

# 10. Brokdorf-Weltmeisterschaft

## Freitag, 30.12.2011, 19.00 Uhr

Gaststätte Zum Landsknecht, Am Markt 11, 31162 Bodenburg

- Es wird kein Startgeld erhoben.
- Jeder geht mit 10 € an den Start.
- Wer seine 10 € verloren hat, ist aus dem Turnier ausgeschieden.
- Man kann jederzeit mit seinen verbleibenden € freiwillig aus dem Turnier ausscheiden.
- Die im Turnier gewonnenen € behält man.
- Weltmeister wird, wer bei Turnierende die meisten € hat.

### BROKDORFREGELN (Auszug)

§ 0 Vorbereitungen Man benötigt zu diesem höchst anspruchsvollen Spiel ein normales Skatblatt, mit dem dann 2 bis 6 Spieler spielen können.

§ 1 Das Ziel des Spiels Am Anfang sind alle Spieler gleich: jeder hat 15 Punkte. Das Streben eines jeden Spielers sollte es nun sein, diese Anzahl zu vermindern. Sollte nämlich ein Spieler 0 Punkte erreichen oder 25 Punkte überschreiten, so ist die Spielrunde beendet, und derjenige Spieler, der die meisten Punkte hat, muss nun an alle Anderen einen Euro bezahlen. Es gibt also nur einen Verlierer und viele Gewinner. Haben mehrere Spieler am Ende die gleiche Punktzahl, so muss der Verlierer durch ein Stechen ermittelt werden (s. § 7). Eine Runde kann erst dann neu begonnen werden, wenn jeder Gewinner seinen Euro hat.

§ 2 Das Geben und das Schreiben Eine Runde besteht aus mehreren Spielen. Ein Spieler schreibt die Punktstände mit und muss sie von Zeit zu Zeit klar und deutlich ansagen. Zu Beginn jedes Spieles erhält jeder Spieler 5 Karten. Gegeben wird 2-1-2. Geben tut immer der Spieler, der das letzte Spiel gemacht hat. Am Anfang einer neuen Runde darf der Verlierer der alten Runde bestimmen, wer schreibt und wer zuerst gibt. Hat ein Spieler fünf "Luschen" (7, 8 oder 9) erhalten, und sind darunter nicht drei der gleichen Farbe, muss neu gegeben werden. Einmaliges Vergeben wird verziehen. Beim zweiten Mal gibt's 5 Strafpunkte, beim dritten Mal ist die Runde zu Ungunsten des Gebers beendet.

§ 3 Die Kartenwerte Die Reihenfolge der Karten innerhalb der Farben ist: As-Zehn-König-Dame-Bube-Neun-Acht-Sieben. Eine der vier Farben wird vor jedem Spiel zum Trumpf erklärt. Dies tut derjenige Spieler, der die meisten Stiche angesagt hat und somit das Spiel macht.

§ 4 Das Ansagen Der Spieler links vom Kartengeber beginnt mit dem Ansagen: Er spricht eine Zahl zwischen 5 und 0 aus und teilt seinen Mitspielern mit, wie viele Stiche er glaubt zu machen, wenn er die Trumpffarbe bestimmen und selbst herauskommen dürfte. Nun geht es im Uhrzeigersinn weiter. Der nächste Spieler muss anhand seines Blattes abschätzen, ob er es verantworten kann, eine höhere Zahl zu nennen. Tut er dies nicht, so sagt er "GUT". Der Spieler, der, nachdem jeder an der Reihe war, die höchste Zahl angesagt hat, darf die Trumpffarbe bestimmen. Sollten alle Spieler "GUT" gesagt haben, wird neu gegeben. Der Spieler, der die Trumpffarbe bestimmt hat, fragt nun seinen Nachbarn zu seiner Linken, ob er mitspielen will. Dieser muss sich überlegen, ob er mit seinem Blatt bei bereits vorgegebener Trumpffarbe einen Stich zu bekommen glaubt. Tut er dies, so kann er "MIT" sagen und spielt mit. Ansonsten sollte er "WEG" sagen und seine Karten - ohne sie vorher zu zeigen - auf den Stapel auf dem Tisch legen. Nachdem dies alle Spieler im Uhrzeigersinn getan haben, weiß man, wer mitspielt, und der Spieler, der die Trumpffarbe bestimmt hat, spielt aus. Geht kein Spieler mit, bekommt der Spieler alle Stiche.

§ 5 Die Punkte Für jeden Stich, den ein Spieler bekommt, wird ihm ein Punkt abgezogen. 5 Strafpunkte bekommt man in zwei Fällen: wenn ein Spieler mitgeht, ohne einen Stich zu machen, und wenn ein Spieler weniger Stiche bekommt, als er angesagt hat. Letzteres gilt natürlich nur, wenn dieser Spieler auch den Trumpf ansagen durfte. Die Anzahl der Mitspieler oder die Höhe der Karten, die man erbeutet hat, hat keinen Einfluss auf die Punkte. Ein Spieler, der keine Runde mitspielt, hat kein Anrecht auf Bezahlung.

§ 6 Rauskommen und Bedienen Beim ersten Stich kommt der Spieler heraus, der den Trumpf bestimmt hat. Bei den restlichen 4 derjenige, der den jeweils letzten Stich gemacht hat. Es muss bedient werden. Kann man dies nicht, so muss man stechen, auch wenn bereits ein höherer Trumpf gefallen ist. Nur wenn auch dies nicht möglich ist, darf man abwerfen. Weiterhin müssen, wenn möglich, die schon auf dem Tisch liegenden Karten der Mitspieler überboten werden. Sollte jemand dabei erwischt werden, dass er diese Regeln verletzt, so werden ihm die in diesem Spiel erbeuteten Stiche aberkannt, wodurch er selbstverständlich 5 Strafpunkte erhält. Sollte im Wiederholungsfall der dringende Verdacht der betrügerischen Absicht vorliegen, so wird der betreffende Spieler vom weiteren Spielgeschehen ausgeschlossen, nachdem er als Verlierer der laufenden Runde an jeden einen Euro bezahlt hat.

§ 7 Das Entscheidungsspiel muss der Verlierer durch ein Stechen ermittelt werden, ziehen alle Spieler, die stechen müssen, eine Karte. Wer die höchste zieht (es zählt zuerst die Farbe, dann der Kartenwert), darf bestimmen, wer gibt - und damit auch, wer zuerst ansagt. Sollte jemand in diesem Entscheidungsspiel 5 Strafpunkte bekommen, so hat er natürlich verloren. Ansonsten zahlt derjenige Spieler, der am wenigsten Stiche macht.

§ 8 Der Durchmarsch Sollte es einem Spieler gelingen, nach den ersten drei Spielen einer Runde 0 Punkte zu erreichen, und damit ausgemacht haben, so bekommt er von jedem Mitspieler einen Euro. Falls einer dieser Mitspieler so dumm war, bei einem dieser drei Spiele mitzugehen, dadurch Strafpunkte bekam und somit mehr Punkte als die anderen Mitspieler hat, so zahlt er für seine Mitspieler je einen Euro an den Gewinner.

