

# Jaggl ein Osttiroler Kartenspiel

gewidmet vom [www.spielehotel.at](http://www.spielehotel.at)

## Spieleranzahl:

5 - beliebig viele

bei sechs Spielern wird einer der Spieler, reihum zum Geber ohne selbst mitzuspielen. Bei sieben Mitspielern pausiert der Spieler nach dem Geber für diese eine Partie und wird in der folgenden zum Geber und so weiter je nach Anzahl der Teilnehmer.

## Material:

Doppeldeutsche Spielkarten, und zwar 28 von 36:

- 4 Asse
- 4 Könige
- 4 Ober
- 4 Unter
- 4 Zehner
- 4 Neuner
- 3 Achter(Herz, Schell, Laub)
- 1 Sechser (Schell), genannt Weli

## Spielziel:

50 oder mehr Punkte zu holen

## Spielvorbereitung:

Der Geber wechselt reihum. Selbiger mischt und lässt seinen rechten Nachbarn abheben. Dieser beseht sich die Unterseite des abgehobenen Decks und wenn es der Schell Unter (Mandl) oder der Schell Sechser (die Weli) ist, nimmt er sich diese Karte oder auch beide aus dem Stapel. Anschließend legt er die Karten wieder oben auf den Stapel. Dann wird ausgegeben und zwar 3 Karten pro Spieler (außer der Abheber hat etwas aus dem Stapel genommen und bekommt daher nur eine oder zwei Karten) und danach 3 Karten als Talon in die Mitte und anschließend noch 2 Karten pro Spieler.

## Spielablauf:

Der Spieler links vom Geber ist „aktiver Spieler“ und beginnt. Er beseht sich seine Karten und ruft seinen Partner:

Zum Beispiel: er hat auf der Hand 9er und Unter in Eichel, Schell König, Herz Unter und Laub As; Jetzt sagt er laut „Eichel As hilft“ an und macht damit Eichel zu Trumpf und den Besitzer der Karte zu seinem Partner für die Runde. Nur der Spieler, der diese Karte hat, weiß nun, wer mit wem spielt. Der „aktive Spieler“ darf sich ansagen was immer er möchte, außer das Mandl, ihn darf man niemals ansagen und ein Ansagen der Weli bedeutet, dass Schell automatisch Trumpf ist.

Jetzt kann der „aktive Spieler“ entscheiden, ob er mit oder ohne Talon spielt.

Spielt er ohne Talon, werden Gewinn oder Verlust verdoppelt, außerdem werden „Zähler“ im Talon der gegnerischen Mannschaft als Pluspunkte angeschrieben.

Spielt er mit Talon, wird dieser auf die Hand genommen und nun wird aussortiert: Von den nun acht Karten auf der Hand muss der „aktive Spieler“ drei verdeckt ablegen, damit er wieder fünf Karten auf der Hand hat.

Hat der „aktive Spieler“ danach nur Trümpfe auf der Hand, kann er „Zähler“ offen weglegen. Das sind

- Alle Asse
- Alle Zehner
- Mandl (Schell Unter)

Sobald er mindestens einen Stich macht, darf er die „unten liegenden Zähler“ bei seinen Stichen dazuzählen. Sollte er keinen Stich machen, gehen die „Zähler“-Punkte an die Gegner. Jeder „Zähler“ ist 10 Punkte wert, also insgesamt 90 Punkte.

Für die Karten gilt folgende Wertigkeit: Mandl (Schell Unter) ist die höchste Karte im Spiel und sticht alles und ist in jeder Farbe Trumpf. Wird Trumpf angespielt (gerufen), muss jeder Trumpf spielen. Mandl kann rufen aber nicht gerufen werden. nter

Eröffnet der „aktive Spieler“ in obigem Beispiel mit Eichel 9, müssen alle Trumpf geben, wenn vorhanden.

Trumpf-As ist die zweithöchste Karte, danach kommt die Weli, unabhängig von der Trumpffarbe. Dann folgen Trumpf König, Trumpf Ober, Trumpf Unter, Trumpf Zehner, Trumpf Neuner und Trumpf-Achter (nur für Schell, Herz und Laub). Also gibt es in Herz und Laub je neun Trümpfe,

in Schell (ohne Unter) und Eichel (ohne Acht) nur acht Trümpfe.

Es gilt Farbzwang, aber keinen Stichzwang.

Jeder Stich wird verdeckt abgelegt. Jeder darf sich nur seine eigenen Stiche ansehen die anderen sollte man sich merken, zumindest die „Zähler“.

Wenn wie in unserem Beispiel der „aktive Spieler“ seinen Herz Unter ausspielt gilt Farbpflicht aber man kann, obwohl man Herz in der Hand hat trotzdem mit Trumpf (Eichel) stechen. Hat man weder Herz noch Trumpf darf man abwerfen was immer man möchte. Hat man kein Herz aber Trumpf kann, muss man aber nicht stechen.

Sobald man weiß wer mit wem spielt versucht man immer, seinem/n Partner/n so viele Punkte wie möglich zu zuspieren. Soll heißen wenn möglich „schmiert“ man. Wenn zum Beispiel ich schon weiß oder zumindest hoffen kann, dass mein Partner diesen Stich macht, dann versuche ich einen „Zähler“ abzuwerfen.

### **Abrechnung:**

Jeder Spieler beginnt mit 30 beliebigen Markern - Bohnen, Streichhölzer, etc.

Hat der „aktive Spieler“ die 50 Punkte nicht geschafft, bezahlt er 2 und sein Partner 1 Marker, die an die Gegner zu gleichen Teilen ausbezahlt werden, das heißt, bei fünf Spielern bekommt jeder Gegner 1.

Hat der „aktive Spieler“ gewonnen, bezahlen die drei Verlierer je Eins, wobei der Spieler 2 bekommt und sein Partner 1.

Hat der Spieler ohne Talon gespielt verdoppelt sich sowohl sein Gewinn als auch sein Verlust.

Verloren: der „aktive Spieler“ bezahlt 4, sein Partner bezahlt 2

Gewonnen: Die Verlierer zahlen je 2, 4 an den „aktiven Spieler“, 2 an den Partner

Macht eine der beiden Parteien gar keinen Stich, nennt man das „Waschtl“ und es gilt die Abrechnung wie für das Spielen ohne Talon, man gewinnt oder verliert doppelt.

Wird ohne Talon gespielt und „Gewaschtl“, kostet es also das Vierfache. Gewonnen: Spieler bekommt 8 sein Gehilfe 4. Das heißt die Verlierer zahlen je 4. Verloren: Der Spieler zahlt 8 und sein Partner 4. Die Gewinner bekommen je 4.

### **Spielende:**

Nach Ablauf der vereinbarten Spielzeit und Ende der laufenden Runde wird noch einmal gegeben. Wer das „Mandl“ bekommt, leitet das letzte Rad ein, alle geben noch einmal.

Spieler A hatte das Mandl Spieler C war Geber. Nun wird noch 7-mal gegeben (D, E, A, B, C, D, E)

Dann wird abgerechnet und es gewinnt, wer die meisten Marker besitzt. Ausnahme: Sollte in der letzten Runde einer Partei ein Waschtl gelingen, wird das Spiel um eine Geberrunde verlängert.

Es kann niemand Bankrott gehen, da man zu viert nicht spielen kann, also gibt man Marker auf Kredit bis zur Abrechnung!

### **Variante Abjagen:**

Wenn ein „aktiver Spieler“ vor oder auch nach Aufnehmen der Talons der Meinung ist, dass er ohne Partner spielen kann, sagt er das, bevor er die erste Karte ausspielt, laut an und spielt allein gegen alle anderen und kassiert oder bezahlt dementsprechend auch allein.

Aber nicht nur der „aktive Spieler“ kann „Abjagen“ sondern auch der von ihm gerufene Helfer. In unserem Beispiel ist es die Eichel As. Der Besitzer kann seinerseits den „aktiven Spieler“ „Abjagen“ aber nur bevor dieser den Talon aufgehoben hat. Deshalb sollte der „aktive Spieler“ bevor er den Talon nimmt noch einmal kurz in die Runde schauen. Wird der Spieler verjagt, wird in unserem Fall der Besitzer von Eichel As zum „aktiven Spieler“. Anschließend geht alles wieder seinen gewohnten Gang.

Abrechnung:

Normalspiel Gewinn: Der Spieler bekommt von allen 1 Verlust: der Spieler bezahlt 4

Ohne Talon oder Gewaschtl: Gewinn: der Spieler bekommt von allen 2 Ohne Talon oder Gewaschtl: Verlust: der Spieler bezahlt 8

Gewaschtl und ohne Talon: Gewinn: der Spieler bekommt von allen 4 Gewaschtl und ohne Talon: Verlust: der Spieler bezahlt 16.

