



## Spielregeln für das Kartenspiel Watten

### SPIELANLEITUNG ZU DEN SPIELREGELN DES TRADITIONELLEN KARTENSPIELS IN SÜDTIROL

Das **Ziel des Spiels** ist es, die **Karten des gegnerischen Teams zu stechen**. Der Spieler mit der höchstwertigen Karte gewinnt den Stich. Wenn ein Team **drei Stiche erzielt, gewinnt es die Spielrunde** und erhält die entsprechende Punktzahl (2 Punkte oder mehr, wenn geboten wurde). Das Spiel endet, sobald das Gewinnerteam im Spielverlauf mindestens 15 Punkte erreicht hat (oder 18 Punkte, je nach Spieleinstellung).

Das Spiel kann **zu zweit oder zu viert** gespielt werden. Es gibt **immer zwei Teams**. Bei einem Spiel zu zweit spielen beide Spieler gegeneinander. Dein Spielgegner sitzt dir gegenüber. Bei vier Spielern spielen jeweils zwei Spieler in einem Team gegeneinander. Dein Spielpartner sitzt dir gegenüber. Gespielt wird immer im Uhrzeigersinn.

Gespielt wird mit **33 Wattkarten**, die sich wie folgt zusammensetzen

- 4 Trumpf-Farben: Herz, Schelle, Eichel, Laub
- 8 Schläge: Sieben, Acht, Neun, Zehn, Unter, Ober, König, Ass
- 1 Weli

Zu Rundenbeginn werden jedem Spieler **5 Karten ausgeteilt**: Der verbleibende Teil des Kartendecks wird in der laufenden Spielrunde nicht verwendet.



Farben/Trümpfe: Schell, Laub, Herz, Eichel



## Abheben

**Vor jeder Spielrunde** muss der Spieler rechts vom Trumpfansager **das Kartendeck abheben**. Dadurch erhält er einen Blick auf die letzte Karte im Deck. Der Vorteil dabei ist, dass der Abheber sicher weiß, dass diese Karte nicht im Spiel vorkommen wird.

## Ansagen

In **jeder Runde** des Spiels dürfen **zwei Spieler Schlag und Trumpf (Farbe) ansagen**. Die anderen Spieler (wenn zu viert gespielt wird) sind dann die sogenannten Blinden und kennen weder die Trumpffarbe, noch den Schlag. Der Spieler rechts vom Schlag-Ansager sagt Trumpf an (und ein Spieler rechts vom Trumpfansager hat vorher abgehoben). Der Schlag Ansager beginnt die Spielrunde durch das Auswerfen einer Karte. In der nächsten Spielrunde werden die Positionen im Uhrzeigersinn um eins weiter gerückt.

Die Karten werden **nach folgender Wertigkeit gestochen**:

- Der **Gute** (Nächste Karte nach der Rechten, eine Karte höher als Schlag mit Trumpf; bei Ass als Schlag ist der Gute die Trumpf-Sieben)
- Der **Rechte** (Schlag mit Trumpf)
- Die anderen drei **Schläge**
- Karten mit **Trumpf-Farbe**
- Die drei anderen Farben, welche nicht Trumpf sind (es gilt immer die Farbe, welche vom ersten Spieler ausgeworfen wird, sofern diese nicht mit einer höher gewerteten Karte gestochen wird)

## Zugeben

**Spielt der erste Spieler einen Trumpf aus, so muss der andere, nicht blinde Spieler denselben Trumpf zugeben**. Also müssen immer nur die Spieler, die gerade nicht blind sind, dem Trumpf vom ersten Spieler zugeben. Wird offen gespielt, so müssen alle Spieler Trumpf zugeben, weil es ja keine blinden Spieler gibt. Es gibt auch die Möglichkeit die erste Trumpf-Karte mit einem Schlag zu stechen, dann muss nicht zugegeben werden. Der Rechte muss nie zugegeben werden!



## Weli

Weli ist eine spezielle Karte. Dies ist die **kleinste Schelle** mit dem Wert 6. Bei den anderen Farben ist die kleinste Karte die Sieben. Die Weli kann sowohl als Schlag (Weli) oder Farbe (Schell) angesagt werden. Wird Weli als Schlag angesagt, dann gibt es insgesamt nur einen Schlag. Das Spezielle daran ist, wenn der Schlag-Ansager die Weli als Schlag als erste Karte ausspielt, dann müssen alle nicht blinden Spieler Trumpf zugeben. Außerdem hat die Weli keinen Guten (Rechten auch nicht, da nur ein Schlag).

## Bieten

Ein Team kann **bieten, falls dieses sehr gute Karten hat oder aber auch nur bluffen** möchte. Das andere Team muss dann entscheiden, ob sie Halten oder Gehen.

**Halten:** So wird die aktuelle Punktezahl um Eins hochgerechnet (z.B. wenn aktuell 2 Punkte gehen und gehalten werden, so gehen danach für beide Teams die 3 Punkte). Der Gewinner der Spielrunde bekommt dann auch diese Punktezahl.

**Gehen:** So ist die aktuelle Spielrunde vorbei und die Punktezahl wird dem Team berechnet, welches geboten hat.

Die Teams können nur abwechselnd bieten. Wenn also Team-1 drei geboten hat, dann kann nur Team-2 vier bieten und Team-1 könnte dann wieder fünf bieten usw..



## WIE ZÄHLT MAN BEIM WATTEN?

### Gestrichen

Hat ein Spieler **zwei Punkte weniger als das Ziel**, dann ist das Team **gestrichen** (z.B. wenn das Spiel bis 15 geht, dann ist man ab 13 gestrichen). **Gestrichen heißt, dass die 4 gehen** und, dass das Team nicht mehr bieten darf!

### Es gehen die 4

Normalerweise bekommt das Gewinnerteam 2 Punkte, falls nicht geboten wurde. Wenn aber ein Team gestrichen ist, so bekommt das Gewinnerteam 4 Punkte. Somit hat das Team, welches im Rückstand ist, eine Chance aufzuholen. **Am Beginn der Spielrunde darf das gestrichene Team entscheiden, ob sie die 4 halten oder nicht.**

**Achtung:** die 4 gehen nur, wenn nicht beide Teams gestrichen sind und wenn das nicht gestrichene Team mit dem Punktestand mindestens 4 Punkte Unterschied zu dem Punktestand vom anderen Team hat.

*Als Beispiel.:*

*Team-1: hat 13 Punkte, Team-2 hat 7 Punkte (= 6 Unterschied), die 4 gehen*

*Team-1: hat 13 Punkte, Team-2 hat 10 Punkte (= 3 Unterschied), die 4 gehen nicht*



## SPIELVARIANTEN

### **Offen / Blind:**

Wird zu zweit gespielt, so macht offen oder blind bis auf das Ansagen keinen Unterschied. Bei einem offenen Spiel wird zuerst Schlag angesagt und dann der Trumpf. Somit hat der Trumpfansager den Vorteil, dass er weiß, was sein Spielgegner als Schlag gewählt hat. Beim Blindwatten sagen beide gleichzeitig an. Mit vier Spielern sind immer zwei Spieler die angesagt haben und zwei Blinde. Die Blinden müssen erraten, was als Schlag und Trumpf geht. Ein **offenes Spiel ist als Anfänger empfehlenswert.**

### **Bei Guten zugeben: ja/nein**

Normalerweise muss beim Guten zugegeben werden, da gleicher Trumpf. Dies kann aber auf Wunsch deaktiviert werden.

### **Guter bei Weli**

Es gibt die Einstellungsmöglichkeit, dass der Gute bei der Weli die Trumpf-Sieben ist (wenn z.B. Herz-Weli geht, so wäre der Gute die Herz-Sieben). Standardmäßig hat die Weli keinen Guten.

Punkte bei Ablehnung, wenn die 4 gehen

Wenn die 4 gehen und diese nicht gehalten werden, dann kann eingestellt werden, ob das andere Team 2 oder 3 Punkte bekommt.

Weitere Informationen zu den Spielregeln und allgemein zum Thema Watten findest du auf [www.watten-suedtirol.com](http://www.watten-suedtirol.com).

Kostenlos Online Watten spielen

- [App für iOS herunterladen](#)
- [App für Android herunterladen](#)
- [Watten online am PC spielen](#) auf **www.watten.online**