

### Arbeitsblatt E.I.2.

#### Kartenspiel Gruppe 1

##### Grundregeln

Von einem bestimmten Zeitpunkt an, den die Spiel-  
leitung bestimmt, wird nicht mehr gesprochen. Nur  
nonverbale Kommunikation ist dann noch erlaubt.  
Dieser Zettel darf nur von der Person gelesen wer-  
den, die ihn erhalten hat.

##### Spielregeln

Eine Person mischt die Karten und teilt sie aus.  
Jeder erhält acht Karten. Die Person, die gemischt  
hat, spielt beim ersten Stich aus. Wer ausspielt,  
gibt mit seinem Stich eine Farbe vor, die bedient  
werden muss. Bauern sind Trumpf, mit denen eine

Farbe übertrumpft werden kann, wenn jemand  
nicht bedienen kann. Wenn ein Bauer (= Trumpf)  
ausgespielt wird, müssen Bauern gelegt werden.  
Der Kreuz-Bauer ist der höchste Trumpf, die Ka-  
ro-Bauer der niedrigste (Kreuz-Pik-Herz-Karo ist  
die Reihenfolge). Einen Stich erhält jeweils, wer  
die höchste Karte gelegt hat. Die Reihenfolge der  
Karten von der niedrigsten zur höchsten ist: 7, 8,  
9, Dame, König, 10, As. Wer einen Stich bekommen  
hat, spielt aus. Wer nicht bedienen kann, kann eine  
Karte abwerfen oder mit einem Bauern trumpfen.  
Gewonnen hat, wer die meisten Punkte bekommen  
hat (7, 8 und 9: keine Punkte; Bauer: 2 P., Dame:  
3 P., König: 4 P., 10 = 10 P., As = 11 P.) Die Punkte wer-  
den für jeden Mitspieler auf einem Zettel notiert.

### Arbeitsblatt E.I.3.

#### Kartenspiel Gruppe 2

##### Grundregeln

Von einem bestimmten Zeitpunkt an, den die Spiel-  
leitung bestimmt, wird nicht mehr gesprochen. Nur  
nonverbale Kommunikation ist dann noch erlaubt.  
Dieser Zettel darf nur von der Person gelesen wer-  
den, die ihn erhalten hat.

##### Spielregeln

Eine Person mischt die Karten und teilt sie aus. Je-  
der erhält acht Karten. Die Person, die gemischt  
hat, spielt beim ersten Stich aus. Wer ausspielt,  
gibt mit seinem Stich eine Farbe vor, die bedient

werden muss. Den Stich erhält, wer die höchste  
Karte gelegt hat. Wer den Stich bekommen hat,  
spielt erneut aus. Die Reihenfolge der Karten von  
der niedrigsten zur höchsten ist: 7, 8, 9, Bauer,  
Dame, König, 10, As. Die Farbe „Herz“ ist Trumpf.  
Wer eine ausgespielte Farbe nicht bedienen kann,  
kann irgendeine Karte abwerfen oder mit einer  
Herzkarte trumpfen. Wenn Herz ausgespielt wird,  
muss natürlich Herz – wie bei jeder anderer Far-  
be – bedient werden. Gewonnen hat, wer die meis-  
ten Stiche bekommen hat. Die Sieger zeigen ihre  
Freude durch Klatschen; es wird aber nichts auf-  
geschrieben.