

Schnapsen-Kurzregeln

Zwei Spieler, 20 Karten, fünf Karten pro Hand. Sammle mit Stichen und Ansagen 66 Augen. Eine gewonnene Runde bringt 1 bis 3 Spielpunkte; mit 7 Spielpunkten gewinnst du das Bummerl.

Kartenwerte: doppeldeutsch und französisch

Doppeldeutsch	Französisch	Augen
Ass / Daus	Ass	11
Zehner	Zehner	10
König	König	4
Ober	Dame	3
Unter	Bube	2

Reihenfolge von hoch nach niedrig. Alle 20 Karten zählen zusammen 120 Augen. Trumpf schlägt jede andere Farbe.

Zu zweit spielen - Runde für Runde

Geben: Beide Spieler erhalten fünf Karten. Eine offene Karte bestimmt Trumpf; die übrigen Karten bilden darüber den Talon. Der Nichtgeber spielt zuerst aus.

Stich: Höhere Karte derselben Farbe oder Trumpf gewinnt. Ohne Trumpf und mit verschiedenen Farben gewinnt die zuerst gespielte Karte. Der Gewinner zieht zuerst nach, dann der Gegner. Der Stichgewinner spielt wieder aus.

Offener Talon: Du musst weder Farbe bedienen noch stechen. Ist der Talon leer oder zuge dreht, gelten Farb- und Stichzwang.

Ansagen: König und Ober/Dame einer Farbe bringen 20 Augen, in Trumpf 40. Beim Ausspielen ansagen und eine der beiden Karten spielen. Die Augen zählen nur mit einem eigenen Stich.

Trumpf tauschen: Wer am Ausspielen ist und den Trumpf-Unter/Buben hält, kann ihn bei offenem Talon gegen die offene Trumpfkarte tauschen. Cash hat strengere Bedingungen.

Gewinnen: 66 Augen beenden die Runde. Je nach gegnerischen Augen/Stichen gibt es 1, 2 oder 3 Spielpunkte. Mit 7 Spielpunkten gewinnst du die Partie; der Verlierer erhält das Bummerl.

Drei Beispiele für die nächste Runde

1. Farbzwang geht vor Trumpf

Herz ist Trumpf. Dein Gegner spielt Laub-Ass. Du hast Laub-Unter und Herz-Ass: Ist der Talon leer oder zugekehrt, musst du Laub-Unter zugeben. Du darfst nicht mit Herz-Ass stechen.

2. Zudrehen: das Risiko

Dein Gegner hat beim Zudrehen 20 Augen. Erreichst du anschließend 66, gewinnst du nach den normalen Regeln 2 Spielpunkte. Schaffst du es nicht, erhält dein Gegner mindestens 2 Punkte. Der letzte Stich allein rettet dich nach dem Zudrehen nicht.

3. Augen sind keine Spielpunkte

Du hast nach einem Stich 68 Augen, dein Gegner 27. Du gewinnst 2 Spielpunkte. Hätte dein Gegner mindestens 33 Augen, wäre es 1 Punkt; ohne gegnerischen Stich wären es 3.

Häufige Fragen zu den Schnapsen-Regeln

Wann muss ich Farbe bedienen?

Erst wenn der Talon aufgebraucht oder zugekehrt ist. Dann musst du höher in der angespielten Farbe spielen, falls möglich; sonst niedriger in dieser Farbe. Nur ohne passende Farbe musst du Trumpf spielen.

Was zählt ein Zwanziger oder Vierziger?

König und Ober beziehungsweise Dame derselben Farbe bringen 20 Augen; in Trumpf sind es 40. Du sagst das Paar beim Ausspielen an und spielst eine der beiden Karten. Die Augen zählen nur, wenn du auch einen Stich hast.

Wer gewinnt, wenn niemand 66 Augen erreicht?

Bei nicht zugekehrtem Talon gewinnt der Spieler mit dem letzten Stich einen Spielpunkt. Nach dem Zudrehen muss der Schließende 66 Augen erreichen; der letzte Stich genügt nicht.

Was ist der Unterschied zwischen Schnapsen und Bauernschnapsen?

Das klassische Schnapsen spielt man zu zweit und zieht vom Talon nach. Bauernschnapsen spielt man zu viert in festen Teams mit je fünf Karten und ohne Talon. Dafür gelten eigene Ansagen und eine andere Partiewertung.

Cash und Flip sind eigene Varianten. Die ausführlichen Sonderregeln findest du auf der unten verlinkten Webseite.