

HERLAS JAGD

Ein Kartenspiel aus der Serie »Astoria Files« von Brida Anderson



»Herlas Jagd wird überall in Faerie gespielt«, erklärte mir Frost. »Mattis ist berühmt für die wertvollen Wetteinsätze, die er in dem Spiel schon gewonnen und verloren hat.«

Mattis grinste. »Alles nur Mythen und Gerüchte, liebe Frost.«

aus »Feenreich«, Astoria Files Band 2

In Faerie wird für Herlas Jagd ein Kartensatz verwendet, der sieben Farben (Schellen, Kelche, Eicheln, Schwerter, Pilze, Stein und Moos) und 15 besondere Hofkarten enthält. Daher ist jeder Versuch „Herlas Jagd“ mit menschlichen Spielkarten zu spielen natürlich nur eine Annäherung. Eine Herausforderung ist, die Übersicht bei so vielen Handkarten zu behalten und wechselnden Regeln zu behalten.

Man benötigt:

Drei bis fünf Spieler

Bei 3 Spielern: ein Kartenspiel mit 52 Karten (Joker raus; es bleiben also 48 Karten übrig)

Bei 4–5 Spielern: zwei Kartenspiele mit je 52 Karten ohne Joker.

pro Spieler eine Eichel oder Münze, eine Extra-Eichel oder Münze als Zielobjekt

Das Spiel besteht aus mehreren Spielrunden, die jeweils unterschiedliche Regeln haben (siehe Seite 2). In Faerie wird so lange nach einer Regel weitergespielt, bis ein Spieler nach dem Austeilen bestimmt, dass jetzt die nächste Regel in Kraft tritt. (Er oder sie ruft den Namen der Regel, beispielsweise „Damen!“ oder „Kreuz!“) Zurückspringen kann man nicht, man kann nur mit der nächsten Runde weiter zur nächsten Regel springen. Die letzte Runde ist immer die „Blitzrunde“.

Vor dem Spiel wird jemand ernannt, der nach jeder Runde die Punkte aller Mitspieler notiert und am Schluss die Gesamtsumme errechnet. Der Spieler bzw. die Spielerin mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Der Geber verteilt zu Beginn jeder Runde an jeden Spieler 16 Karten (bei drei Mitspielern), 24 Karten (bei 4 Mitspielern); 19 Karten (bei 5 Mitspielern).

In die Tischmitte wird eine Eichel gelegt. Jeder Spieler wirft mit seiner Eichel nach dem Ziel. Wer dem Ziel am nächsten kommt, beginnt das Spiel.

Ab der zweiten Runde beginnt der, der die letzte Runde gewonnen hat, das Spiel.

Er bzw. sie spielt eine Karte aus. Alle anderen müssen die vorgegebene Farbe (Karo, Herz, Pik oder Kreuz) bedienen. Die jeweils höchste Karte erhält den Stich.

Kann man die gewünschte Farbe nicht bedienen, wirft man eine andere Karte ab, die dann nicht zählt.

Achtung:

1. Regel: Kein Stich. Man versucht, möglichst wenig Stiche zu machen. Jeder eingenommene Stich zählt -10 Punkte.
2. Regel: Herz. Herz ist Trumpf. Man versucht, möglichst wenig Stiche zu machen. Jeder eingenommene Stich zählt -10 Punkte.
3. Regel: Damen. Es gilt, keine Dame in einem Stich zu bekommen. Jede Dame zählt -100 Punkte. Die Herzdame zählt -150 Punkte.
4. Regel: Kreuz. Es gilt, Kreuzkarten mit den Stichen zu erbeuten. Jede Kreuzkarte zählt = +10 Punkte.
5. Regel: Kein Kreuzkönig. Es gilt, weder den Kreuzkönig, noch den letzten Stich zu bekommen. Beides zählt je = -200 Punkte.
6. Regel und letzte Runde: Blitzrunde

Für die Blitzrunde gibt es verschiedene Spielweisen. Man kann mit allen Karten auf der Hand spielen oder - wie hier - mit offenen/verdeckten Stapeln auf dem Tisch. Es können Asse oder 9er rausgelegt werden.

Beispiel für die Regeln einer Blitzrunde:

Jeder Spieler legt von seinen Karten einen verdeckten Stapel von 11 Karten vor sich ab und 4 offen. Die übrigen Karten werden auf die Hand genommen. Wer ein As hat, legt es offen in der Tischmitte ab. Darauf wird von allen gemeinsam aufgebaut bis zum König – und zwar jeder so schnell er kann! Man kann auch Sequenzen von 5–6 Karten oder mehr auf einmal anlegen. Man darf von den offen liegenden Karten der anderen stibitzen, um seine eigenen anzulegen. Aber nur beim Anlegen, nicht „auf Vorrat“. Die stibitzten Karten werden vom beklauten Mitspieler aus seinem verdeckten 11-er Pack wieder aufgefüllt. Gewonnen hat, wer zuerst keine Handkarten mehr hat. Er bzw. sie schreit „Alles abgelegt!“, um das Spiel sofort zu beenden. Der Verlust der anderen Spieler berechnet sich sodann aus der Anzahl der Karten, die noch auf der Hand und in den Elferpäckchen vorhanden sind.

Jetzt wird zusammengerechnet, wer das ganze Spiel gewonnen hat.

© Herlas Jagd und ASTORIA FILES
Brida Anderson 2018, www.brida-anderson.com
Abbildung:
Camping Cards: Unsplash | Tim Foster

Anregungen? Regelvorschläge?
Mail sie bitte an
bridaanderson@gmail.com