



**Binokel** (oder auch Binocle) ist ein urschwäbisches Kartenspiel, das ursprünglich aus dem württembergischen Raum stammt und deshalb auch traditionell mit einem württembergischen Blatt gespielt wird. Das Spiel selbst erfordert vor allem viel Köpfchen und ein besonders gutes Gedächtnis. Die speziellen Binokel-Karten sind überall erhältlich.

## Binokel Grundlegendes

Grundsätzlich wird Binokel mit 3 oder 4 Mitspielern gespielt, in selteneren Fällen geht dies aber auch zu zweit, fünft, sechst oder gar zu acht. Sind 3 Personen beteiligt, wird solo gespielt, d.h. jeder tritt gegen jeden an. Bei 4 Spielern dagegen werden ähnlich dem Doppelkopf oder Schafkopf entweder Parteien aus 2 Mitspielern, die sich gegenüber sitzen, gebildet, die dann gegeneinander antreten (Kreuzbinokel) oder es spielen wie gewohnt 3 Spieler und der Geber setzt aus.

Das dazugehörige Kartenspiel besteht aus insgesamt 48 Karten in den bekannten Farbkatégorien Herz, Schell (Karo), Eichel (Kreuz) und Blatt (Pik). Die Karten sind dabei doppelt vorhanden, woher auch der Name Binokel im Ursprung stammt (bin oculi = 2 Augen). Die genaue Zusammensetzung sieht folgendermaßen aus (absteigend in Rangfolge und Wertigkeit): 2Asse (11 Augen), 2 Zehner (10 Augen), 2 Könige (4 Augen), 2 Ober (=Damen, 3 Augen), 2 Unter (=Buben, 2 Augen) und 2 Dissle (=Siebener). Die Siebener haben hierbei allerdings meist keine Funktion und werden einfach heraus sortiert. Es gibt aber natürlich auch Varianten, bei denen durchaus mit Siebenern gespielt wird.

## Spielbeginn

Zu Beginn mischt der Geber die Karten gut durch und lässt sie von seinem Nachbarn zur Linken einmal abheben. Anschließend verteilt er die Karten entgegen dem Uhrzeigersinn an alle Mitspieler, bis jeder insgesamt genau 12 Karten auf der Hand hält. Beachtet werden muss hier im Besonderen der sogenannte ‚Dapp‘. Das bedeutet, dass jedesmal wenn die Spieler 4 Karten erhalten haben, gleichzeitig noch 2 Karten zusätzlich beiseite gelegt werden, welche dann den ‚Dapp‘ ausmachen (4 Karten pro Spieler - 2 Karten in den Dapp - 4 Karten pro Spieler ? 2 Karten in den Dapp - 4 Karten pro Spieler). Es befinden sich also insgesamt 4 Karten im ‚Dapp‘. Dieser wird daraufhin verdeckt in der Tischmitte platziert.

Sortieren die Spieler ihre Karten, ist es immer ratsam, dies nach Farben und entsprechender Kartenrangfolge (siehe oben) zu tun.





## Reizen

Aus den Karten auf der Hand eines jeden Spielers erkennen diese die jeweiligen ‚Meldbilder‘ mit ihrer entsprechenden Augenzahl. Folgende Bilder können hier gemeldet werden:

1.	Binokel (Schell-Unter und Blatt-Ober)	40 Punkte
2.	Großer Binokel (2 Schell-Unter und 2 Blatt-Ober)	300 Punkte
3.	4 verschiedene Unter	40 Punkte
4.	4 verschiedene Ober	60 Punkte
5.	4 verschiedene Könige	80 Punkte
6.	4 verschiedene Asse	100 Punkte
7.	Alle 8 eines Ranges (alle 8 Unter, Ober, Könige oder Asse)	1000 Punkte
8.	Familie (As, Zehn, König, Ober, Unter in Reihenfolge, von einer Farbe)	100 Punkte
	(Trumpf als entsprechende Farbe)	150 Punkte
9.	Paar (König und Ober von einer Farbe)	20 Punkte
	(Trumpf als entsprechende Farbe)	40 Punkte
	Rundlauf (von jeder Farbe ein Paar, d.h. König und Ober)	240 Punkte

Anhand dieser Bilder summiert der Spieler seine bereits erzielten, auf der Hand befindlichen Augen und spekuliert dabei zusätzlich auf die im ‚Dapp‘ vorliegenden möglichen zusätzlichen Punkte. Bevor es zum Reizen kommt, berücksichtigt der Spieler dann noch die später durch Stiche erzielten Punkte, d.h. alles in allem addiert er alle tatsächlichen und möglichen Augen, die er erreicht bzw. erreichen kann und beginnt dann erst, zu reizen.

In der ersten Spielphase wird zunächst um den ‚Dapp‘ gereizt. Ziel des Reizens, das auch als Steigern bezeichnet werden kann, ist es nämlich, das Spiel zu bekommen, also den ‚Dapp‘ aufzunehmen und die Trumpffarbe ansagen zu dürfen.





Es beginnt der Spieler rechts vom Geber, der wiederum seinen rechten Nachbarn mit einer Zahl anschreit (den Spielern sei dabei frei gestellt, sich tatsächlich anzuschreien oder dies etwas ruhiger auszumachen). Der Angeschriene antwortet in typischer Manier mit einem Reiz, der um 10 Punkte höher liegt und der Erste erhöht erneut - beispielsweise fängt der erste Spieler mit 150 an, der nächste schreit 160 usw. Dies wird solange fortgeführt, bis einer der beiden ‚Weg!‘ sagt. Damit signalisiert er, dass mit seinem Blatt die geforderte Punktezahl nicht erreichbar ist. Nun ist der Geber noch an der Reihe und hat die Möglichkeit, selbst zu reizen. Er muss jedoch nicht. Beim Kreuzbinokel wird mit dem Spielpartner weiter gereizt sobald der erste Spieler ‚weg‘ ist.

Am Ende bleibt also nur noch der Höchst-Steigerer übrig, der dann das folgende Spiel machen muss. Das bedeutet der ‚Dapp‘ wird jetzt aufgedeckt und der Spielmacher nimmt ihn auf. Hat er Glück, ergänzt sich der ‚Dapp‘, so wie spekuliert, optimal mit seinem Kartendeck und er kann sogar die Punkte seiner Meldebilder erhöhen. Hat er Pech, kann er die beim Reizen anvisierte Augenzahl nicht erreichen und würde dadurch das Spiel verlieren. Ist der ‚Dapp‘ aufgenommen, muss der Spielmacher seine Meldebilder komplett offen legen und die Trumpffarbe bestimmen. Die Augen, die aus seinen Meldebildern resultieren werden dann aufsummiert und mit der gereizten Punkteanzahl auf einem Blatt notiert.

Nun kommt es zum ‚Drücken‘. Das bedeutet der Spielmacher muss genauso viele Karten wie im ‚Dapp‘ waren wieder ablegen, also 4 Stück, damit die Anzahl seiner Karten wieder mit der der anderen Mitspieler übereinstimmt. Vergisst er das ‚Drücken‘, hat der Spielmacher automatisch verloren und bekommt die gereizte Augenzahl (in manchen Varianten auch doppelt) als Minuspunkte angerechnet.

Fehlt dem Spielmacher in seinem Deck eine bestimmte Karte, so darf er diese ‚rufen‘. Die entsprechende Karte muss ihm dann vom eigentlichen Besitzer übergeben werden, der dafür als Ausgleich eine andere Karte von der Hand des Spielers erhält.

Sobald der Spielmacher nun seine Karten gemeldet und die Trumpffarbe angesagt hat (‚Abgehen‘), können auch die anderen Spieler ihre Bilder melden, die dann ebenfalls notiert werden.





### Abschreiben

Sollte der Spielmacher erkennen, dass er den zuvor gereizten Wert nicht erreichen kann, hat er die Möglichkeit, das Spiel ‚abzuschreiben‘. Er nennt zu diesem Zweck eine Trumpf-farbe, die möglichst verhindert, dass die anderen Spieler ein Paar oder eine Familie mel-den können. Diese melden nun ihre Bilder und bekommen sie mit einem Bonus von 30 Augen gut geschrieben. Wer gar nichts melden kann, bekommt lediglich den Bonus ange-rechnet. Dem Spielmacher dagegen wird der gereizte Wert von seinem Augenkonto abge-zogen.

### Spielverlauf

Der Spieler rechts vom Geber beginnt nun das Spiel, indem er eine Karte heraus gibt, von der er annimmt, dass sie einen Stich macht. Es wird weitergespielt entgegen dem Uhrzei-gersinn. 2 Dinge müssen dabei nach der Herausgabe der ersten Karte beachtet werden. Zum einen besteht Stichzwang, d.h. die Spieler müssen, sofern sie können, eine Karte von höherem Wert ablegen. Zum anderen ist es ihre Pflicht, die gleiche Farbe auszuspielen (Farbzwang). Hat ein Spieler die entsprechende Karte nicht auf der Hand, muss er mit einem Trumpf stechen (Trumpfzwang) oder eine andere Farbe ausspielen. Bei Karten der gleichen Wertigkeit sticht dabei diejenige, die zuerst ausgespielt wurde. Der Spieler, der den Stich letzten Endes errungen hat, legt als erster die nächste Karte aus. Dies wird solange fortgeführt, bis alle Karten gespielt wurden, wobei derjenige, der den letzten Stich macht, 10 Zusatzpunkte erhält.

### Zählen

Zu den gemeldeten Augen werden anschließend die aus den Stichen erzielten Punkte addiert. Übersteigt oder erreicht nun die Gesamtpunktzahl die vom Spielmacher gereizte Anzahl, hat er das Spiel gewonnen und die Augen werden seinem Augenkonto gut ge-schrieben. Dies gilt aber auch für die anderen Mitspieler. Tritt der umgekehrte Fall ein und das Gesamtergebnis reicht nicht an die gereizte Punktezahle des Spielmachers heran, so hat er nicht nur verloren, sondern bekommt die doppelte gereizte Augenzahl von seinem Konto abgezogen. Bei allen anderen Spielern gilt: bei den erreichten Zählwerten kann ab 5 Augen auf die nächste Zehnerstelle auf-, bis 4 Augen muss abgerundet werden.





### Durch

Kann ein Spieler ein ‚Durch‘ spielen, ist die ein ganz besonderes Ereignis. Das bedeutet für ihn nämlich, dass er so gute Karten auf der Hand hält, dass er alle Stiche selbst machen kann und damit das Spiel gewinnt. Macht allerdings ein anderer Spieler hier nur einen einzigen Stich, hat der ‚Durchspieler‘ sofort verloren. Weitere Spezifikationen sind, dass bei einem ‚Durch‘ weder gemeldet werden darf, noch ein Trumpf existiert. Dafür eröffnet der Spieler mit dem ‚Durch‘ immer das Spiel und legt die erste Karte.

### Spielende

Ein Spieler hat eine Runde gewonnen, sobald er 1000 Punkte erzielt hat. Ziel ist es darüber hinaus, die meisten Runden im Vergleich zu allen anderen zu gewinnen, da ein Spieler so das Spiel gewinnt.

