

# Schwarze Sau

Das Kartenspiel „Schwarze Sau“ lehnt sich mit seinen Regeln an Skat an und ist von der Spielidee eine Kreuzung von Skat und „Schwarzer Peter“. Allerdings ist es bedeutend einfacher als Skat.

## 1. Spielgrundlagen

1. Bei „Schwarzer Sau“ sind nur die Buben in der Rangfolge Kreuz, Pik, Herz, Karo Trumpf.
2. Die Reihenfolge der Farb-Karten lautet: Ass, Zehn, König, Dame, Neun, Acht, Sieben.
3. „Schwarze Sau“ wird grundsätzlich mit vier Spielern gespielt. In Ausnahmefällen ist es auch möglich, mit drei Spielern zu spielen. Dabei wird der Stock blind gespielt.
4. Als Schwarze Sau wird die Pik Dame bezeichnet. Derjenige Spieler, der die Pik Dame in seinem Stich hat, hat das Spiel verloren.

## 2. Spieleinleitung

1. Der Geber gibt reihum den Mitspielern je 10 Karten. Die zwei Karten des Stocks legt er verdeckt vor sich hin. Die empfohlene Gebe-Reihenfolge ist 3,3,3, Stock, 4,4,4, 3,3,3.
2. Ein reguläres Reizen wie beim Skat findet nicht statt.
3. Jeder Spieler, beginnend mit dem links vom Geber sitzenden Mitspieler, kann reihum einmal durch Ansage von "Kontra", "Re", "Sub" und "Hirsch" den Spielwert verdoppeln. Somit ist mit "Hirsch" maximal der 16-fache Spielwert möglich.
4. Im Gegensatz zum Skat spielt jeder Spieler für sich alleine.

## 3. Spieldurchführung

### Ausspielen

1. In den ersten zwei Runden des Spiels werden jeweils vier Karten gespielt. Die folgenden 8 Runden, wenn der Stock gespielt ist, werden mit jeweils drei Karten gespielt.
2. Der Geber eröffnet das Spiel, indem er eine verdeckte Karte des Stocks aufdeckt.
3. Danach spielt immer derjenige aus, der den vorangegangenen Stich gemacht hat.

### Bedienen

1. Nach dem Ausspielen hat zunächst der linke Spieler eine Karte zuzugeben. Dabei muss er, wie dann auch der Dritte, stets irgendeine Karte in der ausgespielten Farbe oder im geforderten Trumpf bedienen, soweit das möglich ist.
2. Wer die ausgespielte Farbe nicht hat, muss entweder Trumpf zugeben, d.h. Stechen, oder eine Karte einer anderen Farbe spielen. Wenn Trumpf gefordert wird, aber nicht bedient werden kann, muss eine beliebige Karte einer anderen Farbe zugegeben werden.
3. Wer die ausgespielte Farbe nicht hat bzw. einen geforderten Trumpf nicht bedienen kann, aber die Schwarze Sau auf der Hand hält, **muss** diese spielen. Stellt sich nachträglich heraus, dass der Spieler die Schwarze Sau nicht gespielt hat, gilt das Spiel für ihn als verloren.
4. Durch das Auflegen oder Vorzeigen seiner Karten zeigt der Spieler an, dass er alle weiteren Stiche macht. Trifft das nicht zu, ist das Spiel beendet.

### Stiche

1. Ein Stich besteht aus drei Karten, bei den ersten beiden Runden aus vier Karten.
2. Der Stich gehört demjenigen, der unter Beachtung der Regeln
  - zu einer ausgespielten und durchweg bedienten Farbe die ranghöchste Karte hat,
  - eine Farbe ausspielt, die weder bedient noch gestochen wird,
  - eine ausgespielte Farbe als einziger sticht,
  - einen Trumpf auf eine ausgespielte Farbe mit einem höheren Trumpf übersticht,
  - bei gefordertem Trumpf den höchsten Trumpf spielt,
  - Trumpf fordert und darauf nur Farbkarten erhält.
3. Jeder Stich ist einzuziehen, folgerichtig aufeinander zu legen und bis Spielende verdeckt nachprüfbar zu belassen.

#### **4. Spielbewertung**

1. Nach Ende des Spiels werden die Punkte jedes Spielers zusammengezählt. Dabei zählen Ass 11, 10, 10, König 4, Dame 3 und Bube 2 Punkte. 9, 8, und 7 zählen keine Punkte. Die Summe aller Spielkarten beträgt somit 120 Punkte.
2. Der Verlierer, d.h. derjenige, der die Schwarze Sau als Stich bekommen hat, erhält so viele Minuspunkte aufgeschrieben wie derjenige an Punkten erzielt hat, der die meisten Punkte erzielt hat.
3. Die so ermittelte Punktzahl wird mit dem nach 2.3. vorbestimmten Faktor multipliziert.
4. Haben alle vier Spieler mindestens einen Stich bekommen (selbst wenn es nur ein Stich ohne Punkte sein sollte), zählt das Spiel nur die Hälfte der multiplizierten Punktzahl.
5. Hat ein Spieler alle Stiche bekommen ("Durchmarsch") so hat er ausnahmsweise gewonnen. In diesem Fall erhalten alle anderen Spieler jeweils 120 Punkte multipliziert mit dem nach 2.3. vorbestimmten Faktor.
6. Die Minuspunkte jedes Spiels werden so lange aufaddiert, bis ein Spieler die Punktzahl von 1500 + Datum (Tag im laufenden Monat) überschritten hat. Dieser Spieler hat einen vorab vereinbarten Betrag zu bezahlen. Danach wird die Zählung von vorne begonnen.