„FUCHSE“

Ein Banater Kartenspiel

Spielregeln
niedergeschrieben von
Harry Kummer

E-Mail: harry.kummer@gmx.de

Bei “Fuchse” handelt es sich um ein Kartenspiel aus dem Banat. Es wurde traditionell an Namenstagen und meist von Männern gespielt.

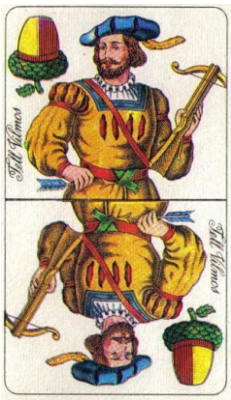
Meiner Ur-Oma Katharina Dusel zuliebe, habe ich die Regeln dieses Spiels aufgeschrieben, damit noch viele weitere Generationen Freude daran haben und es nicht verloren geht.

Ich freue mich über Anmerkungen, Verbesserungen und auch weitere Spielvarianten!

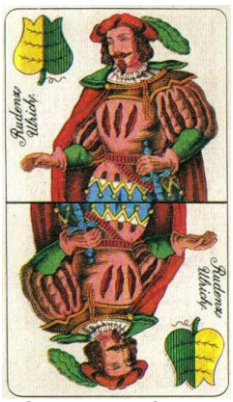
Version 1.2

“Fuchse”

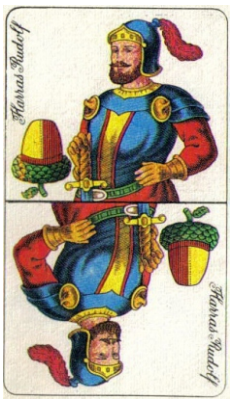
Trumpfreihenfolge:



Eichel Ober
“Fuchs”

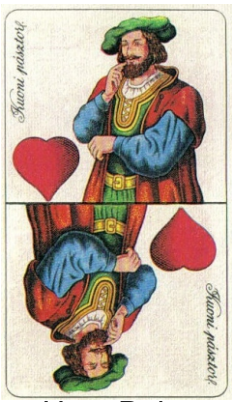


Schippe Ober
“Liss”

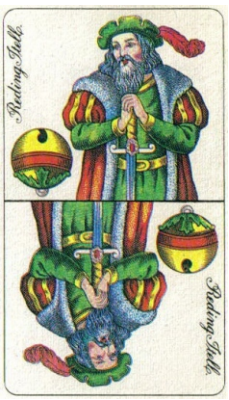


Eichel Bube
“Hartel”

Schippe Bube

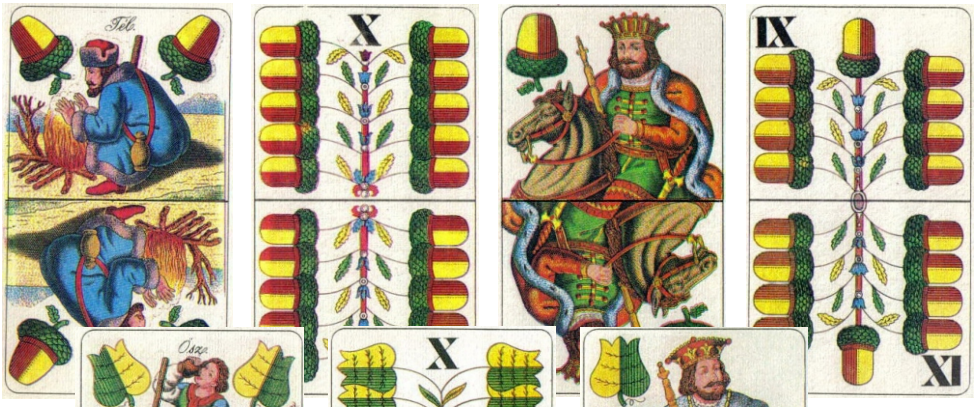


Herz Bube



Schelle Bube

Fehl-Karten:



“Fuchse”

Fuchsen kann mit 3 bis 6 Spielern mit einem ungarischen Blatt gespielt werden. Am besten spielt es sich allerdings mit 4 oder 6 Spielern. Es werden hierbei nur die 24 Karten verwendet, die auf der ersten Seite abgebildet sind. Die Spieler spielen in 2 Parteien, und sitzen abwechselnd: ein Spieler der einen Partei und einer der Anderen. Gespielt wird reihum gegen den Uhrzeigersinn. Der höchste Trumpf im Spiel ist der “Fuchs” (Eichel-Ober). Die folgende Spielanleitung erklärt die Andreser Variante des Spiels.

Karten austeilen:

Die Karten werden von einer beliebigen Person (im folgenden der Geber) gemischt. Der Spieler links vom Geber hebt ab. Der Geber darf sich nun die unterste Karte ansehen und verteilt die Karten einzeln gegen den Uhrzeigersinn an alle Spieler. Bei 4 Spielern erhält jeder 6 Karten.

Besonderheiten:

- ”Klopfen”: Der Spieler links vom Geber hebt nicht ab sondern “klopft” auf den Stapel. Der Geber darf nun die unterste Karte anschauen und verteilt nun an jeden Spieler alle 6 Karten am Stück.
- ”Blinder”: Falls sich nach dem Abheben oder Klopfen der “Fuchs” ganz unten befindet. Das Spiel zählt nun 3 Punkte und man kann vor dem Austeilen ohne die Karten zu sehen Kontra / Re ankündigen oder verdoppeln (s. unten).

Spielrunde:

Als erstes meldet der Spieler mit dem Fuchs, dass er ihn besitzt. Dazu kann er die Karte vor sich auf den Tisch legen und auch während des Spiels liegen lassen.

Kontra, Re und verdoppeln:
Vor dem Anspielen der ersten Karte, besteht für die Partei, die gegen den Fuchs spielt, die Möglichkeit ”Kontra” anzukündigen. Das Spiel zählt nun zwei Punkte. Die Fuchs-Partei kann daraufhin “Re” ankündigen, wodurch das Spiel noch einen Punkt mehr, also 3 Punkte zählt. Es ist der jeweiligen Partei auch möglich, statt Kontra oder Re anzukündigen, das Spiel zu verdoppeln. So können die Parteien beliebig oft, abwechselnd Kontra/Re oder verdoppeln ankündigen.

“Rad” und „Stille“ (Stilles „Rad“):
Wenn man sich sicher ist, dass die eigene Partei alle Stiche macht, kann vor dem Spiel ein “Rad” angekündigt werden. (Dazu malt man mit der Faust einen Kreis vor sich auf den Tisch und klopft dann in die Mitte). Das Spiel zählt nun 6 Punkte.
Schafft es eine Partei alle Stiche zu machen, ohne dass ein “Rad” angekündigt ist, zählt dies als “Stille” (stilles Rad) und das Spiel ist immerhin noch 3 Punkte wert. Waren vor dem Spiel Kontra/Re angekündigt oder war es ein “Blinne”, werden die Punkte zuerst normal errechnet und das “Stille” zählt nur einen Punkt zusätzlich.
Bei der Andreser Variante ist es üblich, dass bei einem angekündigten Rad die Verliererpartei eine Runde Getränke spendiert.

Nun spielt der Spieler rechts vom Geber eine Karte an. Die anderen Spieler legen reihum ihre Karten dazu. haben alle ein Karte gelegt, geht der Stich an denjenigen, der die höchste Karte gelegt hat.

“Fuchse”

Folgendes ist beim Legen der Karten zu beachten:

- Grundsätzlich muss während der Runde mit einer höheren Karte bedient werden (“gestochen werden”).
- Wurde Fehl angespielt, muss man eine Fehl der entsprechenden Farbe legen, und zwar nach Möglichkeit eine höhere Karte als die bisher gelegten. Sobald eine Trumpfkarte gefallen ist, darf man mit einer niedrigeren bedienen. Hat man die Farbe nicht, muss mit einem höherem Trumpf, als den bisher liegenden Trümpfen, gestochen werden. Hat man weder die entsprechende Fehlfarbe noch Trumpf, wird eine beliebige andere Karte gespielt; einen Stich kann man damit nicht machen.
- Wird Trumpf angespielt, muss nach Möglichkeit mit einem höheren Trumpf gestochen werden. Erst wenn man keine Trümpfe hat, darf man Fehl legen.

Punkte zählen:

Sind alle Stiche gemacht worden, werden die Stiche von allen aus einer Partei zusammengelegt und ausgezählt.

- Asse: 11 Punkte
- Zehner: 10 Punkte
- Könige: 4 Punkte
- Ober: 3 Punkte
- Buben: 2 Punkte
- 7,8,9er: 0 Punkte

Die Fuchspartei benötigt mindestens 61 Punkte zum gewinnen. Bei Gleichstand hat die andere Partei gewonnen. Bei Ansagen benötigt die Partei die als letztes eine Ansage gemacht hat 61 Punkte zum gewinnen

Nun wird festgelegt wieviel Punkte das Spiel wert war:

- einfaches Spiel 1 Punkt
- “Blinne” (Fuchs unten) 3 Punkte
- “Rad” angekündigt 6 Punkte
- “Stille” (stilles Rad) 3 Punkte (bei Kontra/Re/Verdoppeln/Blinne: nur +1P)
- Kontra: + 1 Punkt
- Re: + 1 Punkt
- “verdoppeln” × 2 Punkte

Die Gewinnerpartei bekommt anschließend die Punkte, die das Spiel wert war auf ihr Konto ausgezahlt. Als Bank benutzt man 20 Münzen. Am Anfang zahlt die Bank der ersten Gewinnerpartei die Münzen aus. Die Partei die bereits Münzen hat bekommt wenn sie gewinnt, weitere Münzen aus der Bank; wenn sie verliert, muss sie diese Münzen zurückzahlen. Die andere Partei bekommt erst Münzen, wenn alle Münzen wieder in der Bank sind.

Gewinner ist die Partei, die 20 Münzen auf ihrem Konto hat. Anschließend wird noch ein Spiel gespielt. Verliert die Verliererpartei diesmal rum wieder, bekommt sie symbolisch eine “Lutsch” (Schnuller) überreicht. Die Bank bekommt wieder alle Münzen und das Spiel beginnt nun von vorne.

“Fuchse”

Varianten:

Spiel mit 6 Spielern:

Beim Spiel mit 6 Spielern bekommt jeder Spieler 4 Karten. Gespielt wird mit 2 Teams zu jeweils 3 Spielern. Sonst bleiben alle Regeln gleich.

Spiel mit 5 Spielern:

Bei 5 Spielern wird zusätzlich die Schippe 9 ins Deck genommen. Jeder Spieler bekommt nun 5 Karten. Die Spielparteien stehen hier nicht von Anfang an fest, somit ist die Sitzreihenfolge egal.
Bei diesem Spielvariante spielt der Spieler, der den ”Fuchs” besitzt zusammen mit der “Liss”. Die “Liss” muss nicht gemeldet werden, die Parteien werden erst klar, wenn die “Liss” ausgespielt wurde. Diese beiden Spieler haben die 3 Anderen als Gegner. Hat ein Spieler “Fuchs” und “Liss” hat er die Möglichkeit die ”Liss” mit einem anderen Spieler gegen eine beliebige Karte zu tauschen und sich damit seinen Mitspieler auszusuchen. Normalerweise tauscht man in Spielrichtung, damit „Liss“ und „Fuchs“ nicht in einem Stich zusammen fallen müssen.
Bei dieser Variante hat jeder Spieler sein eigenes Münzkonto aus 10 Münzen vor sich liegen. Man kann auch mehr Startmünzen wählen, dann dauert das Spiel länger. Bei dem Spieler, der den “Fuchs” besitzt, geht das Spiel immer um 2 Münzen. Gewinnt er ein Spiel müssen die 3 Gegenspieler jeweils eine Münze zahlen; 2 davon bekommt der Fuchs, 1 Münze die Liss. Verliert der ”Fuchs” muss er 2 Münzen zahlen und die “Liss” eine, damit jeder der Gegenspieler jeweils eine Münze bekommt. Hat ein Spieler keine Münzen mehr, ist das Spiel beendet.
Hier gibt es aber auch die Möglichkeit, dass man sich bei einem Spieler Geld leiht, der dementsprechend etwas fordern kann! (z.Bsp. neues Bier holen)

Spiel mit 3 Spielern:

Bei 3 Spielern spielt der “Fuchs” immer alleine gegen die beiden anderen. Hier wird der Fuchs aber nicht gemeldet! Jeder Spieler bekommt 8 Karten.
Wie bei der Fünf-Spielervariante, hat jeder sein eigenes Münzkonto aus 10 Münzen. Verliert der Fuchs muss er 2 Münzen abgeben, gewinnt er bekommt er von jedem Gegenspieler jeweils eine Münze.

weitere 3 Spieler-Variante:
Hier wird nur mit insgesamt 15 Karten gespielt: Alle Trümpfe plus der Schippe 9 und Eichel 9. Insgesamt zählen die Karten 42 Punkte. Der Fuchs hat mit mehr als 21 Punkten gewonnen. Der Fuchs wird nicht gemeldet und die Punktezählung ist wie bei der normalen 3-Spieler-Variante.