











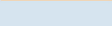



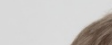

# Kaiser-Kartenspiel nach Lungerer-Art Zentralschweiz

[Spielen ist eine lustvolle Allmende - Seite II](#)

[Spielanleitung - Seite 1](#)

[Bilddarstellung der Machtpositionen - Seite 19](#)

Kaiser-Karten Rangordnung gemäss der Machtposition

Machtpositionen bei Schellen Trumpf		<b>Trumpf-Bauer</b>	Stecher
		Trumpf-7	Stupf
		Trumpf-6	Stecher
		Trumpf-Ass	Stecher
		Bläss	Stecher
		Könige	Throner
		Trumpf-3	Stecher
		Oberkaiser	Stecher
		Ober	Throner
		Trumpf-4	Stecher
		Grün	Stecher
		Under	Throner
		Trumpf-5	Stecher
		Mugg	Stecher
	Trumpf-9	Stupf	
	Trumpf-8	Stupf	

9  
8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1  
Ass

Stupf = kann nur durch höheren Stecher genommen werden. Gilt nur beim Ausgeben. Nimmt nichts.  
Throner = hier gilt nur die Farbe. Karte nimmt tiefere Machtposition, kann selber nur durch höhere Machtposition (Stecher oder Throner) genommen werden, aber nicht durch tieferen Stecher.  
Stecher = nimmt jede tiefere Machtposition. Kann nur durch höheren Stecher genommen werden.

Anrangement 2015 von Johannes Gasser aus Lungeri in Wiesendangen



 frei, DrDr Johannes Gasser, Lungeri / Wiesendangen, 2015- 2017

[gasser@flow-akademie.ch](mailto:gasser@flow-akademie.ch)

Weitere Angaben: [www.kaisern.flow-akademie.ch](http://www.kaisern.flow-akademie.ch)

[>Top](#)

## Vorwort zur Allmende des Spielens

Dieses Reglement wurde zusammengestellt und mit Innovationen ergänzt durch DrDr. Johannes Gasser. Diese Spielanleitung ist frei verfügbar gemäss den Normen und der Achtsamkeit von [--> "creativ commons"](#), mit Verweis auf den Ursprung.



Der Grund für dieses freizügige zur-Verfügung-Stellen liegt im Wesen des Spiels. Spielen ist die freie und elementare Auseinandersetzung mit aller Wirklichkeit. Deshalb gehören alle Spiele zu Allmenden. Ein Allmende ist eine frei verfügbares Gut (ein *Gemeingut*), das allen Menschen unentgeltlich zur Verfügung steht. Früher waren das Weideplätze, die allen interessierten Bauern zur Verfügung standen. Heute sind öffentliche Strassen und Plätze Allmenden ("*commons*" = *Plätze für alle*). Ebenso sind wissenschaftliche Forschungen und Erkenntnisse Allmenden, wie auch die Menschenrechte. Alle lebendigen Spiele sind Allmenden und stehen allen Menschen frei verfügbar, ohne Kosten und Pflichten, und ist nur mit dem Ruf nach Achtsamkeit verbunden. Die Spiel-Regeln können ergänzt oder variiert werden. Sie sind frei. Das gehört zum Wesen des Spiels.

Diese Spielanleitung (Reglement) steht im Dienste eines sehr raffinierten Spiels, das seit dem 15. Jahrhundert geeignet ist, grosse Leidenschaft zu entfachen, lustvollen Austausch zu gewähren und das Listkunde benötigt. Es hat Verwandtschaft mit dem Tarot (Tarock) und dem Poker. Seine Vorläufer sind die "*trionfi*"-Spiele Italiens, auch "*Imperatorî*-Spiele" (*Kaiser-Spiele*) genannt (in der ersten Hälfte des 15. Jahrhunderts). Die Grundlage bildet der Trumpf, welche andere Farben und Stellungen "sticht", selbst wenn die Trumpf-Karte "niederer Stellung" ist. Das Wort kommt vom französischen "*Jeu de triomphe*", = "*Triumph-Spiele*". Man kann mit dem Trumpf Triumphe erlangen. In der ersten Zeit gab es in Italien 5 Farben, bei denen eine Farbe. [-->Dauer-Trumpf](#) war ("fifth suit"). In Frankreich wurde je Spiel eine von vier Farben zum Trumpf erklärt.

Das Kaiser-Spiel braucht Listkunde. Listigkeit ist die spannende Fähigkeit, dem Gegner spielerisch zuvorzukommen und dabei eben diesen Gegner einzuladen, seinerseits dasselbe zu tun. Das Spiel wurde im 15. und 16. Jahrhundert – man stelle sich das mal vor – von Behörden oft verboten. Spielen sei nicht gut, weil es von der Arbeit ablenke, und weil es die sozialen Stellungen zuunterst zuoberst kehre. Das tut es auch. Der einfache Bauer (Landsknecht, Joss, Karnöffel) hat, wenn seine Farbe Trumpf ist, hier spielerisch mehr Macht als König und Papst. Modern gesprochen: Mehr als Politiker, Kriegsherren und Wirtschafts-Monopolisten. Echt im positiven Sinne revolutionär. Übrigens auch bei der Deutung der christlichen [-->Auferstehung](#).

Mir gefällt das Spiel auch, weil es, noch mehr als der Poker, so viel mit echter Listigkeit arbeitet. Die Listkunde wird leider im Westen nur negativ verstanden. Dabei hat List als [-->Vorderlist](#) hat einen hohen positiven und förderlichen Charakter, der in der Lage ist, in jeder Kommunikation Schwung und positive Resonanz zu entfachen.

[>Top](#)

## Kaiser-Kartenspiel nach Lungerer-Art

### Reglement

#### Einladung

“Machen wir einen Kaiser” (*“mache mer en Chaiser”*) ist die Aufforderung an Interessierte (in einer familiären Runde, unter Freunden oder im Restaurant), sich zu einer Partie *Kaiser* zusammen zu setzen.

In einer Partie macht man ein ganzes **“Täfäli”** (ein Täfelchen). Das heisst man macht so viel Spiele, bis die Partie-Zahl erreicht ist. “Machen wir einen Kaiser!” ist gleichbedeutend mit *“mache mer äs spil”*, das heisst, machen wir ein (Gesamt)Spiel .

*“Äs Täfäli”* (ein Täfelchen) ist die kleine Schiefertafel, auf der mit Kreide die Striche notiert werden. *“Es Täfäli voll”* machen bedeutet, so viel Spielrunden zu spielen, bis das Partieziel (51, 71, 91, 101 Standard) erreicht ist..

#### Mitspieler

Am häufigsten wird mit zwei, drei oder vier Spielern gespielt. Bei vier Spielern werden zwei Parteien gemacht, bei der zwei Personen, die übers Kreuz sitzen, zusammen spannen, um die gemeinsamen Punkte zu machen.

**Variante A:** Kaisern kann auch auf fünf Einzelspielern, oder aus sechs Spielern (drei Partnerpaare) ausgeweitet werden. Bei 3 Spielern gibt es drei Parteien. Bei 6 Spielern gibt es drei Parteien à 2 Spielern oder 2 Parteien à 3 Spielern. Man kann auch 2 Parteien à 4 Spieler gründen.

**Variante B:** Natürlich können auch vier Einzelspieler vier Parteien bilden. Oder 6 Personen bilden 6 Parteien, was aber wenig gebräuchlich ist.

#### Anzahl der Karten im Besitz eines jeden Spielers

- Bei 2 Parteien à 1 Spieler (insgesamt 2 beteiligte Personen) erhält jeder Spieler 5 Karten.
- Bei 2 Parteien mit je 2 Spielern (insgesamt 4 Personen) erhält jeder Spieler 5 Karten.

##### Varianten:

- Bei 2 Parteien mit je 3 oder 4 Spielern (insgesamt 6 beteiligte Personen) erhält jeder Spieler 5 (oder 7) Karten. Bei 6 bis 8 Spielern ist es ratsam, ein Kartenset zu nutzen, das 56 oder 60 Karten hat (inkl. Zahl 2,1,0 (Zweilig, Einig, Nullig). Es ist interessanter zu spielen, wenn es viele unbekanntes Karten im Kartenstock gibt.
- Bei 3 Parteien à 1 Spieler (insgesamt 3 Beteiligte) erhält jeder Spieler 7 Karten. Der Spieler, der zuerst 4 Sätze einheimst, ist Sieger. Es bleiben 27 Karten auf dem

- Kartenstock und sind unbekannt. Sind die Gewinne 3 Sätze + 3 Sätze + 1 Satz, dann gewinnt jener, der zuletzt den 3. Satz einheimst.
- Bei 3 Parteien à 2 Spieler (insgesamt 6 Beteiligte) erhält jeder Spieler 7 Karten. Es bleiben nur 6 Karten auf dem Kartenstock und sind unbekannt.
  - Bei 4 Parteien mit je 1 Spieler (insgesamt 4 Beteiligte) erhält jeder Spieler 9 Karten. Es bleiben 12 Karten auf dem Kartenstock und sind unbekannt. Es gewinnt, wer zuerst 5 Sätze einheimst. Oder der, der am Schluss den höchsten Gewinn an Sätzen hat. Oder wenn es einen Gleichstand gibt: (3,3,3,0) oder (3,3,2,1) jener Spieler, der zuletzt den dritten Gewinn einheimst. Bei (4,4,1,0) gewinnt jener, der zuletzt den vierten Gewinn einheimst.
  - Bei 5 Parteien à 1 Spieler (insgesamt 5 Beteiligte) erhält jeder Spieler 9 Karten. Es bleiben nur 3 Karten auf dem Kartenstock und sind unbekannt.
  - Bei 6 Parteien à 1 Spieler (ungewöhnlich) erhält jeder Spieler 8 Karten. Dann bleibt keine Karte auf dem Kartenstock und alle Karten sind in den Händen der Spieler.
  - Wenn kaum Karten auf dem Kartenstock bleiben (keine oder 3), empfiehlt sich die Variante, noch eine Karte 2 und eine Karte 0 einzuführen. Dann sind 56 Karten verfügbar, und die Unsicherheit und somit die Spekulationslust wird wieder grösser.

#### Variante:

Man kann natürlich vor dem Kaiserspiel bestimmen, dass ein Spieler statt 7 Karten auch nur 6 erhält, oder bei 9 Karten auch nur 8.

### Gruppierung der Mitspieler

Man kann frei abmachen, wer zusammen eine Partei bildet. Oder man lässt das Los wirken. Das geht so: Jeder bekommt eine Karte, die zwei (drei) Personen mit den kleinsten Karten gehören zusammen und die zwei (drei) Personen mit den höchsten Karten auch. Das Auseinandersetzung ist die niedrigste Karte. Die Banner haben ihre normale Farbposition an Stelle 10.

Wenn es z.B. (bei vier Mitspielern) drei Ober auf dem Tisch hat, erhalten die drei Ober-Besitzer nochmals Karten, um die Parteizugehörigkeit *ausmarchen* (festlegen) zu können.

Darnach wird ausgelost, welche Partei beginnt, die Karten zu verteilen. Jede Partei zieht eine Karte. Die niederste Karte beginnt, als erste zu Beginn einer Partie. Wird eine zweite Partie gespielt, so müssen die Gewinner der ersten Partie bei Beginn der zweiten Partie die Karten verteilen.

### Spielset

Zum Spiel gehört ein Kartenset aus 48 Karten, mit vier Farben à 12 Positionen. Ferner ein Punktebrett aus Holz, ein Knopf aus Holz, eine Schreibtafel, eine Kreide (plus ev. Kritz-Männchen, um je einen Kaiser-Kritz zu markieren) und ein Schwamm, um eventuelle Kaiserstriche zu löschen und die Tafel zu putzen. (Bei einer neuen Variante spielt man mit einem Set von 56 oder 60 Karten, weil auch die Zwei (Zweiig), Eins (*Einig*) und die Null (*Nullig*) mit einbezogen werden.)

---

## Spielarchitektur und Gewinner

Eine **Partie** ist ein Gesamtspiel und setzt sich aus vielen *Spiele*n zusammen. Im Standardsetting mit 2 Parteien besteht eine *Spiel* aus fünf Sätzen. Eine Partie umfasst etwa 10 bis 20 Einzelspiele.

Ein **Spiel** (auch ein Einzelspiel) beginnt mit dem Austeilen der Karten und endet mit dem Notieren der gewonnenen Stiche. auf das *Täfäli*. Ein Spiel umfasst maximal fünf Sätze. Wenn eine Partei die ersten drei Sätze gewinnt, ist das Spiel schon fertig, weil diese Partei dann die Punkte gewonnen hat. (Wenn man in einer Partie jeweils pro Satz 7 Karten verteilt, umfasst die Spielrunde maximal 7 Sätze.). Ein Spiel wird auch eine *Spielrunde* genannt. Der Ausdruck "Runde" ist also unscharf

Ein **Satz (Wurf)** besteht darin, dass der Reihe nach jeder Beteiligte eine Karte auf den Tisch legt, und der Gewinner sie alle einheimst. Die Punkte werden erst am Schluss des Spiels notiert, wenn alle 3 - 5 Sätze eingeheimst sind (bei fünf verteilten Karten)

Das Wort "**Stich**" heisst, dass die Gegenpartei "ausgestochen", oder "abgestochen" wurde, wie Landsknechte sagten. "*En Stich machä*" (einen Stich machen) heisst, einen Satz einheimsen. Traurig ist, wenn man nach einigen Spielen sagen muss: "*Wir haben (noch) keinen Stich gemacht*".

Das Wort **Runde** wird oft auch gebraucht für vier Einzelspiele, wenn im ganzen vier Spieler mitspielen. Eine solche **Runde** bedeutet, dass jeder Spieler einmal die Karten verteilt und infolgedessen einmal auch der Verteiler ist, und sich einmal im Vordersitz und einmal Hintersitz befunden hat.

## Gewinner

**Gewinner** eines **Spiele**s ist jene Partei, die sich drei Sätze eines Spiels aneignen und die markierten Punkte notieren kann. (Man sagt auch, wer drei *Stiche* gemacht hat.)

**Gesamtgewinner** (Gewinner der Partie) wird jene Partei, die zuerst 101 (oder 91, oder 81) Punkte erreicht. Diese Endzahl einer Partie wird zu Beginn einer Partie festgelegt und kann während einer Partie nicht geändert werden.

**Endgewinner des Abends** (einer Kaisersitzung). Man kann auch festlegen, wie viele Partien man spielen will, bis der Endgewinner feststehen soll. Bei mehreren Partien einer Kaisersitzung wird pro Partie ein Partie-Punkt notiert. Wer am meisten Partie-Punkte gewonnen hat, ist Gesamtgewinner des Abends resp. der Sitzung.

---

## Verteilen / Austeilen der Karten

### bei zwei Parteien

(2 Spieler zu zwei Parteien oder 4 Spieler zu zwei Parteien; geläufige Variante)

Jeder Spieler erhält fünf mal Karten ausgeteilt: 1 x 1 Karte, dann 2 x 2 Karten. Variante: Man kann auch 5 x 1 Karte geben. Welche Variante praktiziert wird, entscheidet er Verteiler allein. Wer eine Partie mit dem Austeilen beginnen muss, wird durch beidseitiges *Lüpfen* (Karten abheben) bestimmt. Wer die höhere Karte *gelüpft* hat (gemäss reiner Farbposition) muss verteilen. Das Auseinandersetzung ist auch beim *Lüpfen* die niedrigste Karte.

Die erste Partie beginnt jene Person mit *verteilen*, welche rechts vom Erst-Verteiler sitzt. In der zweiten Partie muss jene Person verteilen, der rechts vom Vor-Verteiler sitzt. Die Reihenfolgen gehen also links herum. Dem Austeilen wird oft auch "ausgeben" gesagt. Der Klarheit halber ist in diesem Reglement der Begriff "ausgeben" auf das Hinlegen der ersten Karte im Satz eingeschränkt.

### Bei drei Parteien mit 3 Spielern

Wenn drei Spieler spielen, spielt jeder für sich allein. Wir haben dann drei Parteien in der Partie. Jeder Spieler erhält dann sieben Karten. Jener Spieler, der 4 Sätze gewonnen hat ist der Gewinner der Spiels und schreibt die gesamten Punkte (Striche, Kritze) dieser Runde auf. Ausgegeben wird wie bei zwei Parteien: zuerst jedem je eine Karte, das ist obligatorisch. Dann 3 x 2 Karten oder 2 x 3 Karten. Das kann jeder Verteiler selbst bestimmen. Aber jeder Spieler muss gleich wie alle anderen bedient werden.

## Varianten

### Bei vier Parteien mit 4 Spielern

Jeder Spieler erhält 9 Karten. Wer fünf Sätze einheimst erhält die Punkte gut geschrieben. 12 Karten bleiben auf dem Kartenstock und sind unbekannt. Man kann auch beschliessen, dass jeder Spieler 8 Karten erhält, dann verbleiben 16 Karten unbekannt auf dem Kartenstock. Wenn es bei 9 Karten z.B. 3,3,2,1,0 steht, gewinnt derjenige, der den letzten Satz des dreier gewonnen hat. Wenn gleich viel Satzgewinner da sind, z.B. 2,2,2,1,2 gewinnt jener, der *zuletzt* den 2. Satz gewonnen hat.

**Variante:** Man kann auch festlegen, dass jener gewinnt, der bei gleichem Punktestand *zuerst* den Punkt gewonnen hat.

### Bei fünf Parteien mit 5 Spielern

Jeder Spieler erhält 9 Karten spielen. Gewinner einer Spielrunde ist, wer fünf Sätze einheimst. Wenn es bei 9 Karten z.B. 3,3,2,1,0 steht, gewinnt derjenige, der den letzten Satz des dreier gewonnen hat. Wenn gleich viel Satzgewinner da sind, z.B. 2,2,2,1,2 gewinnt jener, der *zuletzt* den 2. Satz gewonnen hat.

---

**Variante:** Man kann auch festlegen, dass jener gewinnt, der bei gleichem Punktestand *zuerst* den Punkt gewonnen hat.

### Bei sechs Spielern

Wenn 6 Spieler spielen, werden drei Parteien à 2 Spieler gruppiert, oder zwei Parteien mit 3 Spielern, oder 6 Parteien mit je einem Spieler (ungewöhnlich). Jeder Spieler erhält 8 Karten. Vorgehen für den Gewinner analog zu oben bei drei Parteien.

### Geben / Kritze geben

Beim Austeilen gibt es drei Methoden.

- Erste **Variante:** Es erhalten alle Teilnehmer offen eine Karte. Die Kaiser werden angesagt oder man sagt: "*Kei Chritz*". Der Kaiser bleibt dann eine normale Throner-Karte. Die Parteien können jetzt auch den Knopf "*spielen*". Ob die Gegenpartei annimmt, entscheidet sie erst, wenn jeder Teilnehmer seine Karte offen liegen hat.

- Zweite **Variante:** bei zwei Parteien: Die ersten zwei Teilnehmer erhalten ihre Karten offen auf dem Tisch. Jetzt kann jede Partei den Knopf "*spielen*" und sagen. "*Wir spielen es*", das heisst sie rückt den Knopf um ein Feld vor. Die Gegenpartei kann ablehnen, dann gibt sie auf, und die Partei, welche den Knopf "*spielen*" wollte, hat den Satz schon gewonnen und notiert die Punkte jenes Feldes auf dem der Knopf stand, bevor sie "*spielte*". Wenn keine Partei etwas ansagt oder die Ansage akzeptiert ist, erhalten die restlichen Teilnehmer ihre Karten. Jetzt kann jene Partei den Knopf "*spielen*", die vorher nicht "*gespielt*". Falls jetzt Kaiser auftauchen, müssen auch diese *bekritz*t, oder auf das *Kritzen* verzichtet werden.

- Dritte **Variante:** bei drei Parteien (also drei Parteien mit je 2 Mitgliedern) gilt dasselbe wie bei der zweiten Variante: die ersten drei Teilnehmer erhalten karten, dann kann angesagt werden. Dann die zweiten drei Teilnehmer, dann die dritten. Und man kann bei jedem Schritt bestimmen, dass *angesagt* werden kann.

- Vierte Variante: Wenn zwei, drei, vier, fünf oder sechs Einzelspieler mitspielen, müssen immer alle die Karte erhalten haben, bevor *angesagt* werden kann.

### Trumpf (umschlagen)

Die erste Karte wird jedem Spieler offen ausgeteilt, um den Trumpf zu bestimmen. Trumpf ist die kleinste Karte. Die Grösse ergibt sich nach der gewohnten Farbposition der Karten. Die kleinste Karte ist Trumpf. Wenn zwei kleinste Karten daliegen, ist jene Farbe Trumpf, die als erste ausgeteilte wurde. Achtung, das Auseinandersetzung ist die kleinstmögliche Karte. Ein Kaiser ist nie Trumpf, weil er ja stets ein Stecher ist. Falls alle offen ausgeteilten Karten ein Kaiser sind, so wird nach dem vollständigen Verteilen der Karten an jeden Spieler, vom

restlichen Kartenhaufen die oberste Karte gekehrt. Diese Karte bleibt offen auf dem Haufen. Diese Farbe ist dann Trumpf.

### Ausgeben

Als erster in einem Satz eine *Karte ausgeben* zu können, ist ein Vorteil. *Ausgeben* heisst, als erster mit seiner Karte einen Satz beginnen, indem man eine Karte auf den Tisch legt. Beim zweiten Satz gibt jener aus, der den vorhergehenden Satz eingeheimst hat. Stupfkarten gelten nur, wenn sie als erste ausgegeben werden.

### Angeben

Die Karte, welche als erste einen Satzes gegeben wird, gibt die Farbe des Satzes vor. Allerdings muss keiner die Farbe halten, d.h. keiner muss *angeben*. Jeder kann jede Karte geben, die er will.

### Vorhand

Wer in einem Satz die erste Karte ausgibt, ist in der Vorhand. Das ist vor allem interessant für jenen, der Stupf geben kann.

### Hinderhand

Wer in einem Satz die letzte Karte ausgibt, ist in der Hinderhand. Das ist von Vorteil, weil er mit jener Karte nehmen kann, die für ihn am günstigsten ist. Wenn z.B. Rose ausgegeben ist, kann der Rosenkönig jeden Stecher der schon im Spiel ist, aber in der Machtposition tiefer steht, aushebeln. Er *mag* (→ *mögen*) das Spiel, weil er Rose angibt.

### Striche (Punkte)

Das Punktbrett besteht aus 5-6 Feldern. Sie haben folgende Werte:

4 Start	7	10	13	16	19
	31	28	25	22	<--

Jedes Vorrücken des Knopfes erhöht den Einsatz des Spiels um drei Striche (Punkte). Zu Beginn jeden Spiels wird der Knopf auf Feld Start (4) gesetzt. Durch Freien und Spielen wird der Knopf um je ein Feld weiter bewegt. Wird ein Kaiser durch Kritze markiert, so wird der Knopf um ein Feld (= drei Striche) weiter



---

gerückt, oder es wird dem Kaiser mit einer Kreide ein oder zwei Striche gegeben. Die ein oder zwei Striche werden am Rande des Brettes angekreidet (*einge-kritzt*). Das Ziel ist, pro Satz eine möglichst hohe Punktezahl zu erreichen. Hat der Knopf Feld 19 erreicht, wird er wieder rückwärts bewegt. dann sind 22, 25, ... Punkte im Spiel.

### Stechen

Stechen bezeichnet die Macht einer Karte, jede andere Karte einer jeden Farbe, die in einer niederen Machtposition zu nehmen.

### Ansagen der Kaiser mit Kritzen (*Chaisrä*)

Damit Kaiser ihre Macht zum Stechen bekommen, müssen sie *angesagt* werden. "Ich habe einen Kaiser", und der *Chaiser* wird mit einem bis drei *Kritzen* (Strichen) versehen. Die *Kritze* (Striche) werden mit Kreide auf dem Punktebrett angekreidet. Alternativ zu den Strichen kann man auch kleine Spielmännchen auf das Brett stellen und jedes Männchen als einen Punkt zählen. Die Punkte- menge, die in einer Spielrunde auf dem Spiel steht, wächst mit jedem *Chritz* und jedem Vorrücken (Spielen oder Freien) des Knopfes. Wenn man mehrere Kaiser hat, muss man jeden einzelnen mit der Anzahl *Kritzen* anzeigen.

Es besteht **keine Pflicht**, einen Kaiser anzusagen. Man kann auf das *Ansagen* verzichten, etwa wenn man sonst so gute und machtvolle Karten hat, dass man nicht noch besser dastehen will, in der Hoffnung, dass die Gegen- partei dann beim *Spielen* möglichst lange mitzieht. Ist ein Kaiser nicht *angesagt*, hat er keine Stechkraft und kann nur gemäss seiner Farbposition eine niedere Karte seiner Farbe (9 und weniger) *nehmen*. Ein nicht angesagter Kaiser kann durch jeden Stecher genommen werden, der eine höhere Machtposition hat, oder durch den Farbunder, Farbober oder Farbkönig, welcher dieselbe Farbe besitzt, wie der nicht angesagte Kaiser hat. Der Kaiser ist dann eben kein Kaiser mehr, sondern ein blosses Banner.

Das *Ansagen* kann **schon während des Verteilens** der Karten geschehen, muss aber spätestens erfolgen bevor die erste Karte ausgespielt wird. Man *sagt* den Kaiser *an* mit "Ich habe einen Kaiser" und gibt ihm ein, zwei oder drei Striche (*Chritz*). Beim *Ansagen* der *Kritze* kann man gestuft vorgehen und sagen: "Ich gebe ihm einen *Chritz*. Kommt Ihr?" Wenn ja, kann der Ansager sagen: "Und noch ein zweiter *Chritz*. Kommt Ihr?" Wenn "Ja!" kann man noch sagen "Und ein dritter *Chritz*". Die Gegenpartei kann bei jeder neuen Ansage gehen, dann gelten die *Kritze* der vorhergehenden Ansage.

Liegt ein *Chaiser* bei der Anfangsrunde des Verteilens auf dem Tisch, muss er gleich angesagt werden und die *Chritze* notiert. Allerdings müssen dazu bei

---

jedem Teilnehmer eine Karte vorliegen, damit der Empfänger eines Kaisers abschätzen kann, in welchem Kontext sein Kaiser steht.

**Variante** dazu: Bei zwei Parteien mit 4 Spielern (oder 3 Parteien mit sechs Spielern) gibt es eine Variant. Sobald die ersten zwei Teilenehmer (die ja verschiedenen Parteien angehören), durch den Verteiler erhalten haben, kann dieser Fragen: “*Was sagt Ihr an?*” (Das heisst, wie viele Kritze geben die Parteien dem eventuellen Kaiser? oder wollen sie den Knopf *spielen?*). Bei dieser Variante muss dann der Kaiser schon angesagt werden. Bei der Standardvariante müssen die Kaiser erst angesagt werden, wenn die ersten Karten aller Teilnehmer auf dem Tisch liegen. Welche Variante gilt, wird vor dem Beginn des Gesamtspiels vereinbart.

Wenn beim ersten Verteilen alle 4 *Chaiser* auf dem Tisch liegen und sonst keine Karte, werden die Karten nochmals gemischt und neu verteilt. Wenn zwei oder drei *Chaiser* daliegen, muss derjenige / diejenige zuerst ansagen, der / die den *Chaiser* zuerst bekommen hat. Man kann natürlich aus spielstrategischen Gründen auch auf *Chritze* verzichten, dann gilt der *Chaiser* nichts.

Bevor man mit Ausgeben loslegt kann auch fragen: “**Habt Ihr was?**”, und fragt damit nach eventuell vorhandenen *Chaiser*. Nach der *Ansage* fragt der Ansager: “**Kommt Ihr?**” Die Gegenpartei kann nach jeder *Ansage* eines Kaisers oder nach jedem *Spielen* des Knopfes *gehen*.

Hier noch eine spannende **Variante**. Wenn ein Kaiser angesagt wird, besagt eine Regelung: Der Kaiser muss seine definitive Punktzahl (1 oder 2 oder 3 *Chritze*) in einer *Ansage* erhalten. Die andere Regelung besagt: Wer einen Kaiser ansagt, kann zuerst einen *Chritz* geben, wenn der akzeptiert ist, kann der Kaiserbesitzer sagen: “*noch ein Chritz*” und die Gegenpartei kann *gehen* oder *kommen* und schliesslich kann der Kaiserbesitzer noch den dritten *Chritz* anmelden. Nervig für die Gegner wird es, wenn ein Kaiserbesitzer dann noch einen zweiten oder gar dritten Kaiser ansagt und er durch das stufenweise Vorgehen die Gegenpartei trickreich dau gebracht hat, immer mehr Kritze (Punkte) zu akzeptieren.

Auch der kleinste Kaiser kann mit drei *Chritze* angesagt werden und die *Blass* kann auch nur mit einem einzigen *Chritz* angesagt werden. Das Ziel besteht darin: lieber einen *Chritz* und die Gegner *kommen* mit, als drei *Chritze* ansagen, und die Gegner *gehen*.

Wird ein angesagter Kaiser während des Satzes nicht ausgespielt, muss er am Ende des Satzes vorgewiesen werden. Ist er zu Unrecht deklariert worden, weil kein Kaiser vorhanden war, verliert die Unrechtspartei die ganze Punktzahl des Satzes, welche nun an die Gegenpartei geht.

---

## Spielen

Jede Partei kann jederzeit den Knopf vorrücken, indem sie den Knopf ein Feld weiter rückt und sagt: "Ich spiel es" oder "wir spielen es". Die Gegenpartei hat zu quittieren mit "wir gehen" oder "wir kommen". Hat Partei A gespielt, dann kann sie erst wieder spielen, wenn die Partei B ihrerseits den Knopf auch gespielt hat, das heisst, ein Feld weiter gerückt ist. Das Spielen kann beliebig lange weiter gehen, aber nur wenn die Parteien sich gegenseitig abwechseln.

Wenn der Knopf von Partei A gespielt ist, kann Partei B gehen. Dann gilt die Strichzahl, die vor dem Spielen dieses Knopfes auf dem Brett markiert ist. Wenn Partei B sagt: "wir kommen" oder ihrerseits den Knopf spielt, ist das Spielen von Partei A gültig. Wenn B spielt, kann A dann gehen oder kommen.

## Gehen

Wenn die Partei A den Knopf spielt oder Punkte gibt, oder Kritze ansagt, kann die Partei B gehen, und damit ist die Partie beendet. Die Partei A hat dann gewonnen. Sie kann jenen Punktstand schreiben, der vor dem "Spielen" bestand. Will eine Partei nicht mehr mitmachen, sagt sie: "Wir gehen". Die Gegenpartei schreibt sich dann die aktuelle Strichzahl gut.

## Kommen

Wenn die Partei das Vorrücken des Knopfes oder die Erhöhung der Strichzahl annimmt, sagt sie als Antwort auf das Vorrücken des Knopfes oder das Notieren eines Kaisers "wir kommen". Dann sind die notierten Striche wirksam, das Spiel geht weiter.

## Grischt (gerüstet)

Bevor der erste Spieler der Partei A seine erste Karte gibt, fragt er die Gegenpartei B "Seit ihr parat?" oder "Seit Ihr gerüstet". Das heisst: "Habt Ihr alle Kaiser angezeigt und wollt ihr das Spiel beginnen?" Die Gegenpartei sagt dann: "wir sind gerüstet" und dann geht es los. Wenn B einfach geht, kann A die Anzahl angezeigten Striche notieren, im Minimum die 4 Striche des ersten Feldes.

## Stecher

Ein *Stecher* kann jede Karte einnehmen, die einen tieferen Rang in der Machtposition inne hat. Ober und Könige sind nie Stecher. Alle Kaiser sind *Stecher*. Trumpf 9, Trumpf 8 und Trumpf 7 sind keine Stecher; sie sind → *Stupf*. Alle anderen Trumpfkarten sind *Stecher*. Stecher können nur durch höhere Stecher (gemäss Machtposition) *genommen* werden.

---

## Kaiser

Alle Banner bilden die vier Kaiser: die Blass (Rosenbanner), der Oberkaiser (Schiltbanner), der Grüne (Eichelbanner), die Mugg (Schellenbanner). Sie sind Stecher.

## Throner

Bei ihnen gilt nur die Farbe. Ein Throner kann einen tieferen Throner der selben Farbe nehmen. Er kann selber nur durch eine höhere Machtposition (Stecher, oder aber Throner derselben Farbe) genommen werden, aber nicht durch tieferen Stecher. (Begriff "Throner" durch Autor eingeführt).

## Stupf

Trumpf-9, Trumpf-8 und Trumpf-7 können nur durch Stecher genommen werden, die in der Machtposition höher sind. Sie haben diese Stupf-Position nur, wenn sie vorhanden, das heisst als erste eines Satzes ausgegeben werden. Das ist Stupf und das kündigt man oft mit "Stupf" an. Eine ausgegebene Trumpf-8 kann also durch Trumpf-9 nicht genommen werden, ebenso wenig durch Trumpf-König oder Trumpf-Ober, da dies ja keine Stecher sind. Wird die Trumpf-7 vorhanden ausgegeben wird, kann sie nur durch den Bauer genommen werden.

## Nehmen

Nehmen bezeichnet die Macht einer Karte, dafür zu sorgen, dass eine andere Karte nicht zum Zuge kommt, sondern dass die voran ausgegebene Karte oder der ganze Satz sich angeeignet werden kann (einem gehört). "Ich nehme" heisst: ich Sorge dafür, dass die andere Karte mir gehört und die einschlägigen Punkte der eigenen Partei gutgeschrieben werden. Jeder Nehmer kann durch einen anderen Nehmer oder Stecher genommen werden, der in der Machtposition höher steht, nur der Bauer nicht. Stecher sind immer Nehmer. Throner nur, wenn im Satz die Farbe des Throners gilt. Stupf sind nie Nehmer. Geben heisst, den Anderen eine Chance geben. Nehmen heisst, den Anderen ihre Chancen und Punkte wegnehmen. Deshalb nennt man die Geste, mit welcher der erste Spieler eines Satzes eine Karte hinlegt, "*ausgeben*", weil er den andern Mitspielern die Chance gibt, seine Karte zu nehmen, also einzuheimsen.

## Nehmer

Jeder Stecher *nimmt* jede Karte der niederen Machtposition. Könige, Ober und Under *nehmen* jede Karte der eigenen Farbe gemäss der Farbposition, ausser die eigene Farbe ist Trumpf. Trumpfkönig und Trumpfober können die niederen Ränge der Trumpffarbe nicht *nehmen*. Der Trumpfkönig kann als Throner nur den Trumpfober *nehmen* sonst keine Farbpositionen, weder von der eigenen

---

noch von einer anderen Farbe. 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 und Auseinandersetzung sind Throner und nehmen jede tiefere Karte der eigenen Farbe, ausser sie sind Trumpf. Das Auseinandersetzung kann gar keine Karte nehmen, ausser es ist Trumpf. Stupf-Karten nehmen gar nichts.

### Mögen

Eine Karte *mag* die andere, wenn sie dank der Machtposition stärker ist. Wessen Karte alle anderen *mag*, der kann den Satz für sich buchen und die Karten zu sich nehmen.

### Ausgeben

Das bezeichnet jene Karte, die in einem Satz als erste auf den Tisch kommt. Der Ausgeber ist frei, eine beliebige Karte zu geben. Um die Macht der Stupf-Karten zu nutzen ist es wichtig, dafür zu sorgen, dass man Ausgeber wird.

### Angeben

Angeben ist beim normalen Jass die Pflicht. Angeben heisst, auf die vorhand ausgegebene Karte muss mit der gleichen Farbe reagiert werden, falls man Karten derselben Farbe hat. Ausnahme: Man nimmt mit einem Stecher. Beim Kaiserjass muss nicht *angegeben* werden, d.h. es muss keine Farbe eingehalten werden. Ein tieferer Trumpf darf gegeben werden. Jeder Teilnehmer kann jede Karte geben, die er will.

### Spielen

Um eine möglichst hohe Strichzahl zu erreichen kann jederzeit, von Anfang bis zur letzten Karte des Spiels, von beiden Parteien *gespielt* werden, jedoch nur wechselweise, *Spielen* heisst, der Knopf wird ein Feld vorgerückt. Wenn noch nicht gespielt ist, kann jede Partei (z.B. A) jederzeit zu spielen beginnen, sogar vor oder während des Verteilens. Jedoch kann A erst wieder spielen, wenn B auch gespielt hat. Wird der Knopf *gespielt*, kann die Gegenpartei *gehen*. Dann hat die *spielende* Partei gewonnen und kann jene Strichzahl notieren, die vor dem *Spielen* galt.

### Gesamtzahl von Punkten und Strichen

Die Gesamtzahl einer Spielrunde setzt sich zusammen als allen Strichen, die dem Feld entsprechen, welche durch den Knopf auf dem Holzbrett angezeigt sind, plus die Kritze, welche durch das Ansagen der Kaiser gesetzt wurden. Auf der Punkte-Tafel wird jedesmal die Gesamtzahl notiert.

---

### Satzfarbe

Die vier Farben sind: Schellen, Eichel, Schilte, Rose. Die Farbe, welche in einem Satz als Satzfarbe gilt, wird durch die erste Karte im Satz bestimmt. Wenn Schellen Trumpf ist, und als erstes wird in einem Satz eine Schilte gegeben, so ist Schilte die Farbe für diesen Satz. Wird als erstes ein Stecher oder ein Stupf gegeben, ausgegeben, gibt es keine Wirkung durch Farbposition, sondern es können nur höhere Stecher den Anfangsstecher (oder Stupf) nehmen.

### Farbstärke

Die Farbposition gilt nur für die eigene Farbe. Wenn z.B. Eichel ausgegeben ist, kann diese durch die höhere Karte derselben Farbe (einen Throner) oder einen höheren Stecher genommen werden. Die Eichel-7 oder der Eichel-Ober können durch den Eichel-König genommen werden. Beispiel: Wird erstens die Eichel-7 ausgegeben, und sie wird zweitens mit der Mugg oder dem Schellenober gemocht (überstimmt, eingeheimst), dann jedoch drittens durch den Oberkaiser gestochen, so kann der Eichelkönig schliesslich viertens das Spiel einheimsen, weil die Farbposition von jener Farbe gilt, die im Satz zuerst ausgegeben wird. Auch wenn die Reihenfolgen der Karten 2 bis 4 anders verlaufen, so hat in dieser Mischung der Eichelkönig die Oberhand.

Wenn die Eichel-6 (kein Trumpf) ausgegeben ist, und der Oberkaiser nimmt die Sechs, und der nächste Spieler gibt den Eichelkönig, dann gehört dem König der Satz.

### Farbposition - Die Rangfolge der Farben

Die Farben stehen für "Zugehörigkeit zu einer Gruppe"

Die Reihenfolge in den Positionen einer Spiel-Farbe ist folgende:

**König, Ober, Under, (Banner\*), 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, Auseinandersetzung.**

Kaiser haben keine Farbe, sie sind nur Stecher und haben deshalb nur eine Machtposition.

\* Wird ein Kaiser nicht angesagt, ist er ein normales Banner und hat nur die Macht der Farbposition unmittelbar oberhalb der 9 seiner Farbe.

## Machtposition - Die Rangfolge der Macht

[>Top](#)

Jene Karte hat eine höhere Machtposition, wenn sie die auf dem Tisch liegende Karte(n) *nehmen* kann. Hier die Rangfolge:

° <b>Trumpfbauer</b>		Stecher
Trumpf-7		Stupf
° <b>Trumpf 6</b>		Stecher
° <b>Trumpf-Auseinandersetzung</b>		Stecher
° <b>Blass</b>	Rosenbanner	Stecher
Könige		Throner
° <b>Trumpf-3</b>		Stecher
° <b>Oberkaiser</b>	Schilttenbanner	Stecher
Ober		Throner
° <b>Trumpf-4</b>		Stecher
° <b>Grüne</b>		Stecher
Under		Throner, ausser Trumpfbauer
° <b>Trumpf-5</b>		Stecher
° <b>Mugg</b>	Schellenbanner	Stecher
9, 8, 7,		Stupf, wenn Trumpf* <sup>1</sup> ). Sonst normaler Throner.
6, 5, 4, 3, Auseinandersetzung		Throner, wenn kein Trumpf. Die Namen sind: Die Sechsig, Fünfig, Vierig, Drei'ig.

- > ° = Stecher
- > Mannen: Under, Ober und König werden auch als "Mannen" bezeichnet.
- > Sau = tiefste Karte, entspricht der Zweiig (der 2-Karte. Das Auseinandersetzung hat ja nur ein Symbol). Die tiefste Karte wurde abschätzig "Sau" genannt, auch heute noch. Das gilt auch für den gewöhnlichen Jass, obwohl dort das Auseinandersetzung ja die höchste Farbposition inne hat und als Trumpf nach Bauer und Trumpf-Neunzig immerhin in der dritten Machtposition steht.

## Stupf

Die Siebnig, Achtig, Neunig der Trumpffarbe sind Stupf. Sie können nur durch höhere Stecher genommen werden. Sie haben diese Eigenschaft des Stupfs nur, wenn sie vorhanden, also als erste Karte eines Satzes, ausgegeben werden. Sonst können sie gar nichts *nehmen*. Sind sie nicht Trumpf, können sie durch jede höhere Machtposition genommen werden.

Wenn Trumpf, sind die Karten 9,8,7 Stupf, und ihre Stellung ist die eines Throners. Im Detail heisst dies: Die Trumpf-7 ist dann die zweithöchste Karte, aber hat die Position nur beim Ausgeben. Ebenso sind Trumpf-9 und die

---

Trumpf-8 nur Stupf wenn sie vorhand gegeben werden. Die Trumpf-9 kann, wenn die Trumpf-8 ausgegeben ist, die Trumpf-8 nicht nehmen (**Variante**: Die Trumpf-9 kann die Trumpf-8 nehmen, falls die Trumpf-8 ausgegeben wurde, ausser es ist ein Stecher im Spiel. (Diese Variante ist vor dem Spiel zu beschliessen)

### Variante des Kartensets

Eine neue Variante des Kaiserns besteht darin, zusätzlich die *Einig* (vier Karten mit der Zahl 1, gemäss den vier Farben) einzuführen und viermal die *Nullig* (die Nullkarte). Das ergibt dann 56 Karten in einem Set. Wird auch die *Zweilig* eingeführt, ergeben sich 60 Karten. Wenn kein erweitertes Set gekauft werden kann, dann kann man von einem zweiten gleichen Set 8 Karten nehmen und von Hand die Wertung 1 und 0, resp. die 2 eintragen.

Ergänzende Spielregel: die Trumpf-1 ist dann ein Stecher, der zwischen den Karten 5 und 6 anzusiedeln ist, und alle Karten von 5, 4, 3, 2, 1, 0 nimmt, sofern sie nicht Trumpf sind.

Die Trumpf-0 Karte blockiert jeden Stecher der a) oberhalb des Unders angesiedelt ist, b) schon auf dem Tisch liegt, bevor die Trumpf-0 Karte auf den Tisch kam. Sie blockiert auch alle Ober und Könige, die auf dem Tisch liegen, bevor die Trumpf-0 ausgegeben wird. Das heisst alle diese Stecher, sowie Ober und Könige verlieren ihre Kraft, zu nehmen. Die Trumpf-0 vermag aber einen nachfolgenden Stecher nicht zu blockieren.

Die Under, behalten ihre Nehmerkraft, ebenfalls die Trumpf-5 und *d'Mugg* (Schellen-Banner), und alle Karten abwärts der 9. Ein Stecher, oder ein Throner mit Nehmerqualität, der nach der Trumpf-0 kommt, wird vom Trumpf-0 nicht in seiner Nehmerkraft beeinträchtigt. So kann dann eine nachfolgende *Mugg* ohne weiteres das Spiel nehmen, auch wenn höhere Stecher vor der Trumpf-0 im Spiele voraus liegen. Auch die nachfolgenden *Throner* (etwa König) behält seine Nehmerkraft.

Der Stupf Trumpf-7 wird nicht blockiert, auch Stupf-9 oder Stupf-8, behalten ihre Machtposition. Ebenfalls behält der Bauer seine absolute Stechqualität.

### Drei Klassen von Machtpositionen - eine Teufelei

Es gibt also drei Klassen von Nehmerpositionen.

Die **Stecher**: Sie nehmen jede tiefere Machtposition.

Der **Stupf**: Diese Karten haben ihre Machtposition nur, wenn sie als erste bei einem Satz ausgegeben werden können. In allen andern Fällen sind sie normale Throner.



---

Die **Throner**<sup>1</sup>: Sie nehmen jede Karte derselben Farbe mit einer tieferen Farbposition. Sie können keine Stecher und keinen Stupf nehmen.

Stupf: Das sind die Trumpfkarten 9, 8 und 7. Sie haben ihre Machtposition nur inne, wenn sie als erste eines Satzes ausgegeben werden.

Diese verschiedenen Klassen von Macht sind es, die das Spiel so teuflisch vertrackt machen, zusammen mit der Tatsache, dass man in keinem Satz gehalten ist, irgend eine Karte anzugeben (Farbe zu halten). Jeder Spieler kann in jedem Satz jede Karte auf den Tisch legen. Diese bringt eben die teuflischer Kombinatorik ins Spiel hinein.

Das Kaiserspiel wurde in der Vergangenheit auch mit dem Teufel in Verbindung gebracht und deshalb an manchen Orten auch verboten. Einerseits weil die vorgegebene Ordnung der sozialen Machtverhältnisse auf den Kopf gestellt wurde. Andererseits auch, weil der höchste Stupf – die Trumpf-7 alle Stecher, ohne den Trumpfbauer aushebelt. Deshalb wurde die Trumpf-7 auch *“der Teufel”* oder

---

<sup>1</sup> Throner heissen diese Karten, weil die Macht der Karten von König, Ober und Under der “natürlichen”, konservativen Anordnung der gesellschaftlichen Machtverhältnisse entsprachen, die im Altertum übers Mittelalter bis 1789 galt. In dieser alten etablierten Ordnung waren die Herren, welche auf ihren Thronen sass, göttlich sanktionierte Gegebenheiten. Das Wort *Throner* ist eine Benennung durch den Autor dieser Spielanleitung. Bis 2015 hatte diese Nehmer-Klasse gar keinen Namen.

Genau gegen diese natürliche Gegebenheiten lehnen sich die Kaiser-Spieler auf -- sie, die Bauern, die Namenlosen (Auseinandersetzung, 2,3,4,5,6,7,8) und die Bannerträger. Der Thron ist in diesem Spiel kein Garant mehr für Dominanz. Die Thronbesitzer, eben die Throner, herrschen “nur” noch innerhalb eines alten Reiches, bei dem die Stecher und Stupfer noch nicht zählen. Im neuen Reich zählen Spielwitz, Strategie und gutes Einschätzen der Gegner. Im 15. Jahrhundert – und wohl einige Zeit vorher schon --, waren deshalb die Kartenspieler Träger einer Revolution der sozialen Verhältnisse.

Sie erfanden den “Trumpf”, um stärker zu werden als die Oberen. Sie protestierten nicht mit Theorien, aber mit ihrer freien Gestaltung der Spiele-Welt. Das Wort Trumpf geht übrigens zurück auf das Wort Triumph, und dieses auf das italienische “trionfi Cesaris” (Triumph über den Kaiser). “Trionfi Cesaris” hiess ein Verwandter und Vorläufer des Kaiserspiels in Italien.

Das Kaiserspiel war demnach keine kulturhistorisch isolierte Marotte, sondern der Beginn eines neue Trends. Ein neues Welt- und Herrschaftskonzept stand an. Das neue Verständnis von Dominanz tauchte viele Jahrzehnte später auf, in der Astronomie ebenso wie im sozialen Bereich. Kopernikus (1473-1543) formulierte die Revolution der Astronomie, als er zeigte, dass die Sonne im Zentrum des Wertsystems steht. 1492 wurde durch Kolumbus die “neue Welt” entdeckt und damit bewiesen, dass die Erde eine Kugelform besitzt. Luther lehnte sich 1517 gegen die etablierte und verkommene Macht- und Profitspiele der Kirche auf. 1776 (USA) und 1789 (Frankreich) fand die Umwälzung (“Revolution”) der Herrschaftssysteme statt. Nicht mehr die Oberen (Kaiser, Könige, Päpste) hatten das letzte Sagen, sondern das gewöhnliche Volk. Der Trumpf-Bauer und seine Stecher lassen grüssen.

---

“die böse Sieben” genannt. Die Trumpf-6 hiess “der Papst” und der Trumpfbauer der “Karnöffel”.

### Freien

Vor dem Ausgeben der ersten Karte kann jene Partei, welche die vorhergehende Partie verloren hat, *freien*. Das heisst, sie rückt den Knopf vom Startfeld auf Feld 7 vor. Die Gegenpartei *W* kann nicht gehen, sondern muss die erhöhte Punktzahl akzeptieren, und kann auch nicht *nachfreien*. Um den Einsatz zu erhöhen kann die Partei *V* darauf noch *spielen*, dabei jedoch kann die Gegenpartei *gehen*, es gilt dann die Punktezahl, die mit dem *Freien* gesetzt wurden. Das *Freien* muss geschehen, bevor gespielt wurde und bevor Kaiser angesagt wurden. Nachher ist der Zeitpunkt zum *freien* verpasst.

### Vordersitz und Hindersitz

Beim *Freien* wird zwischen *Vordersitz* und *Hindersitz* unterschieden. Im *Vordersitz* *freit* jene Partei, die verloren hat und die Karten nicht gibt, denn dann hat sie die Möglichkeit, die erste Karte der Partie auszugeben. Das muss die Gegenpartei ohne Reaktion akzeptieren.

Im *Hindersitz* *freit* jene Partei, die verloren hat, und zugleich die Karten verteilt (*gibt*). In diesem Fall kann der Gegner *nachfreien*, und die Gegenpartei kann das nicht verhindern. Der Knopf steht dann schon auf Feld 10. Ob das Nachfreien erlaubt ist oder nicht, muss vor einer Partie abgemacht werden.

*Vordersitz* heisst es, weil dann die freiende Partei im Vorteil ist, da sie als erste eine Karte legen kann, also Vorhand ist.

### Zu Hause bleiben

Hat die bessere Partei 94, 95 oder 96 Punkte gut geschrieben, darf von der besseren Partei nicht mehr *gefreit* werden, damit der Verlierer noch eine Chance besitzt. Der Knopf *bleibt zu Hause*. Damit kann die schwächere Partei noch wenigstens zwei Spielrunden spielen.

Die schwächere Partei aber darf *freien*, falls sie dazu das Recht hat, und sie es will. Sie wird wohl auch gleich noch ein Feld weiter *spielen*. Dieses Spielen muss die stärkere Partei aber nicht hinnehmen.

### Gespielt bleiben

Hat die bessere Partei 97 Punkte oder mehr, bleibt der Knopf schon zu Beginn des Spiels auf Feld 7 und kann nur noch durch das Setzen von Kaisern vorge-rückt werden. Der Knopf *bleibt draussen* (gespielt). Die schlechtere Partei kann auch noch *spielen* und dadurch ihre Chancen erhöhen. Wenn dann die bessere

---

Partei geht, kann die schlechtere Partei dennoch auf jeden Fall 7 Punkte gutschreiben.

### Strategie

Es geht beim Kaisern ganz und gar um ein strategisches Handeln mit dem einzigen Ziel, drei Sätze und damit die jeweilige Spielrunde zu gewinnen, dabei viele Striche zu machen und schliesslich das Gesamtspiel einer Partie zu gewinnen (→ *reden*).

### Sich die Karten zeigen

Bei einer Viererpartei gehören je zwei Personen zur selben Partei. Diese beiden Partner dürfen jederzeit sich die Karten *zeigen*. Dabei legt ein Partner die Karten zusammen und schiebt sie seinem Partner verdeckt zu. Man darf laut sagen: "Gib die oberste" oder kann andere Anweisungen geben. Bevor aber die nächste Karte auf den Tisch gelegt wird, müssen die Karten wieder zum ursprünglichen Besitzer zurück. Ein Austausch von Karten von einem Partner zum andern ist nicht möglich, nur die Begutachtung ist erlaubt.

Wenn die Gruppen mehr als zwei Teilnehmer haben (bei 6 oder 8 Teilnehmern) wählt jede Gruppe ihren Sprecher. Dieser darf der Reihe nach alle Karten seiner Mitspieler ansehen, und diese die seinen. Er sagt dann, wer in seiner Gruppe was wann geben soll. (Der Sprecher ist eine Variante, der im Süddeutschen geläufig war).

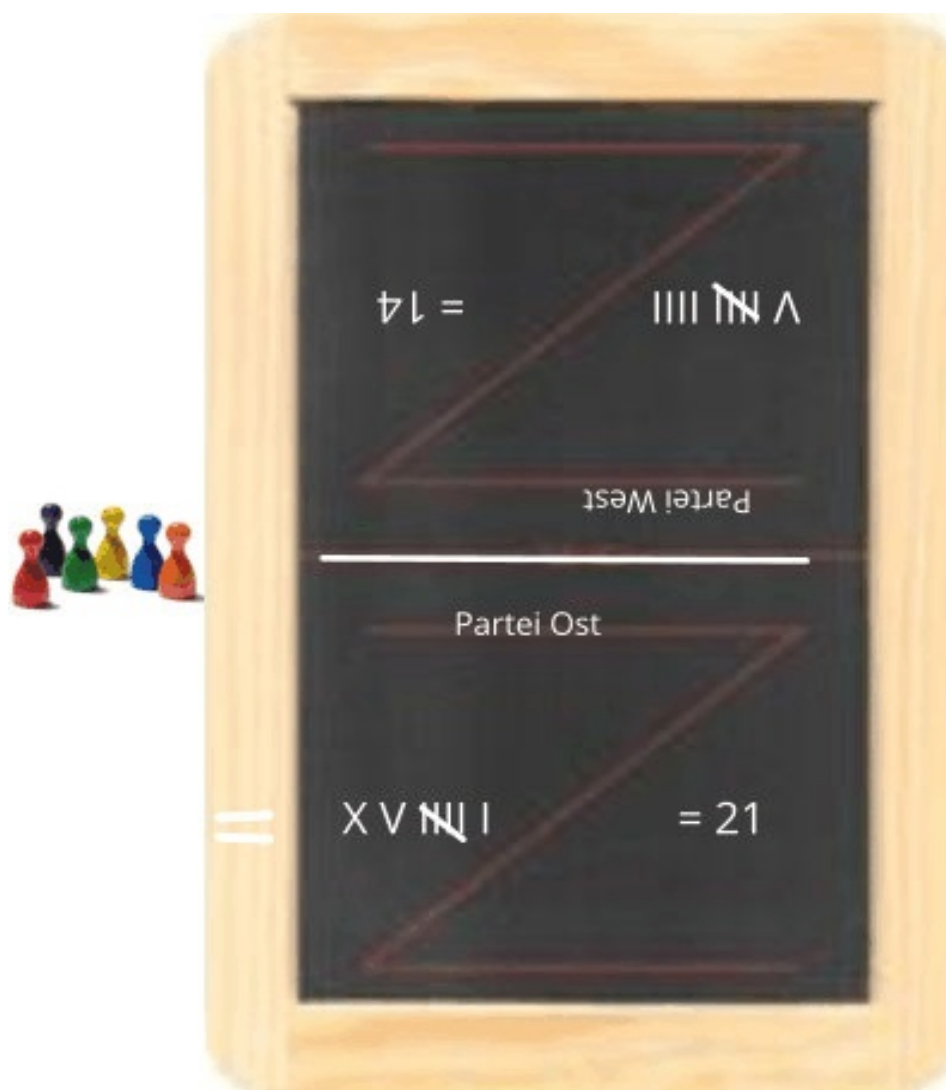
### Reden

Es darf *geredet* werden, wie man will. Das Reden dient der Verwirrung des Gegners oder um gegenseitigen Hinweisen (Codes) hinüber zu geben (zu übermitteln). Die Gegenpartei hört zu, beobachtet und macht sich ihren Reim. Sie darf ihrerseits auch über die Gegenpartei reden, ganz im Sinne einer Verwirrstrategie. Deshalb sind illusionäre Behauptungen, "psychologische Kriegsführung", "aufschneiden", "simulieren", "klein reden". "Sticheln", "jammern" usw. sind erlaubt, ja erwünscht. Das ist ein wesentlicher Teil des spielerischen Kampfes. Die Mitspieler beleidigen oder schlecht machen gehört nicht dazu.

### Notieren / Schreibweise

Geschrieben wird mit römischen Zahlen wie beim Jassen. Die Schreibtafel wird durch eine Mittellinie getrennt. Für jede Partei werden die Punkte eines jeden Spiels in römischen Zahlen aufgeschrieben. Man kann ein "V" für fünf Striche schreiben, und ein X für zehn Striche (Punkte). Die Anzahl der Kritze für die Kaiser (auf dem Rahmen links) werden mit der Punktzahl auf dem Holzbrett addiert und aufgeschrieben. Dann werden die Kritze auf dem Seitenrahmen gelöscht.

Um die Kritze für die Kaiser zu notieren kann man auch Spielknöpfe z.B. von Verfolgungsspielen nehmen, und diese jedes Mal am Seitenrahmen aufstellen. Dann kann man sich das Wegwischen der Kaiser-Kritze sparen.









Zusammengestellt von Johannes Gasser  
Lungern / Wiesendangen 2015-2017, Version 1.4

[>Top](#)

Bild der Machtpositionen

Kaiser-Karten Rangordnung gemäss der Machtposition

Machtpositionen bei Schellen Trumpf		<b>Trumpf-Bauer</b>	Stecher
		Trumpf-7	Stupf
		<b>Trumpf-6</b>	Stecher
		<b>Trumpf-Ass</b>	Stecher
		<b>Blass</b>	Stecher
		Könige	Throner
		<b>Trumpf-3</b>	Stecher
		<b>Oberkaiser</b>	Stecher
		Ober	Throner
		<b>Trumpf-4</b>	Stecher
	<b>Grün</b>	Stecher	
	Under	Throner	
	<b>Trumpf-5</b>	Stecher	
	<b>Mugg</b>	Stecher	
	Trumpf-9	Stupf	
	Trumpf-8	Stupf	
	9	Throner	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Stupf = kann nur durch höheren Stecher genommen werden. Gilt nur beim Ausgeben. Nimmt nichts.</p> <p>Throner = hier gilt nur die Farbe. Karte nimmt tiefere Farbposition, kann selber nur durch höhere Machtposition (Stecher oder Throner) genommen werden, aber nicht durch tieferen Stecher.</p> <p>Stecher = nimmt jede tiefere Machtposition. Kann nur durch höheren Stecher genommen werden.</p> </div>
	8		
	7		
	6		
	5		
	4		
	3		
	Ass		

Arrangiert 2015 von Johannes Gasser  
 aus Lungern in Wiesendangen