

Das 2er Schnapsen

Man spielt mit 20 Karten (10, Bube, Dame, König, Ass) Es gibt keine prinzipielle Rangfolge der Farben. Durch das Austeilen wird zu Beginn jedes Spieles eine Trumpf-Farbe bestimmt, die dann für diese Spielrunde gilt und über allen anderen Farben steht.

Kartenzählwerte:

- Ass: 11
- 10: 10
- König: 4
- Dame/Ober: 3
- Bube/Unter: 2

Das Spielziel beim Schnapsen ist, dass durch das Stechen der gegnerischen Karten und Ansagen möglichst rasch 66 Punkte oder mehr erreicht werden. Hat der MitspielerIn 66 Punkte oder mehr erreicht bekommt er/sie Siegespunkte. Wer zuerst 7 Punkte erreicht hat, hat das Spiel gewonnen, der VerliererIn hat das sogenannte Bummerl. Hat der VerliererIn während des Spiels keinen Punkt gemacht, bekommt er sogar 2 Bummerl.

Die Spielenden wechseln sich beim Geben ab, die Karten werden verdeckt ausgeteilt. Beide SpielerInnen bekommen fünf Karten und eine zusätzliche Karte wird aufgedeckt. Diese zusätzliche Karte bestimmt die Trumpffarbe. Die restlichen Karten werden als Talon quer über diese Karte gelegt, sodass die Trumpfkarte zur Hälfte sichtbar bleibt; sie zählt als unterste Karte des Talons. Der SpielerIn, der nicht ausgeteilt hat, beginnt die Partie. Nun beginnt das Spiel mit folgenden Möglichkeiten:

1. Eine Karte aus der Hand ausspielen: Die ausgespielte Karte kommt in die Tischmitte. Der zweite SpielerIn ist an der Reihe und kann entweder die Karte des Gegners stechen oder wird selbst gestochen. Der/diejenige der/die den Stich macht, bekommt die beiden Karten und darf die Punktezahl zu den eigenen dazuzählen. Die Person, die den Stich gewonnen hat, hebt daraufhin die oberste Karte des Talons ab, ihr GegnerIn die nächste. Nachdem beide

Spielenden ihr Blatt wieder auf fünf Karten ergänzt haben, spielt der GewinnerIn des Stichs zum nächsten Stich aus. Auf diese Weise setzt sich das Spiel fort, bis der Talon aufgebraucht ist. Ab dann gilt Farb- und Stichzwang.

2. Zudrehen: Glaubt der SpielerIn, dass er/sie ohne weiteres Abheben die benötigte Punktezahl von 66 erreichen kann, so kann er/sie zudrehen, indem er/sie die unterste quergelegte Karte, einfach auf den Stapel umdreht. Hat ein Spielender zugekehrt, kann ab diesem Zeitpunkt nicht mehr vom Kartenstapel abgehoben werden. Das Spiel verhält sich als ob der Abhebestapel aufgebraucht wäre, es herrscht also Farb- und Stichzwang.
3. Trumpf-Karte austauschen: Hat ein SpielerIn die niedrigste Trumpf-Karte, also den Trumpf-Buben in der Hand entweder durchs Austeilen oder erst durchs Abheben erhalten, so darf er/sie diese niedrigste Trumpfkarte gegen die offen aufliegende Trumpfkarte austauschen wenn er/sie zum Spielen dran ist. Dafür zieht er den Trumpf Buben auf die Trumpfkarte unter dem Abhebestapel. Danach spielt er/sie aus und die Partie geht normal weiter.
4. Ansagen: Hat ein Spielender König und Dame einer Farbe in der Hand kann er/sie das entsprechenden Pärchen ansagen:
 - Beim Trumpf-Pärchen werden 40 Punkte
 - bei einem Pärchen in einer anderen Farbe werden 20 Punkte angesagt
5. Der SpielerIn bekommt die angesagte Punktezahl gutgeschrieben und kann sich entscheiden, ob er die Dame oder den König ausspielen möchte. Danach geht die Partie normal weiter.

Stechen von Karten des GegnerIn

Zu Beginn des Spieles herrscht weder Farb- noch Stichzwang. Das bedeutet: ein SpielerIn kann jede seiner/ihrer Spielkarten ausspielen, sticht aber nur mit einer höheren Karte derselben Farbe oder einem Trumpf. Werden zwei Karten unterschiedlicher Farben ausgespielt (und keine der beiden Karten ist Trumpf) so sticht die Karte, die zuerst ausgespielt wurde.

Beispiel: Karo ist Trumpf

- Der erste SpielerIn spielt die Herz Dame aus, der/die zweite das Herz Ass = die zweite Person macht den Stich (gleiche Farbe)
- Der erste MitspielerIn spielt den Herz Buben aus, der/die zweite das Kreuz As = der/die erste SpielerIn macht den Stich (unterschiedliche Farbe)
- Der/die erste MitspielerIn spielt das Kreuz As aus, der/die zweite den Karo Buben = der zweite Spieler gewinnt (Trumpf)

Beim Schnapsen herrscht Farb- und Stichzwang, wenn entweder alle Karten im Talon aufgebraucht sind oder ein SpielerIn zgedreht hat. In diesem Fall gelten folgende Spielregeln bzw. Zusatzregeln: Jeder SpielerIn, der/die an der Reihe ist, muss:

- mit einer höheren Karte der angespielten Farbe stechen. Kann er/sie das nicht (weil er/sie keine entsprechende Karte in der Hand hat), so muss er/sie
- eine niedrigere Karte der angespielten Farbe zugeben. Ist das nicht möglich, so muss er/sie
- mit einer Trumpfkarte stechen - und falls auch das nicht geht, kann er/sie
- eine beliebige andere Karte abwerfen.

Farbzwang geht immer vor Stichzwang. Es ist nicht erlaubt mit einer Trumpfkarte zu stechen, wenn man die angespielte Farbe bedienen könnte.

Zudrehen

Glaubt ein MitspielerIn, dass er/sie ohne weiteres Abheben, die benötigte Punktezahl von 66 erreichen kann, so kann er/sie zudrehen, indem er/sie die unterste quergelegt Karte (Trumpfkarte) umdreht und auf den Stapel quer legt. In diesem Fall wird die Partie normal fortgesetzt, verhält sich aber so, als ob der Abhebestapel aufgebraucht wäre. Das bedeutet: der SpielerIn, der/die zgedreht hat, beginnt mit dem Auspielen und

- es wird nicht mehr abgehoben und es herrscht Farb- und Stichzwang

Wurde zgedreht, kann die Trumpfkarte nicht mehr ausgetauscht werden,

Dreht ein SpielerIn zu, so wird die Punktezahl des GegnersIn eingefroren. Das bedeutet: es gelten für die Endpunktevergabe Stiche des GegnersIn, die er nach dem Zudrehen macht nicht, sondern nur die Punktezahl, die er/sie vor dem Zudrehen schon hatte.

- Hatte der GegnerIn zum Zeitpunkt des Zudrehens noch keinen Stich, so gewinnt der SpielerIn drei Siegespunkte
- Hatte der GegnerIn zum Zeitpunkt des Zudrehens 32 oder weniger Punkte, so gewinnt der SpielerIn zwei Siegespunkte
- Hatte der GegnerIn zum Zeitpunkt des Zudrehens 33 oder mehr Punkte, so gewinnt der SpielerIn einen Siegespunkt

Der SpielerIn, der/die zudreht, muß mindestens 66 Punkte erreichen, sonst verliert er/sie das Spiel! In diesem Fall bekommt der GegnerIn die Punkte gutgeschrieben, die der SpielerIn bekommen hätte; zumindest aber 2.

Punkte, Sieg und Bummerl

Hat ein SpielerIn nach Gewinn eines Stichs oder einer Ansage 66 oder mehr Punkte erreicht, so wird die Partie automatisch beendet und die erreichten Punkte verglichen.

- Hat der GegnerIn keinen Stich erzielt, so gewinnt der SpielerIn drei Siegespunkte
- Hat er/sie nur 32 oder weniger Punkte, so gewinnt der SpielerIn zwei Siegespunkte
- Hat der GegnerIn 33 oder mehr Punkte gesammelt, so gewinnt der Spieler/die Spielerin einen Siegespunkt

Wenn bis zum letzten Stich keiner der beiden SpielerInnen 66 Punkte erreicht, so wird auch noch der letzte Stich gespielt und der SpielerIn, der/die den letzten Stich macht, gewinnt das Spiel.

Wurde zgedreht, dann gilt diese Regel nicht!