

Kleine Tipps

Um noch mehr Spannung und Leidenschaft in das Spiel zu bringen:

Kleine Wetten oder Einsätze pro Punkt steigern den Ehrgeiz im Spiel.

Man kann durch taktische Spielweise und gezieltes Stechen oder eben das Vermeiden von Stichen (sofern es die Karten zulassen) großen Einfluss auf das Spiel nehmen. Wenn man die Möglichkeit hat, dem Gesamtführenden zu viele Stiche zukommen zu lassen oder allenfalls einen Stich wegzunehmen, den er noch dringend brauchen würde, sollte man diese Chance unbedingt nutzen. Aufpassen muss man dabei allerdings, dass der eigene Plan dennoch aufgeht. Es bringt also meist wenig, anderen „ein Ei zu legen“, wenn man damit dann sein eigenes Ziel verfehlt.

Wer früh erkennt, dass er das angesagte Ziel (Stiche) nicht erreichen wird, sollte daher versuchen, den Plan möglichst vieler anderer Spieler zu durchkreuzen, indem er bewusst zu viel oder eventuell auch gar nichts sticht; dies je nach Ansage der anderen! Wenn mehrere Spieler Minuspunkte machen, verliert man naturgemäß nicht so viel auf die anderen. Diskussionen sind vorprogrammiert ;-)

Am Beginn des Spiels, wenn weniger Karten im Umlauf sind, ist man mehr vom Karten-Glück abhängig. Hier kommt es also darauf an, welche Karte/n man hat bzw. auch auf die Position, wann man ansagen darf. Je mehr Karten im Spiel sind umso mehr entscheidet das Geschick beim Ansagen und beim Spielen.

Viele Wege führen zum Sieg - also zum *Bertl* - aber am besten (wie bereits erwähnt) befolgt man einfach Regel 1.). Dann kann nicht mehr viel schief gehen.

Spielausstattung

36x *Bertln* Karten
1x Schreibblock
6x Stichanzeigen



Viel Spaß beim *Bertln*



Bertln.Spiel 

Bertln.Spiel 

Ausschließlicher Inhaber sämtlicher Immaterialgüterrechte
(insbesondere Copyright und geistiges Eigentum): Bernd Bernsteiner, geboren am 25.11.1980



Spielbeschreibung und Regelwerk

Berth kann man ab mindestens 3 Spielern, ideal lässt es sich mit 4 Teilnehmern spielen. Maximal können sich 6 Spieler an einer Partie beteiligen.

Ziel

Wer am Ende die meisten Punkte hat ist der **Berth** der Runde.

Reihenfolgen der Karten und Zählweise

1. Reihenfolge (in der Wertigkeit absteigend)



Die Karten sind zusätzlich mit Sternen markiert, damit man schnell erkennen kann welche Karte höher ist.

2. Reihenfolge (in der Wertigkeit absteigend)

Ass - König - Dame - Bube - Zehn - Neun - Acht - Sieben - Sechs

Beispiele: Jede Dame ist höher als jeder Bube und alle Karten darunter. Treffen etwa zwei Damen aufeinander, sticht jene Dame, die den höheren Wert, also auch mehr Sterne, hat. Eine Karo Dame sticht daher eine Pik Dame.

Jede 10 sticht jede 9 und alle weitem niedrigeren Karten usw. Das Herz Ass ist die höchste Karte im Spiel und somit ein Volltreffer. Die Kreuz Sechs ist hingegen die niedrigste Karte.

Man kann zu jeder Zeit jede beliebige Karte spielen. Es gibt also keinen Trumpf bzw. auch keine Pflicht zum Farbe bekennen („Färben“).

Wenn man exakt die Anzahl der angesagten Stiche gemacht hat, erhält man 5 Punkte plus die Anzahl der Stiche als 1 Punkt. Hat also jemand 2 Stiche angesagt und diese auch tatsächlich gemacht, erhält er demnach +7 Punkte (5+2). Spieler, die falsch liegen, erhalten hingegen 5 Punkte Abzug, egal wie weit die gemachten Stiche von deren Ansage nach oben oder nach unten abweichen!

Beginn des Spiels

Die Karten werden gut gemischt und mit dem Rücken nach oben gestapelt. Nach und nach heben die Spieler nun eine Karte vom Stapel. Wer die höchste Karte (siehe Reihenfolge) hebt, teilt in der ersten Runde die Karten aus. Danach geht es der Reihe nach im Uhrzeigersinn weiter.

In der ersten Runde bekommt jeder Spieler 1 Karte, in der zweiten Runde jeder 2, in der dritten jeder 3 Karten usw. bis die maximale Anzahl der Karten ausgeteilt wurde. Bei 4 Spielern hat daher in der neunten Runde jeder Spieler 9 Karten (insgesamt 36 Karten) in der Hand. Diese 9 Karten werden dann ein weiteres Mal gespielt. Danach geht es wiederum Runde für Runde durch entsprechende Reduktion der Karten weiter bis am Ende jeder Spieler wiederum nur mehr 1 Karte erhält.

In Summe geht ein Spiel bei 4 Spielern daher über 18 Runden. (Bei 3 Spielern dauert es 24 Runden, bei 5 Spielern 14 Runden und bei 6 Spielern 12 Runden – siehe Schreibblock)

Regeln

1.)

DIE WICHTIGSTE REGEL

Du musst genauso viele Stiche machen wie du vorher angesagt hast oder
Du musst genauso viele Stiche ansagen wie du dann auch machen wirst

Ein kleiner aber feiner Unterschied in der Taktik und Spielweise. Das wirst du schnell erkennen, wenn du spielst.

2.)

Der erste Spieler links nach dem Kartengeber sagt als erstes die Anzahl der Stiche, die er plant zu machen und teilt dies auch mittels der dafür vorgesehenen Stichanzeigen mit. Danach geht es einfach der Reihe nach im Uhrzeigersinn weiter.

3.)

Die Gesamtsumme der angesagten Stiche aller Spieler darf nicht der Summe der Karten entsprechen, die jedem Spieler in dieser Runde ausgeteilt wurden.

Beispiel: 4 Spieler spielen in Runde 5, somit erhält jeder Spieler fünf Karten. Der erste sagt 2 Stiche, der zweite 1 Stich, der dritte 0 Stiche an – somit ergibt die Summe bis hierhin 3 Stiche. Somit darf der letzte Spieler alles ansagen, außer 2 Stiche, damit die Summe der angesagten Stiche nicht 5 ergibt. Jeder Spieler kann also beliebig ansagen, wie viele Stiche er macht. Nur der letzte Spieler (Kartengeber) hat daher oft nicht mehr die komplett freie Auswahl hinsichtlich der Stichansage.

4.)

Der Spieler links vom Kartengeber spielt die erste Karte aus, danach wird im Uhrzeigersinn der Reihe nach gespielt. Anschließend spielt immer jener Spieler, der gerade den letzten Stich gemacht hat, die erste Karte aus. Die weiteren Spieler folgen wiederum im Uhrzeigersinn.

5.)

Es werden alle Karten gespielt, danach wird das Ergebnis der jeweiligen Runde in die Tabelle eingetragen. Am Ende wird abgerechnet und wer die meisten Punkte hat ist der **Berth!**

Wer die wenigsten Punkte hat, sollte besser nochmals genau Regel 1.) lesen! ;-)