

Binokel

3-4 Spieler

48 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Lang

Die meisten Punkte aus Meldungen und gefangenen Stichkarten zusammen erzielen.

AUFBAU

- Ein 48-Karten-Doppeldeck (je zwei von 7 bis Ass) mit 3 oder 4 Spielern verwenden.
- 12 Karten an jeden austeilen; verbleibende Karten bilden einen Talon.
- Spieler bieten auf ihre erwartete Gesamtpunktzahl; der Höchstbietende nimmt den Talon.

WERTUNG

- Asse: 11, Zehnen: 10, Könige: 4, Damen: 3, Buben: 2. Letzter Stich: 10 Bonus.
- Meldungen: Paare 20 (40 in Trumpf), Binokel 40, Doppel-Binokel 300.
- Ein verfehltes Gebot zieht den Gebotsbetrag von Ihrer Punktzahl ab.

Tipp: Bieten Sie basierend auf garantierten Meldungen plus einer realistischen Stichschätzung, anstatt auf einen glücklichen Talon zu hoffen.

AM ZUG

- Meldungen ansagen (Paare, Familien, Vierlinge, Binokel) für Punkte vor den Stichen.
- Farbe bedienen; wenn nicht möglich, trumpfen; wenn möglich, übertrumpfen.
- Der höchste Trumpf oder die zürst gespielte höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt.

Binokel ist ein schwäbisches Kartenspiel aus Süddeutschland, das Stichspiel mit Meldungen kombiniert. Mit einem markanten 48-Karten-Doppeldeck gespielt, bietet es eine aufwendige Meldphase, in der Spieler Punkte für bestimmte Kartenkombinationen erhalten, bevor das Stichspiel beginnt.

Ziel

Die meisten Punkte durch eine Kombination aus vor dem Spiel angesagten Meldungen und in Stichen gefangenen Punktekarten erzielen. Der Spieler oder das Team, das zürst die vereinbarte Punktzahl erreicht, gewinnt das Gesamtspiel.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 3 oder 4 Spieler (4 in Partnerschaften).
2. **Deck:** 48-Karten-Doppeldeck mit je zwei Exemplaren von 7 bis Ass in allen vier Farben.
3. **Geben:** Jeder Spieler erhält 12 Karten (Drei-Spieler) oder 12 Karten (Vier-Spieler), in Gruppen ausgeteilt. Ein Talon der verbleibenden Karten wird beiseitegelegt.
4. **Bieten:** Spieler bieten auf die Gesamtpunktzahl, die sie aus Meldungen und Stichen erwarten. Der Höchstbietende nimmt den Talon auf.

Meldephase

- **Paare:** Ein König und eine Dame der gleichen Farbe bringen 20 Punkte (40 in Trumpf).
- **Familie:** König, Dame und Bube des Trumpfes bringen 150 Punkte.
- **Binokel:** Pik-Dame und Karo-Bube zusammen bringen 40 Punkte. Doppelter Binokel bringt 300.
- **Vierlinge:** Vier Asse bringen 100, vier Könige 80, vier Damen 60, vier Buben 40.

Spielablauf

1. **Ausspielen:** Der Gebotsgewinner spielt den ersten Stich aus, nachdem alle Meldungen angesagt wurden.
2. **Farbe bedienen:** Spieler müssen Farbe bedienen. Wenn nicht möglich, müssen sie trumpfen. Haben sie weder das eine noch das andere, dürfen sie eine beliebige Karte spielen.
3. **Übertrumpfen:** Wurde Trumpf gespielt, müssen nachfolgende Spieler wenn möglich einen höheren Trumpf spielen.
4. **Stiche gewinnen:** Der höchste Trumpf gewinnt. Ohne Trumpf gewinnt die höchste Karte der ausgespielten Farbe. Bei identischen Karten hat die zürst gespielte Vorrang.

Punktewertung

- **Asse:** Je 11 Punkte.
- **Zehnen:** Je 10 Punkte.
- **Könige:** Je 4 Punkte.
- **Damen:** Je 3 Punkte.
- **Buben:** Je 2 Punkte.
- **Letzter Stich:** Bringt zusätzlich 10 Punkte.
- **Gebotsfehlschlag:** Erreicht der Bietende sein Gebot nicht, wird der Gebotsbetrag von seiner Punktzahl abgezogen.

Tipps und Strategien

- Bieten Sie basierend auf garantierten Meldungen plus einer realistischen Schätzung der Stichpunkte, anstatt auf einen glücklichen Talonzug zu hoffen.
- Die Doppel-Binokel-Kombination ist äusserst selten, aber wachsam zu sein lohnt sich, da ihre 300-Punkte-Bewertung ein ganzes Spiel drehen kann.
- Zählen Sie die Punkte während des Stichspiels sorgfältig, um zu wissen, ob Sie Ihr Gebot erreicht haben, bevor die Runde endet.

Tipps & Strategie

Meistern Sie die Meldungswerte, damit Sie das Potenzial Ihrer Hand während des Bietens schnell einschätzen können. Überbieten ist die häufigste Verlustursache beim Binokel.

Die Talonaufnahme ist ein entscheidender Moment. Erfahrene Spieler beurteilen, wie die Talonkarten ihre bestehenden Meldungen ergänzen, bevor sie entscheiden, welche Karten sie ablegen und welche Strategie sie in den Stichen verfolgen.