



Das Gaigel stellt eine schwäbische Variation des Kartenspiels 66 dar. Es stammt aus dem württembergischen Raum und wird auch fast ausschließlich dort gespielt. Auf der Beliebtheitskala nimmt es in etwa den Stellenwert von Skat in Berlin oder von Haferltarock in Bayern ein.

Gaigel Grundlegendes

Gespielt wird das Spiel seinem Ursprung nach mit einem württembergischen Blatt und 2, 3, 4 oder 6 Spielern. Die Spielkarten sind im Handel direkt als Gaigelkarten erhältlich und bestehen aus einem doppelten Satz von 24 Karten. Das Blatt ist dabei wie gewohnt in 4 Farben unterteilt, deren Bezeichnung regional abweicht. Typischerweise werden die Farben beim Gaigel mit Kreuz (Eichel), Schippen (Blatt), Herz und Bollen (Schell) benannt. Die einzelnen Kartenbilder nehmen noch zusätzlich eine bestimmte Rangfolge entsprechend ihrer Augen (Punkte) ein: As (11), Zehn (10), König (4), Ober (=Dame, 3), Unter (=Bube, 2) und Neuner (0) bzw. Siebener (=Dissle, 0). Auch hier ist es regional abhängig, ob mit Siebenern oder Neunern gespielt wird.

Die häufigste Spielart ist das Kreuzgaigel mit 4 Spielern, wobei 2 gegen 2 gespielt wird und sich die Spielpartner einander gegenüber sitzen. Gibt es nur 3 Mitspieler, spielt jeder für sich allein, bei 6 Spielern erfolgt dies in Dreier-Teams. Das Ziel des Spieles ist es nun für jede Partei, als erste 101 Punkte zu erreichen, indem die beiden Spieler durch Ansagen und Stiche Punkte sammeln.

Spielbeginn

Zu Beginn erhält jeder Spieler vom Geber 5 Karten, d.h. zunächst werden gegen den Uhrzeigersinn je 3 Karten pro Spieler ausgeteilt. Um die Trumpffarbe zu bestimmen, wird die nächste Karte offen in die Mitte des Tisches gelegt. Anschließend bekommt jeder Spieler noch einmal 2 Karten. Der restliche Kartenstapel (Talon) wird nun verdeckt so auf der offen liegenden Karte platziert, dass diese noch zur Hälfte sichtbar ist.

Der Spieler links vom Geber (Vorhand), der auch zuerst seine Karten erhalten hat, beginnt mit dem Spiel und legt eine beliebige Karte aus, wobei es jedoch einiges zu beachten gilt. Besitzt er ein As, so spielt er dieses aus. Allerdings gibt es in der ersten Runde keine Trumpffarbe bzw. ist es unüblich, diese auszuspielen. Außerdem muss die Vorhand, bei allen Eröffnungsmöglichkeiten, die sich ihr bieten, vorher ansagen, welche davon sie nutzen wird.





Andere Alte hat

Die Vorhand spielt ein As verdeckt. Haben alle anderen Spieler ihre Karten ebenfalls verdeckt gespielt, werden die 4 Karten gemeinsam gewendet. Sollte einer der Spieler das gleiche As gespielt haben wie die Vorhand, so gehört ihm der Stich. In allen anderen Fällen ist es der Stich der Vorhand.

Ge-Elfen

Die Vorhand spielt ihr As offen aus. Alle anderen Spieler werfen eine beliebige Karte ab und der Stich geht an den Spielbeginner.

Höher hat

Die Vorhand spielt eine Karte, die kein As und kein Trumpf ist, verdeckt aus, die anderen Spieler folgen diesem Beispiel. Legt einer der Spieler eine Karte der gleichen Farbe mit höherem Wert, so geht der Stich an ihn. Andernfalls erhält die Vorhand den Stich.

Auf Dissle

Die Vorhand sagt an, dass sie ‚auf Dissle‘ spielt. Hält sie irgendwann im Verlaufe des Spiels 5 Siebener auf der Hand, hat sie gewonnen. Sollte die Vorhand jedoch einen Stich machen müssen hat sie genauso verloren, als wenn einer ihrer Gegner das reguläre Spielende erreicht.

Spielverlauf

Der Gewinner eines Stiches darf als Erster eine Karte vom Stapel aufnehmen, danach sind die anderen Spieler an der Reihe bis jeder Spieler wieder 5 Karten auf der Hand hält. Solange es noch Karten auf dem Stapel gibt, herrscht keine Bedienpflicht. Ist der Talon jedoch aufgebraucht, besteht Farbzwang, d.h. eine ausgespielte Karte muss mit derselben Farbe bedient werden. Hat ein Spieler die entsprechende Farbe nicht auf der Hand, muss er Trumpf spielen. Erst wenn auch keine Trumpfkarte vorliegt, hat er die Möglichkeit, eine beliebige Karte abzulegen.

Generell gilt, dass Trumpf vor Farbe sowie bei gleicher Farbe die höhere Karte zählt. Bei 2 Karten der gleichen Farbe und Höhe sticht diejenige Karte, die zuerst gelegt wurde.





Melden

Hat ein Spieler ein Paar (König und Ober) gleicher Farbe auf der Hand, z.B. in Herz, so kann er dieses Paar melden. Dazu muss er jedoch zuvor bereits einen Stich gemacht haben und eine der beiden Karten ausspielen. Eine Meldung in der Trumpffarbe ergibt 40, in jeder anderen Farbe 20 Punkte, d.h. es wird beim Ablegen des Königs oder des Obers ‚20‘ bzw. ‚40‘ angesagt. Die so erzielten Meldepunkte werden dann zu den Stichaugen hinzugerechnet.

Rauben

Besitzt oder zieht ein Spieler einen Siebener der Trumpffarbe und ist zudem als Erster an der Reihe, kann er diesen gegen die Trumpfkarte unter dem Kartenstapel austauschen. Zuvor muss er jedoch bereits einen Stich gemacht haben.

Winken

Zur besseren Verständigung mit dem eigenen Spielpartner während eines Spiels über Kreuz (Kreuzgaigel), werden oftmals verschiedenste Körpergesten verwendet. Auf diese Weise kann ein Spieler seinem Partner mitteilen, welche Karten er selbst hält, so dass dieser in der Lage ist, eine bestimmte Karte anzuspielen. Einige Beispiele für solche Gesten seien hier kurz aufgeführt:

mit der Zunge die Wange heraus drücken:	Schell
mit der Hand an der Schulter kratzen:	Kreuz
die Hand kurz nahe des Herzens platzieren:	Herz
die Zunge kurz zwischen den Lippen zeigen:	Schippen
mit den Augen blinzeln:	Trumpf-As

Spielende

Generell hat diejenige Spielerpartei gewonnen, die zuerst 101 Augen erwirtschaftet hat, wobei die Melde- und Stichpunkte beider Partner zusammen gerechnet werden. Die Partei unterbricht das Spiel. Findet das Spiel dagegen erst mit den letzten Karten sein Ende, zählt der letzte Stich noch einmal 10 Punkte extra. Darüber hinaus hat ein Spieler verloren, wenn er das Spielende nicht sofort mit dem letzten Stich meldet und einen zusätzlichen Stich macht (übergauelt). Er bekommt einen ‚Gigackel‘ in seiner Wertung.





Ist es aufgrund der Spieleranzahl und der Stichverteilung nicht möglich, 101 Augen zu erzielen, gewinnt die Spielerpartei, die die höchste Punktzahl erreicht hat.

Wenn ein Spieler keinen Stich gemacht hat und auch nicht ‚auf Dissle‘ gespielt hat, bekommt auch er einen ‚Gigackel‘. Ansonsten verliert derjenige Spieler, der im gesamten Spiel am wenigsten Punkte erspielt hat.

Wertung

Für eine Aufzeichnung der Ergebnisse einigen sich die Spieler auf eine gewisse Anzahl an Spieles und es wird zunächst eine lange Linie mit einem Kringel in der Mitte gezeichnet. Bei mehr als 2 Spielern werden durch diesen Kringel noch weitere Linien gezeichnet, so dass jeder Spieler eine halbe Linie besitzt, auf der der Verlierer des Spiels je einen Querstrich bzw. Gigackel (Symbol für 2 Verlierer-Querstriche) notiert.

Wurde die ausgemachte Anzahl an Spielen absolviert, kommt es zum ‚Putzen‘. Es werden also weitere Spiele durchgeführt, bei denen der Gewinner seine Querstriche oder auch einen der beiden Gigackel-Halbstriche ausstreichen (wegputzen) darf.

