Königrufen zu dritt mit Strohmann

(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 **Strohmann** ersetzt den fehlenden Vierten und erhält wie jeder andere zwölf Karten (zunächst verdeckt). Wird mit fliegendem Strohmann gespielt, sitzt er jeweils links vom Geber, ansonsten fix am leeren Platz. Der Strohmann kann weder Geber noch Vorhand sein und auch kein Spiel ersteigern. Eine Runde besteht daher aus drei Spielen. Das Blatt des Strohmanns wird zusammen mit dem Talon nach dem Rufen durch den Geber aufgedeckt und bleibt während des ganzen Spiels offen liegen.

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

Wer ist Vormund?

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

Vormund kann immer nur ein Partner des Strohmannes sein. Nur der Vormund darf aus dem Blatt des Strohmannes spielen und für ihn Zusätze ansagen (gemeinsam für beide sobald er selber an der Reihe ist; in negativen Spielen darf der Strohmann nicht kontrieren).

Reihenfolge der Lizitationsphasen:

1. **Spiel ersteigern** und **König rufen**
2. **Strohmann und Talon** aufdecken
3. **Zusätze** ansagen

Empfehlungen:

Beim **Trischaken** sollten die drei Verlierer an den Gewinner zahlen (an eine Jungfrau doppelt).

Nach diesen Regeln ist auch das **Spiel zu zweit** mit 2 Strohmännern möglich. Wenn sich die beiden Spieler gegenseitig rufen, wird ein anderer König gerufen (wenn möglich) oder neu gegeben. Beim Trischaken kontrolliert jeder Spieler einen Strohmann.

© 2014–2024 Markus Mair