




Art. - Nr.: 3138

Pochen

 2 - 8
 10 - 99
 10 min. - ∞



Inhalt:

Spielbrett , Spielmarken

Zusätzlich wird ein Kartenspiel (Skatblatt; 32 Blatt) benötigt, welches diesem Spiel nicht beiliegt.

Der Mittelsteller des Pochbretts ist die allgemeine Kasse, die 8 Teller ringsherum sind mit folgenden Kartensymbolen versehen:

As – König – Dame – Bube – Zehn

Sieben, Acht, Neun = Sequenz

König und Dame = Mariage

Pocher = Joker

Spielbeginn:

Zu Beginn des Spieles werden die beiliegenden Spielmarken an die Spieler verteilt. Jeder Spieler legt dann in jeden der 8 Teller eine Spielmarke. Nun werden die Karten gemischt und komplett an die Mitspieler verteilt. Der Kartengeber schaut sich die letzte Karte an, die er sich selbst gegeben hat und meldet ihre Farbe als Trumpf an.

Spielverlauf:

Es wird in drei Etappen gespielt.

1. Trumpf kassieren

Jeder Spieler prüft seine Karten dahingehend, welche der auf dem Pochbrett angezeigten Karten bzw. Kartenverbindungen (Sequenz oder Mariage) er in der Trumpffarbe hat, zeigt sie vor und entnimmt dem betreffenden Teller alle Spielmarken. Der Spieler mit z.B. Trumpf-König und Trumpf-Dame darf also dreimal kassieren: den Inhalt der Teller König, Dame und Mariage. Was nicht kassiert wird, bleibt für die nächste Spielphase liegen.

2. Pochen

In dieser Spielphase sieht jeder Mitspieler nach, ob er eine Reihe gleichrangiger Karten (oder auch mehrere) hat, z.B. drei Könige, zwei Asse, vier Damen etc. Mit dem Spieler links vom Kartengeber (Vorhand) beginnt das Pochen. Vorhand sagt: "Ich poche vier Spielmarken", weil er drei Könige in der Hand hält, und zahlt vier Spielmarken in den mittleren Teller (Kasse). Wer der Meinung ist, einen besseren Poch zu besitzen, kann überbieten und z.B. fünf Spielmarken pochen, die dann in die Kasse eingezahlt werden. Er kann aber auch das Geld von Vorhand halten oder passen. Es wird in Uhrzeigerrichtung weiter gepocht, bis der Kartengeber als letzter Spieler hält, überbietet oder passt. Nun werden die Kartenverbindungen aufgedeckt. Hierbei stellt sich heraus, ob der Spieler mit dem höchsten Gebot auch tatsächlich die beste Kartenverbindung vorzeigen kann. Ist das der Fall, bekommt er den Kassensinhalt und zusätzlich den Inhalt des Tellers mit dem Symbol "Pocher" (Joker). Hat er dagegen nur geblufft, zahlt er den doppelten Kassensinhalt und der Spieler mit der besten Kartenverbindung (unabhängig von der Anzahl der gepochten Spielmarken) darf den Inhalt der beiden Teller - Kasse und Pocher (Joker) - kassieren.

Bester Poch: vier Asse. Die Rangfolge verläuft: As, König, Dame, Bube, 10, 9, 8 und 7. Zahl kommt vor dem Rang: 4 Achter sind mehr als drei Damen etc. Ist die Zahl gleich, entscheidet der Rang. 3 Könige sind mehr als drei Zehner. Haben zwei Spieler z.B. jeweils 2 Buben, gewinnt der Spieler mit der Trumpffarbe.

3. Ausspielen

Nun werden die Karten ausgespielt. Es kommt darauf an, seine Karten möglichst schnell loszuwerden. Der Sieger aus der Pochrunde beginnt. Das Ablegen beginnt entweder mit einer 7 - dann aufwärts mit 8, 9 usw., oder mit König, Dame usw., jedoch muss die Farbe (z.B. Herz) beibehalten werden, bis diese komplett abgelegt ist. Hat der Sieger aus der Pochrunde keine 7 oder As, so darf der nächste folgende Spieler in Uhrzeigerrichtung mit dem Ablegen der Karten beginnen.

Spielende:

Ist die Farbe komplett abgelegt, darf der Spieler, der die letzte Karte der Farbe abgelegt hat, die neue Farbe bestimmen. Die einmal gewählte Reihenfolge - vorwärts oder rückwärts - muss bis Spielende beibehalten werden. Wer alle seine Karten als erster abgelegt hat, gewinnt und bekommt von den übrigen Mitspielern so viele Spielmarken wie jeder von ihnen noch Karten in der Hand hält.

Poch



Contents:

Game board, counters

A pack of 32 cards ("Skat" game pack), not supplied with this game, is also required.

The central platter of the Pochen board is the common bank. The 8 plates around this have the following symbols:

Ace - King - Queen - Jack - Ten

Seven, Eight, Nine = Run

King and Queen = "Mariage"

Pocher = Joker

To start the game:

At the beginning of the game the counters are distributed among the players. Each player then puts one counter in each of the 8 plates. The cards are shuffled and all dealt out to the fellow players. The dealer looks at the last card which he gave himself and announces that suit as trumps.

Run of the game:

It is played in three stages.

1. Taking Trumps

Each player examines his hand looking for the card sequences which are shown on the "Poch" board and the corresponding trumps he holds. He shows these and takes all counters from the respective plate. The player with e.g. King and Queen of trumps, may thus take the contents of three plates; King, Queen and "Mariage". That what is not taken, stays for the next phase of play.

2. Pochen

In this phase each of the fellow players check whether he has any cards of equal value in his hand, e.g. three Kings, two Aces, four Queens etc. The player to the dealer's left (the first hand) begins knocking "Pochen". The first hand says: "I knock (poché) four counters, because he holds three Kings, and pays four counters into the central plate (the bank). Whoever thinks he has a better "knock" (Poch), can raise the bid for example to a five-counter "knock" which is then deposited into the bank.

He could, however go with the first bid or pass. "Pochen" is continued in a clockwise direction, until the dealer as the last player goes with, raises or passes. Now the cards are shown, pairs, three or four of a kind. Here is where it is seen whether the player who bid highest actually has the best hand. If that is the case he takes the bank and additionally the contents of the plate with the symbol "Pocher" (Joker). If he was only bluffing, he pays double the amount of counters and the player who does have the best hand (independent of the number of "knocked" counters) takes the contents of the two plates - bank and Pocher (Joker).

Best "Poch": four Aces. The order of rank running down: Ace, King, Queen, Jack, 10, 9, 8 and 7. Number comes before face cards: four eights are worth more than three queens etc. Rank decides the winner between pairs, three's or four's. 3 Kings are higher than three tens. If for example two players each have a pair of Jacks, the player holding the trump card wins.

3. Playing out

Now the cards are played out. The aim is to get rid of one's cards as quickly as possible. The winner of the "Pochen" round starts to lay down beginning with the lowest card he has e.g. 7 - then upward with 8, 9 etc., or with King, Queen etc, this is going down, the suit however, (e.g. hearts) must be followed until this is completely laid down. If the winner from the "Pochen" round does not have a 7 or an Ace, then the next player in the clockwise direction begins playing his cards out.

End of the Game:

When a suit is completely played out, the player, who put down the last card of that suit, determines the new suit. The originally selected sequence - upwards or downwards - must be followed to the end of the game. The first to play out all his cards, wins and gets as many counters from each of the other players as each of them still have cards in their hand.

Poque



Contenu:

Plateau de jeu, jetons

Vous aurez besoin d'un jeu de Skat (jeu de 32 cartes) qui n'est pas fourni avec le jeu.

La cavité centrale du jeu est la caisse commune et es 8 autres cavités positionnées en cercle sont pourvues des symboles suivants :

As – Roi – Reine – Valet – dix

sept, huit, neuf = Suite

Roi et Reine = Mariage

Joker = Joker

Début du jeu:

Avant de commencer le jeu, les jetons ci-joints doivent être distribués parmi les joueurs. Chaque joueur place alors un jeton dans chacune des 8 cavités. Ensuite les cartes sont mélangées et entièrement distribuées. Le donneur regarde la dernière carte qu'il s'est donné et il annonce sa couleur comme couleur d'atout.

Déroulement du jeu:

Le jeu se déroule en trois étapes.

1. Encaisser les atouts

Chaque joueur regarde ses cartes et contrôle s'il possède une des cartes ou bien les combinaisons de cartes (suite ou mariage) indiquées sur le plateau dans la couleur d'atout. Chacun peut les montrer et encaisse tous les jetons qui se trouvent dans la cavité concernée. Par ex., le joueur avec le roi et la reine d'atout encaisse donc 3 fois : le contenu de la cavité du roi, de la reine et du mariage. Ce qui n'est pas encaissé reste pour la phase de jeu suivante.

2. Annoncer

Dans cette phase de jeu, chaque joueur observe s'il possède une série de carte de même rang (ou même plusieurs), par ex. 3 roi, 2 as, 4 dames etc. Le joueur à gauche du donneur commence les annonces et dit : "j'annonce quatre jetons", parce qu'il a trois rois en main et compte quatre jetons dans la cavité centrale (la caisse). Le joueur qui pense avoir de meilleures cartes peut surenchérir et par ex. annoncer 5 jetons qui seront à payer dans la caisse. Il peut aussi maintenir les quatre jetons ou passer. Les annonces continuent dans les sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que ce soit le tour du dernier joueur, le donneur, et qu'il maintienne la mise, surenchérisse ou passe. C'est alors le moment de montrer ses séries de cartes. On pourra constater si le joueur avec l'annonce la plus élevée peut en effet aussi montrer la meilleure série de carte. Si c'est bien le cas, il reçoit le contenu de la caisse et celui de la cavité avec le symbole du joker. Si au contraire il a bluffé, il doit payer le double du contenu de la caisse et le joueur avec la meilleure série de cartes (indépendamment du nombre de jetons annoncés) peut ramasser le contenu des deux cavités (caisse et joker).

Meilleure annonce : 4 as. Ordre de hiérarchie : As, roi, reine, valet, 10, 9, 8, 7. Le nombre devance le rang: quatre 8 sont plus forts que 3 reines etc. Si le nombre est semblable, c'est le rang qui tranche: 3 rois sont plus forts que trois 10. Si deux joueurs ont par ex. 2 valets, le joueur avec le valet d'atout remporte.

3. Pose des cartes

Ensuite les cartes sont jouées. Il s'agit de se défausser le plus vite possible de ces cartes. Le gagnant de la phase d'annonce commence. On peut commencer soit avec un 7 – et en remontant avec 8, 9 etc., soit avec un as, roi, reine etc., cependant la couleur doit être respectée (par ex. coeur), jusqu'à ce que la série soit complètement épuisée. Si le vainqueur de la phase d'annonce ne possède ni 7 ni As, alors c'est au joueur suivant – toujours dans le sens des aiguilles d'une montre – de se défausser d'une de ces cartes.

Fin du jeu:

Une fois la couleur complètement épuisée, le joueur qui a posé la dernière carte de cette couleur peut décider de la couleur suivante. L'ordre - croissant ou décroissant - de départ doit cependant être conservé jusqu'à la fin du jeu. Le joueur qui se défausse de toutes ces cartes en premier est le vainqueur et encaisse des autres joueurs autant de jetons qu'ils ont encore de cartes en main.