

# Tschou Sepp

Tschau Sepp kann mit 2 bis 5 Personen gespielt werden.

Jeder Spieler erhält fünf Karten. Die Karten die noch übrig sind bilden den Stock, welcher nicht angesehen werden darf und verdeckt auf den Tisch gelegt wird. Die oberste Karte des Stocks wird umgekehrt und daneben gelegt. Diese Karte muss dann der Reihe nach (beginnend rechts vom Geber) von den Spielern mit einer Karte gedeckt werden.

Um die momentan obenliegende Karte decken zu können, muss eine Karte eine dieser Kriterien erfüllen.

Es ist eine Karte mit der gleichen Farbe / Es ist eine Karte mit dem gleichen Bild/ Es ist ein Bauer

Hat ein Spieler keine Karte zur Verfügung, die dies erfüllt und deshalb nicht decken kann, muss er zur Strafe eine Karte aufnehmen. Sollte es sich bei der aufgenommenen Karte um eine solche handeln, die eine der Kriterien zum Decken erfüllt, muss diese sofort hingelegt werden.

Die Person, die ihre letzte Karte hinlegen kann, verabschiedet sich freundlich mit den Worten „Tschou Sepp“ und hat gewonnen.

Folgende Karten besitzen spezielle Eigenschaften:

Bauer:

Legt man einen Bauer, kann man die momentan gültige Farbe beliebig wechseln.

Die Farbe sollte aber immer ohne zu zögern sofort angesagt werden.

Es ist oft die klügste Wahl, eine Farbe von der man viele Karten besitzt zu wählen.

Sieben:

Legt man eine Sieben, muss der folgende Spieler zwei Karten aufnehmen.

Acht:

Wird eine Acht gelegt, setzt der nächste Spieler einmal aus. Er muss aber keine

Karte vom Stock aufnehmen obwohl er diese Runde nicht decken kann.

Wenn der Stock aufgebraucht ist, werden alle bisher gelegten Karten (ausser die oberste

Karte, welche als nächstes zu decken wäre) gemischt und als neuer Stock verwendet.

Jeder Spieler der „Tschou Sepp“ sagen kann scheidet aus.

Wenn nur noch 2 Spieler verbleiben

Geht von den letzten zwei verbleibenden Spielern nach Aufbrauchen des Stockes keiner

weg, wird gewöhnlich nicht mit einem neuen Stock weitergespielt, sondern die

Restkarten abgezählt. Dabei kommt es nicht auf die Anzahl der Karten an, sondern auf die

Werte der Karten.

Dabei gelten folgende Punktwerte:

6 ist 6, 7 ist 7, 8 ist 8 und 9 ist 9 Punkte wert,

ein Banner ist 10 Punkte wert,

ein Under ist 2 Punkte wert,

ein Ober ist 3 Punkte wert,

ein König ist 4 Punkte wert,

und ein Ass ist 11 Punkte wert

# Hosenabe / Schnöizle / 31gerle

Hosenabe kann mit 2 bis 11 Personen gespielt werden.

Zuerst wird festgelegt, welcher Spieler in der ersten Runde die Karten ausgibt. Diese muss er dann einzeln gegen den Uhrzeigersinn verteilen bis jeder 3 Karten besitzt. Dann nimmt der Geber die obersten 3 Karten vom Stapel und sieht sie sich an. Jetzt kann er sich entscheiden, ob er diese Karten zum Spielen nimmt oder die 3 verdeckten Karten, die er beim Austeilen erhalten hat. Die Karten, die er nicht nimmt, kommen in die Mitte auf den Tisch. Diese sind nun die Spielkarten und für alle ersichtlich. Gespielt wird gegen den Uhrzeigersinn. Jeder Spieler hat die Möglichkeit entweder eine Karte mit einer Spielkarte oder seine ganze Hand gegen alle 3 Spielkarten auszutauschen. Wenn jemand nicht tauschen möchte, kann er Passen. Man sollte darauf achten, die Karten so auszutauschen, dass man eine möglichst hohe Punktzahl erreicht.

Die Punktwerte sind wie folgt:

Ass ist 11 Punkte wert.

König, Ober, Under und Banner sind 10 Punkte wert.

9 ist 9, 8 ist 8, 7 ist 7 und 6 ist 6 Punkte wert.

Um die Punkte der Karten zusammenzurechnen, müssen sie der gleichen Farbe angehören.

Folgende Kombinationen sind besonders zu beachten:

Egal was für einen Wert sie besitzen, 3 gleiche Karten sind 30,5 Punkte wert. (z.B. Rosen 6, Schellen 6 und Schilten 6 gleich 30,5 Punkte)

Drei Asses in der Hand zählen als ein Super-„Hosen Runter“, auch als „Füür im Dach“ bekannt und sind 33 Punkte Wert.

Ein Ass und zwei Bilder sind ein „Hosen Runter“ und sind 31 Punkte Wert. (Karten müssen der gleichen Farbe angehören zum Beispiel Rosen Ass/Rosen König/Rosen Banner)

## Durchgang beenden

Wenn man ein „Hosen Runter“ oder ein Super-„Hosen Runter“ erreicht, darf man diese nicht auf die Hand nehmen sondern muss sie sofort auf den Tisch werfen und „Hosen Runter“ sagen. Wird dies getan, ist der Durchgang beendet und alle Spieler zählen ihre Punkte. Bei einem „Hosen Runter“ bezahlt der Spieler mit den wenigsten Punkten eines seiner Token. Haben zwei Spieler gleich wenige Punkte, verlieren sie beide einen Token. (Ausser man ist bereits im Finale zwischen 2 Spielern. In diesem Fall muss der Geber die Karten noch einmal verteilen.)

Hat man ein Super-„Hosen Runter“, verlieren alle anderen Spieler einen Token. Egal wie viele Punkte sie haben.

Man kann einen Durchgang auch beenden, indem man auf den Tisch klopft oder „Stopp“ sagt. Danach können alle anderen Spieler noch einmal wechseln. Wenn die Runde wieder beim klopfenden Spieler gelangt ist, werden die Punkte gezählt.

Wenn ein Spieler alle 3 Token verloren hat, ist er am Schwimmen. Verliert er beim Schwimmen noch einen Durchgang, scheidet er aus dem Spiel aus und die anderen spielen ohne ihn weiter.

# Bullshit

Es wird in einem Zug immer die gleiche Karte gespielt und die Anzahl der Karten darf von jedem Spieler frei gewählt werden pro "Zug". (Spieler 1: 2 sechs, Spieler 2: 4 sechs, Spieler 3: 3 sechs )

Der nachfolgende Spieler kann immer (aber muss nicht) über die gelegten Karten des Vorgängers entscheiden, ob sie falsch (nicht jene Karten, die angesagt wurden "Bullshit") sind.

Sagt er sie seien Bullshit, und sie sind es, so muss der Vorgänger den gesamten Stapel Karten auf die Hand nehmen.

Sind sie aber richtig, so muss er den ganzen Stapel auf die Hand nehmen.

Gibt es im Stapel von einer Karte vier gleiche, scheiden diese aus.

Gewonnen hat, wer als erster keine Karten mehr hat. Das Spiel ist beendet, sobald nur noch ein Spieler Karten

## Bauernkrieg

kann ab 2 Spielern gespielt werden und verläuft nach folgendem Schema:

1 Karten (Set 1) mischen und gleichmässig auf alle Spieler verteilen.

2 Der Kartenstapel liegt mit Kartenrückseite nach oben in der Hand.

3 Jeder Spieler legt seine oberste Karte offen auf den Tisch und alle vergleichen die Notenwerte.

4 Die Karte mit dem grössten Wert gewinnt alle aufgedeckten Karten.

5 Sind mehrere höchste Karten im Wert identisch (Bauernkrieg), wird von den betreffenden Spielern die nächste Karte mit dem Bild nach unten darauf gelegt und die folgende wieder aufgedeckt. Nun gewinnt die höchste Karte den ganzen Stapel. Sind die Kartenwerte wiederum identisch, gibt es erneut einen Bauernkrieg.

6 Wer keine Karten mehr hat, scheidet aus. Gewonnen hat, wer alle Karten erobert hat oder wer am meisten Notenwerte gesammelt hat.

# Arschlöcherlen

Beim Arschlöchlen gibt es keine effektiven Gewinner und Verlierer am Schluss des Spiels. Es geht mehr darum, miteinander etwas zu machen und Spass miteinander zu haben. Anstelle von „abhängen“ wird „g'arschlöchlet“.

Je mehr, desto besser

Je mehr Personen beim „arschlöchlen“ mitmachen, umso mehr Spass macht das Spiel. Bei mehr Spielern empfiehlt es sich, mehrere Kartensets einzusetzen. Es eignen sich sowohl französische wie auch deutsche Jasskarten. Nachfolgend wird das Spiel in einigen Schritten erklärt:

Karten verteilen: Alle Karten werden zu Beginn an die Spieler verteilt.

Der erste Spieler rechts vom Kartengeber, darf entweder eine einzelne Karte oder Mehrlinge (mehrere Karten mit dem gleichen Kartenwert) ablegen. Die darauffolgenden Spieler dürfen gleich viele Karten, jedoch mit einem höheren Wert ablegen. Es darf immer gepasst werden. Die Person mit dem höchsten Karten gewinnt den Stich und darf nochmals von vorne beginnen mit auslegen.

Sobald ein Spieler alle Karten abgelegt hat wird er König (Präsident, Boss, Chef)

Die zweite Person wird Vizekönig (Vize-Präsi, Vize-Boss, Vize-Chef)

Die letzte Person wird Arschloch.

Die zweitletzte Person wird Vize-Arschloch.

Alle anderen Personen in der Mitte sind sogenannte Bürger, Bauern oder Kaufmänner

Lustige & Spanende Spezialregeln

Damit es so richtig spannend und lustig wird, gibt es selbstverständlich noch Spezialregeln:

Sobald das erste Arschloch bestimmt wurde, verteilt diese Person (also das Arschloch) erneut die Karten.

Sobald das Arschloch die Karten in die Hand nimmt, dürfen auch die anderen Mietspieler die Karten anfassen. Falls vorher jemand die Karten anfassen, tauscht diese Person automatisch die Rolle mit dem Arschloch. Sprich: wenn der Präsident die Karten vor dem Arschloch berührt, verwandelt sich der Präsident ins Arschloch und das Arschloch absolviert einen kometenhaften Aufstieg zum Präsidenten.

Das alte Arschloch kann die Karten sofort dem alten Präsidenten zum Austeilen übergeben.

Achtung: das Gleiche gilt auch wenn jemand mit dem Arschloch spricht oder auf dessen Fragen reagiert. Das Arschloch muss ignoriert werden, ansonsten droht wieder ein Rollentausch.

Karten abtreten: Die Spieler mit niedrigem Amt müssen die höchsten Karten an höhere Ämter abgeben und umgekehrt.

Das Arschloch gibt seine zwei höchsten Karten an den König ab.

Der König gibt seine niedrigsten zwei Karten an das Arschloch ab.

Das Vize-Arschloch gibt seine höchste Karte an den Vize-König ab.

Der Vize-König gibt seine tiefste Karte an das Vize-Arschloch ab.

Ein offizielles Spiel, das ähnlich wie das Arschlöchlen aufgebaut ist, heisst „der grosse Dalmuti“. Das Arschloch wird Diener genannt und der König mutiert zum grossen Dalmuti. Ein weiteres ähnliches Spiel, dass mehr auf Kinder ausgerichtet ist, nennt sich „Zoff im Zoo“. Auch dieses Spiel ist eng mit dem Arschlöchlen verwandt.