

Klapper - Jas

Spielanleitung



Die Spielanleitung darf lediglich für den privaten Gebrauch ausgedruckt und genutzt werden.



Inhaltsverzeichnis

	Seite
1. Allgemeines / Vorwort	1
2. Punktwerte (Augen) und Kartenfolge	
2.1 Keine Trumpf-Farbe	1
2.2 Trumpf-Farbe	1
2.3 Reihenfolge bei Meldungen	1
3. Meldungen und deren Augenzahlen	
3.1 Terz	2
3.2 Fünfzig (Halber)	3
3.3 Beispiele bei Meldungen	4
3.4 Belle	5
3.5 Letzter Stich	5
4. Spielverlauf	
4.1 Grundregeln	6
4.2 Spiel zu "Zweit"	7
4.3 Spiel zu "Dritt"	8
4.4 Spiel zu "Viert"	9
5. Spielberechnung	10
6. Punktwertung (mit dem Würfel)	12
7. Nachwort	13

1. Allgemeines / Vorwort

Es wird mit einem **normalen** Kartenspiel (französisches Blatt mit 32 Karten) gespielt, wie es auch beim Skat benutzt wird. Außerdem benötigt man **Würfel** (zwei bzw. drei), um damit die gewonnenen Spielpunkte zu erfassen.

Die nachfolgenden Abbildungen basieren auf der Spielfarbe **Kreuz**. Sie gelten aber ebenso für die anderen Spielfarben Pik, Herz und Karo.

In der folgenden Spielbeschreibung wird ausschließlich vom "Spieler" bzw. von "Spielern" gesprochen/geschrieben. Natürlich ist **auch** die "Spielerin" bzw. sind die "Spielerinnen" damit gemeint.

2. Punktwerte (Augen) und Kartenfolge

2.1 Keine Trumpf-Farbe



Abbildung 1

2.2 Trumpf-Farbe > (die "Neun" wird zur "Mie" / der Bube wird zum "Jas")



Abbildung 2

2.3 Reihenfolge bei Meldungen > für Terz und Fünzig (Halber)



die > 10 < ist eingereiht

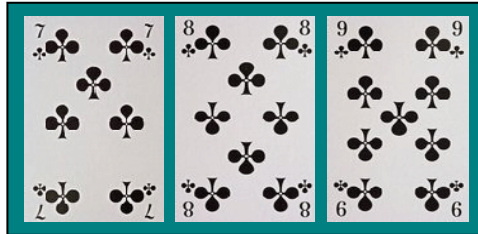
Abbildung 3

3. Meldungen (auch letzter Stich) und deren Augenzahlen

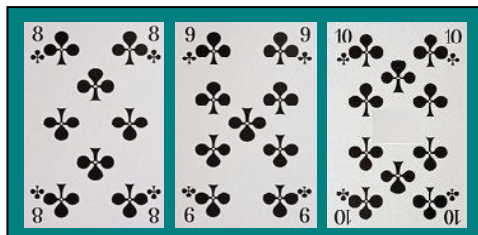
3.1 Terz

Hat ein Spieler drei zusammenhängende Karten von einer Farbe, so hat er einen **Terz**.
Nachfolgend sind alle sechs möglichen Terz-Kombinationen aufgeführt.

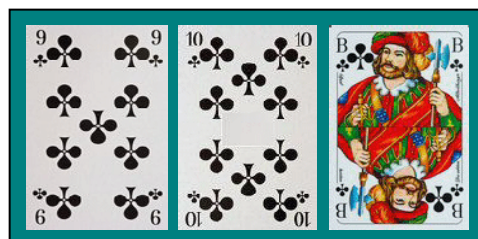
Ein Terz zählt 20 Augen



Man kann zur gleichen Zeit auch bis zu drei Terze haben (bei Spiel zu zweit oder zu dritt). Hat ein Spieler mehrere Terze, so zählen sie **zusammen**; also bei zwei = 40 Augen und bei drei = 60 Augen.



Man muss den/die Terz(e) melden, **bevor** man die erste Karte ausgespielt hat; also noch alle Karten in den Händen hält. Es kann, aber **muss nicht** vom Terz ausgespielt werden.



Meldet man nicht (aus taktischen Gründen oder einfach vergessen), dann **zählt auch nichts**.

Ein oder mehrere Terze zählen nur bei **einem** Spieler (bei Spiel zu zweit oder zu dritt) bzw. bei denen, die zusammen spielen (bei Spiel zu viert).



Melden mehrere Spieler einen Terz, so zählt der Terz, der in der Kartenfolge am höchsten ist. Ein Terz, der bis zum König geht, ist höher als ein Terz bis zum Buben (siehe dazu die Abb. 3). Sind die Terze gleich hoch, so zählt der Terz, der in **Trumpf** ist. Sind die Terze gleich hoch und kein Terz ist ein Trumpf-Terz, so zählt die Erstmeldung. Dann zählt der Terz bei dem Spieler, der ihn zuerst gemeldet hat. **Nun muss der Terz den anderen Spielern gezeigt werden.**



Hat ein Spieler mehrere Terze, und die höchste Meldung liegt bei ihm, so zählt alles, was er an Meldungen hat. Hat er z.B. zwei Terze, so zählen beide Meldungen; also 40 Augen.



Abbildung 4

Voraussetzung ist jedoch, dass er einen Stich bekommt und der Terz den anderen Spielern **gezeigt** wurde!

3.2 "Fünfzig" (auch "Halber" genannt)

Hat ein Spieler vier zusammenhängende Karten von einer Farbe, so hat er eine **Fünfzig** oder einen **Halben**. Nachfolgend sind alle fünf möglichen Fünfzig (Halber)-Kombinationen aufgeführt.

Eine Fünfzig/Halber zählt 50 Augen

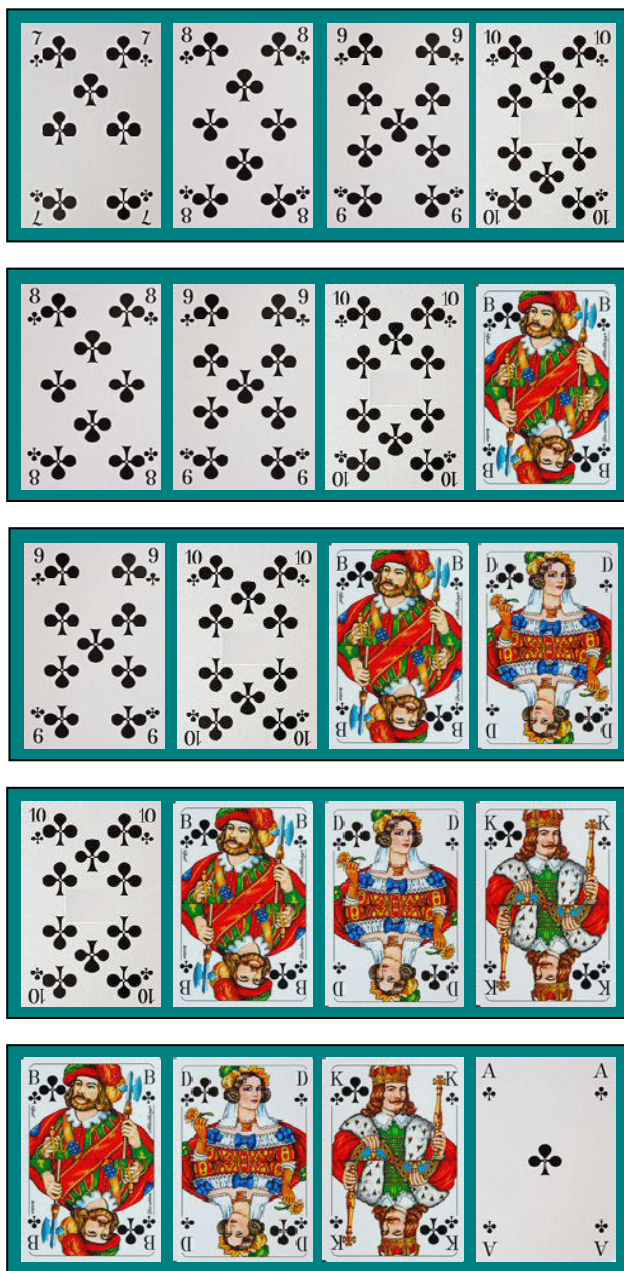


Abbildung 5

Man kann zur gleichen Zeit auch bis zu zwei Halbe/Fünfzig haben. Hat man z.B. zwei Halbe, so zählen sie zusammen; also 100 Augen.

Man muss den/die Halben melden, **bevor** man die erste Karte ausgespielt hat; also noch alle Karten in der Hand hält. Es kann, aber **muss nicht** vom Halben ausgespielt werden.

Meldet man nicht (aus taktischen Gründen oder einfach vergessen), dann **zählt auch nichts**.

Ein Halber/Fünfzig zählt nur bei **einem** Spieler (bei Spiel zu zweit oder zu dritt).

Melden mehrere Spieler einen Halben, so zählt der Halbe, der in der Kartenfolge am höchsten ist. Ein Halber, der bis zum König geht, ist höher als ein Halber bis zum Buben (siehe dazu die Abb.3).

Sind die Halben gleich hoch, zählt der Halbe, der in **Trumpf** ist. Sind die Halben gleich hoch und kein Halber ist ein Trumpf-Halber, so zählt die Erstmeldung. Dann zählt der Halbe bei dem Spieler der ihn zuerst gemeldet hat. **Nun muss der Halbe den anderen Spielern gezeigt werden.**

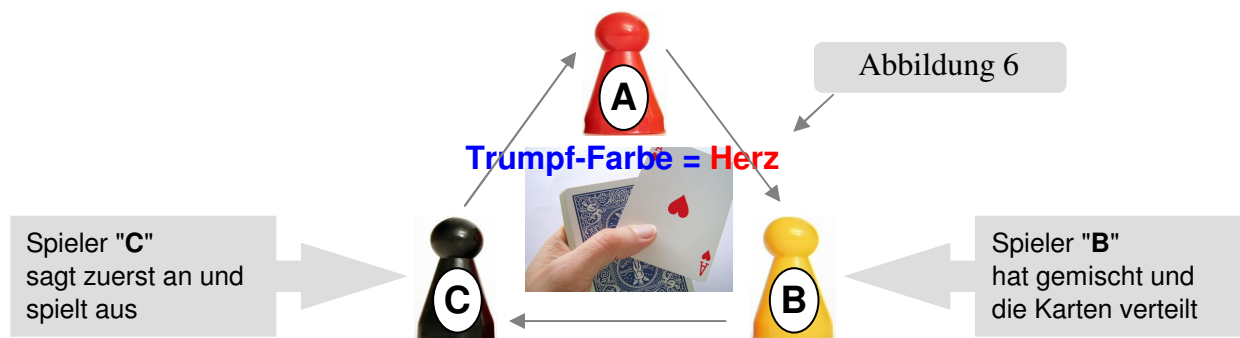
Ein Halber meldet einen Terz ab !!

Hat ein Spieler mehrere Meldungen, und die höchste Meldung liegt bei ihm, **so zählt alles**, was er an Meldungen hat. Hat er z.B. einen Halben und einen Terz, so zählen beide Meldungen, also zusammen 70 Augen.

Voraussetzung ist jedoch, dass er einen Stich bekommt und der Halbe den anderen Spielern **gezeigt** wurde!

3.3 Beispiele bei Meldungen

Nachstehend sind einige "Melde-Kombinationen" und die Punkte-Zuordnung zu den Spielern A, B, C aufgeführt. Es gelten für alle Beispiele die folgenden Vorgaben:



Bei- spiel	Terz oder/und Halber in der Hand bei ...			Meldung zählt bei ...	
	Spieler A	Spieler B	Spieler C	Spieler/Pkte.	Begründung:
01	Terz in ♣ 8,9,10	Terz in ♠ 10,Bu,Da,	ohne Meldung	B 20	Spieler (Sp.) B hat den höheren Terz (bis zur Dame)
02	Terz in ♥ 7,8,9 Terz in ♦ Bu,Da,Kö	Terz in ♣ Da,Kö,Ass	Terz in ♠ 10,Bu,Da	B 20	Sp. B hat den höchsten Terz (bis zum Ass) Auch wenn der Sp. A zwei Terze hat, sind sie abgemeldet, weil sein höchster Terz nur bis zum König geht.
03	Terz in ♠ 9,10,Bu	Terz in ♣ 9,10,Bu	Terz in ♥ 9,10,Bu	C 20	Alle Spieler haben gleich hohe Terze. Es zählt jedoch der Terz bei Sp. C, weil er in Trumpf ist.
04	ohne Meldung	Terz in ♣ 10,Bu,Da,	Terz in ♦ 10,Bu,Da Terz in ♠ 7,8,9	C 40	Sp. B und Sp. C haben beide einen Terz bis zur Dame. Keiner davon ist in Trumpf. Es zählt der Terz von Sp. C., weil er ihn zuerst gemeldet hat. Somit zählt auch sein zweiter Terz.
05	Halber in ♦ 7,8,9,10	Terz in ♥ 9,10,Bu Terz in ♣ 8,9,10	ohne Meldung	A 50	Sp. B hat zwar zwei Terze, die jedoch nicht zählen, da sie durch den Halben von Sp. A abgemeldet werden.
06	Halber in ♠ 10,Bu,Da,Kö	Halber in ♥ 10,Bu,Da,Kö Terz in ♦ 7,8,9	Terz in ♣ Da,Kö,Ass	B 70	Sp. B meldet mit seinem Halben den Halben von Sp. A ab. Sie sind zwar beide gleich hoch (bis zum Kö.), aber Sp. B hat den Halben in Trumpf . Der Terz zählt dann automatisch mit.
07	Halber in ♣ 9,10,Bu,Da	ohne Meldung	Halber in ♠ 9,10,Bu,Da	C 50	Die Halben sind gleich hoch. Der Halbe von Sp. C zählt, weil er zuerst gemeldet wurde.
08	Terz in ♦ 7,8,9	ohne Meldung	ohne Meldung	- 0	Sp. A hat vergessen seinen Terz zu melden. Deshalb erhält er auch keine Punkte .

Abbildung 7

Ein Terz oder ein Halber muss nicht gemeldet werden,
aber dann zählt er auch nicht!!

Die vielen vorstehenden Kombinations-Beispiele könnten den Eindruck erwecken, dass man sehr häufig Terze und Halbe in den Händen hält. Das ist nicht der Fall. Einen Terz hat man schon relativ häufig, einen Halben jedoch seltener.

3.4 Belle (auch "Bella" genannt)

Hat ein Spieler von der Trumpf-Farbe die Dame und den König, so hat er die **Belle**.

Eine Belle zählt 20 Augen



< von der Trumpf-Farbe

Abbildung 8

Die Belle **muss nicht** bei Spielbeginn gemeldet werden, sondern dann, wenn man die erste Karte von ihr ausspielt (Dame oder König). Spielt man die Belle jedoch zum Spielbeginn aus, muss sie natürlich sofort gemeldet werden.

Wenn man die Belle ausspielt sagt man < von der Belle > oder auch nur < Belle >.

3.5 Letzter Stich (nur Stich genannt)

Der Spieler, der den letzten Stich eines Spieles bekommt, erhält 10 Augen zusätzlich.

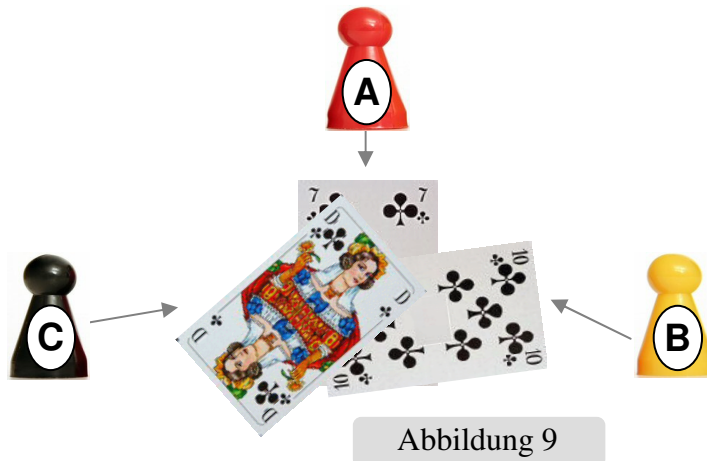


Abbildung 9

Der letzte Stich zählt 10 Augen

Spieler B wirft mit der "Kreuz 10" - beim letzten Stich - **die höchste Karte** und erhält dafür zehn Augen zusätzlich (Abb. 9).

4. Spielverlauf

4.1 Grundregeln



- Beim Klappern wird nicht gereizt, wie beim Skat. Man entscheidet anhand des Kartenblattes, ob man ein Spiel hat oder nicht.
- Beim Karten geben wird eine Trumpf-Farbe **vorgeschlagen** (siehe dazu die Abb. 10, 12 und 13).
Spielt man diese Farbe, so spielt man einen "**Orgi**" (= Original).
- Es wird zuerst reihum gefragt, ob jemand den Orgi spielen möchte. Erklärt sich kein Spieler dazu bereit, wird erneut reihum gefragt, ob jemand ein Kleines spielen will, also eine andere Farbe. Mit Farbe ist natürlich nicht rot oder schwarz, sondern Kreuz, Pik, Herz und Karo gemeint.

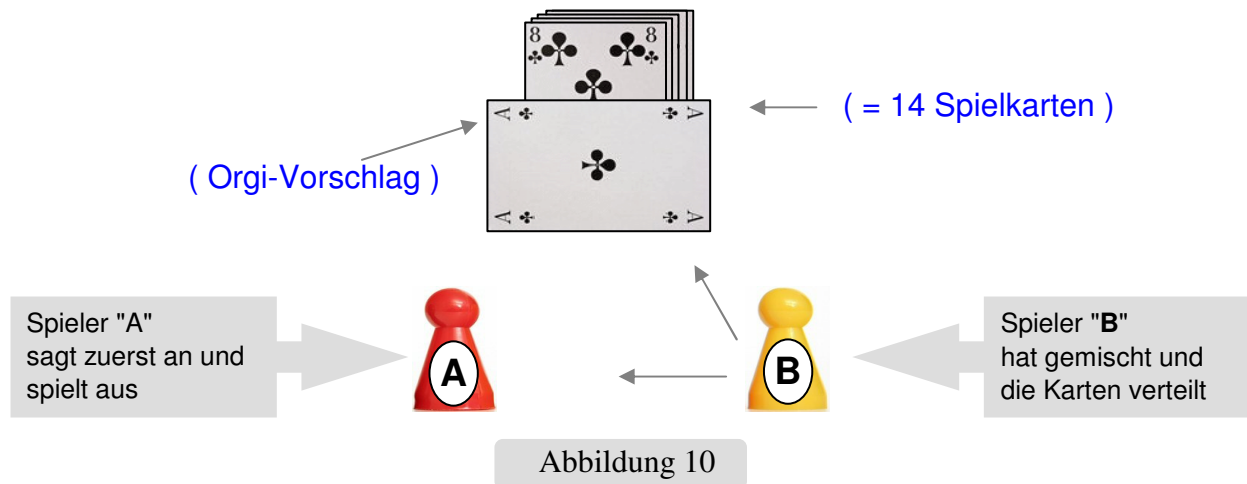
Beabsichtigt ein Spieler ein Kleines zu spielen, gibt er es zu erkennen, **ohne sofort** die neue Trumpf-Farbe zu nennen, da nachfolgende Spieler **< besser >** sagen können, wenn sie **Kreuz** spielen wollen. Also, wenn man Kreuz spielen will, kann man sagen, **< ich bin besser >**. Wollte der Spieler, der ein Kleines spielen will, auch Kreuz spielen, so hat er nun eine gute Möglichkeit **Kontra** zu sagen.

- Will kein Spieler einen Orgi oder ein Kleines spielen, werden die Karten neu gemischt und von dem Spieler, der gerade gegeben hat, neu verteilt. Dies geschieht so lange, bis ein Spiel zustande kommt.
- Beginnt das Spiel, muss jeder Spieler erst einmal prüfen, ob er eine oder mehrere Meldungen hat (Terz oder Halben). Ist dieses der Fall, so **muss** die Meldung **vor** dem Ausspielen seiner ersten Karte geschehen. Liegt seine erste Karte erst einmal auf dem Tisch, ist eine Meldung nicht mehr möglich. Nachdem die Spieler ihre erste Karte ausgespielt haben, muss geklärt werden, bei wem mögliche Meldungen zählen. Danach beginnt erst das Ausspielen der zweiten Karte.

Die Belle (Dame + König von Trumpf) dagegen, wird erst beim Ausspielen einer der beiden Karten gemeldet (siehe dazu auch Pos. 3.4).

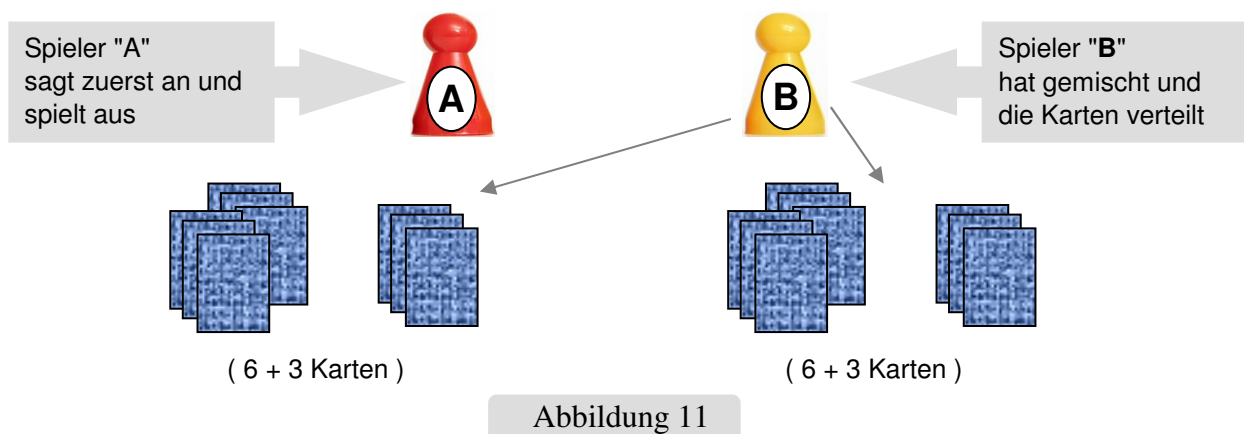
- Es spielt der Spieler die erste Karte aus, der in der Reihenfolge **links** vom Kartengeber sitzt.
- Die ausgespielte Farbe **muss** bedient werden; wenn man kann. Kann man nicht bedienen, muss mit einer Trumpfkarte **gestochen** werden. Hat man auch keinen Trumpf zum Stechen, kann eine andere Farbe gespielt (abgeworfen) werden.
- Wird Trumpf gespielt, muss man mit einem höheren Trumpf darüber gehen, wenn man kann. Dies gilt auch, wenn ein Spieler sticht und ein anderer Spieler muss mit stechen. Wenn er kann, muss er höher stechen.
- **Kontra** kann gesagt werden, solange man noch **alle** Karten in der Hand hat. **Re** kann ein Spieler sagen, **bevor** er seine zweite Karte ausspielt.

4.2 Spiel zu "Zweit"



Es werden pro Spieler **neun** Karten verteilt. Die Verteilung erfolgt abwechselnd zu je drei Karten. Die restlichen 14 Karten werden als Paket mit der Bildseite nach oben gelegt. Dabei wird die 19. Karte bzw. die erste nach dem Verteilen an die Spieler **sichtbar quer** an die oberste Stelle gelegt. Diese Karte wird als Trumpf-Farbe (= Orgi) vorgeschlagen. Die anderen Karten liegen als Paket zusammen, so dass insgesamt nur zwei Karten zu sehen sind.

Die Spieler dürfen jedoch vorerst nur sechs Karten aufnehmen. Diese sollten beim Geben bereits von den anderen ein klein wenig getrennt gelegt werden (siehe Abb. 11).



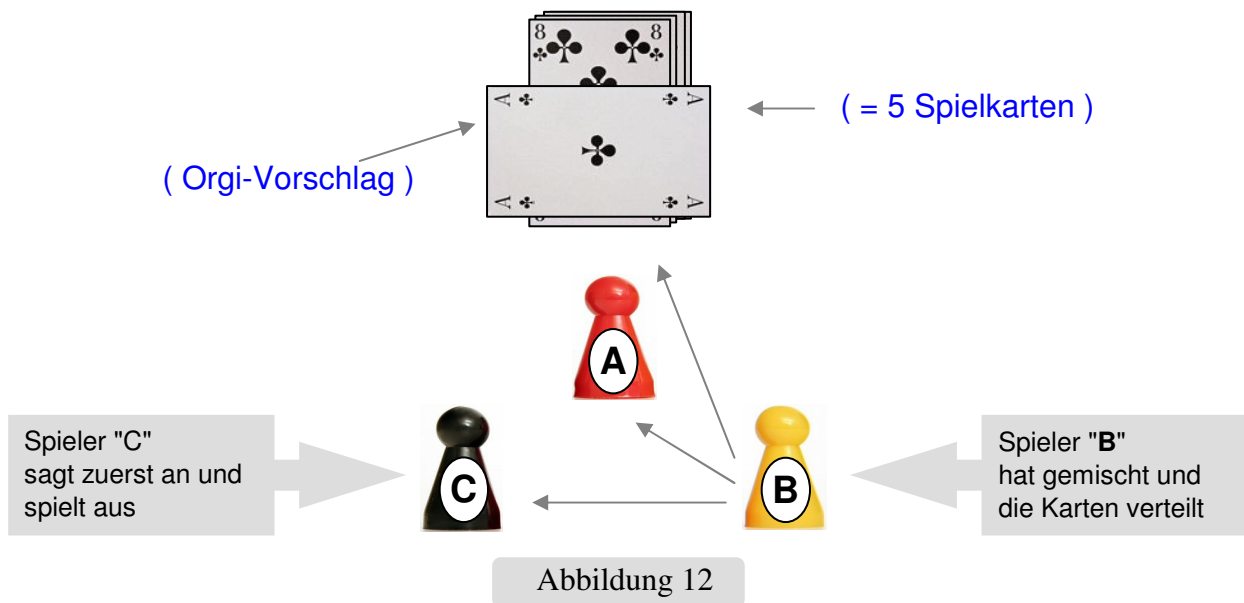
Anhand dieser sechs Karten müssen sich die Spieler entscheiden, ob sie den Orgi oder eine andere Farbe (ein Kleines) spielen wollen. Hat sich ein Spieler für eine Trumpf-Farbe entschieden, können die restlichen drei Karten aufgenommen werden. Hierbei kann man freudige, aber auch "böse" Überraschungen erleben.

Nimmt ein Spieler versehentlich **alle neun** Karten auf einmal auf, **muss** er den Orgi spielen.

Die Karte, die als oberste quer (sichtbar) auf dem Stock liegt, kann von dem Spieler, der die "7" der gleichen Farbe hat, **getauscht werden**. Voraussetzung ist jedoch, er tauscht vor dem Ausspielen seiner ersten Karte. In den Beispielen (Abb. 10 und 12) kann man mit der Kreuz-7 das Kreuz-Ass tauschen.

Der Spieler, der das Spiel gewonnen hat, mischt und gibt die Karten für das nächste Spiel. Somit bekommt der Verlierer eines Spieles, für das nächste Spiel, immer die Möglichkeit als erster zu entscheiden, ob er das Spiel spielen möchte oder nicht. Außerdem ist er bei den Meldungen ebenfalls vorn.

4.3 Spiel zu "Dritt"



Es werden pro Spieler **neun** Karten verteilt. Die Verteilung erfolgt abwechselnd zu je drei Karten. Die restlichen 5 Karten werden als Paket mit der Bildseite nach oben gelegt. Dabei wird (die 28. Karte bzw. die erste nach dem Verteilen an die Spieler) sichtbar quer an die oberste Stelle gelegt. Diese Karte wird als Trumpf-Farbe (= Orgi) vorgeschlagen. Die anderen Karten liegen als Paket zusammen, so dass insgesamt nur zwei Karten zu sehen sind.

Die Spieler dürfen jedoch vorerst nur sechs Karten aufnehmen. Diese sollten bereits beim Geben von den anderen ein klein wenig getrennt gelegt werden (siehe dazu die Abb. 11 / Spiel zu zweit). Anhand dieser sechs Karten müssen sich die Spieler entscheiden, ob sie den Orgi oder eine andere Farbe (ein Kleines) spielen wollen.

Nimmt ein Spieler versehentlich **alle neun** Karten auf einmal auf, **muss** er den Orgi spielen.

Die Karte, die als oberste quer (sichtbar) auf dem Stock liegt, kann von dem Spieler, der die "7" der gleichen Farbe hat, **getauscht werden**. Voraussetzung ist jedoch, er tauscht **vor** dem Ausspielen seiner ersten Karte.

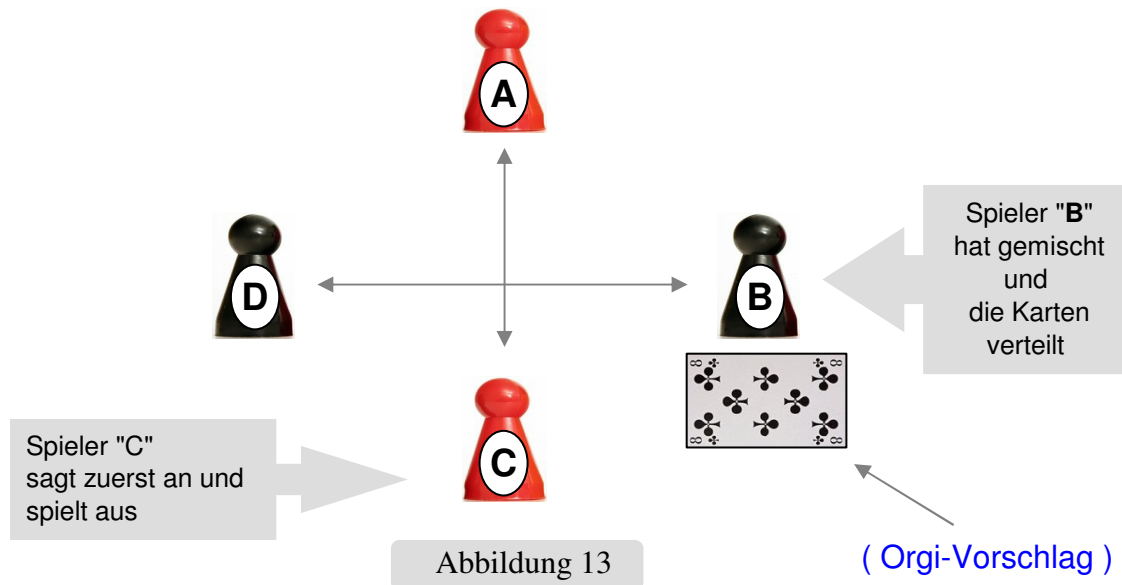
Der Spieler der das Spiel bekommt, spielt gegen die beiden anderen. Jedoch werden nicht, wie beim Skat, die Augen der Gegner zusammengezählt, sondern **ein Gegenspieler** muss **mehr Augen** haben, als der Alleinspieler, wenn die Gegner gewinnen wollen. Das bedeutet, dass die Gegenspieler sich relativ schnell im Klaren sein müssen, wer von beiden das Spiel "übernehmen" soll (natürlich ohne dabei zu reden oder sich irgendwelche Zeichen zu geben).

Vorsicht bei Meldungen! Es könnte sein, dass ein Spieler seinem "Partner" einen Terz oder Halben abmeldet, trotzdem dieser das bessere Gegenblatt zum Alleinspieler hat. Hier ist "Fingerspitzengefühl" erforderlich. Nach einem Spiel gibt der nächste - im Uhrzeigersinn sitzende - Spieler.

Hat ein Spieler die 12 Punkte erreicht, ist er Sieger der Spielrunde (siehe Pos.6 / Punktwertung). Man spielt jedoch weiter um den Verlierer zu ermitteln. Das bedeutet, dass die beiden anderen Spieler zu zweit weiter spielen. Nachdem der Sieger feststeht, gibt er noch einmal für die "Dummen". Danach spielen die beiden Verlierer weiter (siehe Spiel zu zweit) um den zweiten Platz.

4.4 Spiel zu "Viert"

Es wird über Kreuz gespielt, das heißt, dass die beiden Spieler, die sich gegenüber sitzen, **zusammen spielen**.



Es werden pro Spieler **acht** Karten verteilt. Die Verteilung erfolgt abwechselnd zu je drei, zwei und noch mal drei Karten. Der Kartengeber nimmt die mittlere der letzten drei Karten (die 31. Karte des Spiels) und legt sie offen vor sich auf den Tisch. Diese Farbe wird als Trumpf-Farbe (Orgi) angeboten. Somit hat der Kartengeber bereits eine Trumpf-Karte, falls die angebotene Farbe gespielt wird. Diese Karte kann **nicht** mit einer sieben getauscht werden.

Hier werden die Meldungen der Spieler, die zusammen spielen, addiert. Das bedeutet, dass ein Spieler seinem Mitspieler keinen Terz oder Halben abmelden kann. Im Gegenteil; sie zählen zu seinen Meldungen hinzu.

Zum Schluss eines Spieles werden die Augen der Spielpartner zusammengezählt.

Nach einem Spiel gibt der nächste - im Uhrzeigersinn sitzende - Spieler.

5. Spielberechnung

Man fängt nach einem Spiel mit dem Jas, der Mie, den letzten Stich und den Meldungen an zu zählen. Voraussetzung ist jedoch, dass man das eine oder andere hat. Danach werden die Augen (Punkte) der gemachten Stiche dazu gezählt.

Beispiel:

Ein Spieler hat nach Spielende den Jas, die Mie, einen Terz und die Belle gemeldet und bekommt den letzten Stich. Außerdem hat er durch die einzelnen Stiche noch 45 Augen erhalten.



Dann rechnet man wie folgt:

Jas (20), Mie (14), Stich (10), Terz (20), Belle (20) = 84 Augen und zählt nun die Augen der gemachten Stiche (45) dazu. Der Spieler hat also 129 Augen.

Der Jas wird dabei nur einmal mit 20 Augen gezählt. Bei den Stichen bleibt er unberücksichtigt (also **keine** zwei Augen dazu).

Bei der Belle (20), beim Terz (20) und beim Halben (50) verhält es sich anders. Sie zählen jeweils ihre Punktzahl und werden beim Zählen der Stiche noch einmal mit ihrem Kartenwert dazugezählt. Bei der Belle die Dame mit drei und der König mit vier Augen. Beim Terz und beim Halben verhält es sich genau so. Sollte der Jas Teil eines Terzes oder eines Halben sein, wird er natürlich **nicht mehr berücksichtigt**, da er ja bereits 20 Augen zählt.

Der Grund, warum bei der Belle, beim Terz und beim Halben die einzelnen Karten zusätzlich zählen, ist folgender:

Die Belle, der Terz und der Halbe werden zwar von einem oder mehreren Spielern gemeldet, der/die Spieler erhalten dann auch die entsprechende Punktzahl, die Karten können aber nach Spielende bei anderen Spielern liegen. Diese Spieler müssen natürlich die Möglichkeit haben, die erspielten Augen zu ihren gemachten dazuzurechnen.

Der Jas - als höchste Karte - verbleibt beim Spieler und darf somit nicht noch einmal mit zwei Augen zusätzlich erfasst werden.

Achtung!

Die Mie - als zweithöchste Karte - zählt (14 Augen) bei dem Spieler, der sie zum Schluss eines Spieles hat. Sie kann nur vom Jas gefangen werden.

Wenn alle Karten im Spiel sind (das ist beim Spiel zu viert), dann kann man recht schnell feststellen, ob eine Partei (es wird ja über Kreuz gespielt) gewonnen hat oder nicht.

Die Gesamtaugenzahl aller Karten ist:

1 x	Jas (Bube)	(je 20)	=	20 Augen
1 x	Mie (neun)	(je 14)	=	14 Augen
1 x	Stich	(je 10)	=	10 Augen
			=	44 Augen
4 x	Ass	(je 11)	=	44 Augen
4 x	zehn	(je 10)	=	40 Augen
4 x	König	(je 4)	=	16 Augen
4 x	Dame	(je 3)	=	12 Augen
3 x	Bube	(je 2)	=	6 Augen
3 x	neun	(je 0)	=	0 Augen
4 x	acht	(je 0)	=	0 Augen
4 x	sieben	(je 0)	=	0 Augen
			=	118 Augen



In einem Spiel (zu viert) sind immer **162 Augen** (44 + 118) ohne Meldungen.

Teilt man die 162 Augen durch zwei, so ergibt sich eine **"Mitte" von 81 Augen**. Hat man 82 Augen erspielt, hat man das Spiel gewonnen (ohne Meldungen). Jede Meldung erhöht die "Mitte" um die Hälfte der Meldung(en).

Beispiel:

Zwei Spielpartner haben am Ende eines Spieles, die Mie (14), einen Terz (20), die Belle (20), den Stich (10) und noch 40 Augen erspielt. Sie haben dann zusammen 104 Augen.

Insgesamt wurden bei diesem Spiel 202 Augen verteilt.

$$162 + 20 (\text{Terz}) + 20 (\text{Belle}) = 202 \text{ Augen}$$

Die "Mitte" ist dann 101. Die Spielpartner haben 104 Augen; also haben sie gewonnen.

Vereinfacht rechnet es sich wie folgt:

Die Mitte = 81 + die Hälfte der Meldungen. Es wurden 40 Augen (Terz + Belle) gemeldet.
Die Hälfte von 40 = 20. **Die Mitte ist also 81 + 20 = 101 Augen.**

Achtung!

Da bei einem Spiel zu zweit und zu dritt noch Karten verdeckt im Stock liegen kann die "Mitte" hier nicht - wie vorstehend beschrieben - berechnet werden.

Die Augen der erspielten Kartenstiche müssen ganz normal mit denen der/des Gegner/s verglichen (ausgezählt) werden.

Hat der Spieler genau so viele Augen (inkl. Meldungen) oder sogar weniger als die Gegenspieler, so hat er das Spiel verloren. Um zu gewinnen, muss er **mehr Augen** haben.

6. Punktwertung (mit dem Würfel)

Die Punktwertung (statt Aufschreiben) geschieht anhand von Würfel.



Wird ein "Kleines" gespielt,
ist der Punktwert des Spieles = 1

Wird ein "Orgi" gespielt,
ist der Punktwert des Spieles = 2
(Der Reiz einen Orgi zu spielen wird hiermit erhöht)



Anzahl der Würfel bei:

- Spiel zu zweit = jeder Spieler erhält einen Würfel
- Spiel zu dritt = jeder Spieler erhält einen Würfel
- Spiel zu viert = die Spielpartner, die zusammen spielen, erhalten auch nur **einen** Würfel.
Der Würfel liegt bei **einem** Spieler, der für die Addition der Punkte zuständig ist.

Die erspielten Punkte werden mit dem Würfel addiert. **Verliert** ein Spieler sein Spiel, kann der Gegner bzw. die Gegenpartei sich **doppelt** so viele Punkte auf dem Würfel drehen. Bei Kontra und Re wird weiter gedoppelt (wie beim Skat). Nachstehend einige Beispiele:

Beispiel 1

Spieler A gewinnt einen Orgi und dreht den Würfel auf die Punktzahl zwei (Orgi = 2 Punkte). Gewinnt er ein weiteres Spiel, z.B. ein Kleines (= 1 Punkt) so addiert er den Punkt zu den bereits vorhandenen zwei Punkten und dreht den Würfel somit auf 3 Punkte. Verliert der Gegenspieler B als nächstes ein Kleines, so kann Spieler A seinen Würfel auf die Punktzahl 5 drehen (Kleines verloren = 2 Punkte für den Gegner).

Beispiel 2

Ein Spieler spielt einen Orgi (zählt zwei Punkte) und verliert das Spiel. Dann heißt es > Orgi verloren = **vier Punkte** für den/die Gegner.

Beispiel 3

Ein Spieler spielt ein Kleines (zählt einen Punkt) und gewinnt das Spiel mit Kontra und Re. Dann heißt es > Kleines gewonnen (= 1 Punkt), Kontra und Re = **vier Punkte** für den Spieler.

Beispiel 4

Hätte er dieses Spiel verloren (bezogen auf Beispiel 3), wäre die Berechnung wie folgt: Kleines gespielt (1 Punkt), verloren, Kontra und Re = **8 Punkte** für den/die Gegenspieler. Der eine Punkt wird wegen verloren, Kontra und Re jedesmal verdoppelt.

Achtung! Ausnahme beim Spiel zu dritt.

Gewinnt der Spieler sein Spiel, bekommt er die gleiche Anzahl von Punkten, wie vorstehend beschrieben. Verliert er jedoch sein Spiel, teilen sich die Gegenspieler die entsprechenden Punkte.

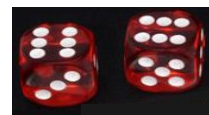
Auf das vorstehende Beispiel 2 bezogen, dürfen die Gegenspieler sich **jeweils 2 Punkte** auf dem Würfel drehen (Orgi verloren = 4 Punkte).

Man spielt so lange, bis ein Spieler (bei Spiel zu zweit oder zu dritt) bzw. die Partner (bei Spiel zu viert) **12 Punkte** erreicht haben.

Dafür benutzt man die Würfel. Jede Spielpartei hat einen Würfel und man spielt "rauf" und "runter". Zum Spielbeginn liegen die Würfel mit der sechs nach oben auf einem 1/4-Bierdeckel oder etwas anderem. Die sechs zu Anfang symbolisiert die Null, da ja keine Null auf dem Würfel vorhanden ist.

Auf Grund dessen, dass der Würfel **erhöht** liegt, bedeutet es, dass der Spieler die ersten sechs Zahlen "**rauf**" spielt. Hat er Punkte erhalten, dreht er seinen Würfel entsprechend bis zur sechs, danach spielt er "**runter**". Er nimmt den Würfel vom Bierdeckel und spielt nun die Zahlen von der sechs bis zur Null (wieder sechs) runter.

Wer zuerst die 12 Punkte durchgespielt hat, hat die Spielrunde gewonnen.



Wer dieses "rauf und runter" nicht spielen möchte, kann auch jedem Spieler bzw. Spielpartner von vornherein **zwei Würfel** geben, dann kann man die 12 Punkte (2 x 6) in eins durchspielen.

7. Nachwort

Schön, dass Sie sich die Spielanleitung durchgelesen haben. Wahrscheinlich "raucht" Ihnen nun kräftig der Kopf. Es ist jedoch kein Grund diesen hängen zu lassen. Es scheint schwieriger zu sein, als es in Wirklichkeit ist.

Ich habe bewusst keine Klapper-Jas-Spielregeln geschrieben, sondern eine Spielanleitung mit vielen Abbildungen und Beispielen. Für eine entsprechende Spielregel wären sicherlich nicht mehr als zwei bis drei DIN-A4-Seiten nötig gewesen.

Lern-Tipp:

Wenn Sie nach dieser Anleitung spielen (üben) wollen, versuchen Sie am besten vorerst das Spiel zu zweit, da es am einfachsten ist. Ideal ist es natürlich, wenn Sie einen Spielpartner haben, der Klapper-Jas bereits kennt und auch spielen kann.

