

Königrufen zu dritt – mit fliegendem/fixem Strohmänn

(nach Clas Broder Hansen, Hamburg 2012; angepasst von Markus Mair, Innsbruck 2014)

Es gelten die Regeln für vier Spieler, jedoch mit folgenden Abweichungen:

Besonderheiten:

Der **Strohmänn** ersetzt den fehlenden Vierten und erhält wie jeder andere zwölf Karten (zunächst verdeckt). Wird mit fliegendem Strohmänn gespielt, sitzt er stets links vom Geber, ansonsten fix am leeren Platz. Der Strohmänn kann weder Geber noch Vorhand sein und auch kein Spiel ersteigern. Das Blatt des Strohmänn wird nach der Spielansage umgedreht und bleibt während des ganzen Spiels offen liegen.

Nur der **Vormund** darf aus dem Blatt des Strohmänn spielen und für ihn Zusätze ansagen (gemeinsam für beide sobald er an der Reihe ist; kein extra Kontra bei negativen Spielen). Vormund kann logischerweise immer nur ein Partner des Strohmänn sein (s. unten).

Die **Punkte** werden dem Strohmänn wie jedem anderen geschrieben (eigene Spalte). Am Ende werden die Punkte des Strohmänn auf die übrigen Spieler aufgeteilt. Bleibt ein Rest gehen Pluspunkte an den Gewinner, überzählige Minuspunkte an den Verlierer (bei ex aequo eventuell umgekehrt).

Wer ist Vormund?

- a) **der Spielansager, wenn** der gerufene **König im Strohmänn** liegt
- b) **der erste Gegenspieler** (also jener Gegner, der als erster dran ist, eine Karte zu spielen)
- c) der Ausspieler im jeweiligen Stich, wenn getrischakt wird (wechselnder Vormund)

Spielablauf:

1. **Spiel** ersteigern
2. **König** rufen
3. **Talon** aufdecken
4. **Strohmänn** aufdecken
5. **Ansage** abschließen

Empfehlungen:

Beim **Trischaken** sollten die beiden Verlierer an die beiden Gewinner zahlen, da oft der Strohmänn die meisten Punkte hat.

Nach diesen Regeln ist auch das **Spiel zu zweit** mit 2 Strohmännern gut spielbar. Wenn sich die beiden Spieler gegenseitig rufen, wird neu gegeben. Beim Trischaken kontrolliert jeder Spieler einen Strohmänn.