

Gaigel

Dieses Spiel ist eine schwäbische Variante von Sechszwanzig. Es wird fast nur in Württemberg gespielt, ist dort aber so populär wie der Skat in Berlin oder Haferltarock in Bayern.

Geeignet als einfaches, aber unterhaltsames Feierabendspiel; auch Kinder unter 10 können es schon lernen.

Man spielt es zu dritt, oder zu viert als Kreuzgaigel.

Man braucht ein Gaigel- oder Binokelblatt mit 48 Karten. Es enthält As, König, Ober (Dame), Unter (Bube) und Neun oder Sieben in den vier Farben Eichel, Schippen, Herz und Schellen, jede Karte doppelt.

Beim Kreuzgaigel zu viert, der häufigsten Spielart, spielen je zwei Spieler als Partner zusammen: sie sitzen einander gegenüber. Jeder Spieler erhält sechs Karten (2 x 3); die übrigen Karten kommen gestapelt in die Tischmitte als Abhebestoß. Die oberste Karte dieses Stapels wird vom Geber umgedreht und offen unter den Stapel geschoben, so daß sie halb herausragt. Diese Karte bestimmt die Trumpffarbe.

Sie kann mit der Trumpf-Sieben (dem Diß) geraubt werden, jedoch muß der Besitzer der Trumpf-Sieben (oder Neun) erst einen Stich haben, ehe er die Karten tauschen kann. Oft wird auch erlaubt, daß die Karte schon vor dem ersten Ausspiel geraubt werden kann.

Mit dem Ausspiel beginnt Vorhand, der Spieler links vom Geber, der beim Geben als erster Karten erhalten hatte. Er spielt eine beliebige Karte aus seiner Hand aus. Alle übrigen Spieler können beliebige Karten hinzulegen, solange noch Karten auf dem Abhebestapel liegen. Sobald aber diese Karten aufgebraucht sind, muß Farbe bedient und gestochen werden, das heißt: Eine als erste ausgespielte Karte »fordert« Karten gleicher Farbe, sofern die Mitspieler solche auf der Hand haben, und zwar nach Möglichkeit Karten von höherem Wert. Wer die angespielte Farbe nicht bedienen kann, muß trumpfen, also eine Karte aus der Trumpffarbe zugeben.

Der Stich gehört jeweils dem, der die höchste Karte in der

angespielten Farbe oder den höchsten Trumpf hinzugelegt hat; er nimmt alle vier gestochenen Karten zu sich, legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch und hebt eine Karte vom Abhebestapel; danach nehmen sich der Reihe nach (im Uhrzeigersinn) alle anderen Spieler ebenfalls eine Karte vom Stapel. Der den Stich gemacht hat, spielt die erste Karte zum nächsten Stich aus.

Meldungen: Hat jemand König und Dame von gleicher Farbe, zum Beispiel Herz auf der Hand, so kann er dieses Paar melden. Er muß jedoch bereits einen Stich gemacht haben und muß außerdem eine dieser beiden Karten ausspielen. Die Meldung gilt in jeder Farbe 20, in der Trumpffarbe aber 40. Man sagt einfach, indem man Dame oder König ausspielt: »Zwanzig« oder »Vierzig«. Diese Meldepunkte werden zu den Stichaugen hinzugerechnet, und zwar laufend, denn es kommt allein darauf an, als erster auf 101 Augen zu kommen. In den Stichen zählen die Karten:

As = 11, Zehn = 10, König = 4, Ober = 3, Unter = 2;
der Diß zählt nichts.

Sieger:

Wer 101 Augen erreicht hat (wobei Melde- und Stichpunkte der beiden Partner zusammengerechnet werden), unterbricht das Spiel und hat gewonnen. Wird das Spiel bis zur letzten Karte ausgespielt, so zählt der letzte Stich 10 Punkte extra.