

Binokel - Spielregeln

Der Binokel erfordert Köpfchen und ein gutes Gedächtnis - außerdem benötigt man spezielle Spielkarten, die im Handel als „Gaigel / Binokel - Karten“ verkauft werden und fast überall erhältlich sind. Das Kartenspiel besteht aus insgesamt 48 speziellen Binokel-Karten, die in die vier Farben Herz, Schellen, Kreuz und Schippen unterteilt sind.



Herz



Schellen (Karo)



Kreuz



Schippen (Pik)

Gespielt wird nicht um Punkte - beim Binokel werden Augen gezählt. Je Farbe gibt es 2 Ass, 2 Zehner, 2 Könige, 2 Ober (Damen), 2 Unter (Buben) und 2 Dissle (Siebener), insgesamt 48 Karten. Die Dissle (Siebener) werden nicht benötigt und müssen herausortiert werden. Hier die Werte der einzelnen Spielkarten:

Ass	Zehner	König	Ober (Dame)	Unter (Bube)
11 Augen	10 Augen	4 Augen	3 Augen	2 Augen

Gespielt wird in der Regel zu dritt oder zu viert. Beim Spiel zu viert spielen normalerweise immer drei Personen und der Kartengeber setzt aus.

Karten geben

Die Karten werden vom Geber gemischt und dem Spieler zu seiner linken zum Abheben vorgelegt. Nach dem Abheben werden die Karten in gleicher Anzahl (12 je Spieler) an alle Spieler verteilt, wobei der so genannte „Dapp“ (4 Karten) mit einbezogen werden muss (4 je Spieler - 2 in den „Dapp“ - 4 je Spieler - 2 in den „Dapp“ - 4 je Spieler). Der „Dapp“ wird zugedeckt (Kartenbilder nach unten) in der Tischmitte abgelegt. Jeder Spieler steckt nun seine Karten in der Hand zusammen, so dass er einen guten Überblick über die Karten erhält. Vorteilhaft ist das Zusammenstecken nach Spielfarbe und dort wiederum in der absteigenden Reihenfolge Ass, Zehner, König, Ober, Unter.

Das „Reizen“

Jetzt folgt das „Reizen“. Der Spieler erkennt aus seinen Karten die jeweiligen „Meldbilder“ und die daraus resultierenden Augen. Folgende Bilder können gemeldet werden:

Beschreibung	Kartenbild	Augen
Binokel	Schellen Unter und Schippen Ober	40
großer Binokel	zwei Schellen Unter und zwei Schippen Ober	300
vier versch. Unter	von jeder Farbe ein Unter	40
vier versch. Ober	von jeder Farbe ein Ober	60
vier versch. Könige	von jeder Farbe ein König	80
vier versch. Ass	von jeder Farbe ein Ass	100
alle 8 eines Ranges	alle 8 Unter oder Ober oder Könige oder Ass	1000
Familie	von einer Farbe die Folge Ass - Zehner - König - Ober - Unter	100 Trumpf 150
Paar	von einer Farbe König und Ober	20 Trumpf 40
Rundlauf	von jeder Farbe ein Paar (König und Ober)	240

Der Spieler addiert anhand der Meldbilder auf seiner Hand die Augen, die er bereits jetzt fix auf der Hand hat. Gleichzeitig spekuliert er zusätzlich mit dem „Dapp“, dessen Inhalt er natürlich nicht kennt. Zu dem eigentlichen Wert beim „melden“ kommt ja dann noch die erzielte Augenzahl beim Spiel, die er durch Stiche erhält, dazu. Seine gesamten Augen berücksichtigt er jetzt beim „Reizen“.

Einfach gesagt: Die gemeldeten Kartenbilder plus die Augenzahl beim Spiel muss gleich oder größer als der gereizte Wert sein, damit das Spiel als gewonnen zählt.

Gereizt wird reihum, d.h. der rechts vom Kartengeber sitzende Spieler ruft seinen rechten Nebenmann mit einer Zahl an. Die Zahl, die er ihm nennt, ist noch relativ niedrig, da ja niemand der Mitspieler sein Blatt und seine Gedanken kennen soll (üblicherweise wird mit 150 Augen begonnen). Das „Reizen“ erfolgt in der Regel in Zehnerschritten (z.B. 150, 160, 170 usw.), d.h., der angesprochene Spieler erhöht die Zahl (je nach der Punktzahl seines Blattes) so lange, bis einer der beiden „weg“ ruft und damit andeutet, dass die geforderte Punktzahl aus seiner Sicht und mit seinen Karten nicht erreicht werden kann. Der beim „Reizen“ übrig gebliebene Spieler spricht dann den nächsten Mitspieler mit der zuletzt genannten Zahl an. Hat dieser ein gutes Blatt, wird er selbstverständlich weiter reizen. Die Zahl wird so lange erhöht, bis auch der letzte Spieler sich vom Reizen verabschiedet und ein Spieler übrig bleibt - dieser muss dann das darauf folgende „Spiel machen“ (das war ja auch sein Ziel).

Der „Dapp“

Bevor aber nun zu spielen begonnen wird, darf der das Spiel machende endlich den „Dapp“ für alle sichtbar aufdecken und diese Karten zu seinen Handkarten ergänzen. Hat er Glück, passen die Karten des „Dapps“ optimal und er kann die Augenzahl seiner Meldbilder erhöhen - hat er aber Pech und zugleich beim Reizen auf den „Dapp“ spekuliert, wird's jetzt kritisch für ihn, denn die beim Reizen genannte Augenzahl muss nach dem eigentlichen Spielen erreicht werden, ansonsten ist das Spiel verloren.

Nachdem er also nun den „Dapp“ aufgehoben hat, muss er seine Meldbilder für alle Spieler sichtbar offen auslegen und die „Trumpffarbe“ festlegen. Die aus seinen Meldbildern resultierenden Augen werden addiert und auf einem Blatt Papier notiert. In der Hitze des Gefechtes empfiehlt es sich, die gereizte Punktzahl ebenfalls zu notieren - diese ist nämlich am Schluss des Spiels enorm wichtig.

Außerdem muss er jetzt die selbe Anzahl an Karten die der „Dapp“ beinhaltete (vier) wieder „drücken“ - sprich weglegen, damit die Anzahl seiner Handkarten wieder mit der seiner Mitspieler übereinstimmt. Gedrückt werden natürlich nur für dieses Spiel nutzlose Karten. Die gedrückten Karten werden jedoch am Schluss zu der Gesamtpunktzahl des Spielmachers dazugezählt. Das „Drücken“ muss geschehen, bevor das eigentliche Spiel beginnt. Wird das „Drücken“ vergessen, hat der das Spiel machende automatisch das Spiel verloren und er bekommt die gereizte Augenzahl als Minus von seinem Augenkonto abgezogen.

Hat der Spielmacher seine Karten gemeldet und den Trumpf bestimmt, können auch die anderen Mitspieler ihre Kartenbilder melden. Diese werden ebenfalls notiert.

Das Spiel

Jetzt wird gespielt: Der Spieler rechts vom Geber spielt eine Karte heraus, von der er hofft (oder er weiß es), dass er diesen Stich bekommt. Weiter gespielt wird dann nach rechts. Die Mitspieler müssen nach dem Herauslegen der Karte zwei Dinge beachten:

1. sie müssen (sofern sie können) auf jeden Fall überstechen (eine Karte mit einem höheren Wert legen)
2. sie müssen die gleiche Farbe ausspielen. Hat ein Spieler diese nicht, muss er mit einer Trumpfkarte stechen oder eine andere Farbe ausspielen. Je nachdem, wer den „Stich“ später bekommt, spielt er eine höhere oder eine niederere Karte.

Der Spieler, der entweder die höchste Karte einer Farbe oder den höchsten Trumpf gespielt hat (oder spielen musste), erhält den Stich. Dieser Spieler spielt dann die nächste Karte aus. Diese Vorgehensweise

wird dann so lange fortgeführt, bis alle Karten ausgespielt wurden. Dabei ist viel Taktik und Erfahrung notwendig, die nur durch langes Training gewonnen werden kann. Der Spieler, der den letzten Stich macht, bekommt 10 Augen zusätzlich, die er zu seinen im Stich gemachten Augen dazu zählen kann.

Zählen

Die aus den Stichen resultierende Augenzahl (siehe Tabelle auf Seite 1) wird dann mit den gemeldeten Augen addiert. Sollte dann die Gesamtaugenzahl den gereizten Wert erreichen oder übersteigen, hat der das Spiel machende das Spiel gewonnen. Die Augen (gemeldete Kartenbilder plus im Stich erspielte Augen) werden seinem Augenkonto gut geschrieben. Aber auch die anderen Mitspieler bekommen ihre erspielten Augen (gemeldete Kartenbilder plus erspielte Augen) gut geschrieben.

Sollten aber die Augen des gereizten Wertes nicht erreicht werden, ist das Spiel verloren. Dies bedeutet dann, dass die gereizte Augenzahl verdoppelt und vom Augenkonto des Spielers abgezogen wird.

Abschreiben

Erkennt der Spieler, der das „Spiel“ hat, dass er den gereizten Wert nicht erreichen kann (beim „Reizen“ auf den „Dapp“ gesetzt und nichts passendes gefunden), so kann er das Spiel „abschreiben“. Er nennt eine „Trumpffarbe“ (möglichst eine Farbe, bei der die anderen Spieler kein Paar oder eine Familie melden können). Die anderen Spieler können nun ihre Augen melden und bekommen diese mit einem Bonus von 30 Augen auf ihrem Augenkonto gut geschrieben. Wer nichts melden kann, bekommt nur den Bonus gut geschrieben. Der Spieler der „abgeschrieben“ hat, bekommt den gereizten Wert von seinem Augenkonto abgezogen.

Durch

Ein besonderes Erlebnis für jeden Spieler ist es, wenn er einen „Durch“ spielen kann. Dieser Ausdruck sagt aus, dass er so unglaublich gute Karten besitzt, dass er alle Stiche machen und somit das Spiel für sich entscheiden würde. Natürlich ist das große Risiko dabei, dass er sich verkalkuliert und verspekuliert. Macht ein anderer Spieler auch nur einen einzigen Stich, hat der wagemutige „Durchspieler“ das Spiel verloren. Beim „Durch“ kann nicht gemeldet werden, außerdem gibt es keinen „Trumpf“. Der Spieler, der den „Durch“ spielt, beginnt immer mit dem Spiel - er darf die erste Karte herausspielen.

Spielende

Eine „Runde“ ist beendet, wenn ein Spieler 1000 Augen erreicht hat, er hat eine „Runde“ gewonnen. Gesamtsieger ist der Spieler, der die meisten „Runden“ gewonnen hat. Ein erfolgreicher „Durch“ zählt als gewonnene Runde, ein nicht erfolgreicher „Durch“ als verlorene Runde.

Notizen:

Spickzettel „Binokel für Anfänger“



Herz



Schellen (Karo)



Kreuz



Schippen (Pik)

Ass	Zehner	König	Ober (Dame)	Unter (Bube)
11 Augen	10 Augen	4 Augen	3 Augen	2 Augen

Beschreibung	Kartenbild	Augen
Binokel	Schellen Unter und Schippen Ober	40
großer Binokel	zwei Schellen Unter und zwei Schippen Ober	300
vier versch. Unter	von jeder Farbe ein Unter	40
vier versch. Ober	von jeder Farbe ein Ober	60
vier versch. Könige	von jeder Farbe ein König	80
vier versch. Asse	von jeder Farbe ein Ass	100
alle 8 eines Ranges	alle 8 Unter oder Ober oder Könige oder Asse	1000
Familie	von einer Farbe die Folge Ass - Zehner - König - Ober - Unter	100 Trumpf 150
Paar	von einer Farbe König und Ober	20 Trumpf 40
Rundlauf	von jeder Farbe ein Paar (König und Ober)	240

Notizen:

