

Watten

Was ihr braucht

Zwei oder Vier Spieler | 32 Spielkarten Bayerisch Blatt
(Farben: Eichel, Gras, Herz, Schellen)



Die Karten

Rangfolge Trumpf:

1. Ass (Sau)
2. König
3. Ober
4. Unter
5. Zehn
6. 9er
7. 8er
8. 7er

Ziel

Spiele gewinnen und insgesamt 15 Punkte ergattern.

Vor dem Spiel

Zuerst werden die Karten gemischt. Der rechts vom Geber sitzende Spieler hebt den Kartenstapel ab. Nun werden die fünf Karten an jeden Mitspieler ausgegeben.

Die drei Kritischen

1. Herz König
2. Schellen 7er
3. Eichel 7er

Das Spiel

Beim Spiel zu zweit spielen beide gegeneinander. Beim Vierer-Watten spielen zwei Teams mit zwei Spielern gegeneinander. Die Person rechts vom Geber gibt den Trumpf bzw. „Schlag“ an (7, 8, 9, 10, Unter, Ober, König oder Ass). Die darauffolgende Person wählt die Farbe (Eichel, Gras, Herz oder Schellen). Aus dieser Kombination ergeben sich die Trümpfe für das jeweilige Spiel. Die drei Kritischen (s.o.) bilden immer die beiden höchsten Trümpfe, an vierter Stelle folgt nun die Karte, die beide Trümpfe enthält (z.B. gewählter Schlag ist der König – gewählte Farbe Eichel; Der vierthöchste Trumpf ist also der Eichel König).

Die Vorhand spielt nun aus. Es muss weder Farbe zugegeben werden, noch muss gestochen werden. Wer zuerst drei Stiche hat, gewinnt und erhält zwei Punkte auf sein Konto.

Um mit einem guten Blatt mehr Punkte zu bekommen, kann ein Spieler den anderen bitten, zu „gehen“. Nimmt er an, erhält der Spieler zwei Punkte. Tut er dies nicht, wird um drei Punkte gespielt. Diese Technik ist nur bis zu einem Punktestand von max. 12 Punkten gültig.

