



- namen belegten Karten, 1, 21, und Stieß, gelten im Gegensatz zu den übrigen Trucks je 5 Punkte.
- 16 Bildkarten, und zwar:

4 Könige	- je 5 Punkte
4 Damen	- je 4 Punkte
4 Reiter oder Cavalls	- je 3 Punkte
4 Buben	- je 2 Punkte
 - 16 sogenannte „leeren Karten“, bestehend aus je 4 Herz- und Karokarten (von 1-4) und je 4 Kreuz- und Piquekarten (Schippe) (von 10-7).

Spielweise bei 3 Spielern

A. Vorbereitung: Bei 3 Spielern werden vom Gesamtspiel 3 Karten entfernt, und zwar Karo 4 sowie Pique und Kreuz 7, so daß außer dem „Stieß“ und den 21 „Trucks“ 8 Herzkarten und je 7 Pique-, Kreuz- und Karokarten im Spiele bleiben. Beim Austeilen der Karten werden von diesen 51 Kartenblättern zuerst 12 Karten abgezählt und als sogenannter „Blinder“ in die Mitte gelegt. Alle 3 Spieler erhalten nun nacheinander 13 Kartenblätter, wobei das Austeilen entgegen dem Sinne des Uhrzeigers erfolgt.

Es spielt immer ein Spieler gegen die beiden anderen. Der Einzelspieler („Spieler“ genannt) spielt jedoch nicht mit den 13 Karten, welche er auf der Hand hält („Handkarte“) sondern mit den 12 Karten

ZEGO, Cego od. Ceco (lat. caecus = blind) ist ein vor allem in Baden und Württemberg übliches Kartenspiel, das von 3 oder 4 Teilnehmern gespielt wird. Es ist eine Abart des Tarockspiels. Gerade im Schwarzwald gibt es kaum ein Bauernhaus, in dem dieses nicht ganz einfache, aber sehr interessante und unterhaltende Spiel nicht gespielt wird; besonders in der schneereichen Winterszeit, wenn die Arbeit in Wald und Feld ruht, sitzt man oft bis in die tiefe Nacht hinein beim Zego.

Das ursprüngliche Zegospiel hat regional leichte Abwandlungen bzw. Spezialitäten aufzuweisen, auf die am Schluß unter „Anmerkungen“ noch eingegangen werden soll. Im folgenden wird dieses Spiel mit seinen Regeln so geschildert, wie es ursprünglich und auch heute noch hauptsächlich gespielt wird.

Zusammenstellung der Karten

Das Spiel besteht aus 54 Blättern:

- 22 Tarocks oder „Truck“ (Trumpfkarten), die aus den Zahlenkarten 1-21 und dem höchsten Trumpf, dem „Stieß“ (Skis, richtiger Sküs, von ital. scusa = Entschuldigung) bestehen. Der Truck mit der Zahl 1 wird „Pagat“, „Kleiner Mann“ oder „Babberle“, die Zahlenkarte 21 wird „Mond“ genannt. Diese 3 mit Ober-

des „Blinden“. Damit die gleiche Kartenzahl wie bei den Mitspielern wieder erreicht ist, muß der Spieler aus seinen zuerst erhaltenen Karten, also aus den Handkarten, mindestens eine Karte zum „Blinden“ mitnehmen. Die Handkarte wird abgelegt und am Schluß des Spieles den Stichen bzw. den Punkten des Spielers zugezählt.

B. Das Steigern: Der Einzelspieler, d. h. derjenige, der den „Blinden“ erhält und mit ihm gegen die beiden anderen spielt, wird durch das „Reizen“ bzw. Steigern bestimmt.

1. „Zego“: Sofern kein Solo gemeldet wird (siehe unten), meldet der rechts vom Geber sitzende Spieler zuerst Zego, d. h. er erklärt sich bereit, mit den Karten des „Blinden“ zu spielen und 2 beliebige Karten seiner Handkarte mitzunehmen, ohne diese den Mitspielern zeigen zu müssen. Reizt keiner der anderen Spieler weiter, so nimmt der Einzelspieler den „Blinden“ und die beiden ausgewählten Karten seiner Handkarte (selbstverständlich die beiden höchsten Trucks) und legt von diesen 14 Blättern ein beliebiges Blatt zu den abgelegten Handkarten. (Der Spieler „verlegt“ eine Karte.)

2. „Mit einer Karte“: Wenn der weiter rechts sitzende Spieler ebenfalls die Absicht hat, mit dem „Blinden“ zu spielen,

da er in seiner Handkarte hohe Zählkarten hat, so steigert er mit dem Ausdruck „eine“ und erklärt sich damit bereit, mit nur einer Karte, der Handkarte und dem „Blinden“ gegen die beiden anderen zu spielen. Der Spieler in Vorderhand kann nun „Passe“ oder „weg“ sagen, d. h. beim Reizen ausscheiden, oder er kann mit dem Ausdruck „selbst“ erklären, daß er unter den gleichen Bedingungen selbst das Spiel machen will. Beläßt ihm nun der Nebenmann das Spiel, so hat er mit dem „Blinden“ und einer beliebigen Karte der Handkarte zu spielen. Diesmal kann er natürlich keine weitere Karte mehr ablegen.

3. „Mit einer leeren Karte“: Will einer der beiden anderen Spieler dem Spieler in Vorhand das Spiel dennoch nicht überlassen, so steigert er, indem er mit dem Ausdruck „eine leere“ sich bereit erklärt, eine beliebige leere Karte, die jedoch den Mitspielern vor Beginn des Spieles gezeigt werden muß, zum „Blinden“ mitzunehmen und mit diesen 13 Karten zu spielen.

4. „Mit zwei leeren“: Als weitere Steigerungsmöglichkeit muß sich der Spieler bereit erklären, mit dem Ausdruck „zwei leere“ von seiner Handkarte zwei leere Karten gleicher Farbe (d. h. entweder 2 Pique oder 2 Karo usw.) zum „Blinden“ mitzunehmen. In diesem Falle muß er, um Kartengleichheit herzustellen und zur Ver-

weitere Karte zu der Handkarte verlegt werden. Beim „Zego“, beim Spiel „mit zwei leeren“ und „mit zwei verschiedenen“ hat der Spieler mit dem „Blinden“ 14 Karten zum Spiel, muß also 1 Karte – wie oben angegeben – zur Handkarte verlegen. Vergißt der Spieler diese Karte zu verlegen oder legt er eine Karte bei einem Spiel ab, bei welchem er keine abzulegen hätte, so wird das Spiel so gewertet, als ob der Spieler keinen Stich gemacht hätte.

7. Das „Solo“: Hat einer der Mitspielenden 8 Trucks in seiner Handkarte, wovon 2 höher als 17 sind und nur 2 Farben (z. B. nur Kreuz und Karo), so muß er ein „Solo“ melden. Solo muß weiterhin gemeldet werden, wenn der Spieler 9 oder mehr Trucks auf der Hand hat, ohne Rücksicht auf die Zahlenwerte der einzelnen Trucks und die restlichen Handkarten. Ist ein Solo angesagt, so brauchen die Mitspieler ein evtl. vorhandenes Solo nicht mehr zu melden. Der Solospieler spielt mit seiner Handkarte gegen die beiden übrigen Spieler, ohne den „Blinden“ anzusehen, der am Ende des Spieles seinen Stichen zugerechnet wird. Das Solo kann aber nur dann gespielt werden, wenn kein Einspruch dagegen erhoben wird, d. h. wenn keiner der beiden anderen Spieler gegen das Solo spielen will.

srhärkung des Spieles den niedrigsten von den im „Blinden“ gefundenen Trucks verlegen. Die beiden leeren Karten sind ebenfalls den Mitspielern vor Beginn des Spieles vorzuzeigen.

5. „Zwei verschiedene“: Weitere Verschärfung des Spieles kann mit dem Ausdruck „zwei verschiedene“ erreicht werden, wobei der Spieler zwei leere Karten verschiedener Farbe (d. h. z. B. 1 Pique und 1 Herz oder 1 Kreuz und 1 Pique) zum „Blinden“ mitnimmt und den höchsten Truck (Verschärfung), den er im „Blinden“ findet, zu seiner ursprünglichen Karte ablegt. Dieser höchste Truck ist den Mitspielern vorzuzeigen oder mindestens auf die Seite zu legen und nach Beendigung des Spieles zu zeigen. Die beiden verschiedenen leeren Karten müssen zu Beginn des Spieles vorgezeigt werden.

6. Als höchste Stufe des Steigerns kann der Steigernde noch mit dem Ausdruck „Babberle“ oder „Pagat“ erklären, daß er den „Babberle“ aus seiner Handkarte mitnehmen will, welcher sofort auf dem Tische liegenbleiben muß und von den Gegenspielern als erster Stich gestochen wird.

Beim Steigern auf „eine“ sowie beim Steigern auf „eine leere Karte“ und auf den „Babberle“ ist mit dem „Blinden“ die Gleichzahl der Karten gegenüber den Mitspielern hergestellt, und es darf also keine

8. Das „Gegensolo“: Hat bei gemeldetem Solo einer der beiden Mitspieler in seiner Handkarte wenig Trucks, jedoch viele Zählkarten, also Könige, Damen oder Zähltrucks und damit eine hohe Punktzahl (hohe „Legage“, franz. gage = Gehalt), so darf er annehmen, daß in dem „Blinden“ unter Umständen trotz des gemeldeten Solos verhältnismäßig viele Trucks und damit Trümple vorhanden sind. In diesem Falle erklärt er sich mit dem Ausdruck „ich gehe dagegen“ bereit, mit zwei beliebigen Kartenblättern der Handkarte (natürlich mit den beiden höchsten Trucks) mit dem „Blinden“ gegen das Solo zu spielen, also gegen denjenigen, der das Solo gemeldet hatte, und den dritten Teilnehmer. Der Spieler des Gegensolos muß, um Kartengleichheit herzustellen, eine Karte, und zwar eine beliebige Karte zu seiner Handkarte ablegen. Das Gegensolo entspricht im Kartenmitnehmen und Kartenablegen dem „Zego“ und ist die nächste Steigerungsmöglichkeit gegen das Solo. Sofern noch weitere Mitspieler gegen das Solo spielen wollen, können diese entsprechend dem schon geschilderten Steigern „mit einer leeren“ usw. weitersteigern.

9. „Soloschinden“: Hat einer der Mitspieler ein Solo zu melden, will dies aber nicht tun, so kann er es – wie es im

Zego-Sprachgebrauch heißt – „schinden“, d. h. er meldet dieses Solo nicht an auf die Gefahr hin, daß das Solo vor Beginn des Spieles dadurch aufgedeckt wird, daß der Spieler, der das Spiel ersteigert, aus der Anzahl der Trucks in seiner Handkarte und dem „Blinden“ sich ausrechnen kann, daß ein Solo bei einem der beiden Mitspieler vorhanden sein müßte. In diesem Falle läßt der Spieler vor Beginn des Spieles die Karten auflegen, d. h. vorzeigen. Derjenige, der das Solo „geschunden“ hat, bekommt das gesteigerte Spiel in der Höhe abgeschrieben, als ob er keinen Stich gemacht hätte. Läßt der Spieler jedoch die Karten auflegen, und es zeigt sich, daß kein „Solo geschunden“ wurde, so bekommt der Spieler sein gereiztes Spiel in der Höhe abgeschrieben, als ob er selbst keinen Stich gemacht hätte.

C. Spielverlauf: Nach dem Austeilen der Karten erklären die Mitspieler in der oben geschilderten Reihenfolge (entgegen dem Sinne des Uhrzeigers), ob sie Solo oder kein Solo (mit Ausdruck „Fort Solo“) haben. Hat einer der Spieler Solo gemeldet, so hat der nächste Spieler Vorhand beim Reizen gegen das Solo. Ist kein Solo gemeldet, wird wie oben beschrieben gesteigert, d. h. der Spieler mit Vorhand beginnt mit der Ansage des „Zego“. Der-

Karten nicht für ihn. Er hat dann null Punkte.

In den gesamten 51 Karten sind 69 Punkte enthalten. Der Einzelspieler darf zu seinen Stichen noch einen Punkt dazu rechnen, so daß mit diesem 70 Punkte vorhanden sind. Um zu gewinnen, muß der Einzelspieler von diesen 70 Punkten 36 Punkte (35 + 1) durch die abgelegte Handkarte und die Stiche, die er bekommen hat, erreichen. Hat der Spieler nur 35 Punkte erreicht, so ist er „Schneider“ oder „Bürgermeister“, und das Spiel gilt als einfach verloren.

Die Auszählung der Punkte geht folgendermaßen vor sich: Die Karten werden zu dreien (je 1 Stich) genommen. Befindet sich unter den 3 Karten keine Zählkarte (Bild, Mond, Stieß, Babberle), so gelten dieselben zusammen als 1 Punkt. Befindet sich darunter eine Zählkarte, so gelten diese 3 Karten so viele Punkte wie die Zählkarte. Bei 2 Zählkarten wird von der Summe dieser beiden 1 Punkt abgezogen, bei 3 Zählkarten werden von der Summe der 3 Kartenwerte 2 Punkte abgezogen, z. B.:

1. Truck 17, Herz 3, Kreuz 10
= 0 + 0 + 0 = 1 Punkt
2. Herzdame, Truck 8, Karo 1
= 4 + 0 + 0 = 4 Punkte
3. Kreuzkönig, Stieß, Truck 2
= 5 + 5 + 0 - 1 = 9 Punkte

jenige Spieler, der nach Beendigung des Steigerns das Spiel erhält, spielt nach Aufnahme des „Blinden“ und notfalls nach Ablegen der überzähligen Karten als erster aus. Wird ein Truck ausgespielt, so müssen die Mitspieler nach Möglichkeit ebenfalls Truck zugeben; wird eine Farbe gespielt, so muß die Farbe bekannt werden. Ist dies nicht möglich, muß „getruckt“ werden, d. h. mit einem „Truck“ gestochen. Der „Stieß“, der höchste Truck, sticht alle anderen Karten, der höchste Truck den niedrigeren sowie alle anderen Karten, der König die Dame der jeweiligen Farbe, die Dame den Reiter und der Reiter den Buben sowie jeweils alle darunterliegenden Kartenwerte. Bei den leeren Karten sticht in Herz und Karo das As den Zweier, der Zweier den Dreier und der Dreier den Vierer, d. h. die niedrigere sticht die höhere Karte. Bei Kreuz und Pique sticht die Zehn die Neun, die Neun die Acht, also jeweils die höhere die niedrigere Karte.

D. Auswertung: Dem Spieler werden zu seinen während des Spieles gemachten Stichen die Punkte der abgelegten Handkarten, beim gespielten Solo die Punkte des „Blinden“, hinzugezählt. Macht der Spieler keinen Stich, d. h. wird er „durchgetragen“, so zählen auch die abgelegten

4. Piquekönig, Piquereiter,

Babberle = 5 + 3 + 5 - 2 = 11 Punkte
Die Höhe des Spielgewinnes bzw. des Spielverlustes hängt einmal mit der erreichten Punktzahl und zweitens mit dem Grad des Steigerns zusammen. Es gilt folgende Tabelle:

Erreichte Punkte

Die Punktzahlen von 0-35 werden also in 8 einzelne Gruppen mit je 5 Punkten eingeteilt und mit der Wertigkeit des Steigerns vervielfacht. Dies ergibt die Verlustpunkte der verlierenden Partei und damit die Gewinnpunkte der gewinnenden Partei. Diese Punkte werden dem Einzelspieler zu- bzw. abgerechnet. Hat der Spieler z. B. bei der Steigerung das Spiel „mit zwei verschiedenen leeren“ erhalten und mit den abgelegten Karten und den Stichen beim Auszählen 22 Punkte erreicht, so hat er $5 \times 3 = 15$ Verlustpunkte, da 2 verschiedene leere 5 gelten und er mit den erreichten 22 Punkten 3-fach verloren hat. Die Gewinner des Spieles haben in diesem Falle 48 Punkte erreicht (70 - 22) und entsprechend 3-fach in den beiden verschiedenen leeren gewonnen, dadurch also 15 Pfluspunkte erreicht.

Beim Solospiel gewinnt der Spieler doppelt, entsprechend dem Zego, verliert jedoch einfach, entsprechend der Steigerung „mit einer“.

Bei **Gegensolo** gilt als Vervielfältiger immer der nächsthöhere Steigerungsgrad, also im niedrigsten Falle 2, Gegensolo „mit einer“ 3, Gegensolo „mit zwei leeren“ 4, Gegensolo „mit zwei leeren“ 5, Gegensolo „mit zwei verschiedenen leeren“ 6, und Gegensolo „mit dem Pagat“ 7.

Spielweise bei 4 Spielern

Bei 4 Spielern wird das Zego mit sämtlichen 54 Karten gespielt, also mit dem Stieß, 21 Trucks, 8 Herzkarten, 8 Karokarten, 8 Piquekarten und 8 Kreuzkarten. Im Gegensatz zu der Spielweise mit drei Spielern erhält bei 4 Spielern der „Blinde“ nur 10 Karten und jeder Spieler erhält 11 Karten. Die Wertigkeit der Karten sowie die Spielweise, das Steigern, der Spielverlauf und die Auswertung sind die gleichen mit folgenden Abweichungen: Es spielen immer 3 Spieler gegen denjenigen, der das Spiel ersteigert hat. Ein Solo muß schon mit 7 Trucks, hiervon 2 über dem Truck 17, und 2 Farben in den Restkarten gemeldet werden. Mit 8 und mehr Trucks muß das Solo ohne Rücksicht auf die Höhe der Trucks und die Art der Restkarten gemeldet werden.

Abweichend vom Zegospiel zu dreien gibt es beim Zego zu vierten 3 Spezialspiele: den „**Bettel**“, den „**Piccolo**“ und den „**Räuber**“.

5 Punkte, „**Piccolo**“ 10 Punkte und „**Bettel**“ 15 Punkte, welche dem Gewinner gutgeschrieben bzw. dem Verlierer abgeschrieben werden.

Anmerkungen:

Wie eingangs angedeutet, haben sich in verschiedenen Gegenden beim Zegospiel einige Unterschiede lokaler Art herausgebildet. So hält man verschiedentlich nicht daran fest, daß beim Steigern „auf eine leere“, „zwei leere“ oder „zwei verschiedene leere“ diese aus der Handkarte mitgenommenen Karten unbedingt leere Karten sein müssen. Man gestattet dem Spieler, anstatt leeren Karten – gar wenn er keine leeren Karten auf der Hand hat – an deren Stelle Bildkarten mitzunehmen, wobei dieselben jedoch für den Spieler als leere Karten gelten und keinen Stich machen dürfen.

Weiterhin hat es sich zum Teil eingeführt, daß die gesteigerten leeren Karten, insbesondere bei der Steigerung auf „zwei verschiedene leere“ auf dem Tisch liegen bleiben müssen und von den Gegenspielern sofort abgestochen werden können.

Während an manchen Orten noch nach der ursprünglichen Spielweise derjenige, der ein Solo gemeldet hat, gegen sein eigenes Solo mitsteigern kann (er sitzt

„**Bettel**“: Hat kein Mitspieler ein Solo, so kann ein „**Bettel**“ gemeldet werden, welchen der Spieler mit der Handkarte spielt, wobei er während des ganzen Spieles keinen Stich machen darf. Man kann dieses Spiel dem „**Null**“ beim Skat vergleichen. Voraussetzung für das „**Bettel**“-Spiel sind natürlich 11 Karten mit sehr niedrigen Kartenwerten.

„**Piccolo**“: Ist weder ein Solo gemeldet noch ein „**Bettel**“ angesagt, so besteht die Möglichkeit, daß einer der Spieler einen „**Piccolo**“ ansagt. Dabei darf der Spielende gerade nur einen Stich machen. Macht er keinen oder mehr als einen Stich, so hat er das Spiel verloren.

„**Räuber**“: Wird weder ein Solo gemeldet noch ein „**Bettel**“ oder „**Piccolo**“ angesagt, so meldet der Mitspieler in Vorhand das Zego an. Belassen ihm die drei anderen Mitspieler das Zego, d. h. steigert keiner dieser drei anderen Mitspieler ein höheres Spiel, so bleibt es dem Vorhandspieler überlassen, statt des „Zego“ einen „**Räuber**“ anzusagen, d. h., es spielt jeder Spieler für sich, und derjenige, der am meisten Punkte gestochen hat, hat das Spiel verloren. Dabei fällt der „**Blinde**“ demjenigen zu, der den letzten Stich macht (entsprechend dem Ramsch beim Skat).

Die **Bewertung** dieser drei Spezialspiele ist folgende: Verlorener „**Räuber**“ zählt

beim Steigern in Hinterhand und hat dadurch die Möglichkeit, aus dem Steigern der beiden anderen Schlüsse zu ziehen auf die Anzahl der Trucks, die im „**Blinde**“ liegen müssen), ist dies in anderen Gegenden nicht mehr gestattet.

Beim Zegospiel zu viert ist es mancherorts nicht Pflicht, ein Solo zu melden, auch wenn die Voraussetzungen dafür gegeben sind, d. h. wenn die Handkarten 7 oder mehr Trucks enthalten. Da beim „**Schinden**“ eines solchen Solos immer die Gefahr besteht, bei einem evtl. angesagten „**Räuber**“ hoch zu verlieren, erübrigt es sich von selbst, das „**Schinden**“ eines Solos mit Strafpunkten zu belegen. Im Gegenteil, es wird mancher Mitspieler vielleicht schon mit 6 hohen Trucks ein Solo melden, um der Gefahr vorzubeugen, daß ein „**Räuber**“ angesagt werden kann.

F. X. Schmid · Vereinigte Münchener
Spielkarten-Fabriken KG.



Nachdruck auch auszugsweise verboten!

		Erreichte Punkte							
Steigerung:		1fach	2fach	3fach	4fach	5fach	6fach	7fach	8fach
		35-31	30-26	25-21	20-16	15-11	10-6	5-1	0
Zego	- 1	1	2	3	4	5	6	7	8
mit einer	- 2	2	4	6	8	10	12	14	16
1 leere	- 3	3	6	9	12	15	18	21	24
2 leere	- 4	4	8	12	16	20	24	28	32
2 versch. leere	- 5	5	10	15	20	25	30	35	40
Pagat	- 6	6	12	18	24	30	36	42	48



Die alte deutsche
Marken-Spielkarte
 seit über 130 Jahren

Spielkarten aller Art
 und für jeden Zweck, desgleichen
 Quartette und Schwarzer-Peter-
 Spiele in reicher Auswahl,
 überall im Fachgeschäft erhältlich.