



REGELBLÄTTER KARTENSPIEL „GLOBAL PLAYING“

EINLEITUNG

Die Herausforderung besteht darin, dass die entsprechenden Regelblätter nur von den jeweiligen Tischen gelesen und diskutiert werden, ohne dass der Verdacht entsteht, es könnte sich um unterschiedliche Regeln handeln.

Aus diesem Grund sind die folgenden Regelblätter auch nicht nummeriert oder anderweitig auf Anhieb voneinander zu unterscheiden. Umso wichtiger ist es, mögliche Verwechslungen zu vermeiden. Es macht die Sache auf der einen Seite einfacher, wenn Sie jedes Regelblatt nur einmal ausdrucken, auf der anderen Seite ist es dann beim Einlesen in die Regeln lauter und die Gefahr steigt, dass Diskussionen über die Tische hinweg entstehen.

Lesen Sie sich nach Möglichkeit die einzelnen Regelblätter zuvor durch und versuchen Sie sich zu merken, an welchem Tisch nach welchem Regelblatt gespielt wird, damit Sie bei Rückfragen möglichst zügig antworten können.

Auf den folgenden fünf Seiten sind die jeweils unterschiedlichen Regelblätter für die einzelnen Tische zu finden. Je nach Teilnehmerzahl können Sie einfach ein Regelblatt weglassen.

SPIELREGELN TISCH 1

Eine Person mischt die Karten und teilt sie aus. Jeder erhält dabei gleich viele Karten. Falls Karten übrig sind, werden sie zur Seite gelegt.

- Die Person, die gemischt hat, spielt die erste Karte aus und beginnt damit die Runde um den ersten Stich.
- Einen Stich erhält jeweils, wer die höchste Karte gelegt hat. Wer einen Stich erhalten hat, beginnt die nächste Runde.
- Die Reihenfolge der Karten von der niedrigsten zur höchsten ist: 6, 7, 8, 9, 10, Ober, König, As. Unter sind Trumpf.
- Der höchste Trumpf ist der Eichel-Unter, der Schelle-Unter der niedrigste (Reihenfolge: Eichel – Laub – Herz – Schelle). Wenn ein Unter (= Trumpf) ausgespielt wird, müssen vorhandene Unter ausgespielt werden.
- Wer ausspielt, gibt mit seiner Karte eine Farbe (Eichel, Laub, Herz oder Schelle) vor, die bedient werden muss.
- Wer die ausgespielte Farbe nicht bedienen kann, darf irgendeine Karte abwerfen (oder mit einem Unter trumpfen).
- Gewonnen hat, wer die meisten Stiche erzielt. Jeder Stich zählt einen Punkt, wobei jeder seine erzielten Punkte notiert.

SPIELREGELN TISCH 2

Eine Person mischt die Karten und teilt sie aus. Jeder erhält dabei gleich viele Karten. Falls Karten übrig sind, werden sie zur Seite gelegt.

- Die Person, die gemischt hat, spielt die erste Karte aus und beginnt damit die Runde um den ersten Stich.
- Einen Stich erhält jeweils, wer die höchste Karte gelegt hat. Wer einen Stich erhalten hat, beginnt die nächste Runde.
- Die Reihenfolge der Karten von der niedrigsten zur höchsten ist: 6, 7, 8, 9, 10, Unter, Ober, König, As.
- Die Farbe „Herz“ ist Trumpf und zählt deshalb mehr als die anderen Farben.
- Es müssen keine Farben (Herz, Schelle, Laub und Eichel) bedient werden, sondern jeder entscheidet selbst, welche Karte er wann spielen will. Dies gilt auch bei „Herz“.
- Gewonnen hat, wer die meisten Stiche erzielt. Jeder Stich zählt einen Punkt, wobei jeder seine erzielten Punkte notiert.

SPIELREGELN TISCH 3

Eine Person mischt die Karten und teilt sie aus. Jeder erhält dabei gleich viele Karten. Falls Karten übrig sind, werden sie zur Seite gelegt.

- Die Person, die gemischt hat, spielt die erste Karte aus und beginnt damit die Runde um den ersten Stich.
- Einen Stich erhält jeweils, wer die höchste Karte gelegt hat. Wer einen Stich erhalten hat, beginnt die nächste Runde.
- Die Reihenfolge der Karten von der niedrigsten zur höchsten ist: 6, 7, 8, 9, 10, Unter, Ober, König, As.
- Wer ausspielt, gibt mit seiner Karte eine Farbe (Eichel, Laub, Herz oder Schelle) vor, die bedient werden muss. Nur wer die ausgespielte Farbe nicht bedienen kann, darf irgendeine Karte spielen.
- Gewonnen hat, wer die meisten Stiche erhalten hat. Jeder Stich zählt einen Punkt, wobei jeder seine erzielten Punkte notiert.

SPIELREGELN TISCH 4

Eine Person mischt die Karten und teilt sie aus. Jeder erhält dabei gleich viele Karten. Falls Karten übrig sind, werden sie zur Seite gelegt.

- Die Person, die gemischt hat, spielt die erste Karte aus und beginnt damit die Runde um den ersten Stich.
- Einen Stich erhält jeweils, wer die höchste Karte gelegt hat. Wer einen Stich erhalten hat, beginnt die nächste Runde.
- Die Reihenfolge der Karten von der niedrigsten zur höchsten ist: 6, 7, 8, 9, 10, Unter, König, As. Ober sind Trumpf. Der Herz-Ober ist der höchste Trumpf, der Laub-Ober der niedrigste (Reihenfolge: Herz – Schelle – Eichel – Laub).
- Wer ausspielt, gibt damit die Farbe (Herz, Schelle, Laub, Eichel) vor, die bedient werden muss.
- Wer die ausgespielte Farbe nicht bedienen kann, kann eine beliebige Karte abwerfen, oder mit einer Ober trumpfen.
- Gewonnen hat, wer die meisten Stiche erzielt. Jeder Stich zählt einen Punkt, wobei jeder seine erzielten Punkte notiert.

SPIELREGELN TISCH 5

Eine Person mischt die Karten und teilt sie aus. Jeder erhält dabei gleich viele Karten. Falls Karten übrig sind, werden sie zur Seite gelegt.

- Die Person, die gemischt hat, spielt die erste Karte aus und beginnt damit die Runde um den ersten Stich. Das Ausspielen kreist dann immer reihum im Uhrzeigersinn.
- Einen Stich erhält jeweils, wer die höchste Karte gelegt hat.
- Die Reihenfolge der Karten von der niedrigsten zur höchsten ist: 6, 7, 8, 9, 10, Unter, Ober, König, As. Schelle ist Trumpf: die Karten dieser Farbe zählen allesamt mehr als die der anderen.
- Wer ausspielt, gibt damit die Farbe (Herz, Schelle, Laub, Eichel) vor, die bedient werden muss. Auch Schelle (Trumpf-Farbe) muss bedient werden.
- Wer die ausgespielte Farbe nicht bedienen kann, darf eine beliebige Karte abwerfen oder mit Schelle trumpfen.
- Gewonnen hat, wer die meisten Stiche erhalten hat. Jeder Stich zählt einen Punkt, wobei jeder seine erzielten Punkte notiert.