

Eine hypothetische, aber denkbare Spielregel für das Basler Kartenspiel (48 Karten)

Von insgesamt vier Spielern sitzen einander je zwei gegenüber und bilden eine Mannschaft. Ausgeteilt wird im Uhrzeigersinn, jeder Spieler erhält 12 Karten.

Melden:

Vor dem Ausspiel zum ersten Stich kann jeder Spieler (muss aber nicht) bestimmte Punktwerte ansagen, wenn er drei oder vier Karten des gleichen Ranges in seinem Blatt hält. Derart angesagte Kombinationen muss er den anderen Spielern vorweisen. Als Punktwerte gelten:

drei Könige – 8

drei Fahnen – 3

drei Ober – 7

drei 7er – 6

drei Unter – 4

drei 2er - 5

Wer von einem der genannten Ränge alle vier Karten in der Hand hält, bekommt jeweils die doppelte Punkteanzahl gutgeschrieben, also zum Beispiel für vier Könige 16 Punkte.

Außerdem muss die Kombination sich im Blatt eines Spielers befinden, und darf nicht aus den beiden Blättern der zwei Partner gebildet werden.

Spielen:

Der Spieler links vom Geber spielt aus, im Uhrzeigersinn geben die drei anderen zu. Die vier am Tisch liegenden Karten ergeben einen Stich für jenen Spieler, der die höchste Karte der ausgespielten Farbe zugegeben hat. Der Gewinner des Stiches spielt seinerseits zum nächsten Stich aus, und so fort, bis alle Karten gespielt sind.

Die jeweils ausgespielte Farbe muss von allen Spielern zugegeben werden, wenn sie diese Farbe nicht haben, eine beliebige andere Karte. Der König ist die höchste Karte jeder Farbe, dann folgt die Ober, der Unter, und so weiter bis hinunter zur 2.

7:

Wenn eine 7 ausgespielt wird oder auf einen Stich zugegeben wird, in welchem bis dahin keine höhere Karte der betreffenden Farbe liegt, dürfen die weiteren Spieler bei diesem Stich keine höhere Karte dieser Farbe zugeben, es sei denn, sie haben nur höhere im Blatt.

2:

Wird eine 2 ausgespielt, so muss jeder nachfolgende Spieler bei diesem Stich die höchste Karte zugeben, welche er von dieser Farbe noch im Blatt hat.

Zählen:

Am Ende des Spieles erhält jede Mannschaft pro gewonnenem Stich einen Punkt, ausgenommen der letzte Stich, der vier Punkte zählt.

Dazu kommen vier Punkte pro König in den gewonnenen Stichen, drei Punkte für jeden Ober, zwei für jeden Unter und ein Punkt für jede Fahne.

Ferner erhalten die Mannschaften zu den Punktgutschriften gemäß ihren vorher gemachten Ansagen auch Gutpunkte für die Kartenkombinationen, die sich in den gewonnenen Stichen vorfinden. Für diese Zählung werden die Stiche der beiden Partner einer Mannschaft zusammengenommen.