

Binokel

Ein schwäbisches Kartenspiel



Binokel – das Spiel

1. **Binokel – das Spiel**
 - 1.1 Was ist Binokel
 - 1.2 Spielablauf
 - 1.3 Varianten
 2. **Die Karten**
 - 2.1 Kartenfarben
 - 2.2 Kartenwerte
 3. **Geben**
 4. **Steigern**
 5. **Melden**
 - 5.1 Meldewerte
 6. **Stiche**
 7. **Zählen**
 8. **Spielende**
 9. **Sonderregeln**
 - 9.1 Abgehen
 - 9.2 Rufen
 - 9.3 Durch
 - 9.4 Untendurch
 - 9.5 Verdrückt
 10. **Zu guter letzt**
- Anhang**
- A Kurzanleitung
 - B Anleitung für zwei Spieler
 - C Gaiigel

Bínokel – das Spiel

1. Bínokel – das Spiel

1.1 Was ist Bínokel

Bínokel ist ein Kartenspiel, bei dem Punkte (=Augen) gewonnen werden, zum einen durch das Melden spezieller Kartenkombinationen, zum anderen durch Stiche.

Es ist verwandt mit dem französischen Bézique, bei dem jedoch das Melden noch größeres Gewicht hat. Der Name kommt wohl aus dem italienischen von „bin oculi“, zwei Augen, was darauf bezogen wird, dass jede Karte doppelt vorkommt.

Neben Württemberg ist das Spiel in sehr ähnlicher Form auch in den Vereinigten Staaten unter dem Namen „Pinochle“.

1.2 Spielablauf

Die Karten werden gegeben und anschließend das Spiel von den Mitspielern ersteigert. Der Spieler mit dem höchsten Gebot bekommt zusätzliche Karten aus dem Dapp, bestimmt die Trumpffarbe und meldet, was er zu melden hat. Nachdem auch die anderen Spieler gemeldet haben, werden die Stiche ausgespielt und zum Schluß alles abgerechnet.

Der Spieler (oder das Team), der zuerst eine zuvor ausgemachte Summe erreicht, gewinnt das Spiel.

1.3 Varianten

Da es keine allgemein festgelegten Regeln für Bínokel gibt, gibt es ein paar Varianten:

- Spiel mit 3 oder 4 Spielern
In Württemberg wird zumeist mit drei oder vier Spielern gespielt. Bei drei Spielern spielt der Spieler, der das Spiel ersteigert hat immer allein gegen die beiden anderen und alles wird pro Spieler abgerechnet (sowohl Melde- als auch Stichaugen).
Bei vier Spielern spielen meist zwei festgelegte Paare (Teams) miteinander, die für gewöhnlich einander gegenüber sitzen (Kreuzbínokel). Es gibt aber auch andere Varianten (siehe Rufen).
- Spiel mit zwei Spielern
Es gibt auch eine Variante zu zweit, die aber deutlich von der hier beschriebenen abweicht. Eine Beschreibung ist im Anhang.
- Mit oder ohne Diss
Die niedrigste Karte im Bínokel ist das Diss – Siebener oder mitunter auch Neuner jeder Farbe. Da sie nichts wert sind, werden sie oft weggelassen und viele eingefleischte Spieler sehen Bínokel mit Diss als „minderwertig“ an.

Binokel - das Spiel

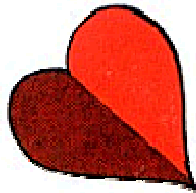
- Mit Rufen
Nur bei vier Spielern gebräuchlich. Der Spieler mit dem höchsten Gebot „ruft“ sich eine weitere Karte und die Spielpaarungen werden dadurch Runde für Runde neu festgelegt. Auch dies ist unter vielen Spielern verpönt.
- Mit (Unten-) Durch
Der Durch ist eine spezielle Form des Binokelspiels, bei der grundsätzlich ein Spieler allein spielt. Es gibt keinen Trumpf und der Spieler muß sämtliche Stiche machen. Wegen dieser Besonderheit gibt es so viele Augen, dass sich weitere Runden fast erübrigen. Daher wird er meist ausser der Wertung gespielt.
Ähnlich sieht es beim Untendurch aus, bei dem kein Stich gemacht werden darf.

2. Die Karten

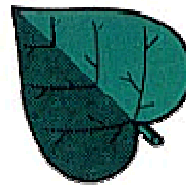
Gespielt wird mit einem Doppelblatt mit württemberger Bild. Es enthält 48 Karten (40 ohne Diss), bei der jede Karte zweimal vorhanden ist. Sowohl bei den Farben, als auch den Werten der Karten gibt es leichte Abweichungen vom verbreiteten französischen Bild.

2.1 Kartenfarben

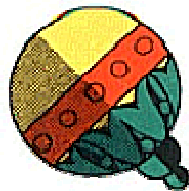
Die vier Kartenfarben sind:



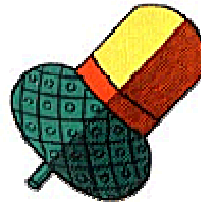
Herz /
Rot



Schuppen /
Grün /
Pik



Schellen /
Bollen /
Karo



Eichel /
Kreuz

Eine Wertigkeit unter den Farben gibt es nicht, alle stehen gleichwertig nebeneinander. Die jeweilige Trumpffarbe wird für jede Runde neu festgelegt.

Binokel – das Spiel

2.2 Kartenwerte

Pro Farbe gibt es Sechs verschiedene Kartenwerte:

- Das **As** (oder Sau) ist die höchste. Ihr Zählwert ist 11.
- Zweithöchste ist, wie beim Skat, der **Zehner**. Der Zählwert ist 10.
- Dritthöchste ist der **König**. Sein Zählwert ist 4.
- Als viertes kommt der **Ober** (oder auch, entsprechend dem französischen Bild, die Dam) mit Zählwert 3.
- Nummer fünf ist der **Unter** oder Bube (Bua). Zählwert 2.
- Nichts wert ist das **Diss** (auch Dissle oder Siebener), wenn es denn dabei ist.

3. Geben

Gegeben wird entgegen dem Uhrzeigersinn – „wie mr an Bagge nohaut“.

Die Karten werden so ausgeteilt, dass sämtliche Spieler gleichviel Karten bekommen und ein kleiner Teil der Karten (der Dapp) separat liegen bleibt.

Ob man alle Karten einzeln oder „päckchenweise“ verteilt, sowie wann der Dapp abgelegt wird, ist nur regional festgelegt, aber nicht allgemein.

Ebenso wie viele Karten jeder bekommt und wieviele in den Dapp kommen (normal 3-8). Hierfür gibt es ein paar Richtwerte:

- 4 Spieler, mit Diss	11 je Spieler	4 in den Dapp
- 4 Spieler, ohne Diss	9	4
- 3 mit	14	6
- 3 ohne	12	4

4. Steigern

Der Spieler nach dem Geber (der auch als erster Karten bekam) beginnt zu steigern. Auch hier ist es verschieden, wie hoch man einsteigt – die Vorsichtigeren starten bei 150, die Mutigen bei 250, der Rest irgendwo dazwischen. Es kann von Runde zu Runde variiert werden, verrät aber u.U. bereits etwas über die Klasse des Blattes auf der Hand.

Der nächste Spieler erhöht nun das Gebot – gewöhnlich in Zehnerschritten oder einem Vielfachen davon. Nun erhöht der erste wieder, bis einer der beiden passt („I ben weg“). Dann kommt der nächste Spieler und erhöht wiederum. Zuletzt kommt der Geber mit dazu. Wenn alle bis auf einen Spieler passen, steht das Höchstgebot fest und wird notiert.

Der Dapp, wird nun für alle sichtbar, umgedreht und die Karten gehen an den Spieler mit dem Höchstgebot.

Das Höchstgebot gibt vor, was der Spieler (oder das Team) in dieser Runde erreichen müssen. Hierzu werden nach der Runde Melde- und Stichaugen zusammengezählt. Bei einem Team zählen dabei die Augen aller Spieler zusammen.

Binokel - das Spiel

5. Melden

Der Spieler mit dem Höchstgebot benennt die Trumpffarbe, deckt die Karten auf, die er melden möchte und nennt deren Wert und drückt zuletzt wieder soviele Karten weg, wie er zuvor im Dapp vorgefunden hat.

Verdrückt er sich dabei, gilt das Spiel als verloren. Von den Meldekarten kann hierbei lediglich das Trumpf-Diess gedrückt werden (nach Ansage). Danach melden alle anderen Spieler.

5.1 Meldewerte

Paar

20 Augen

als Trumpf

40 Augen



Familie

100 Augen

als Trumpf

150 Augen

Doppelte Familie

1500 Augen



Vier Asse (vier Farben)

100 Augen

4 Könige/Ober/Unter

80/60/40 Augen

jeweils acht davon

1000 Augen



Trumpf-Diess

10 Augen



Rundgang

240 Augen

entspricht

vier Königen + vier Ober

+ drei Paare + Trumpf-Paar

Binokel

40 Augen

Doppelter Binokel

300 Augen



Binokel - das Spiel

6. Stiche

Der Spieler nach dem Geber kommt raus, er spielt also den ersten Stich an. Die anderen spielen, der Reihe nach, eine Karte dazu. Dabei muß Farbe bedient und überstochen werden. D.h. solange man eine Karte der angespielten Farbe auf der Hand hält, muß dieselbe Farbe gelegt werden.

Hat man die Farbe nicht mehr, hat aber eine (oder mehrere) Karten der Trumpffarbe, so muß getrumpft werden.

Überstechen heißt, man muß eine höhere Karte, als die momentan höchste Karte legen, wenn man kann. Hat man also eine Karte der angespielten Farbe, die höher als die aktuell höchste hat, muß man diese legen, ebenso, wenn man trumpfen muss, bzw. darf. Sobald getrumpft wurde, kann man eine beliebige Karte der angespielten Farbe zuspätspielen, muß aber weiter Farbe bedienen.

Dieselbe Karte, wie die momentan höchste wird als niedriger angesehen, d.h. die zuerst gespielte, zweier identischer Karten ist immer höher.

Hat man weder die angespielte Farbe, noch Trumpf, so spielt man eine beliebige andere Karte zu.

Nachdem jeder Spieler seine Karte zugespielt hat, gewinnt die höchste Karte den Stich. Das ist die höchste Karte der angespielten Farbe oder, wenn getrumpft wurde, der höchste Trumpf.

Jeder weitere Stich wird von dem Spieler angespielt, der den vorherigen Stich gewonnen hat.

7. Zählen

Nach dem letzte Stich werden die Stichaugen gezählt. Dabei werden alle Karten aus den Stichen gemäß ihrer Werte addiert. (As 11, Zehn 10, König 4, Ober 3, Unter 2, Diss 0).

Der letzte Stich zählt zusätzlich 10 Augen extra.

Damit beträgt die Summe aller Stichaugen 250. Diese muß als Summe aller Augen der einzelnen Spieler wieder herauskommen.

Die Augen werden dann (ggf. teamweise) aufgeschrieben und zu Meldeaugen und bereits vorhandenen addiert.

Hat ein Spieler keinen Stich gemacht, werden seine Meldeaugen wieder gestrichen.

Hat der Spieler mit dem Höchstgebot dieses mit Melde- und Stichaugen nicht erreicht, ist das Spiel verloren. Seine Meldeaugen werden gestrichen und der Gebotswert doppelt abgezogen.

Varianten:

- As, Zehn, König zählen 10, Rest 0
- die Stichaugen werden zum Schreiben auf- bzw abgerundet

Binokel – das Spiel

8. Spielende

Erreicht ein Spieler oder Team nun die zuvor ausgemachte Grenze (üblich sind 1000 oder 1500 Augen) endet das Spiel und der Spieler ist Sieger.

Üblicherweise beginnt nun das nächste.....

Überschreiten mehrere Spieler gleichzeitig die vereinbarte Grenze, so gewinnt der Spieler, der zuletzt gespielt hat („man kann nur mit einem Spiel ausmachen“). Mitunter gilt aber auch, dass gewinnt wer mehr Punkte hat oder wer öfter gespielt hat oder (Wunschvariante bitte hier eintragen).

Das Spiel endet normalerweise auch, wenn die Grenze negativ überschritten wird – mit dem Unterschied, dass der überschreitende Spieler dann verloren hat.

9. Sonderregeln

Es gibt ein paar Sonderregeln – entweder für besondere Spielsituationen oder die nur für Varianten gelten.

9.1 Abgehen

Wenn der Spieler mit dem Höchstgebot den Dapp gesehen hat, für sich durchrechnet und dann der Meinung ist, dass er das Spiel definitiv nicht gewinnen kann, hat er die Möglichkeit abzugehen.

Er nennt die Trumpffarbe („ab in ...“) für die Meldungen der anderen Spieler und der gebotene Wert wird ihm einfach abgezogen (im Gegensatz zum doppelten Abzug beim verlorenen Spiel).

Das Spiel wird nicht ausgespielt.

9.2 Rufen

Der Spieler mit dem Höchstgebot nimmt den Dapp auf und ruft sich eine ihm fehlende Karte – zumeist um mit ihr eine hohe Punktzahl (Binokel, Familie, Vier Asse,...) zu melden.

Der (gegen Uhrzeigersinn nächste) Spieler, der die Karte hat, gibt sie dem Spieler und erhält im Austausch eine beliebige andere Karte.

Diese beiden Spieler spielen nun in dieser Runde gemeinsam.

9.3 Durch

Hat ein Spieler so gute Karten, dass er glaubt, sämtliche Stiche zu machen, so kann er einen Durch spielen. Dies wird vor dem Steigern angekündigt und das Steigern entfällt.

Binokel – das Spiel

Der Spieler nimmt den Dapp auf, es gibt jedoch keine Trumpffarbe und es wird auch nicht gemeldet. Der Spieler kommt selbst raus.

Gelingt der Durch, bekommt der Spieler 1000 Augen gutgeschrieben – verliert er auch nur einen Stich so werden ihm 2000 Augen abgezogen.

Wegen der hohen Punktzahl wird ein Durch oft separat gewertet (z.B. drei gewonnene Durch ergeben ein gewonnenes Spiel).

9.4 Untendurch

Entsprechend dem Durch gibt es auch (seltener) den Untendurch oder auch Bettl.

Für ihn gilt im Wesentlichen dasselbe wie für den Durch, nur dass der Spieler keinen einzigen Stich machen darf – ähnlich der Null beim Skat.

10. Zu guter letzt

Da es (zum Glück?!) keine festgesetzten und streng überwachten Binokelregeln gibt, erheben diese hier auch nicht den Anspruch, der Weisheit letzter Schluß zu sein – und wer eine Regel anders auslegen will, soll dies tun.

Man sollte sich also möglichst immer vorher einigen, wie man spielen will.

Wer darüber diskutieren will oder Fragen zu Regelauslegungen hat, schaut sich am besten unter www.benogger.de um.

Wer sich beschweren will, darf das woanders tun – alle anderen dürfen sich gerne beim Autor melden – klaus@volkstanz.com

Anhang

Im Anhang sind ein paar hilfreiche Seiten:

- Eine zusammengefaßte Anleitung soll während dem Spiel helfen
- Eine kurze Anleitung erklärt die Variante zu zweit
- Gaigel – quasi das einfachere Bruderspiel zu Binokel

Binokel – das Spiel

A Binokel-Kurzanleitung

Ablauf:

- Ausgeben gegen Uhrzeigersinn (Dapp nicht vergessen)
- Steigern („Geben – Sagen – Weitersagen - ...“)
- Dapp aufnehmen (ggf Rufen)
- Melden
- Drücken
- Stiche ausspielen
- Abrechnen

Meldewerte:

- Paar (König / Ober) 20 Augen
- Trumpf-Paar 40 Augen
- Familie 100 Augen
- Trumpf-Familie 150 Augen
- Trumpf-Diss 10 Augen
- Vier Asse/Könige/Ober/Unter 100/80/60/40 Augen
- Acht Asse/Könige/Ober/Unter 1000 Augen
- Rundgang (4 Ober + Unter) 240 Augen
- Binokel (Schippen-0/Schellen-U) 40 Augen
- Doppelter Binokel 300 Augen

Kartenwerte:

As	11	(10)	Zehner	10	(10)
König	4	(10)	Ober	3	(0)
Unter	3	(0)	Diss	0	(0)

Binokel - das Spiel

B Binokel zu zweit

Spielziel

Es gilt durch das Auslegen bestimmter Kartenkombinationen sowie das Erzielen von Stichen zu möglichst hohen Punktzahlen zu gelangen. Der Spielgewinn entscheidet sich durch das Erreichen einer vorher vereinbarten Punktzahl (zum Beispiel 1500 Punkte).

Spielbeginn

Bei zwei Teilnehmern erhält jeder Spieler vom Geber 12 Karten verdeckt zugeteilt, jeweils 3 oder 4 Karten auf einmal.

Die nächste Karte wird aufgedeckt und bestimmt die Trumpffarbe, die übrigen Karten dienen als Talon. Die Trumpfkarte wird halb verdeckt unter dem Talon platziert. Sollte die umgedrehte Karte ein Diss sein, so darf sich der Geber dafür bereits 10 Punkte gutschreiben. Besitzt sein Mitspieler das Trumpf-Diss, so kann dieser sie gegen die offene Karte austauschen und sich selbst die 10 Punkte gutschreiben. Voraussetzung beim Binokel ist zunächst die Kenntnis der möglichen Meldungen sowie der Stichwerte der einzelnen Karten.

Punktwerte der Meldungen

1. Doppelte Trumpf-Familie (alle A, 10, K, O, U in Trumpffarbe): 1500 Punkte.
2. Groß-Binokel (alle 8 wertgleichen Karten im Spiel, z.B. 8 K): 1000 Punkte.
3. Doppel-Binokel (2 Schippen-O und 2 Schellen-U): 300 Punkte.
4. Rundgang (alle 4 K und O): 240 Punkte.
5. Trumpf-Familie (A, 10, K, O, U in Trumpffarbe): 150 Punkte.
6. Familie (A, 10, K, O, U in einer Farbe): 100 Punkte.
7. 4 Asse (in verschiedenen Farben): 100 Punkte.
8. 4 Könige (in verschiedenen Farben): 80 Punkte.
9. 4 Damen bzw. Ober (in verschiedenen Farben): 60 Punkte.
10. 4 Buben bzw. Unter (in verschiedenen Farben): 40 Punkte.
11. Binokel (Schippen-O und Schellen-U): 40 Punkte.
12. Trumpf-Paar (Trumpf-Mariage; K und O in Trumpffarbe): 40 Punkte.
13. Paar (Mariage; K und O in gleicher Farbe): 20 Punkte.
14. Trumpf-Diss: 10 Punkte.

Stichwerte der Karten

Die Stichwerte sind: As = 11 Punkte; Zehn = 10 Punkte; König = 4 Punkte; Ober = 3 Punkte; Unter = 2 Punkte; Diss = 0 Punkte.

Für den letzten Stich im Spiel gibt es einen Bonus von 10 Punkten.

Binokel - das Spiel

C Gaigel-Regeln

Dieses Spiel ist eine schwäbische Variante von Sechsendsechzig. Es wird fast nur in Württemberg gespielt, ist dort aber so populär wie der Skat in Berlin oder Haferltarock in Bayern.

Geeignet als einfaches, aber unterhaltsames Feierabendspiel; auch Kinder unter 10 können es schon lernen.

Man spielt es zu dritt, oder zu viert als Kreuzgaigel.

Man braucht ein Gaigel- oder Binokelblatt mit 48 Karten. Es enthält As, König, Ober (Dame), Unter (Bube) und Neun oder Sieben in den vier Farben Eichel, Schoppen, Herz und Schellen, jede Karte doppelt.

Beim Kreuzgaigel zu viert, der häufigsten Spielart, spielen je zwei Spieler als Partner zusammen: sie sitzen einander gegenüber. Jeder Spieler erhält sechs Karten (2x3); die übrigen Karten kommen gestapelt in die Tischmitte als Abhebestoß. Die oberste Karte dieses Stapels wird vom Geber umgedreht und offen unter den Stapel geschoben, so dass sie halb herausragt. Diese Karte bestimmt die Trumpffarbe.

Sie kann mit der Trumpf-Sieben (dem Diß) geraubt werden, jedoch muss der Besitzer der Trumpf-Sieben (oder Neun) erst einen Stich haben, ehe er die Karten tauschen kann. Oft wird auch erlaubt, dass die Karte schon vor dem ersten Ausspiel geraubt werden kann.

Mit dem Ausspiel beginnt Vorhand, der Spieler links vom Geber, der beim Geben als erster Karten erhalten hatte. Er spielt eine beliebige Karte aus seiner Hand aus. Alle übrigen Spieler können beliebige Karten hinzulegen, solange noch Karten auf dem Abhebestapel liegen. Sobald aber diese Karten aufgebraucht sind, muss Farbe bedient und gestochen werden, das heißt: Eine als erste ausgespielte Karte "fordert" Karten gleicher Farbe, sofern die Mitspieler solche auf der Hand haben, und zwar nach Möglichkeit Karten von höherem Wert. Wer die angespielte Farbe nicht bedienen kann, muss trumpfen, also eine Karte aus der Trumpffarbe zugeben.

Der Stich gehört jeweils dem, der die höchste Karte in der angespielten Farbe oder den höchsten Trumpf hinzugelegt hat; er nimmt alle vier gestochenen Karten zu sich, legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch und hebt eine Karte vom Abhebestapel; danach nehmen sich der Reihe nach (im Uhrzeigersinn) alle anderen Spieler ebenfalls eine Karte vom Stapel. Der, der den Stich gemacht hat, spielt die erste Karte zum nächsten Stich aus.

Meldungen:

Hat jemand König und Dame von gleicher Farbe, zum Beispiel Herz auf der Hand, so kann er dieses Paar melden. Er muss jedoch bereits einen Stich gemacht haben und muss außerdem eine dieser beiden Karten ausspielen. Die Meldung gilt in jeder Farbe 20, in der Trumpffarbe aber 40. Man sagt einfach, indem man Dame oder König ausspielt: "Zwanzig" oder "Vierzig". Diese Meldepunkte werden zu den Stichaugen hinzugerechnet, und zwar laufend, denn es kommt allein darauf an, als erster auf 101 Augen zu kommen.

In den Stichen zählen die Karten:

As - 11, Zehn = 10, König = 4, Ober = 3, Unter = 2; der Diß zählt nichts.

Sieger

Wer 101 Augen erreicht hat (wobei Melde- und Stichpunkte der beiden Partner zusammengerechnet werden), unterbricht das Spiel und hat gewonnen. Wird das Spiel bis zur letzten Karte ausgespielt, so zählt der letzte Stich 10 Punkte extra.

Oft wird so gespielt, dass man nur mit einem Stich ausmachen kann, nicht wenn man durch Melden 101 erreicht.