

### Arbeitsblatt E.I.4.

#### Kartenspiel Gruppe 3

##### Grundregeln

Von einem bestimmten Zeitpunkt an, den die Spielleitung bestimmt, wird nicht mehr gesprochen. Nur nonverbale Kommunikation ist dann noch erlaubt. Dieser Zettel darf nur von der Person gelesen werden, 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. Den Stich erhält,

wer die höchste Karte gelegt hat. Wer den Stich erhalten hat, spielt als nächster aus. Die höchste Farbe ist Herz, die nächsthöchste ist Karo, dann kommen Pik und Kreuz. Die höchste Karte innerhalb einer Farbe ist das As. Es folgen in der Rangfolge von oben nach unten 10, König, Dame, Bauer, 9, 8, 7. Die Farbe, die ausgespielt wird, muss nicht bedient werden; man muss nur zusehen, dass man möglichst viele Punkte bekomme. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte am Ende erhalten hat. 7, 8 und 9 haben keine Punkte, Bauer: 2 P., Dame: 3 P., König: 4 P., 10 = 10 P., As = 11 P. Die Punkte werden auf einem Zettel notiert.

### Arbeitsblatt E.I.5.

#### Kartenspiel Gruppe 4

##### Grundregeln

Von einem bestimmten Zeitpunkt an, den die Spielleitung bestimmt, wird nicht mehr gesprochen. Nur nonverbale Kommunikation ist dann noch erlaubt. Dieser Zettel darf nur von der Person gelesen werden, 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. Die Damen sind Trumpf. Wenn eine

Dame gespielt wird, muss mit einer Dame bedient werden. Den Stich erhält, wer die höchste Karte gelegt hat. Die Reihenfolge der Karten von der niedrigsten zur höchsten ist: 7, 8, 9, Bauer, König, 10, As. Wer einen Stich bekommen hat, spielt aus. Wer nicht bedienen kann, kann eine Karte abwerfen oder mit einer Dame trumpfen. Trumpf sticht Farbe. Die Kreuz-Dame ist der höchste Trumpf, die Karo-Dame der niedrigste (Kreuz-Pik-Herz-Karo ist die Reihenfolge). Dies ist ein sogenanntes Nullspiel: Gewonnen hat, wer die wenigsten (Minus-) Punkte bekommen hat (7, 8, 9: keine Punkte, Bauer: 2 P., Dame: 3 P., König: 4 P., 10 = 10 P., As = 11 P.). Die Punkte werden als Minuspunkte auf einem Zettel für jeden Mitspieler notiert.