

SKAT



ca. 30 Minuten

Das Ziel des Spiels

Skat ist ein Stichspiel für drei Spieler. Einer spielt alleine gegen die anderen beiden, die als Team zusammenarbeiten. Das Ziel ist es, möglichst viele Punkte durch gewonnene Stiche zu sammeln oder den Gegner an seinem Sieg zu hindern.

Die Karten und Punkte

Gespielt wird mit **32 Karten** (Ass, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7 in jeder der vier Farben: Karo , Herz , Pik  und Kreuz ).

Punktewerte der Karten

Karte	Punkte
Ass (A)	11
Zehn (10)	10
König (K)	4
Dame (D)	3
Bube (B)	2
9, 8, 7	0

Insgesamt gibt es 120 Punkte im Spiel – um zu gewinnen, braucht man **mindestens 61 Punkte**.

Der Spielablauf

Ein Skat-Spiel besteht aus drei Phasen:

1) Karten geben

Jeder bekommt 10 Karten.

Die 2 restlichen Karten kommen verdeckt in die Mitte – das ist der Skat.

2) Reizen – Wer spielt allein?

Das Reizen ist eine Art Versteigerung. Wer denkt, dass er ein gutes Blatt hat, kann um das Recht bieten, alleine zu spielen.

Die Spieler sagen Zahlen (z. B. „18“, „20“, „22“ usw.).

Die Zahl gibt an, wie viele Punkte der Spieler mit seinem Blatt erzielen kann.

Wer die höchste Zahl sagt, wird Alleinspieler und darf sich den Skat anschauen.

3) Das eigentliche Spiel (Stichrunde)

Jetzt werden die Karten ausgespielt:

Der erste Spieler legt eine Karte.

Die anderen müssen Farbe bedienen (also eine Karte der gleichen Farbe spielen).

Wer die höchste Karte gelegt hat, gewinnt den Stich und darf die nächste Karte ausspielen.

Der Alleinspieler muss versuchen, genug Punkte zu sammeln, während die anderen beiden ihn daran hindern.

Die Trumpfregel –

Das macht Skat spannend!

Im Skat gibt es Trumpfkarten, die stärker sind als alle anderen Karten.

Bei einem Grand-Spiel sind nur die Buben Trumpf.

Bei Farbspielen ist die angesagte Farbe Trumpf, plus alle Buben.

Die Buben sind immer die stärksten Karten – in dieser Reihenfolge:

Kreuz Bube > Pik Bube > Herz Bube > Karo Bube

- Merke dir das gut! Buben sind extrem wichtig für den Spielverlauf.

Wann gewinnt man?

Der Alleinspieler gewinnt, wenn er mindestens 61 Punkte durch Stiche gesammelt hat.

Die Gegenspieler gewinnen, wenn sie ihn daran hindern. Falls der Alleinspieler keinen einzigen Stich macht, ist er „Schneider schwarz“ und verliert doppelt.

Erste Strategien für Anfänger

- **Achte auf deine Buben!** Hast du viele Buben, hast du eine starke Hand.
- **Reize nur so hoch, wie du sicher gewinnen kannst.**
- **Zähle mit!** Merke dir, welche hohen Karten schon gespielt wurden.
- **Spiele hohe Karten erst, wenn es sicher ist.** Sonst kann sie der Gegner wegnehmen.

Skat ist ein **taktisches und spannendes Spiel**, das Geduld und Übung erfordert. Aber mit diesen Grundlagen bist du bereit, deine ersten Runden zu spielen!

Also, schnapp dir ein Skatblatt und probiere es aus!



MAU MAU

3 ca. 5-10 Minuten

Das Ziel des Spiels

Das Ziel ist simpel: Werde als Erster alle deine Karten los!
Dabei musst du Karten passend zur vorherigen Karte ablegen oder Spezialkarten einsetzen, um deine Mitspieler auszubremsen.

Die Karten und Punkte

Gespielt wird mit **32 Karten** (Ass, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7 in jeder der vier Farben: Karo \heartsuit , Herz \spadesuit , Pik \clubsuit und Kreuz \diamondsuit).

Die wichtigsten Karten haben besondere Effekte:

Karte	Effekte
7	Der nächste Spieler muss zwei Karten ziehen, außer er legt auch eine 7.
8	Der nächste Spieler muss eine Runde aussetzen.
Ass (A)	Du darfst dir eine neue Farbe wünschen.
Bube (B)	Der Spielzug wechselt die Richtung

Alle anderen Karten müssen in Farbe oder Zahl zur vorherigen Karte passen!

Der Spielablauf

Ein Spiel besteht aus drei Phasen:

1) Karten geben

Jeder bekommt **5 Karten** (oder mehr, je nach Hausregel).
Eine Karte wird offen als **Startkarte** aufgedeckt.

2) Karten ablegen

Reihum legt jeder eine Karte ab, die entweder die **gleiche Zahl oder die gleiche Farbe** hat wie die oberste Karte des Ablagestapels.
Kannst du keine passende Karte spielen, musst du **eine Karte ziehen**.
Spezialkarten können den Spielverlauf drastisch ändern!

3) Das Spiel endet, wenn...

Ein Spieler **seine letzte Karte ablegt**.
Wichtig: Beim Ablegen der vorletzten Karte musst du **„Mau“** sagen!
Wenn du die letzte Karte legst, rufst du **„Mau Mau!“** – dann hast du gewonnen.

Strategien für Anfänger

- **Behalte Spezialkarten** für den richtigen Moment, um Gegner zu blockieren.
- Achte darauf, ob ein Spieler nur noch eine Karte hat – halte ihn mit Spezialkarten auf!
- **Ziehe nicht unnötig viele Karten** – plane deine Züge vorausschauend.

Varianten & Erweiterungen

Mau Mau hat viele coole Varianten, um das Spiel spannender zu machen:

- **+4-Regel:** Eine 7 kann mit einer weiteren 7 „überboten“ werden – dann muss der nächste Spieler 4 Karten ziehen.
- **Bube auf Bube:** Ein Bube kann nur mit einem weiteren Buben beantwortet werden.
- **Strafen für falsches Mau Mau:** Vergisst jemand „Mau Mau!“ zu sagen, muss er zwei Karten ziehen!

Mau Mau ist ein **schnelles, lustiges Spiel**, das einfach zu lernen ist, aber durch Spezialkarten viel Strategie bietet. Mit ein paar Varianten wird es noch spannender – also schnapp dir ein Kartenspiel und leg los!



SCHWIMMEN

👥 2-6 ⌚ ca. 5-10 Minuten

Das Ziel des Spiels

Das Ziel ist, eine möglichst hohe Punktzahl in einer Farbe zu erreichen.

- Die höchste mögliche Punktzahl ist 31 – das nennt man „Schwimmen“ oder „Feuer“ und führt zum sofortigen Sieg.
- Wer am Ende einer Runde die niedrigste Punktzahl hat, verliert ein Leben.

Die Karten und Punkte

Gespielt wird mit **32 Karten** (Ass, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7 in jeder der vier Farben: Karo , Herz , Pik  und Kreuz ).

Punktewertung (nur innerhalb einer Farbe!)

Karte	Punkte
Ass (A)	11
Zehn (10)	10
König (K)	10
Dame (D)	10
Bube (B)	10
9, 8, 7	Der Zahlenwert (z. B. 9 = 9 Punkte)

Besondere Kombination:

Drei gleiche Karten (z. B. drei Damen) geben 30,5 Punkte, unabhängig von der Farbe!

Der Spielablauf

Ein Spiel besteht aus drei Phasen:

1) Karten geben

Jeder bekommt **drei Karten**.
In die Mitte kommen **drei offene Karten**.

2) Karten tauschen

Reihum kann jeder **eine Karte gegen eine aus der Mitte tauschen**.

Alternativ darf man **alle drei Karten tauschen** oder **passen** (wenn man zufrieden ist).

Wer denkt, er hat eine gute Punktzahl, kann **klopfen** – dann hat jeder **nur noch einen letzten Zug**, bevor die Runde endet.

3) Wer verliert?

Am Ende der Runde zeigt jeder seine Karten.

Der Spieler mit den **wenigsten Punkten verliert ein Leben**.

Jeder Spieler hat **drei Leben** – wer alle verliert, ist raus!

Strategien für Anfänger

- **Behalte hohe Karten in einer Farbe** – sie bringen die meisten Punkte.
- **Achte auf deine Mitspieler** – wenn jemand oft tauscht, könnte er eine hohe Punktzahl haben!
- **Klopfe, wenn du eine gute Hand hast**, um das Spiel schnell zu beenden.
- **Drei gleiche Karten** sind stark – sie geben dir 30,5 Punkte!

Schwimmen ist **schnell, einfach** und macht Spaß!
Es ist ein tolles Spiel für jede Gelegenheit und hat genau die richtige Mischung aus Glück und Taktik. Probier es aus und werde zum Profi!



PRÄSIDENT

👤 3-5 ⌚ ca. 5-30 Minuten

Das Ziel des Spiels

Das Ziel ist einfach: **Werde als Erster alle deine Karten los!**

- Der Gewinner wird „**Präsident**“ und hat in der nächsten Runde Vorteile.
- Der Verlierer wird „**Pechvogel**“ und muss mit Nachteilen ins nächste Spiel starten.
- Alle anderen landen irgendwo dazwischen.

Das Spiel ist besonders witzig, weil sich die Rangfolge ständig ändert!

Die Karten und Spieler-Ränge

Gespielt wird mit **32 Karten** (Ass, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7 in jeder der vier Farben: Karo ♠, Herz ♥, Pik ♣ und Kreuz ♠).

Die Spieler-Ränge

- Präsident (der Gewinner der letzten Runde)
- Vize-Präsident (der Zweitplatzierte)
- Mittelschicht (normale Spieler)
- Vize-Pechvogel (Vorletzter)
- Pechvogel (der Letzte)

Der Spielablauf

Ein Spiel besteht aus drei Phasen:

1) Karten geben

Alle Karten werden **gleichmäßig** an die Spieler verteilt. Wer die **Kreuz 7** hat, beginnt.

2) Karten tauschen (nur ab Runde 2!)

Vor jeder neuen Runde tauschen Spieler mit besseren Positionen Karten aus:

- Der **Pechvogel gibt seine besten 2 Karten an den Präsidenten** und bekommt 2 schlechte Karten zurück.
- Der **Vize-Pechvogel tauscht mit dem Vize-Präsidenten** (jeweils 1 Karte).

Dieser Tausch macht es für das Pechvogel schwer, aufzusteigen!

3) Karten ausspielen (Stiche machen)

- Der Startspieler legt eine oder mehrere Karten mit dem gleichen Wert ab.
- Der nächste Spieler darf nur legen, wenn er eine höhere Karte oder **einen höheren gleichen Wert hat**.
- Wer nicht legen kann oder will, passt.
- Wer den letzten Stich gewinnt, beginnt die nächste Runde.

Strategie-Tipp: Versuche, deine niedrigen Karten früh loszuwerden!

4) Wer gewinnt & verliert?

- Der Erste, der alle Karten ablegt, wird **Präsident**.
- Der Letzte, der noch Karten hat, ist der **Pechvogel**.
- Alle anderen bleiben in ihrer Rangordnung.

Das Spiel beginnt dann mit einer neuen Runde – mit Karten-Tausch für eine neue Dynamik!

Strategien für Anfänger

- **Spiele niedrige Karten früh**, damit du am Ende nur starke Karten hast.
- **Speichere Paare oder Drillinge**, um viele Karten auf einmal abzulegen.
- **Falls du Pechvogel bist, versuche, deine Position schnell zu verbessern!**
- **Nutze deine Rolle aus:** Als Präsident kannst du andere Spieler blockieren, als Pechvogel kannst du riskante Züge probieren.

Varianten & Erweiterungen

- **Pflichtaktionen:** Der Pechvogel muss Getränke holen oder Aufgaben erledigen.
- **Kettenregel:** Wer eine Karte spielt, die bereits liegt, kann noch eine zusätzliche legen.

Präsident ist ein **lustiges, schnelles und taktisches Kartenspiel**, das sich besonders für Gruppen und Partys eignet. Wer **geschickt spielt**, kann sich aus der Pechvogel-Position nach oben kämpfen – oder als Präsident das Spiel dominieren.

Also, schnapp dir ein Kartendeck und werde **der Präsident!**

