

O F F I Z I E L L E
REGELN DES KARTENSPIELS

 SMOKING **CAT**

I. GRUNDREGELN

Smoking Cat ist für 4 Spieler ausgelegt. Man spielt mit 32 speziellen Spielkarten für Smoking Cat oder mit Spielkarten des Böhmisches Bildes oder mit universalen Spielkarten (7 bis As). Fachspieler von Smoking Cat bevorzugen Spielkarten mit einfachen Bildern. Amateurspieler, sowie die Spieler aus den Entwicklungsländern haben oft Spielkarten mit Doppelbildern zur Hand.

A) GRUNDLEGENDE PRINZIPIEN DES SPIELS

Im Lauf des Spiels streben die Spieler an, möglichst wenige Strafpunkte und desto keinen Buchstaben des Spielwortes zu erhalten. Strafpunkte werden einzelweise nach jeder Runde zusammengezählt. Man bekommt sie, wenn man den grünen Obermann Hejma – 10 Punkte, oder eine Herzkarte im Stich ausfasst. Die Herzkarten sind dabei wie folgt abgestuft: Ass – 5 Punkte, König – 4 Punkte, Obermann – 3 Punkte, Untermann – 2 Punkte, Zehn, Neun, Acht und Sieben – 1 Punkt. Eine besondere „Belohnung“ erhält man, wenn man den letzten Stich ausfasst – 5 Punkte. Die Gesamtzahl der Strafpunkte ist 33. Hat man schon 17 Strafpunkte, kann man die Runde vorzeitig beenden.

Der Verlierer erhält zu seinen Lasten einen Buchstaben des Spielwortes. Insgesamt verliert derjenige, der das ganze Spielwort mit einzelnen Buchstaben ausgefüllt hat.

B) AUSTEILEN VON KARTEN

Zu Beginn des Spiels teilt derjenige die Karten aus, der die Position A am Tisch ausgelost hatte, eventuell können die Spieler (im Rahmens von Amateur-Wettbewerben und Unterstützung der olympischen Idee zwischen Analphabeten) zustimmen, wer die Karten austeilt. Alle Karten werden gleichmäßig im Uhrzeigersinn verteilt, eins zu eins, weitgehend zwei zu zwei, so dass jeder Spieler 8 Karten erhält. Die Karten können jedoch fettig oder verklebt sein, es kann jedoch passieren, dass der Geber die Karten falsch austeilt. Er hat also noch 1x Anspruch. Wiederholt man Regelverstöße, kann man mit einem Buchstabe des Spielwortes verstraft werden. Während des Spiels teilt der Verlierer der vorheriger Runde die Karten aus.

C) VERLAUF DES SPIELS

Zu Beginn jeder Runde sendet jeder Spieler 3 Karten, die ihm wenigstens zupass kommen, dem Spieler, der linksseits von ihm sitzt. Erstens muss man diese Karten weitergeben und nur danach die abgelegten Karten einsehen, die der Spieler zur Rechten von ihm weitergab. Mann darf nur nach diesem Kartenumtausch ausspielen. Der Spieler zur Linken des Gebers spielt die erste Karte aus. Man kann mit beliebiger Karte ausspielen. Die erste Karte bestimmt die Stichfarbe. Weiter spielen die Spieler sitzende im Uhrzeigersinn. Den Stich von 4 Karten fasst der Spieler, der die höchste Karte der Stichfarbe gespielt hat. Den Stich fassen bedeutet die 4 Karten auf eigenem Stapel verkehrt rum ablegen und daraufhin einen neuen Stich eröffnen.

D) REGELN

Die Spieler sollen dieselbe Farbe bedienen, die von der Farbe der ersten Karte des Stiches festgestellt wurde. Man muss nicht überbieten. Hat man keine passende Karte, kann man eine beliebige Karte abwerfen. Es ist verboten die Karte abwerfen, bevor man an die Reihe kommt. Jeder kann in den letzten Stich einsehen, aber nur vor der Eröffnung eines neuen Stiches. Niemand darf die anderen abgespielten Karten einsehen.

E) LEGEN VON KARTEN

Ist dem Spieler gleich klar, dass er eindeutig mit erhaltenen Strafpunkten (17 und mehr) verliert, kann er die Karten „legen“, damit das Spiel nicht verweilt wird. Wenn jemand die Karten liegt, fasst er alle Karten aus, die in Händen der anderen Spieler sind, unabhängig davon, ob jemand anderer nach dem Kartenlegen den Stich ausfassen würde.

F) ENDE DER RUNDE

Die Runde ist beendet, wenn alle Karten abgeworfen wurden. Die Spieler zählen ihre Strafpunkte zusammen. Falls zwei oder drei Spieler die gleiche Zahl von Strafpunkten erhalten haben, verliert derjenige, der den grünen Obermann Hejma ausgefasst hat. Der Verlierer erhält zu Lasten einen Buchstabe des Spielwortes. Die Strafpunkte jedes Spielers werden nirgendwo eingegeben und man kann sie sofort vergessen.

G) ENDE DES SPIELS

Smoking Cat wird nicht gegen Geld gespielt. In der Anfangsära dieser Spielform trank man beim Verlust (es ging vor allem um die ukrainische Extraliga), und zwar nach jeder Runde! In der Neu-Ära Smoking Cat wurde verständlich transformiert und wird auf Wörter gespielt. Diese können in regelmäßigem Spiel verschiedene Greuel sein, es hängt von der Geschmacklosigkeit der Spieler ab (Politiker, Massenmörder, erfolglose Sportler ...). In den Wettbewerben organisierten von SCWU werden die Wörter sorgsam von der SCWU Kommission ausgewählt, damit sich kein Perverser, Kommunist oder Lokalfan beleidigt fühlt. Sobald ein Spieler im Lauf des Spiels nach und nach alle Buchstaben des Spielwortes sammelt, verliert er das ganze Spiel und ist mit dem Spielwort benannt.

II. VERSTOSS

Ein Verstoß ist ein Schwindel. A) Verstoß, wenn ein Spieler die 3 Karten, die ihm geschickt wurden, einsieht, bevor er seine 3 Karten weitergibt.

B) Verstoß, wenn man die Farbe nicht bedient. Wenn ein Spieler einen Verstoß bewusst begeht, hat er das Spielverbot sein Leben lang. Zumeist wird der Verstoß zu Tage gebracht. Im Falle eines Verstoßes wegen der Achtlosigkeit (zusammengeklebte Karten usw.) haben die anderen Spieler die Recht diesen Verstoß zu qualifizieren. Diese Runde zählt man klar als Verlust und der Spieler erhält einen Buchstabe. C) Verstoß bei falschem Kartenausteilen. Wenn der Geber die Karten falsch austeilt oder er teilt sie den Spielern aus, die nicht spielen sollen, es hängt von den anderen Spielern am Tisch ab, wie sie die Erheblichkeit des Fehlers und die Umstände qualifizieren, unter denen zu den Verstoß kam (zusammengeklebte Karten, physischer und psychischer Zustand des Spielers, Kompliziertheit von Hergang und Weggehen der Spieler vom Tisch usw.).

III. UNGESCHRIEBENE REGELN

Es gibt viele solchen Regeln, man kann sie sich mit langjähriger Praxis aneignen. Das Spiel soll dynamisch sein.

Scharfe Spielkarten
von Smoking Cat

