

Euchre ist ein altes Kartenstichspiel, das möglicherweise seinen Ursprung im Elsass hat. Es wird mit 24 Karten gespielt: 4 Farben vom As bis zur Neun.

Die vier Spieler bilden zwei Teams; die jeweils gegenüberstehenden Spieler (Nord/Süd und West/Ost) spielen zusammen.

Der Kartengeber teilt jedem Spieler 5 Karten aus. Die restlichen vier Karten bilden den Stock, die oberste davon wird aufgedeckt und gibt die vorgeschlagene Trumpffarbe an. Nach jeder Runde wechselt der Kartengeber im Uhrzeigersinn.

Beginnend mit dem Spieler zur Linken des Kartengebers haben die Spieler nacheinander die Möglichkeit, die Trumpffarbe zu bestätigen oder abzulehnen. Zum Bestätigen fordert er einfach den Kartengeber auf, die Karte auf seine Hand zu nehmen. Dieser „drückt“ dann verdeckt eine andere Karte dafür. Zum Ablehnen passt der Spieler. Haben alle Spieler, einschließlich des Kartengebers, einmal gepasst, wird die offene Karte wieder zugedeckt, der Stock kommt aus dem Spiel. Jetzt haben alle Spieler, wieder angefangen zur Linken des Kartengebers, die Möglichkeit, selbst eine Trumpffarbe vorzuschlagen. Das Spiel beginnt, sobald ein Spieler einen Trumpf nennt. Der Kartengeber **darf nicht noch einmal passen**. Wenn seine Mitspieler ihn hängen lassen, muss er den Trumpf festlegen.

Das Team, das die Trumpffarbe bestätigt oder ausgesucht hat, ist „die Rufer“ und versucht, mindestens 3 der 5 Stiche zu erzielen.

Der Spieler links vom Kartengeber spielt aus. Es muss Farbe bekannt werden, falls möglich, sonst kann getrumpft oder abgeworfen werden.

Getrumpft wird mit den Karten der Trumpffarbe sowie den „Bauern“: Der Bube der Trumpffarbe ist der höchste Trumpf, der Bube der Partnerfarbe (Eichel/Blatt bzw. Herz/Schelle) der zweithöchste Trumpf, dann kommen die Karten der Trumpffarbe in der Reihenfolge A, K, V, 10, 9.

Nachdem alle 5 Stiche gespielt sind, wird abgerechnet.

Das Team der Rufer erhält 1 Punkt, wenn es 3 oder 4 Stiche gemacht hat, und 2 Punkte, wenn es alle Stiche erzielt hat.

Das andere Team erhält 2 Punkte, wenn das Team der Rufer nur 0-2 Stiche geschafft hat.

Solo: Der Spieler, der den Trumpf bestätigt oder vorschlägt, hat die Möglichkeit, ein Solo anzusagen. Sein Partner legt dann für diese Runde die Karten beiseite. Erzielt der Solist alle 5 Stiche, verdoppeln sich die gewonnenen Punkte, sein Team erhält dann 4 Punkte.

Das Team, das zuerst 10 Punkte erreicht, gewinnt.

EUCHRE – Bauern sind Trumpf



Dankeschön:

Graphik: Klemens Franz

Schriftsatz: Doris Girke-Meißner

Regelfassung: Hanno Girke

Danke an Cha-Cha, John Lafarge Smith, Elbert und Walt fürs Beibringen

© für die Graphik 2008 Lookout Games;
die Regeln sind gemeinfrei

