

Ein beliebtes Spiel mit Spielelementen aus Poker und Rommè

Spielanleitung:

An diesem Spiel können sich bis zu 8 Personen ab 10 Jahre beteiligen. Zusätzlich wird ein Kartenspiel (Skatblatt) benötigt (nicht enthalten!). Die erforderlichen Spielmarken (ca.300) liegen dem Spiel bei.

Wie man spielt!

Der Mittelsteller des Pochbrettes ist die allgemeine Kasse, die 8 Teller ringsherum sind mit folgenden Kartensymbolen versehen:



AS - KÖNIG - DAME - BUBE – ZEHN –
SIEBEN, ACHT, NEUN = SEQUENZ.
KÖNIG und DAME = MARIAGE.
POCHER = JOKER.

Zu Beginn des Spieles werden die beiliegenden Spielmarken an die Spieler verteilt. Jeder Spieler legt dann in jeden der 8 Teller eine Spielmarke.

Nun werden die Karten gemischt und komplett an die Mitspieler verteilt. Der Kartengeber schaut sich die letzte Karte an, die er sich selbst gegeben hat, und meldet ihre Farbe als Trumpf an.

Jetzt wird in drei Etappen gespielt!

1. Trumpf kassieren

Jeder Spieler prüft seine Karten dahingehend welche der auf dem Pochbrett angezeigten Karten bzw. Kartenverbindungen (Sequenz oder Mariage) er in der Trumpffarbe hat, zeigt sie vor und entnimmt dem betreffenden Teller alle Spielmarken. Der Spieler mit z.B. Trumpf-König und Trumpf-Dame darf also dreimal kassieren: den Inhalt der Teller König, Dame und Mariage. Was nicht kassiert wird, bleibt für die nächste Spielphase liegen.

2. Pochen

In dieser Spielphase sieht jeder Mitspieler nach, ob er eine Reihe gleichrangiger Karten

(oder auch mehrere) hat, z.B. drei Könige, zwei Asse, vier Damen etc. Mit dem Spieler links vom Kartengeber (Vorhand) beginnt das Pochen. Vorhand sagt: "Ich poche vier Spielmarken", weil er drei Könige in der Hand hält, und zahlt vier Spielmarken in den mittleren Teller (Kasse). Wer der Meinung ist, einen besseren Poch zu besitzen, kann Überbieten und z.B. fünf Spielmarken pochen, die dann in die Kasse eingezahlt werden. Er kann aber auch das Geld von Vorhand halten oder passen. Es wird in Uhrzeigerrichtung weiter gepocht, bis der Kartengeber als letzter Spieler hält, überbietet oder passt. Nun werden die Kartenverbindungen aufgedeckt. Hierbei stellt sich heraus, ob der Spieler mit dem höchsten Gebot auch tatsächlich die beste Kartenverbindung vorzeigen kann. Ist das der Fall, bekommt er den Kasseneinhalt und zusätzlich den Inhalt des Tellers mit dem Symbol "Pocher" (Joker). Hat er dagegen nur geblufft, zahlt er den doppelten Kasseneinhalt und der Spieler mit der besten Kartenverbindung (unabhängig von der Anzahl der gepochten Spielmarken) darf den Inhalt der beiden Teller - Kasse und Pocher (Joker) - kassieren. Bester Poch: vier Asse. Die Rangfolge verläuft: As, König, Dame, Bube, 10, 9, 8 und 7. Zahl kommt vor dem Rang: 4 Achter sind mehr als drei Damen etc. Ist die Zahl gleich, entscheidet der Rang. 3 Könige sind mehr als drei Zehner. Haben zwei Spieler z.B. jeweils 2 Buben, gewinnt der Spieler mit der Trumpffarbe.

3. Ausspielen

Nun werden die Karten ausgespielt. Es kommt darauf an, seine Karten möglichst schnell loszuwerden.

Der Sieger aus der Pochrunde beginnt. Das Ablegen beginnt entweder mit einer 7 - dann aufwärts mit 8, 9 usw., oder mit As, König, Dame usw., jedoch muss die Farbe (z.B. Herz) beibehalten werden, bis diese komplett abgelegt ist. Hat der Sieger aus der Pochrunde keine 7 oder As, so darf der nächste folgende Spieler in Uhrzeigerrichtung mit dem Ablegen der Karten beginnen.

Ist die Farbe komplett abgelegt, darf der Spieler, der die letzte Karte der Farbe abgelegt hat, die neue Farbe bestimmen. Die einmal gewählte Reihenfolge - vorwärts oder rückwärts - muss bis Spielende beibehalten werden.

Wer alle seine Karten als erster abgelegt hat, gewinnt und bekommt von den übrigen Mitspielern so viele Spielmarken wie jeder von ihnen noch Karten in der Hand hält!