

Pochspiel



POCHSPIEL

Spielregel

Spielmaterial

Art. 10400 1 Spielbrett,
Art. 10450 1 Spielbrett, 1 Skat-Blatt
und 100 Chips

Anzahl

2 bis 8 Spieler

Alter

10 bis 99 Jahren

Spieldauer

abhängig von der Spieleranzahl

Spielbrett

Das Spielbrett besteht aus 9 Mulden. Eine davon liegt in der Mitte, dies ist die Gewinnmulde. Die aussenliegenden sind mit Kartenaufdrucken wie folgt gekennzeichnet: As, König und Dame (Mariage), Bube, Dame, König, Sieben Acht und Neun (Sequens), Jocker (Pocher) und die Zehn.

Spielvorbereitung

Die 100 Spielchips werden so unter den Mitspielern verteilt, dass jeder gleich viele erhält; die restlichen Chips werden aus dem Spiel genommen. Der Jocker wird aus dem Kartenblatt entfernt, die restlichen 32 Spielkarten werden verteilt. Bei 2 bis 4 Spielern erhält jeder 8 Karten. Spielen mehr als 4

Personen, erhält jeder Spieler entsprechend weniger Spielkarten, z.B. bei 8 Personen erhält jeder nur 4 Spielkarten.

Spielablauf

Der Spielablauf wird in drei Phasen unterteilt.

Trumpf kassieren

Am Anfang einer Runde setzt jeder Spieler ein Chip in jede der neun Mulden. Der Geber mischt die Karten und verteilt sie an jeden Mitspieler. Der Geber dreht seine oberste Karte um, die auf dieser Karte abgebildete Farbe ist Trumpf in dieser Runde. Jeder Spieler steckt nun sein Blatt auf und überprüft, ob er Karten oder Kombinationen in der Trumpffarbe - nämlich 7/8/9, 10, Bube, Dame, König, As oder Dame/König - hat, wie sie auf dem Pochbrett abgebildet sind. Hält ein Spieler eine oder mehrere dieser Karten oder Kombinationen in der Hand, zeigt er sie seinen Mitspielern. Nun kann er die Chips aus der dazugehörigen Mulde bzw. Mulden entnehmen und zu seinem Vorrat legen. Die anderen Chips bleiben für die nächste Runde liegen. Die Karten kommen danach wieder auf die Hand.

Pochen

Der Spieler links vom Geber (Vorhand) beginnt mit dem Pochen. Er pocht z.B. 3 Chips und zahlt diese in die Mulde ein, die in

der Mitte des Pochtellers liegt. Wer der Meinung ist, einen besseren Poch zu besitzen, kann überbieten und z.B. 4, oder auch mehr Chips pochen und in die mittlere Mulde einzahlen. Er kann aber auch das Gebot von Vorhand halten, und muss ebenso viele Chips in diese Mulde einzahlen, oder er passt und scheidet für diesen Teil des Spiels aus. Es wird im Uhrzeigersinn weiter gepocht, bis der Kartengeber als letzter Spieler hält, überbietet oder passt. Ist das Pochen zu Ende, deckt jeder seine beste Kartenkombination auf. Als Kombinationen zählen Paare, Dreier oder Vierer, also 2, 3 oder 4 Karten einer Art, wobei die Zahl vor dem Rang kommt; 4 Achter sind mehr als 3 Damen. Ist die Zahl gleich, entscheidet der Rang: 3 Könige sind mehr als 3 Zehner. Das As ist die höchste Karte. Haben 2 Spieler ein Paar im gleichen Rang, etwa 2 Buben, gewinnt das Paar mit dem Trumpfbuben. Der Spieler mit den besten Karten erhält die Chips aus der mittleren Mulde und auch aus jener Mulde, die mit dem Joker gekennzeichnet ist. Die Karten bleiben bei den Spielern.

Ausspielen

Der Gewinner der Pochrunde (Pochen) beginnt nun mit dem Ablegen der Karten, Folgende Regeln sind zu beachten: man beginnt mit einer 7 dann 8,9 usw., oder rückwärts mit der As dann

König, Dame usw., jedoch immer in der selben Farbe. Hat der Gewinner keine 7 oder As, so kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe. Der Spieler der die letzte Karte einer Farbe abgelegt hat, kann die nächste Farbe bestimmen. Die einmal gewählte Reihenfolge vorwärts oder rückwärts muss bis zum Spielende beibehalten werden. Wer als erster keine Karten mehr besitzt, gewinnt und bekommt von jedem Spieler so viele Chips wie dieser noch Karten in der Hand hält.

Der Spieler links vom Geber mischt die Karten und verteilt sie unter den Mitspielern. Jeder Spieler zahlt wieder einen Chip in jede Mulde ein. Eine neue Runde beginnt.

Spielende

Es wird so lange gespielt, bis ein Spieler keine Chips mehr hat. Sieger ist, der zu diesem Zeitpunkt am meisten Chips besitzt.

Wir wünschen viel Spass beim Pochen!

Mespi GmbH
Deutschhausstrasse 7
1-39049 STERZING(BZ)
ITALY
www.mespi.com
mail:info@mespi.it