

Regelwerk Baptistenskat: (nach S. Englert & S. Schenk 2011/2016)

Voraussetzungen:

- Elfer-Raus Karten (80 Stück) (Karten mit 4 Farben und Zahlenwerten von 1-20)
- Notizblock und Stift zur Punkteauswertung
- 3-6 Spieler (ideal sind 4 Spieler)

Ziel:

Das Ziel des Spiels ist es, die Anzahl der eigenen gemachten Stiche je Runde richtig einzuschätzen und somit möglichst viele Punkte zu machen. Die maximal mögliche Anzahl an Stichen je Runde entspricht der Anzahl der Handkarten. Es werden mehrere Runden gespielt (anfangs vereinbart).

Die erste Runde beginnt mit (Spieleranzahl)+1 Karten. Die Kartenanzahl steigt pro Runde um 1 Karte. Die letzte Runde richtet sich theoretisch nach den verfügbaren Karten. Es wird jedoch **nicht** empfohlen das Maximum auszureizen und alle verfügbaren Karten auszuteilen (Vorhersehbarkeit).

Empfohlen werden ca. 10 Runden (Bei 4 Spielern also Runden von 5-14 Karten).

Ablauf:

Der Kartengeber teilt angefangen bei seinem linken Nachbarn im Uhrzeigersinn die Karten aus, bis jeder Mitspieler die korrekte Anzahl an Karten hat. Die Karten dürfen dabei beliebig gegeben werden. Zuletzt deckt der Geber eine Karte auf, die er offen auf den Stapel mit Restkarten legt. Die Karte dieser Farbe bestimmt die Trumpffarbe in dieser Runde.

Nachdem alle Spieler ihre Karten haben, fangen die Spieler reihum an ihre Stiche anzusagen. Der Spieler links vom Geber beginnt. Ein beliebiger, zuvor bestimmter, Spieler notiert die angesagten Stiche auf einem Notizblock oder dem Vordruck. Es darf so lange die eigene Angabe korrigiert werden bis der folgende Spieler seine Angabe macht. Für den letzten Spieler (Geber) gilt, dass er so lange korrigieren darf, bis der Spieler links von ihm die erste Karte ausspielt.

Hinweis: Eine gespielte Karte darf nur bei einem Fehler zurückgenommen werden (Was liegt, liegt!)

Nachdem alle Spieler ihre Stiche angekündigt haben, beginnt der Startspieler (links vom Geber) mit dem Ausspielen einer beliebigen Karte. Die folgenden Spieler **müssen** eine Karte gleicher Farbe ausspielen (bedienen), sofern sie eine Karte dieser Farbe haben. Dabei gilt, dass eine höhere Zahl der gleichen Farbe stets sticht. Wenn ein Spieler die angespielte Farbe nicht bedienen kann, dann kann er entweder eine Karte der Trumpffarbe ausspielen oder eine beliebige Karte einer anderen Farbe ausspielen. Trumpf sticht alle Zahlenwerte der ausgespielten Farbe aber eine andere Farbe als die ausgespielte ist wertlos. Es ist auch möglich einen niedrigen ausgespielten Trumpf mit einem höheren Trumpf zu übertreffen. [Ein angespielter Trumpf muss bedient werden (falls vorhanden).]

Beispiel: (Trumpf=Rot)

Spieler A=gelbe 18
Spieler B=gelbe 19
Spieler C=rote 1
Spieler D=rote 2

→ Spieler D „sticht“ und gewinnt

Der Spieler, der den Stich gewinnt, nimmt die Karten zu sich und legt sie verdeckt vor sich ab (nicht auf die Hand nehmen). Er **muss** nun die nächste Karte ausspielen und bestimmt so die neue Farbe.

Wenn der letzte Stich einer jeweiligen Runde „vergeben“ wurde, werden die gemachten Stiche gezählt und die Punkte verrechnet. In der folgenden Runde gibt der Spieler links vom Geber (usw.).

Punktevergabe:

Punkte erhält nur, wer die Anzahl der angesagten Stiche **genau** trifft. Hierbei erhält man die angesagten Stiche*10 Punkte (bei 4 angesagten und 4 gemachten Stichen also +40 Punkte).

Bei Abweichungen erhält man angesagte Stiche*10 Minuspunkte (bei 3 angesagten und 5 gemachten Stichen also -20 Punkte).

Der Spieler, der die meisten Stiche pro Runde ansagt und auch erreicht, bekommt die doppelte Punktzahl. Falls der Spieler mit den meisten angesagten Stichen daneben liegt, rückt dieser Bonus „nach“ auf den Spieler, der erfolgreich am zweitmeisten Stiche angesagt hat. Sollten mehrere Spieler gleich viele Stiche maximal erfolgreich angesagt haben, bekommen alle Spieler den Bonus.

Es ist auch möglich 0 Stiche anzusagen. Hierbei erhält der Spieler wenn er erfolgreich ist so viele Punkte wie in dieser Runde maximal angesagte Stiche. Ist der Spieler mit 0 Stichen nicht erfolgreich, bekommt er diese Punkte als Minuspunkte verrechnet **unabhängig** davon mit wie vielen Stichen er daneben liegt. Dieser „Risiko-Bonus/Malus“ gilt **unabhängig** davon, ob der höchstansagende Spieler erfolgreich ist!

Beispiel (1): (10 Karten/10 Stiche)

Spieler A: 3 angesagt, 3 erreicht	→ +30 Punkte
Spieler B: 2 angesagt, 2 erreicht	→ +20 Punkte
Spieler C: 5 angesagt, 5 erreicht	→ +100 Punkte
Spieler D: 0 angesagt, 0 erreicht	→ + 50 Punkte

→ In diesem Fall erhält Spieler C +100 Punkte (doppelt) und Spieler D +50 Punkte.

Beispiel (2): (10 Karten/10 Stiche)

Spieler A: 3 angesagt, 3 erreicht	→ +60 Punkte
Spieler B: 2 angesagt, 2 erreicht	→ +20 Punkte
Spieler C: 5 angesagt, 3 erreicht	→ -20 Punkte
Spieler D: 0 angesagt, 2 erreicht	→ -50 Punkte

→ In diesem Fall erhält Spieler A +60 Punkte (doppelt) und Spieler D -50 Punkte

Zusatzregeln: (Fortgeschrittene Spieler)

Bei fortgeschrittenen Spielern, die eine sehr hohe Trefferquote haben, empfiehlt es sich zwei zusätzliche Regeln zu beachten. Diese Zusatzregeln erhöhen die Herausforderung für Profis.

Profiregel 1:

Hierbei darf die angesagte Stichzahl des letzten Spielers nicht dazu führen, dass die Stichzahl dieser Runde aufgeht. Das heißt, der letzte Spieler muss entweder mehr oder weniger Stiche ansagen.

Beispiel: (10 Karten/10 Stiche)

Spieler A: 3 angesagte Stiche
Spieler B: 2 angesagte Stiche
Spieler C: 3 angesagte Stiche

→ Spieler D darf jetzt **nicht** 2 Stiche ansagen, da es sonst „aufgehen“ würde

Profiregel 2:

Nach der Stichansage wird das Notizblatt verdeckt abgelegt um späteres „Spicken“ zu verhindern.