



# Watten

SPIELKARTENANLEITUNG

[www.ecom-trading.de/shop/](http://www.ecom-trading.de/shop/)

# Watten leicht erklärt

## Die Grundregeln für Einsteiger.

Das Bayerische Wattenenspiel ist ein traditionelles Kartenspiel, das von vier Spielern gespielt wird. Dabei bilden die gegenüberstehenden Spieler jeweils ein Team. Gespielt wird entweder mit einem Deutschen Blatt oder einer regionalen Variante (z. B. Bayerisches Blatt). Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels fünf Karten. Das Ziel eines jeden Teams ist es, während eines Spiels insgesamt drei Stiche zu gewinnen, um das Spiel für sich zu entscheiden. Die Karten bestehen aus den folgenden Farben: Eichel, Gras, Schellen, Herz. Nach den Kritischen kommen die Karten in den vier Schlägen, die jeweils Karten einer bestimmten Zahl oder Höhe repräsentieren. Danach kommen die Trumpfkarten, die alle anderen Karten schlagen, die nicht kritisch oder Schläge sind. Jede Farbe hat acht Karten, die aus vier Zahlkarten: 7, 8, 9, 10 und vier Bildkarten: Unter, Ober, König und Sau (Ass) bestehen.



Eichel



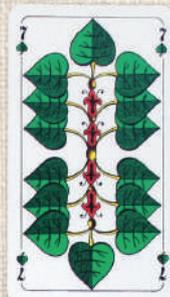
Gras



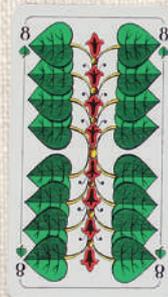
Schellen



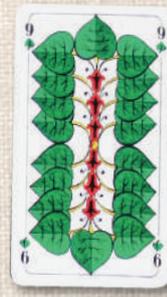
Herz



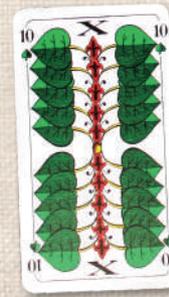
7  
Simma



8  
Achda



9  
Naina



10  
Zena



Unter  
Unta



Ober  
Oba



König  
Kinig



Sau  
Ass

Die Karte, die sowohl ein Schlag als auch ein Trumpf ist, wird als „Rechter“ (Hauptschlag, Hauwe, Haube) bezeichnet und ist die viertstärkste Karte nach den Kritischen. Bei den restlichen Schlägen, auch „Linke“ genannt, gibt es keine festgelegte Rangfolge; hier gewinnt immer die zuerst ausgespielte Farbe.

Im Gegensatz zu vielen anderen Kartenspielen gibt es beim Wattenspiel weder Stich- noch Farbzwang, außer wenn der Hauptschlag als erste Karte eines Spiels ausgespielt wird. In diesem Fall müssen alle Spieler der Aufforderung „Trumpf oder Kritisch“ folgen. Wird der Hauptschlag mit einem Kritischen gestochen, müssen die anderen Spieler keine Trumpfkarten mehr ausspielen.

Eine besondere Regel tritt in Kraft, wenn ein Spieler alle drei Kritischen in seiner Hand hält, die zwangsläufig zu mindestens drei Stichen führen. Dies wird als „Maschine“ bezeichnet. In diesem Fall muss der Spieler seine Karten vor Spielbeginn aufdecken und gewinnt automatisch das Spiel mit 2 Punkten.

Der Spielverlauf beginnt damit, dass die Karten gemischt und von dem Spieler hinter dem Geber abgehoben werden. Wenn die unterste Karte ein Kritischer ist, darf der Abhebende sie behalten, was auf Bayerisch als „Schlecken“ bezeichnet wird. Dann hat der Geber das Recht, die nächste Karte zu sehen und ebenfalls zu entnehmen, wenn sie kritisch ist. Wenn sich darunter ein dritter Kritischer befindet, gehört auch diese dem Abhebenden. Wenn der Abhebende auf sein Recht verzichtet, ist es auch für den Geber aufgehoben. Der Abhebende kann auch eine nicht kritische Karte als Bluff abheben. Wenn jedoch alle fünf Spielzüge durchgeführt werden, ohne dass der Abhebende einen Kritischen vorweisen kann, wird sein Team mit 2 Strafpunkten belegt.

Der Schlag wird vom ersten Spieler nach dem Geber, genannt die „Vorhand“, angesagt. Der Geber gibt dann die Trumpffarbe bekannt. Vor der Ansage haben die beiden Ansager die Möglichkeit, die Karten erneut auszuteilen, in der Hoffnung, bessere Karten zu erhalten - dies wird als „Schönere“ bezeichnet. Der andere Spieler kann zustimmen, und die Karten der Ansager werden neu verteilt, oder er kann ablehnen, und das Spiel wird mit den bereits ausgeteilten Karten gespielt. Es ist auch üblich, dass die Vorhand dem Geber einen Schlagwechsel anbietet, den der Geber annehmen oder ablehnen kann. Im ersten Fall gibt der Geber den Schlag bekannt, und die Vorhand gibt die Trumpffarbe an, wobei die Vorhand das Ausspielen fortsetzt. Bei Ablehnung bleibt alles unverändert.



# Die drei höchsten Karten

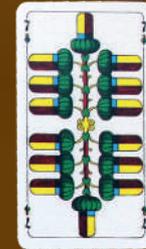
auch bekannt als die **Kritischen** oder **Griechen** (variiert je nach Region).



**01** Die Herz-König-Karte wird als **Max** bezeichnet und ist die höchste Karte im Spiel.



**02** Auf der zweiten Position befindet sich die Schellen 7-Karte, die auch als **Weli**, **Belli** oder **Belle** bekannt ist.



**03** Die Eichel 7-Karte wird häufig als **Spitz**, **Spitze**, **Seuchl** oder **Soacher** bezeichnet und ist die dritthöchste Spielkarte.

Nach der Ansage spielt der Spieler links vom Geber als Erster eine Karte aus, gefolgt von den anderen Spielern im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der die höchste Karte in dieser Runde ausspielt, gewinnt den Stich und nimmt ihn an sich. Danach muss dieser Spieler erneut die erste Karte in der nächsten Runde ausspielen und die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Wenn ein Stich ohne Kritische, Trumpf oder Schlag gewonnen wird, also nur mit einer höherwertigen Karte in der ausgespielten Farbe, nennt man dies „dant gestochen“.

Das Team, das zuerst drei Stiche gewinnt, gewinnt das Spiel. Ein einfacher Sieg bringt zwei Punkte.

Wenn sich ein Team während des Spiels überlegen fühlt, kann es die Punktzahl, um die gespielt wird, um einen Punkt erhöhen, was als „ausschaffen“ oder „bieten“ bezeichnet wird. Das andere Team kann entweder kampflos aufgeben, wobei das Spiel mit der alten Punktzahl gewertet wird oder die Herausforderung annehmen und um die erhöhte Punktzahl weiterspielen. Das Ausschaffen kann beliebig oft abwechselnd von beiden Teams wiederholt werden und bietet die Möglichkeit zum Bluffen, ähnlich wie beim Pokern.

Das Ausschaffen erfolgt auf verschiedene Weisen: Entweder stellt man die Frage „Gehst?“ oder „Gehts?“ (mit der Rückfrage: „(Na.) Gehst du?/Gehts ihr?“), oder man legt eine verdeckte Karte ab. Wenn die andere Partei die Karte aufdeckt, akzeptiert sie die Herausforderung.

In der Regel endet eine Runde mit 11 Punkten (in manchen Regionen auch mit 15 Punkten). Ab 9 Punkten (oder regional 13 Punkten) ist man „gespannt“, was bedeutet, dass das Ausschaffen nicht mehr erlaubt ist. Jedes weitere Spiel wird dann um drei Punkte gespielt. Die gespannte Partei hat jedoch die Möglichkeit, nach dem Ansagen von Trumpf und Schlag die Runde aufzugeben (zu „gehen“), wenn sie sich unterlegen fühlt. In diesem Fall erhalten die Gegner nur zwei Punkte. Die gespannte Partei wird auf dem Punktezettel markiert, indem ihre bisherigen Punkte durchgestrichen werden, daher wird sie auch als „gestrichen“ bezeichnet. In einer Variante ist es beiden Parteien in dieser Situation untersagt, weiterhin auszuschaffen. In diesem Fall erhält die gespannte Partei für den Sieg 2 Punkte, während die zurückliegende Partei automatisch 3 Punkte für jeden Sieg erhält (auch wenn die gespannte Partei aufgibt). Es besteht auch die Möglichkeit, diese Punktzahl auf 4 zu erhöhen.

Nach Abschluss eines Spiels wird (in verschiedenen Regionen unterschiedlich) entweder der Gewinner- oder der Verliererpartei auf dem Punktzettel ein schwarzer Punkt hinzugefügt, dies nennt sich Bummerl oder Bohne.

Spielfehler werden oft mit einer Strafe von 3 Punkten geahndet, zum Beispiel wenn ein gespannter Spieler trotzdem ausschafft. Das heimliche Entnehmen von sogenannten Stichkarten wird umgangssprachlich als "packeln" bezeichnet. In einigen Regionen ist das "packeln" nicht nur erlaubt, sondern ein fester Bestandteil des Spiels.

Das **Deuten** ist ein wesentlicher Bestandteil des Spiels, da die beiden Teamspieler zu Beginn ihre Karten nicht kennen. Dieses Deuten, das auch als "funken" oder "mucken" bezeichnet wird, erfolgt durch Mimik und Gestik und ist ausdrücklich erlaubt. Vor dem Spiel vereinbaren die Spielpartner Geheimzeichen, um miteinander zu kommunizieren. Typischerweise signalisiert man den "Max" durch das Spitzen der Lippen, den "Belli" durch ein Zwinkern mit dem rechten Auge und den "Spitz" durch ein Zwinkern des linken Auges. Außerdem deutet man mithilfe der Finger einer Hand an, welche Trumpfkarten man besitzt: Der kleine Finger steht für eine Sieben, Acht, Neun oder einen Zehner in der angesagten Farbe. Der Ringfinger repräsentiert den Unter, der Mittelfinger den Ober, der Zeigefinger den König und der Daumen steht für das Ass oder die Sau. Das Zucken der linken Schulter signalisiert den Schlag, während das Zucken der rechten Schulter bedeutet, dass der Spieler den Haube (die höchste Trumpfkarte) hat. Wenn der Mitspieler nach oben schaut, deutet dies darauf hin, dass er keine guten Karten hat. Es ist auch erlaubt, verbal zu kommunizieren, beispielsweise darüber, wer versuchen sollte, welche Karte des Gegners zu stechen oder welche Karte man vorspielen möchte.

Es ist wichtig zu beachten, dass das Deuten erst nach der Festlegung von Schlag und Trumpf erlaubt ist. Daher dürfen zu diesem Zeitpunkt nur der Geber und die Vorhand ihre Karten betrachten.

In den meisten Fällen übernimmt einer der beiden Teampartner die Spielführung für ein oder mehrere Spiele. Dabei ist es entscheidend, den Gegnern keine Informationen über die eigenen Karten zu geben, während man gleichzeitig versucht, durch Beobachtung und Kombinationsgabe Informationen über die Karten der Gegner zu sammeln.

Es existieren auch Spielvarianten für unterschiedlich viele Spieler. Es gibt Varianten für zwei Spieler, bei denen die Vorhand den Schlag ansagt und der Geber den Trumpf bestimmt. Ebenso gibt es Varianten für drei Spieler, bei denen die Vorhand abhebt, Schlag und Trumpf ansagt und gegen die beiden anderen Spieler spielt, die ein Team bilden.





ECOM Trading GmbH | Siemensstrasse 9 | 85221 Dachau  
08131 / 5695 - 0 | [vertrieb@ecom-trading.de](mailto:vertrieb@ecom-trading.de) | [www.ecom-trading.de](http://www.ecom-trading.de)