Dame und Schellen Bube)	40
Der große Binokel (»Dreihunderter«, doppelter kleiner Binokel)	300
Die Familie (As, Zehn, König, Dame, Bube von gleicher Farbe)	100
Die Trumpf-Familie	150
Trumpf-Sieben (Diß)	10
Ein Paar (König und Dame von gleicher Farbe)	20
Ein Trumpfpaar	40
Vier Asse von verschiedener Farbe (»100 Asse«)	100

Vier Könige dito (»80 Könige«)	80
Vier Damen dito (»60 Damen«)	60
Vier Buben dito (»40 Buben«)	40
Alle acht Karten eines Wertes, z. B. acht Damen oder acht Asse (»Tausender«)	1000
Die doppelte Familie	1500
Der Rundgang, auch »Großer Umgang« genannt (in jeder Farbe ein Paar; er schließt »60 Damen« und »80 Könige« ein)	240

Wer eine Familie meldet, kann das Paar daraus nicht noch extra melden, es sei denn, er habe es doppelt. Meldet also jemand eine Familie und gleichzeitig den Rundgang, so müssen vom Rundgang die 20 Punkte für das in der Familie enthaltene Paar (bzw. 40 Punkte, wenn es die Trumpffamilie ist) abgezogen werden. Andererseits dürfen Asse, Könige, Damen und Buben, die in Familien oder Paaren oder im Binokel gemeldet wurden, auch in »100 Assen«, »80 Königen« und so weiter gemeldet werden.

### *Das Stechen*

Beim Stechen muß die zuerst angespielte Farbe bedient werden und man muß, wenn möglich, überstechen. Wer nicht Farbe bedienen kann, muß trumpfen. Nur wer weder Farbe bedienen noch trumpfen kann, darf eine beliebige Karte anderer Farbe abwerfen. In den Stichen zählen die Karten mit folgenden Werten:

As = 11 Augen	Dame = 3 Augen
Zehn = 10 Augen	Bube = 2 Augen
König = 4 Augen	Sieben = 0 Augen

Alle Karten zusammen zählen also 240 Augen. Da für den letzten Stich im Spiel 10 Extrapunkte berechnet werden dürfen, zählen alle Stiche zusammen 250 Augen.

Wer von vornherein weiß, daß er alle Stiche machen wird, kann einen »Durch« ansagen, der mit 1000 Punkten bewertet wird. Das Gegenteil, der »Bettel«, bei dem man überhaupt keinen Stich machen darf, ist eigentlich spielfremd und wird nur an manchen Orten gespielt.

### *Das Reizen*

Nachdem man die Karten auf die Hand genommen hat, überschlägt man, was man melden kann und wieviel Augen man voraussichtlich stechen wird. Danach richtet sich der Reizwert. Wer also beispielsweise eine Familie auf der Hand hat, die er zur Trumpffarbe erklären kann, und außerdem noch vier Könige (»80 Könige«), der kann 230 melden; schätzt er die Augen in seinen Stichen auf 150, so kann er bis 380 reizen.

Entscheidend ist: Die Zahl, mit der man beim Reizen das Spiel ersteigert hat, muß man mit Meldungen und Stichen unbedingt erreichen oder übertreffen. Wer darunter bleibt, erhält Strafpunkte.

Eine Besonderheit im Binokel ist *das Rufen*; man muß es allerdings vorher vereinbaren, da es viele ablehnen.

Derjenige, der das Spiel ersteigert hat, kann den »Tapp« aufnehmen und gegen drei schlechte Handkarten austauschen. Er kann aber zusätzlich noch eine ihm fehlende Karte

»rufen«, das heißt von dem fordern, der sie hat. Fehlt dem Spieler beispielsweise zur Familie noch ein Bube, so kann er diese Karte rufen. Wer sie hat, muß sie abgeben, und zwar ist zunächst der Spieler zur Linken des Rufenden verpflichtet zu geben. Hat er die Karte nicht, so muß der nächste Spieler sie abgeben. Der Abgebende erhält vom Rufenden dafür eine beliebige Karte. Man kann jede Karte rufen, auch Karten, die man schon hat (z. B. das zweite Trumpf-As), aber immer nur eine Karte. Die zu rufende Karte kann man beim Steigern bereits einkalkulieren. Man ruft natürlich jene Karte, mit der man das meiste melden kann, zum Beispiel die fehlende vierte Karte zum großen Binokel, oder eine Karte, mit der man zugleich eine Familie und noch vier Gleiche melden kann. Bei dieser Karte zum Beispiel:

Schuppen: Zehn, König, Ober, Unter, Sieben

Schellen: As, Unter

Eichel: As, König, Dame, Dame

Herz: As, Unter, Sieben, Sieben

ruft man das Schuppen As; man kann dann eine Trumpf-Familie in Schuppen melden (150), zusätzlich vier Asse (100); außerdem hat man auf der Hand: den Diß, die Trumpf-Sieben (10), den kleinen Binokel (40) und ein Paar in Eichel (20). Die Meldung bringt also 320 Punkte ein. Man kann also mit dieser Karte ohne weiteres auf 400 steigern. Möglicherweise lassen sich mit den drei Karten im Tapp noch weitere Meldungen machen.

*Der Spielablauf:* Nach dem Geben wird gesteigert (gereizt). Vorhand, der Spieler links vom Geber, beginnt gewöhnlich bei 200; »scharfe« Binokler fangen gleich bei 300 an. Mittelhand, der Spieler links von Vorhand, antwortet mit einer höheren Zahl; darauf sagt Vorhand wieder eine Zahl an. Man geht meist in Zehnerstufen höher, kann aber auch gleich um 20 oder 50 oder 100 erhöhen. Hat einer der beiden sein Maximum erreicht, so paßt er, und der andere reizt mit dem dritten weiter, so lange, bis derjenige feststeht, der das höchste Spiel bieten kann.

Der Spieler, der das Spiel ersteigert hat, legt nun die drei Tapp-Karten offen auf, so daß jeder sie sehen kann, und steckt sie danach zu seinen Handkarten. Nun kann er rufen und melden. Alle Meldungen müssen offen ausgelegt werden. Bevor die Meldungen wieder auf die Hand genommen werden, müssen an Stelle der drei Tappkarten drei andere Karten gedrückt, das heißt: verdeckt abgelegt werden. Gedrückt werden dürfen nur Karten, mit denen nicht gemeldet wurde. Die gedrückten Karten werden später zu den Stichaugen des Spielers hinzugezählt. Die Summe der Meldungen wird auf einem Zettel notiert.

Nun können auch die anderen Spieler Meldungen machen; sie dürfen allerdings nicht rufen. Sind alle Meldungen abgeschlossen, so beginnt das Stechen. Zur Sicherheit überprüft der Spielmacher noch einmal die Zahl seiner Karten: Es müssen 15 sein, wenn er richtig gedrückt und eine Karte fürs Rufen zurückgegeben hat. Vergißt der Spieler zu drücken oder drückt er zuwenig oder zuviel Karten oder vergißt

er, eine Karte zurückzugeben, so verliert er das Spiel. Es wird dann mit dem doppelten Reizwert abgeschrieben.

Mit dem Ausspiel beginnt stets Vorhand, der Spieler links vom Geber. Für das Stechen gelten die bereits erwähnten Regeln: Farbe bekennen und überstechen.

Nach dem letzten Stich, der 10 Punkte extra einbringt, werden die Augen gezählt und jedem Spieler zu seinem Gemeldeten zugerechnet. Hat jemand keinen Stich gemacht, so gilt auch sein Gemeldetes nicht. Hat jemand alle Stiche gemacht, so ist ihm ein »Durch« gelungen, der allerdings nur dann mit 1000 gewertet wird, wenn er vor dem ersten Ausspiel angesagt wurde. Melde- und Stichpunkte des Hauptspielers werden zusammengezählt; ist die Summe mindestens so hoch wie die beim Reizen angesagte Zahl (die man sich zur Kontrolle am besten notiert), so ist das Spiel gewonnen und wird mit der erreichten Punktzahl notiert. Hat man die gereizte Zahl jedoch nicht erreicht, so verliert man das Spiel; man bekommt in diesem Falle die doppelte Reizzahl als

Minuspunkte abgeschrieben, man »kommt in den Keller«. Sieger ist, wer eine vorher vereinbarte Punktzahl, zum Beispiel 1500 Punkte, erreicht hat.

Binokel wird, wie Skat, häufig um Geld gespielt. Der Betrag wird vor dem Spiel vereinbart.

#### *Varianten*

*Das Spiel zu viert (Kreuzbinokel).* Je zwei sich gegenüber-sitzende Spieler bilden eine Partei und spielen gegen die beiden anderen. Jeder Spieler erhält zwölf Karten, vier Karten kommen in den Tapp. Steigern, Rufen, Melden und Stechen genau wie beim Spiel zu dritt. Melde- und Stichpunkte der Partner werden zusammengerechnet, es kann also höher gesteigert werden.

*Das Spiel zu zweit.* Jeder Spieler erhält 12 Karten, die restlichen kommen als Abhebestoß verdeckt in die Tischmitte. Es gibt keinen Tapp. Steigern wie beim Dreier- und Vierer-spiel. Gerufen wird nicht. Nach jedem Stich muß eine Karte vom Abhebestoß genommen werden, zunächst vom Stecher.

Melden kann ein Spieler nur nach einem Stich, und zwar vor dem Abheben der Karte vom Talon.

Solange noch Karten abgehoben werden können, braucht Farbe nicht bedient zu werden. Ist der Abhebestoß aber aufgebraucht, so muß bedient und überstochen werden.

*US-Pinochle:* In den Vereinigten Staaten, wo Binokel weitverbreitet ist, wird ebenfalls meist mit 48, seltener mit 64 Karten (2 x 32) gespielt. Beim Spiel zu zweit erhält jeder 12 Karten, die 25. Karte bestimmt den Trumpf (wie bei Besik oder Sechsendsechzig). Die übrigen Karten bilden den Stock (Abhebestoß). Wird als Trumpf eine Sieben ausgelegt, so erhält der Geber 10 Punkte, wird eine andere Karte ausgelegt, so kann sie mit der Trumpf-Sieben, dem Diß, geraubt werden, was ebenfalls 10 Punkte einbringt.

Beim Spiel zu dritt (in USA: »Auction Pinochle«) wird nicht nach dem deutschen Schema gesteigert, sondern ständig reihum, wie beim Pokern. Jeder folgende Spieler sagt also eine um wenigstens 10 höhere Zahl an oder er paßt. Wer paßt,

darf nicht wieder mitsteigern. Melden darf nur der Hauptspieler, nicht die beiden anderen. Die beiden Gegner spielen daher auch nicht auf eigene Rechnung, sondern verbinden sich gegen den Spieler (ähnlich wie beim Skat).

Beim Spiel zu viert bestimmt entweder die letzte Karte den Trumpf oder es wird ebenfalls (und am häufigsten) »Auction Pinochle« gespielt, wobei der Höchstbietende den Trumpf bestimmen kann.

Die Regel, wonach Trumpf durch eine aufgelegte Karte bestimmt wird, ist auch in Europa mancherorts geläufig.