

Praktische Hinweise und Erklärungen zum Regelwerk des Chaotentrumpfs

Dieses Blatt ist als Ergänzung zum Regelwerk gedacht. Es soll Interessierten helfen, die Regeln und ihre Anwendung im Spiel anhand von praktischen Beispielen zu verstehen. Die Karten werden des Weiteren wie folgt bezeichnet:

Kreuz=X Pik=P Herz=H Karo=K

As=A König=K Dame=D Bube=B Zehn-Sieben=10-7

Beispiel: HD ist Herz-Dame, XK ist Kreuz-König

1.) Trumpf zählt im Spiel wie eine eigene Spielfarbe. Ist z. B. König Trumpf und ein PK angespielt, so muss ein Spieler mit HK, H7, H8, P9 auf der Hand den HK spielen. Wäre ein HA angespielt worden, hätte er nicht mit dem HK stechen dürfen, da er noch die H7 und H8 auf der Hand hält. Er muss also eine dieser beiden Karten legen.

Ist in einem Spiel Schwarz Trumpf, gibt es nur 3 „Spielfarben“: Schwarz, Herz und Karo. Ist ein Spieler also in Karo frei, kann er ein ausgespieltes Karo stechen, auch wenn er noch Herz auf der Hand hat. Da kein Trumpfzwang besteht, könnte er in diesem Fall aber auch ein Herz abwerfen. Auf ein gespieltes Pik kann er Kreuz spielen, selbst wenn er noch Pik auf der Hand hat, er muss nur Trumpf bedienen.

2.) zu Art. 6a: Um einen zügigen Spielverlauf zu gewährleisten, hat sich ein Mitspieler zu melden, wenn er den Wunsch des Abhebens hat. Der Mischende muss also nicht fragen, ob jemand abheben will.

3.) Vielen Anfängern bereitet die Trumpfwahl größere Schwierigkeiten. Zum besseren Verständnis folgen hier nun einige Beispiele, es wird davon ausgegangen, dass es nie zu einer Einigung unter den Spielern kommt.

a) 1. Karte ist eine X8, die 2. eine H8: Die Trumpfwahl geht weiter, da die H8 vom Wert her nicht niedriger ist als die X8. Die Spielfarbe der Karte ist hierbei egal, Bedeutung bekommt sie nur bei einem As. Nur bei einer beliebigen Sieben als 2. Karte wäre die Trumpfwahl beendet. Trumpf wäre dann - es war bisher nur eine Karte aufgedeckt - Schwarz (X8 und erste Trumpfebene).

b) 1. Karte ein HB, die 2. ein KA (As ist nicht niedriger als Bube, es geht also weiter), es folgt eine X7. Es geht weiter, da Kreuz eine höhere Spielfarbe als Karo ist (s. Art. 9e). Beendet wäre die Trumpfwahl bei einem beliebigen Karo außer einem KA (es wird mit mehreren Blättern gespielt!) gewesen. Trumpf wäre dann Karo (2 Karten bereits gelegt, also zweite Trumpfebene).

c) 1. Karte eine P9, es folgen P10, PA, HA (Herz ist zwar niedriger als Pik, es wird aber erst auf Art. 9d geprüft, und gleicher Kartenwert führt zur Fortsetzung der Trumpfwahl. Nur bei einem Nicht-As wäre in diesem Fall Art.

9e relevant.). Nächste Karte ist eine H9. Die Spielfarbe ist nicht höher, d. h. As ist Trumpf (ab 3 Karten wird immer Wert Trumpf).

d) 1. Karte ist ein XA, danach kommt eine K7. Die Trumpfwahl geht nach Art. 9f weiter, da eine andere Farbe als Kreuz folgt.

Es sei an dieser Stelle vielleicht bemerkt, dass es schon Trumpfwahlen mit mehr als 15 aufgedeckten Karten gab.

4.) Schwierigkeiten bereitet manchmal auch die Inversion. Hier also zu jeder Inversion ein Beispiel:

Normalinversion: H7, K8, K9, PB, PD, HK

Totalinversion: X7, X8, H9, XB, PD, KK, X10; PA

Ultrainversion: H8, H9, HB, HD, HK, H10

Totalultrainversion: P7, P8, P9, PB, PD, PK, P10, PA

Auf jeden Fall braucht man für eine Inversion die Karten von Neun bis König. Selbstverständlich ist Art. 11e nicht so auszulegen, dass man ohne Inversion auf der Hand trotzdem invertiert und hofft, dass niemand die fehlenden Karten kontrolliert. Art. 11f besagt, dass ein Spieler, der eine Ultrainversion auf der Hand hält, zwar von Acht nach Bube invertieren kann, dann aber nur eine Totalinversion anerkannt bekommt. Art. 11d bleibt dann unberührt, die Mitspieler können also weiterhin normal oder total invertieren.

5.) Art. 14 definiert den Beginn des Spiels, wichtig für Inversion und Tauschen (Art. 11c und 12a). Das Regelkomitee geht davon aus, dass durch Tauschen oder Invertieren eine neue Situation geschaffen wird, die einen Spieler veranlassen kann, selbst zu tauschen oder invertieren. Ein Beispiel: Pik ist Trumpf, ein Spieler hat 10 Pik und will natürlich ausspielen. Ein Mitspieler invertiert zu Herz, verständlicherweise wird dann unser Spieler entweder noch tauschen oder invertieren.

Obwohl nicht ganz korrekt, hat es sich eingebürgert, dass ein Spieler, der als Erster ausspielen will, dies dadurch bekannt gibt, dass er sofort auch ein Merkmal ausspricht (s. LE). Dies gewährleistet einen schnelleren Spielverlauf.

6.) Beispiele zu Art. 16: Ein Spieler hat 56 Punkte im Stich, aber keinen Trumpf im Stich. Ihm werden also $56-10=44$ Punkte aufgeschrieben. Hätte derselbe Spieler die Trumpfwertung (die Trumpfwertung hat der Spieler mit den meisten Trümpfen im Stich) bei Pik als Trumpf gemacht, bekäme er $56+15=71$ Punkte aufgeschrieben. Bei Trumpfwertung in 10er würden es $56*4=224$ Punkte sein.

Uninteressant ist bei der Trumpfwertung die effektive Anzahl der Trümpfe im Stich. War Rot Trumpf, so ist es egal, ob ein Spieler die Trumpfwertung mit 1 oder 23 Trümpfen für sich entscheidet, er bekommt immer nur 5 Punkte dazuaddiert.