

Spielregeln zu Luxusfamilie

1. Spielvorbereitung

Dieses Spiel wird stets zu dritt und mit zwei Kartenspielen zu je 32 Karten gespielt. Zunächst werden von beiden Kartenspielen alle Achter und Neuner aussortiert. Von diesen Karten bekommt nun jeder Spieler vier Karten mit unterschiedlicher Kartenfarbe. Diese Karten bilden die "Farbkarten" und müssen von jedem Spieler offen ausgelegt werden, damit sie jeder sehen kann. Die restlichen vier Karten werden aus dem Spiel genommen. Nachdem der erste Geber bestimmt wurde, werden die übrigen 48 Karten gemischt und an jeden Spieler 16 Karten einzeln ausgeteilt.

2. Das Reizen

Nachdem jeder Spieler seine Karten aufgenommen hat, beginnt der Spieler links vom Kartengeber zu reizen. Das heißt, er sagt seine voraussichtliche Gesamtpunktzahl an, die er am Ende des Spieles mit seinen Melde- und Stichpunkten mindestens erreichen wird. Die angesagten Reizpunkte müssen durch 10 teilbar sein. Anschließend ist dessen linker Nachbar an der Reihe zu reizen. Wenn er nicht höher als sein Vorgänger reizen kann, ruft er "weg". Andernfalls sagt er seine neue Reizpunktzahl an. Danach ist der Geber an der Reihe, der nun wieder die zuletzt genannte Reizpunktzahl überbieten muss, und so weiter. Der Spieler, der zum Schluss am höchsten gereizt hat, wird Spielmacher. Nachdem seine Reizpunkte notiert wurden, darf der Spielmacher bestimmen, welche Farbe Trumpf ist.

3. Das Melden

Anschließend wird gemeldet. Zuerst legt der Spielmacher alle seine Meldungen offen vor sich hin. Danach dürfen die anderen Spieler ihre Meldungen vorzeigen. Nachdem alle Meldungen notiert wurden, dürfen die vorgezeigten Karten von jedem Spieler wieder zu sich genommen werden. Folgende Kartenkombinationen können gemeldet werden:

Kartenkombinationen	Einfach	Doppelt
Die Sieben in der Trumpffarbe:	10 Punkte	20 Punkte
Ein Paar (König und Dame in einer Farbe):	20 Punkte	60 Punkte
Ein Paar in der Trumpffarbe:	30 Punkte	90 Punkte
Eine Familie (König, Dame und Bube in einer Farbe):	40 Punkte	160 Punkte
Eine Familie in der Trumpffarbe:	60 Punkte	240 Punkte
Eine Luxusfamilie (Ass, Zehner, König, Dame und Bube in einer Farbe):	100 Punkte	1000 Punkte
Eine Luxusfamilie in der Trumpffarbe:	150 Punkte	1500 Punkte
Vier Könige (Karokönig, Herzkönig, Pikkönig, Kreuzkönig):	40 Punkte	240 Punkte
Vier Damen (Karodame, Herzdame, Pikdame, Kreuzdame):	60 Punkte	360 Punkte
Vier Buben (Karobube, Herzbube, Pikbube, Kreuzbube):	80 Punkte	480 Punkte

- ▶ Bei einer Familie mit doppeltem Paar zählt das zweite Paar dreifach (100 bzw. 150 Punkte).
- ▶ Bei einer Luxusfamilie mit doppeltem Paar zählt das zweite Paar fünffach (200 bzw. 300 Punkte).
- ▶ Bei einer Luxusfamilie mit doppelter Familie zählt die zweite Familie fünffach (300 bzw. 450 Punkte).

4. Das Stechen

Kartenfarben (1. Rangordnung): Trumpffarbe, Auspielfarbe, Abwurfarbe (absteigend)

Kartenwerte (2. Rangordnung): Ass, Zehner, König, Dame, Bube, Siebener (absteigend)

Der Spielmacher beginnt nun damit, seine erste Karte auszuspielen. Die anderen Spieler müssen der Reihe nach die Farbe ablegen, die vom Auspieler ausgespielt wurde. Wer den höchsten Wert einer Farbe gelegt hat, darf alle drei Karten zu sich nehmen und die nächste Karte ausspielen. Werden zwei gleich hohe Kartenwerte abgelegt, erhält der Spieler den Stich, der die Karte zuerst abgelegt hat. Wer die ausgespielte Farbe nicht ablegen kann, muss bei seinen vier "Farbkarten" die entsprechende Karte umdrehen (nicht früher!). Anschließend muss eine Trumpffarbe abgelegt werden. Ist die Trumpffarbe bereits ausgespielt worden, kann eine beliebige Karte abgeworfen werden. Gleiches trifft zu, wenn ein Spieler weder die ausgespielte Farbe noch die Trumpffarbe besitzt. In diesem Fall müssen zwei "Farbkarten" umgedreht werden, bevor eine Karte abgeworfen wird.

Vergisst man eine "Farbkarte" umzudrehen oder wird sie erst dann umgedreht, nachdem man bereits abgelegt hat, erhält man 20 Minuspunkte. Wenn ein Spieler eine Kartenfarbe ausspielt oder ablegt, die er bereits umgedreht hat, erhält er 50 Minuspunkte. In beiden Fällen muss der Fehler noch bemerkt werden, bevor die nächste Karte ausgespielt wird. Wer umgedrehte Karten absichtlich wieder aufdeckt, erhält 100 Minuspunkte.

5. Ermittlung der Gesamtpunktzahl

Machtpunkte: Ass: 11 Punkte, Zehner: 10 Punkte, König: 4 Punkte, Dame: 3 Punkte, Bube: 2 Punkte

Nach dem letzten Stich zählt jeder Spieler seine Machtpunkte zusammen. Die Summe der Machtpunkte von allen drei Spielern muss 240 ergeben. Ist dies der Fall, werden daraus (nach Abzug der Minuspunkte) die Stichpunkte ermittelt:

- ▶ Ab dem 60. Machtpunkt zählt jeder weitere Punkt doppelt (Bsp.: 90 Machtpunkte = 120 Stichpunkte).
- ▶ Ab dem 120. Machtpunkt zählt jeder weitere Punkt dreifach (Bsp.: 150 Machtpunkte = 270 Stichpunkte).
- ▶ Ab dem 180. Machtpunkt zählt jeder weitere Punkt vierfach (Bsp.: 210 Machtpunkte = 480 Stichpunkte).

Die Summe aus Melde- und Stichpunkten ergibt die Gesamtpunktzahl der ersten Runde, die beim Spielmacher jedoch mindestens so hoch sein muss, wie er zu Beginn des Spieles gereizt hat. Hat er weniger Punkte erreicht, verfallen diese und seine Reizpunkte werden ihm als Minuspunkte abgeschrieben. Die Punktzahl der anderen Spieler darf beliebig sein. Danach wird der Spieler links vom bisherigen Geber neuer Geber. Wer nach drei Runden die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel.