

Karnöffel

Ein Spiel für Landsknecht, gemeines Volk, Bürger und auch hohe Herren. Weils gar vielfältig Möglichkeiten gibt Karnöffel zu spielen, will ich eine hier Euch zeigen. Ihr müsset 4, 6 oder 8 Leut sein, weils zum Karnöffeln zwei Gruppen braucht. Damit Ihrs besser verstehet, sag ich die Blauen und die Roten. Ihr müsset wissen, dass Ihr alles untereinander besprechen dürfet, es muss nur laut und deutlich sein. Die Blauen miteinander und die Roten. Beim Reizen könnet Ihr Euch auch die Karten untereinander zeigen. Nur wenn Ihr zu 6t oder 8t spielet, müsset Ihr unter Euch einen Spielführer wählen, der Eure Karten ansieht und Euch Rat gibt.

Spielerklärung für 4 Leut (zwei Blaue, zwei Rote)

Die Rangfolg der Karten ist wie Euch bekannt: König, Ober, Unter/Bube/Karnöffel, Banner (10), 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. In vier Farben Herz, Kreuz(Eichel), Schippen(Blatt), Schellen.

Nun ziehet jeder eine Kart, die niedrigste ist die Trumpffarb. Allsodann mischet sie wieder zusammen und ein Blauer und ein Roter sollen je eine offene Karte bekommen.

Das Reizen beginnt.

Der Grundwert von jeds Spiel ist 4, der Blau kann nun erhöhen um 3 Punkt. Ist dem Roten recht, so sind´s schon 7 Punkt. Will er´s nicht, so werft zusammen, denn die Blauen haben´s schon gewonnen also mit 4 Punkt.

Nun geht´s auch, dass der Rot will höher sein, so ist der Wert schon 10. Dann geht´s andersrum, dem Blauen kann´s recht sein um 10, oder er will´s nicht, dann haben die Roten gewonnen mit 7 Punkt.

Jetzt müssen noch der andere Blaue und Rote je eine off´ne Kart haben, denn die sollen die Reizerei fortsetzen allwie es ihnen beliebet.

Wer des Schreibens mächtig ist soll´s aufschreiben nach jedem Reizen, es könnt sonst sein nach vielem Wein, dass´s gibt ein hös Gehändel.

Zu jeder off´nen Kart bekommet nun jeder zwei verdeckt und es wird weitergereizt wie vorher und immer um 3 Punkt hinauf.

Jetzt macht´s mit nochmal 2 verdecketen die Runde und jeder darf´s aufgeben, wenn´s ihm über die Börse geht.

Wenn jetzo alle noch dabei sind, hat ein jeder 5 Karten, die erste vom Tisch nimmt er mit auf die Hand.

Also beginnt jetzt das Stechen.

Wer rechterhand vom Geber sitzt, spielet aus und rechtsherum also fort. Und wer den Stich gewinnt machet weiter. So eine Gruppe 3 Stich hat, ist aus und sie haben gewonnen mit der gereizeten Punktzahl. Die Partei, die als erst´s 101 Punkt hat gewonnenet.

Nun passet auf: Die höchste Kart beim Stechen heißet Karnöffel und ist der Trumpffarb-Unter, dann kommet die Trumpf 6 (Papst), Trumpf 2 (Kaiser/Daus oder Sau) Trumpf 3, Trumpf 4 und Trumpf 5.

Zum Exempel: Herz sei Trumpf.

Der Karnöffel (Herz-Unter) stechet alle anderen Karten, so auch die Herz 6 und die Herz 2.

Herz 3 - alle außer Könige

Herz 4 = alle außer Könige und Ober

Herz 5 = alle Zahlen (Banner gilt als 10)

Die Stichkraft der Trumpfkarten:

| Trumpf | farben |
|-----------|-----------------------------|
| | 2 3 4 5 6 7 8 9 Ba Un Ob Kö |
| Karnöffel | -----> |
| 7 | //////////> |
| Papst (6) | -----> |
| Sau (2) | -----> |
| König | -----> |
| 3 | -----> |
| Ober | -----> |
| 4 | -----> |
| 5 | -----> |
| Banner | -----> |
| 9 | -----> |
| 8 | -----> |
| 7 | //////////> |

Wie Ihr sehet, haben Trumpf-König, Ober, Banner, 9 und 8 eigentlich keine Trumpfkraft, die gelten gleich, wie die gewöhnlichen Karten, also nach der üblichen Rangfolg.

Beim Teufel ist 's so eine Sach, der hat nur Kraft (sticht alle), wenn er als Erst 's auf den Tisch kommt und verliert sie ganz, wenn der Karnöffel dazu kommt. Als zweite oder dritte Kart ist sie ganz gewöhnlich und hat keine Stichkraft mehr. Aber im ersten Stich dürfet ihr sie nicht gebrauchen.

Nun gibt's auch keine Vorschrift welche Kart jeder ausspielet, kein Farbzwang, kein Stichzwang, weder mit Trumpf noch einer andren Farb. Also Taler raus, Karten raus. Das Karnöffeln kann beginnen. CB.