

Finsterland

SKAMBÜL, EIN KARTENSPIEL AUS DEM FINSTERLAND

von Georg Pils, Michael Prammer, Gregor Eisenwort, Stefan Fädler und Lukas Hofreiter

BENÖTIGTES MATERIAL:

Tarockkarten oder passende Spielkarten (Blatt mit 54 Karten).
Papier und Schreibzeug, um die Punkte der Spieler zu notieren.

Ein Spiel für vier Personen

DIE KARTEN:

Es gibt drei Arten von Karten.

- Die Bauern: Diese Karten haben einen Zahlenwert und eine Farbe. Rote Bauern haben die Zahlen 1, 2, 3 und 4. Schwarze Bauern haben die Zahlen 7, 8, 9 und 10. Die 1 und die 10 sind jeweils die wertvollsten Karten, die 4 und die 7 die wertlosesten.
- Die Edlen (auch: die Figuren): Diese Karten stellen Figuren dar. Es gibt vier pro Farbe. Bub, Kavall, Dame und König. Die Finsterländer sagen auch Knappe, Ritter, Dame und Fürst.
- Die Trümpfe (auch: Tugenden): Es gibt 22 Stück. Eine höhere Zahl bedeutet, dass die Karte die niedrigeren Zahlen sticht. Wichtig sind die Karten I, II, III, XIII, XXI und XXII. (Diese Karte kann auch mit „0“ angeschrieben sein.)

DIE STICHREIHENFOLGE:

(von der niedrigsten zur höchsten Karte)

Rote Bauern: 4, 3, 2, 1

Schwarze Bauern: 7, 8, 9, 10

Edle: Bub, Kavall, Dame und König

Trümpfe: Höhere Zahlen stechen niedrigere Zahlen. Die XXII oder 0 ist der höchste Trumpf.

Edle stechen Bauern.

Trümpfe stechen Edle und Bauern.

DAS ZIEL DES SPIELS:

Es gewinnt die Person, die in den einzelnen Partien die meisten Zähler sammelt. Zähler bekommt man durch gewonnene Partien, durch die Mithilfe beim Gewinnen und durch bestimmte besondere Züge.

DER SPIELABLAUF:

Ein Spiel besteht aus mehreren Partien. Eine Person beginnt die erste Partie. Man nennt sie „Nicker“. Nach dieser Partie beginnt die nächste Person im Uhrzeigersinn mit der zweiten Partie. Das geht reihum, bis jeder Spieler, jede Spielerin einmal dran war. Danach werden die Punkte zusammengerechnet. Die Person mit den meisten Punkten gewinnt.

Die Person zur Rechten des Nickers verteilt die Karten im Uhrzeigersinn. Bei vier Spielern bekommt jede Person zunächst zweimal drei Karten. Dann werden zweimal drei Karten verdeckt in die Mitte gelegt. Sie bilden den Talon. Er wird je nach Ansage aufgedeckt oder verdeckt gehalten. Danach bekommt jede Person noch zweimal drei Karten. Damit hat jeder Spieler zwölf Karten. Erst dann darf man die eigenen Karten ansehen und seine Chancen einschätzen.

Eine Partie besteht aus zwei Teilen: Der Lizitation und dem Vollzug.

In der Lizitation wird ausgemacht, zu welchen Bedingungen gespielt wird. Die Spieler können im Uhrzeigersinn Gebote machen. Das erste Gebot gibt die Person zur Linken des Nickers ab. Das letzte Gebot kommt vom Nicker.

Ist man an der Reihe, kann man entweder passen (Man sagt „Passt.“, „Geht.“ oder „Weiter.“) oder eine höhere Ansage als die vorige Person machen. Der Nicker muss eine Ansage machen.

Folgende Ansagen sind möglich:

GLÄUBIGERSPIELE

Hier gilt Farbzwang.

- **Kaisermord:** Man muss die III (Kaiserin) stechen. Die Ansage ist nur möglich, wenn man die III nicht auf der Hand hat. Die Anderen gewinnen, wenn es ihnen gelingt, die III zu stechen.
- **Großer Krieg:** Die Person mit den meisten Stiche gewinnt. Stiche mit Fürsten zählen doppelt. Bei Gleichstand gewinnt die Person mit den meisten Punkten.
- **Bauernkrieg:** Wer die meisten Edlen sticht, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt die Person mit den meisten Punkten. Die Punkte der Edlen zählen, der Rest nicht. Gibt es dann immer noch Gleichstand, gewinnt die Person mit der höchsten Herz in ihren Stichen.

PAARSPIELE

Hier gilt Farbzwang.

- **Satrap:** Man ruft einen Ritter. Mit ihm gemeinsam spielt man gegen das andere Paar. Man gewinnt nach Punkten.
- **Liaison:** Man ruft eine Dame. Mit ihr gemeinsam spielt man gegen das andere Paar. Es gewinnt die Gruppe, die die meisten Fürsten und Damen hat. Zusammenpassende Könige und Damen zählen doppelt. Bei Gleichstand gewinnt das Paar, das die Pik-Dame gestochen hat.
- **Zauberer:** Man ruft die I (Magier). Mit ihm gemeinsam spielt man gegen das andere Paar. Es gewinnt das Paar, das die meisten Trümpfe in seinen Stichen hat. Bei Gleichstand gewinnt das Paar, das den Magier gestochen hat.

SCHULDNERSPIELE

Hier gilt Farb- und Stichzwang.

- **Bettelmann:** Die Person, die den Bettelmann ansagt, darf keinen Stich machen. Die Anderen gewinnen, sobald sie einen Stich macht.
- **Hinniger:** Die Person mit den wenigsten Stichen gewinnt. Stiche mit Bauern zählen doppelt. Bei Gleichstand gewinnt die Person mit den wenigsten Punkten.
- **Erlenvater:** Man muss zwei Stiche genau ansagen. Das bedeutet, dass man vor dem Spiel festlegt, in welcher Runde man einen Stich macht. Gelingen beide Stiche rechtzeitig, hat man gewonnen. Gelingen sie nicht oder erreicht man zusätzliche Stiche, hat man verloren.

Farbzwang bedeutet, dass man dieselbe Farbe wie der Ausspielende spielen muss. Hat man diese nicht, muss man einen Trumpf spielen. Hat man keinen Trumpf, muss man eine andere Karte dazuspielen. Man sticht dann nicht, egal, wie hoch die Karte ist. Wird Trumpf ausgespielt, müssen alle anderen auch Trumpf spielen. Hat man keine, kann man auch eine Farbe spielen.

Stichzwang bedeutet, dass man stechen muss, wenn man kann. Man kann keine niedrigere Karte spielen, solange man eine höhere Karte derselben Farbe oder einen höheren Trumpf auf der Hand hat. Kann man nicht stechen, kann man jede Karte spielen.

Die erste Person wählt eines der Spiele oben aus oder passt. Dann darf die nächste Person entweder ein höheres Spiel ansagen oder selbst passen. Ist der Nicker dran und hat noch niemand ein Spiel angesagt, muss er ansagen. Ansonsten muss er entweder ein höheres Spiel ansagen oder passen.

Der Nicker darf die zwei folgenden zusätzlichen Spiele ansagen:

- **Bär:** Es gewinnt die Person, die mit dem niedrigsten Trumpf einen Stich macht. Es gilt Farb- und Stichzwang. Beim Bären wird der Talon nicht verwendet und zur Seite gelegt. Wer beim Bär gewinnt, zahlt eine Runde.
- **Beidl:** Der Nicker bekommt den vollen Talon und darf sich daraus bedienen. Er muss so viele Karten ablegen, wie er genommen hat. Die abgelegten und die übrigen Karten gehören zu seinen Stichen. Der Nicker gewinnt, wenn er mehr Punkte als die anderen Spieler erreicht.
Es gilt Farbzwang. Verliert der Nicker beim Beidl, ist er „ranzig“ und muss einmal unter dem Tisch durchkriechen.

Die Reihenfolge der Spiele nach ihrem Wert:

1. Erlenvater (wertvollstes Spiel)
2. Kaisermord
3. Bettelmann
4. Bauernkrieg
5. Zauberer
6. Großer Krieg
7. Liaison
8. Satrap
9. Hinniger (wertlosestes Spiel)

Bär und Beidl sind außerhalb der Reihung, weil sie nur der Nicker ansagen kann.

Ist die Lizitation beendet, bekommt die Person, die die Lizitation gewonnen hat, den Talon. Man nennt diese Person den Leger.

Bei **Gläubigerspielen** wird der Talon aufgedeckt. Der Leger nimmt sich eines der beiden Dreierpäckchen. Er legt drei Karten verdeckt ab. Sie zählen zu seinen Stichen.

Die anderen Spieler nehmen sich reihum eine Karte aus dem verbliebenen Talon. Sie legen jeweils eine Karte ab, die zu ihren Stichen zählt.

Achtung: Spielt man einen Kaisermord, darf der Leger das Päckchen mit der III nicht nehmen. Die anderen Spieler dürfen die III nicht zu ihren Stichen legen, bevor das Spiel beginnt.

Bei **Paarspielen** bleibt der Talon verdeckt. Der Leger nimmt sich eines der beiden Dreierpäckchen. Er legt drei Karten verdeckt ab. Sie zählen zu seinen Stichen. Ist die gerufene Karte im Talon, spielt der Leger alleine.

Das zweite Päckchen wird zur Seite gelegt. Diese Karten zählen zu den Stichen der Spieler, die gegen den Leger spielen.

Bei **Schuldnerspielen** bleibt der Talon verdeckt. Der Leger sieht sich beide Dreierpäckchen verdeckt an und nimmt eines. Er legt drei Karten verdeckt ab. Sie zählen nicht zu seinen Stichen.

Die anderen Spieler nehmen sich reihum eine Karte aus dem verbliebenen Talon. Sie legen jeweils eine Karte ab, die nicht zu ihren Stichen zählt.

Der Vollzug selbst läuft dann klassisch ab.

Der Leger beginnt und spielt eine Karte aus. Danach spielt die Person zu seiner Linken aus. Wer die höchste Karte gegeben hat, sticht und spielt in der nächsten Runde aus.

Sind alle Karten ausgespielt, ist die Partie zu Ende. Es wird ermittelt, wer gewonnen hat und die nächste Partie gewinnt. Die Person zur Linken des Nickers wird zum nächsten Nicker.

PUNKTE ZÄHLEN:

Hier die Punktwerte der verschiedenen Karten.

Fürst	5 Punkte
Dame	4 Punkte
Ritter	3 Punkte
Knappe	2 Punkte
I (Magier)	5 Punkte
II (Matriarchin)	5 Punkte
III (Kaiserin)	5 Punkte
XXI (Lahailija)	5 Punkte
XXII oder 0 (Zweifler)	5 Punkte
Alle anderen	1 Punkt

BESONDERE REGELN:

Bestimmte Karten ermöglichen Spielzüge, die eigentlich nicht erlaubt sind.

Spielt man aus, kann man die I (den Magier) aus der Hand in seine Stiche legen und sich dafür eine Karte offen aus den Stichen herausuchen. Der Magier bleibt offen in den Stichen liegen. Die so gezogene Karte darf normal ausgespielt werden. Der Magier bringt in dieser Partie keine Punkte und zählt nicht für die Abrechnung.

Bevor man ausspielt, kann man die II (die Matriarchin) einem anderen Spieler geben. Dieser gibt einem eine andere Karte zurück. Man muss die erhaltene Karte nicht sofort ausspielen. Diese Eigenschaft der Karte kann nur einmal pro Partie verwendet werden.

Wenn man ausspielt, kann man die III (die Kaiserin) ansagen. Dadurch wird diese Runde gegen den Uhrzeigersinn gespielt. Wer dabei einen Fehler macht, muss eine Runde bezahlen. Sticht man, wird der Rest des Spiels gegen den Uhrzeigersinn gespielt. Man muss die III nicht ansagen.

Wird die XXI (Lahailija) mit dem XXII (Zweifler) gestochen, verliert der Spieler der Lahailija fünf Punkte in diesem Spiel (wenn es um Punkte geht) oder einen Stich (wenn es um Stiche geht). Ist beides unwichtig, muss er dem Zweifler-Spieler ein Getränk bezahlen und sich schämen.

DAS ENDE DES SPIELS:

War jeder Spieler einmal Nicker, ist das Spiel „abgenickt“. Für jede Partie bekommt man Zähler, je nachdem was man erreicht hat. Man kann negative Zähler haben.

Spiel	Leger gewinnt	Leger verliert	Partner gewinnt	Partner verliert
Erlenvater	10	-5	-	-
Kaisermord	8	-5	-	-
Bettelmann	6	-3	-	-
Bauernkrieg	4	-2	-	-
Zauberer	4	-2	3	-2
Großer Krieg	4	-2	-	-
Liaison	3	-2	3	-2
Satrap	3	-1	3	-1
Hinniger	2	-1	-	-
Bär	0	-2	-	-
Beidl	5	-10	-	-

Die Gegner sind die Spieler, die gegen den Leger und seinen Partner spielen.

Spiel	Gegner gewinnt	Gegner verliert
Erlenvater	2	0
Kaisermord	3	-2
Bettelmann	2	-1
Bauernkrieg	4	-2
Zauberer	2	-2
Großer Krieg	4	-2
Liaison	2	-2
Satrap	1	-1
Hinniger	2	-1
Bär	0	-2
Beidl	2	-2

Um das Spiel abzuschließen, werden die Zähler der Spieler summiert. Wer die größte Summe hat, gewinnt. Finsterländer, die um Geld spielen, zahlen jedem Spieler die positive Differenz der eigenen Zähler zu dessen Zählern aus. Zum Beispiel erreicht ein Spieler 16 Zähler, ein zweiter 6, ein dritter 2 und ein vierter -2. In diesem Fall zahlt der Vierte dem ersten 18 Kreuzer, dem zweiten 8 und dem dritten 4. Der Dritte zahlt an den ersten 14 und an den zweiten 4. Der Zweite zahlt an den ersten 10 Kreuzer. Der Erste gewinnt so insgesamt 42 Kreuzer. Der Zweite gewinnt 2 Kreuzer. Die anderen gewinnen nichts.

DIE NAMEN DER TRÜMPFE:

I	Der Magier
II	Die Matriarchin
III	Die Kaiserin
IV	Der Großkhan
V	Die Industrie
VI	Das Glück
VII	Der Fels
VIII	Die Gerechtigkeit
IX	Der Eremit
X	Die Willenskraft
XI	Die Lust
XII	Der Gehängte
XIII	Der Tod
XIV	Der Dämon
XV	Der Fremde
XVI	Die Festung
XVII	Der Strand
XVIII	Die Kunst
XIX	Die Gemeinschaft
XX	Sarstaron
XXI	Lahilija
XXII	Der Zweifler

DER HINTERGRUND DES SPIELS

Skambül ist auch unter anderen, weniger eleganten Namen bekannt. Man nennt es auch „Pallawatsch“, „Falott“, „Drosseln“, „Zwei- undzwanzig und Null“ oder „Schendegat“. Die exakte Herkunft des Spiels ist unklar. Einige Leute behaupten, dass es ursprünglich aus Tarasien kommt und von Seeleuten ins Finsterland gebracht wurde. Es gibt aber auch Hinweise, die darauf hindeuten, dass das Spiel aus einer Wahrsagemethode entwickelt wurde. Anhänger und Anhängerinnen dieser These betonen die Symbolik der Tugend-Karten. Tatsache ist, dass man damit orakeln kann.

Wie auch immer es entstanden sein mag, Skambül ist ein mit verschiedenen Regeln im gesamten Finsterland gespieltes Kartenspiel. Es gibt Vereine, Parodien und Witze, die darauf aufbauen. Das Spiel wird in allen Ständen gespielt.

Bei besonders armen oder wagemutigen Leuten hat sich eine Variante, der „Watschenbaum“, durchgesetzt. Dabei spielt man um Watschen, also Schläge ins Gesicht mit der flachen Hand. Pro zehn Zähler, um die man verloren hat, verdient man eine Watschen des Gewinners oder der Gewinnerin.

Dabei kommen folgende Rollen zum Einsatz:

Der Watschist: Die Person, die die Watschen austeilt.

Der Watschant: Die Person, die sie empfängt.

Der Watschler: Er oder sie zählt die bis jetzt vergebenen Schläge und verhindert so überschüssige Watschen. Die Person entscheidet auch, ob eine Watsche gilt. Zu sanfte oder zu brutale Watschen können zu Zu- oder Abschlägen bei der Gesamtzahl führen.

Der Déclarateur: Diese Person entscheidet, wann der Watschist „servieren“ kann.

Die meisten Personen, die dieses Spiel so spielen, sind jung und dumm. Niemand sollte das so machen.

ABENTEUERIDEEN

- Im Ärmel der Matriarchin entdeckt eine Wäscherin einige Spielkarten, die dort geblieben sind. Da sie die Sache ausplaudern könnte, schickt die Kirche ihr ein paar Schläger an den Hals.
- Unter Gelehrten bricht ein Konflikt über die Regeln aus. Bald ergibt sich daraus ein monströser Methodenstreit.
- In der Provinz findet man ein Huhn, das besser Karten spielt, als alle anderen Leute. Es geht auf Tournee, wird aber bedroht. Die Gruppe sollen Huhn und Eigentümerin beschützen.
- Jemand stirbt an den Folgen einer Watschenbaum-Partie. Die letzte Tetschen war zu viel. Jetzt ist der Täter auf der Flucht.
- Ein Originalsatz des Kartenspiels wird aus einem Museum gestohlen. Als er wiedergefunden wird, stellt sich heraus, dass es in Wirklichkeit 23 Tugenden gab.
- Eine Gruppe von Studierenden beschwört versehentlich einen Dämon beim Skambülspiel. Der Erzvisier Martrekolagarasans verkündet, dass er der ursprüngliche Erfinder des Spiels war und die vier jungen Leute zu seinen dämonischen Boten ernennt.
- Man muss mit dem Tod um die Seele eines jungen Mannes spielen. Der Tod betrügt und die Gruppe landet in der Ruhenden Sphäre.
- Ein Bauertölpel siegt beim Watschenbaum gegen den Fürstenspross. Als er vollziehen will, schwört dieser blutige Rache.
- Ein Freund der Gruppe wird beharrlich von einem älteren Adligen verfolgt, der behauptet betrogen worden zu sein. Als dieser stirbt, häufen sich sonderbare Ereignisse.