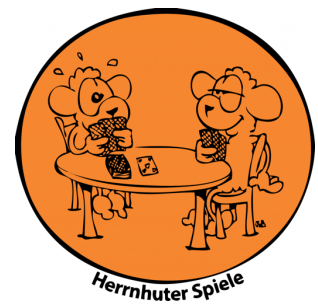


HERRNHUTER SPIELE



Spielanleitung – „Schwarzes Lamm“

Das Kartenspiel „Schwarzes Lamm“ ist an das beliebte Skat angelehnt. Die Spielidee kann man als eine Kreuzung von Skat und „Schwarzer Peter“ ansehen. „Schwarzes Lamm“ ist jedoch wesentlich einfacher als Skat.

1. Spielgrundlagen

- *Schwarzes Lamm* wird grundsätzlich mit vier Spielern gespielt.
- Für das Spiel wird ein gewöhnliches Skat-Blatt genutzt, also 32 Karten von Sieben bis Ass.
- Als *Schwarzes Lamm* wird die Pik Dame bezeichnet. Sie hat eine besondere Bedeutung: Derjenige Spieler, der die Pik Dame in seinem Stich hat, verliert das Spiel.
- Nur die Buben sind Trumpf. Dabei gilt folgende Rangfolge (Wertigkeit absteigend) Kreuz, Pik, Herz, Karo.
- Die Reihenfolge der Farb-Karten lautet (Wertigkeit absteigend): Ass, Zehn, König, Dame, Neun, Acht, Sieben.

2. Spieleinleitung

- Der Geber teilt den Mitspielern im Uhrzeigersinn je 10 Karten aus. Die zwei Karten des Stocks legt er verdeckt vor sich hin.
- Ein Reizen wie beim Skat findet nicht statt.
- 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.
- Im Gegensatz zum Skat spielt jeder Spieler für sich allein.

3. Spieldurchführung

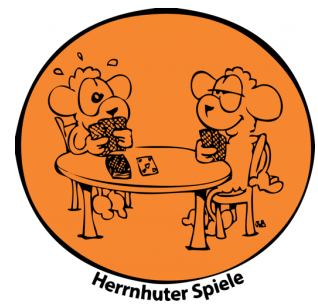
Ausspielen

- Der Spieler links vom Geber eröffnet das Spiel durch das Auslegen einer Karte.
- Danach spielt immer derjenige aus, der den vorangegangenen Stich gemacht hat.

Bedienen

- Nach dem Ausspielen muss der im Uhrzeigersinn nächste Spieler eine Karte auslegen. Beim Auslegen muss immer *bedient* werden. Es muss also stets irgendeine Karte in der ausgespielten Farbe oder im geforderten Trumpf gelegt werden, soweit das möglich ist.
- Wer die gespielte Farbe nicht bedienen kann, muss entweder Trumpf spielen und stechen oder eine beliebige Karte einer anderen Farbe *abwerfen*. Wenn Trumpf gespielt wird, aber nicht bedient werden kann, muss ebenso eine beliebige Karte einer anderen Farbe abgeworfen werden.
- Wer die ausgespielte Farbe bzw. einen geforderten Trumpf nicht bedienen kann, aber das *Schwarze Lamm* (Pik Dame) auf der Hand hält, muss diese spielen. Stellt sich nachträglich heraus, dass der Spieler das Schwarze Lamm nicht gespielt hat, gilt das Spiel für ihn als verloren.
- Durch das Auflegen oder Vorzeigen seiner Karten zeigt der Spieler an, dass er alle weiteren Stiche gewinnt. Trifft das nicht zu, ist das Spiel beendet.

HERRNHUTER SPIELE



Stiche

- Ein Stich besteht aus den vier von den Mitspielern gelegten Karten.
- Der Stich gehört demjenigen, der
 - 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 ranghöchsten Trumpf spielt,
 - Trumpf spielt und darauf nur Farbkarten erhält.
- Jeder Stich wird eingezogen, folgerichtig aufeinander abgelegt und bis Spielende verdeckt belassen.

4. Spielwertung

- Am Ende eines Spiels werden die Punkte jedes Spielers zusammengezählt. Dabei zählen Ass 11 Punkte, Zehn 10 Punkte, König 4 Punkte, Dame 3 Punkte und Bube 2 Punkte. Neun, Acht und Sieben zählen 0 Punkte. Die Summe aller Spielkarten beträgt 120 Punkte.
- Verlierer ist derjenige, der das *Schwarze Lamme* (Pik Dame) im Stich bekommen hat. Er erhält die Punkte des Mitspielers mit den meisten Punkten als Minuspunkte.
- Die so ermittelte Punktzahl wird mit dem vor dem Spiel bestimmten Faktor multipliziert (*Kontra, Re, Sub* und *Hirsch*).
- 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.
- 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 vor dem Spiel bestimmten Faktor (*Kontra, Re, Sub* und *Hirsch*) als Minuspunkte.
- Die Minuspunkte jedes Spiels werden so lange aufsummiert, bis ein Spieler die Punktzahl von 1500 überschritten hat.