

♠♥ **Strohmandeln (zu zweit)** ♦♣

Spiele	Wert	Spielziel / Bemerkungen
Spiel gewonnen	2	36 Punkte (= 35/2 Blatt)
Spiel verloren	3	36 Punkte (= 35/2 Blatt)
Trischaken	2	möglichst wenig Punkte / bunt gemischt; mit Stichzwang

Zusätze	still	ang.	Bemerkungen
Pagat ultimo	1	2	Tarock I macht den letzten Stich
Vier Könige	1	2	ein Spieler hat alle 4 Könige in den Stichen
Trull	1	2	ein Spieler hat Mond, Sküs und Pagat in den Stichen

Allgemeines

Strohmandeln wird zu zweit mit 54 Karten gespielt. Jeder Spieler erhält fünfzehn Karten (3 x 5), dann wird verdeckt der Strohmännchen gegeben (verdeckt, drei Stöße zu je vier Karten).

Die Vorhand kann jetzt sagen, ob sie das Spiel aufnimmt (bevor der Strohmännchen aufgedeckt wird). Wenn sie passt, kann der Geber das Spiel aufnehmen. Passen beide Spieler, wird getrischakt.

Nach der Ersteigerung wird von jedem Stoß die oberste Karte umgedreht. Handelt es sich dabei um ein Tarock oder einen König, darf der Spieler diese Karte in sein Blatt nehmen und die nächste Karte aufdecken. Die letzte Karte des jeweiligen Stapels wird nicht aufgedeckt. Man darf sie, ohne sie zu zeigen, ins Blatt aufnehmen.

Es gibt nur die drei Zusätze Pagat Ultimo, 4 Könige und Trull (keine Säcke, keine Vögel, kein Kontra). Die Vorhand beginnt mit dem ersten Ausspiel. Es gilt immer Farbzwang (eine ausgespielte Farbe muss bedient werden) und Tarockzwang (hat man die ausgespielte Farbe nicht im Blatt, muss man Tarock spielen). Es gibt keinen Stichzwang.

Abrechnung

Gezählt wird immer in Lagen zu drei Karten mit zwei Punkten Abzug pro Lage, bei unvollständigen Lagen wird nur ein Punkt abgezogen. Das Spiel hat somit 70 Punkte; um zu gewinnen sind 36 Punkte erforderlich (= 35/2 Blatt bei blattgenauer Zählweise).

Spiel und Zusätze werden zusammengerechnet. Die Summe wird notiert (es werden nur die Pluspunkte geschrieben). Wer zuerst **11 Punkte** erreicht, hat eine Partie gewonnen.

Viel Vergnügen!