

Walische Spielkarten und Kartenspiele

Version 2

Version 1 stammt von Fenrir und enthält nur vier Zeichen sowie keine Karten oberhalb eines Wertes von sechs.

Das Kartenspiel

Das Spiel enthält 63 Karten.

Es gibt 6 Zeichen, wobei jedes davon einer von zwei Farben zugewiesen ist und die untereinander eine festgelegte Rangfolge haben:

Walisch	Magiranisch	Farbe	Rangfolge
svidar	Schwert	rot	1
yxar	Axt	rot	2
skoell	Schild	rot	3
ger	Speer	blau	4
bog	Bogen	blau	5
jarnur	Stern	blau	6

Je Symbol gibt es folgende Karten, der Wert der Karte in absteigender Reihenfolge:

Walisch	Walische Mehrzahl	Abkürzung	Magiranisch	Zahlenwert
sigl	siglen	S	Wappen; Siegel	10
mannr	menn	M	Herr; König; Gott	9
kunnyr	kynnir	K	Herrin; Königin; Göttin	8
einher	einherir	E	Einherir; Krieger	7
siks	siksen	6	sechs	6
fynn	fynnen	5	fünf	5
fjurd	fjurden	4	vier	4
trir	triren	3	drei	3
tvyr	trvyren	2	zwei	2
yn	ynnen	1	eins	1

Außerdem gibt es noch bei Bedarf 3 Joker-Karten namens:

Walisch	Magiranisch
halk; halkstym	Hagel; Hagelsturm; Joker

Spielregeln

Donnerwetter

- **Donnerwetter** ist ein Kartenspiel welches zumeist zu zweit oder manchmal auch zu viert gespielt werden kann. Bei vier Spielern bilden die sich gegenüberstehenden Spieler eine von zwei Gruppen.
- Man braucht ein Kartendeck zu 60 Karten ohne Hagelstürme.
- Das Spiel beginnt damit, dass man die Karten verteilt. Dabei erhält jeder Spieler sechs Karten. Vier Karten kommen in die Mitte und werden aufgedeckt. Die restlichen verbleibenden Karten werden als verdeckter Stapel danebengelegt.
- Jetzt geht es darum Punkte zu machen, indem Karten „erobert“ werden. Um Karten zu erobern müssen die offen liegenden Karten mit den eigenen Karten auf der Hand gepaart werden. Dies funktioniert zum Beispiel so: liegt ein Einher offen, dann darf man einen anderen Einher – falls vorhanden – von der Hand dazu legen und beide Karten wegnehmen (erobern). Man kann aber auch Karten kombinieren, um sie zu erobern. So zum Beispiel wenn ein Einher (Wert 7), eine Sechs und eine Zwei offen liegen und man selbst hält einen Mannr (Wert 9) auf der Hand. Dann kann man den Einher und die Zwei mit dem Mannr auf der Hand paaren und so erobern.
- Kann man keine Karte erobern, so muss man eine Karte von der Hand zu den offen liegenden Karten dazu legen. Der Gegner kann diese anschließend erobern. Hat man keine Karten mehr auf der Hand, werden vom Stapel wie zu Beginn neue Karten verteilt.
- Wenn die offenen Karten alle erobert wurden, dann kann der nachfolgende Spieler nur eine Karte ablegen. Werden alle offenen Karten auf einmal erobert, dann ist das ein **Donnerwetter** und gibt extra Punkte.
- Eroberte Karten werden vor dem sie erobernden Spieler in einem Stapel abgelegt. Normal eroberte Karten werden offen, ein Hagelsturm verdeckt dorthin gelegt.
- Am Ende des Spiel werden gezählt je:
 - **Donnerwetter** **10 Punkte**
 - Ein Hagelsturm zählt einzeln und nicht pro damit eroberte Karte. Die eroberten Karten werden im nächsten Schritt zusätzlich noch einmal gezählt.
 - **eroberte Karte** **1 Punkt**
 - Bei den eroberten Karten werden auch diejenigen berücksichtigt, die mit einem Hagelsturm erobert wurden.
- Bei vier Spielern werden die Ergebnisse der Partner zusammengezählt. Der Spieler bzw. die Gruppe mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Bauer und Jarl

- Die Karten werden (ohne die Hagelstürme) gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Lassen sich auf Grund der Anzahl Spieler nicht alle Karten verteilen, werden die übrig bleibenden beiseitegelegt.
- Der Spieler rechts vom Geber legt die ersten Karten aus
- Gespielt wird gegen den Uhrzeigersinn.
- Es werden immer möglichst viele Karten vom gleichen Wert gespielt (also z.B. drei Sechsen), der nächste Spieler muss exakt gleich viele Karten von einem höheren Wert spielen. Dabei gelten die üblichen Kartenwerte, also 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - Einher (Wert 7) - Kunnyr (Wert 8) - Mannr (Wert 9) - Sigl (Wert 10). Auf 3x6 dürften beispielsweise nicht 4xEinherir oder 2xKynnir gespielt werden, sondern immer nur drei Karten eines höheren Wertes.
- Kann ein Spieler einmal nicht spielen, so meldet er dies und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Kann keiner mehr höher spielen, so gehören die offen liegenden Karten demjenigen, der die letzten ausgespielt hat. Er legt sie in seine Ablage und legt nun die Karten für die folgende Runde aus.
- Es gilt, möglichst schnell alle seine Karten loszuwerden.
- Derjenige, der alle seine Karten als erster ausgespielt hat, ist für diese Runde der "Jarl", der letzte der "Bauer". Die Bezeichnungen dazwischen können festgelegt werden, z.B. "Jarl", "Vize-Jarl" bis hin zum "Vize-Bauern".
- Der Bauer ist derjenige, der die Karten für das nächste Spiel verteilt.

Wolfsjagd

- Wolfsjagd ist ein Auslegespiel. Gewonnen hat, wer zuerst alle seine Karten abspielen konnte. Der Gewinn wird mit einem Ausruf „Hab euch!“ kundgetan. Die übrigen Spieler spielen das Spiel danach jedoch noch zu Ende. Hagelstürme werden nicht verwendet.
- Zu Beginn erhält jeder Spieler fünf Karten, die er verdeckt auf seine Hand nimmt.
- Die restlichen Karten werden verdeckt als Stapel abgelegt.
- Die oberste Karte des Talons wird offen danebengelegt.
- Reihum legt nun jeder Spieler eine seiner Karten offen auf diesen Stapel. Möglich ist dies, wenn die abzulegende Karte in Kartenwert oder Kartenzeichen mit der obersten offen liegenden Karte übereinstimmt. Auf die Schwert 6 darf also entweder eine andere Schwert-Karte oder eine 6 mit einem anderen Zeichen gelegt werden.
- Kann oder will ein Spieler keine Karte ablegen, so muss er eine Karte vom Stapel ziehen. Er darf anschließend diese Karte, wenn sie den angegebenen Bedingungen genügt, ablegen, oder muss warten, bis er erneut an der Reihe ist.
- Ist der Stapel irgendwann aufgebraucht, so werden die abgelegten Karten, außer der obersten sichtbaren, erneut gemischt und als neuer Stapel abgelegt.
- Folgende Karten haben eine besondere Bedeutung:
 - **1**
Der nächste Spieler muss 2 Karten ziehen. Kann dieser selbst eine 1 legen, muss der nachfolgende Spieler 4 Karten aufnehmen usw. .
 - **6**
Der nächste Spieler setzt aus. Falls er jedoch selbst eine 6 legen kann, setzt der ihm folgende Spieler aus usw.
 - **Sigl**
Der ablegende Spieler darf sich ein Kartenzeichen wünschen. Die Sigl-Karte kann auf jede beliebige Karte gelegt werden, außer auf eine andere Sigl-Karte. Die nächste ausgespielte Karte muss von dem gewünschten Symbol, ihr Wert jedoch beliebig sein.
- Nach dem Spielen der vorletzten Karte muss der betreffende Spieler die anderen Spieler warnen, indem er „Letzte Karte!“ sagt. Vergisst er das Melden und ein anderer Spieler bemerkt dies bevor der nächste Spieler seine Karte legt, so muss er als Strafe eine oder zwei Karten ziehen und hat das Spiel (noch) nicht gewonnen.

Burner Hold'em

Der Einsatz wird durch Blinds vorgegeben. Blinds sind die Zwangseinsätze, die die beiden Spieler, die am Tisch nach dem Dealer positioniert sind, bringen müssen.

Grundregeln und das Ziel des Spiels

- Eine Spielrunde ist in insgesamt vier Abschnitte aufgeteilt, in denen Karten ausgeteilt und Einsätze getätigt werden.
- Insgesamt erhält jeder Spieler zwei verdeckte Karten, die nur für ihn gelten (Hole Cards), und es werden im Laufe eines Spiels fünf Gemeinschaftskarten in die Tischmitte gelegt, die für alle Spieler gelten (Community Cards). Aus diesen sieben Karten, die jedem Spieler nun zur Verfügung stehen, muss eine möglichst starke Hand aus den fünf besten der sieben Karten gebildet werden.
- Zunächst werden immer Karten gegeben, ehe reihum die Einsätze gesetzt werden.
- In jeder Spielrunde haben Sie dabei verschiedene Handlungsoptionen:
 - **Check**
Wenn bislang noch kein Einsatz in einer Runde platziert wurde, haben Sie die Möglichkeit zu checken. Sie geben dadurch an den nächsten Spieler in der Reihenfolge, also zu Ihrem linken Nachbarn weiter, ohne etwas zu setzen.
 - **Bet**
Wenn vor Ihnen noch kein anderer Spieler in der Runde einen Einsatz getätigt hat, können Sie, wenn Sie an der Reihe sind, eine Wette (Bet) platzieren. Die Bet muss dabei mindestens so hoch sein wie der Big Blind, doch dazu erklären wir Ihnen später mehr.
 - **Call**
Hat ein anderer Spieler bereits eine Bet getätigt, haben Sie die Möglichkeit zu callen. Das bedeutet, dass Sie den Einsatz des Gegenspielers begleichen, um weiterhin im Spiel bleiben zu können.
 - **Raise**
Wenn ein Gegner bereits eine Bet platziert hat und Sie diese noch überbieten möchten, tätigen Sie einen Raise. Dieser muss mindestens das Doppelte der ursprünglichen Bet betragen.
 - **Fold**
Ein Fold steht grundsätzlich immer zur Auswahl und bedeutet, dass Sie eine Bet oder einen Raise eines Gegenspielers nicht mitgehen möchten. Folden Sie, steigen Sie aus der aktuellen Runde aus und müssen Ihre Karten verdeckt abgeben.
- Am Ende der Runde geht das Amt des Dealers an den nächsten Spieler weiter

Spielablauf - Die einzelnen Spielrunden im Überblick

- **Pre-Flop: Blinds und Hole Cards**

Zunächst müssen die Blinds gesetzt werden, bevor das Austeilen der Karten beginnt. Der Spieler, der links vom Dealer sitzt, muss den Small Blind und der Spieler links neben diesem den Big Blind bezahlen, also diesen vor sich in Richtung Tischmitte platzieren. Die Höhe der Blinds wurde vor dem Spiel bestimmt. In der Regel beträgt der Big Blind das Doppelte des Small Blinds, beide Blinds können aber auch gleich hoch sein.

Haben die beiden Spieler ihre Blinds platziert, beginnt der Dealer damit, jedem Spieler zwei verdeckte Karten, die Hole Cards, auszuteilen.

- **1. Runde: Flop**

Nun ist der Spieler, der nach den Blinds sitzt, also der linke Nachbar des Big Blinds, an der Reihe. Dieser hat die Möglichkeit, den Big Blind zu begleichen (Call), mindestens den doppelten Big Blind zu setzen (Raise) oder auszusteigen (Fold). Wägen Sie gut ab, ob Ihre Karten es wert sind, mit diesen zu spielen oder ob Sie sich den Einsatz lieber sparen und dafür in einer folgenden Runde spielen möchten.

Reihum tätigen nun alle Spieler Ihre Einsätze, bis diese komplett ausgeglichen sind, also alle Spieler, die noch im Spiel bleiben möchten, den gleichen Einsatz erbracht haben. Es ist nämlich auch möglich, dass es nach einem Raise zu einem Re-Raise kommt, also ein Spieler, der bereits geraist hat, von einem nachfolgenden Spieler noch überboten wird und diesen Einsatz begleichen muss, um weiter im Spiel zu bleiben. Haben alle Spieler ihre Einsätze getätigt und den höchsten Raise ausgeglichen, werden drei offene Karten in die Tischmitte gelegt. Hierbei handelt es sich um den sogenannten Flop.

- **2. Runde: Turn**

Die Einsätze, die zuvor von den Spielern am Tisch getätigt wurden, werden in die Tischmitte geschoben und bilden den sogenannten Pot, den es in der Runde zu gewinnen gilt. Nachdem der Flop offen ausgelegt wurde, kommt es zu einer erneuten Setzrunde, die nun beim dem Spieler beginnt, der links vom Dealer sitzt. Alle Spieler die zuvor aufgegeben haben, werden nicht mehr berücksichtigt.

Auch bei der zweiten Runde haben Sie nun die Möglichkeit, zu schieben (Check), einen Einsatz zu bringen (Bet), den Einsatz eines anderen Spielers vor Ihnen mitzugehen (Call), den Einsatz weiter zu erhöhen (Raise oder Re-Raise) oder aufzugeben (Fold). Wenn die Spieler entweder den Höchsteinsatz eines Spielers begleichen oder gefoldet haben, wird die vierte offene Gemeinschaftskarte in die Mitte gelegt, der Turn.

- **3. Runde: River**

Nun läuft das Spiel wie zuvor ab. Der Spieler aus den noch verbliebenen Kontrahenten, der am nächsten links neben dem Dealer sitzt, beginnt und hat die Optionen Check oder Bet. Je nachdem wie er sich entscheidet, haben alle nachfolgenden Spieler die Option Check, Bet, Raise oder Fold. Sind die Einsätze alle

ausgeglichen und immer noch zwei oder mehr Spieler im Spiel, wird die fünfte Karte, der River, in die Mitte gelegt.

Das Spielen in der Spielrunde River gegen einen oder gleich mehrere Gegner gilt als der anspruchsvollste Part einer Pokerrunde. Hier gilt es abzuschätzen bzw. auszurechnen, ob sich das investieren weiterer Einsätze lohnt.

- **4. Runde: Showdown**

Auch nach dem River kommt es noch einmal zu einer Setzrunde wie in den vorherigen Schritten beschrieben. Sind auch nach dieser noch mehrere Spieler im Spiel, kommt es zum Showdown. Alle verbliebenen Spieler müssen reihum ihre Hand, also ihre zwei verdeckten Karten aufdecken und das beste Poker Blatt gewinnt.

Der Gewinner erhält den gesamten Pot, also alle Einsätze, die sich im Laufe der Runde in der Mitte angesammelt haben. Kommt es zu einem Unentschieden, wird der Pot unter allen Spielern mit der besten Hand gleichmäßig aufgeteilt.

Ende des Spiels

- Man braucht nicht unbedingt die beste Hand, um eine Spielrunde zu gewinnen. Eine Spielrunde beim Burner Hold'em Poker kann nämlich auf drei Arten enden:
 - **Alle Gegner steigen aus**
Wenn Sie in irgendeiner Spielrunde eine Bet oder ein Raise gesetzt haben und kein Gegner möchte dieses begleichen, gewinnen Sie automatisch den Pot. Dieses Ende kommt beim Burner Hold'em häufiger vor, als der tatsächliche Showdown.
 - **All-In**
Wenn ein Spieler All-In geht, schiebt er alle seine verbliebenen Chips in die Mitte. Sollte ein Gegenspieler mitgehen und keine Möglichkeit für Bets, Calls und Raises mehr bestehen, werden sofort die beiden verdeckten Karten der beteiligten Spieler aufgedeckt und anschließend die verbliebenen Gemeinschaftskarten in die Mitte gelegt.
 - **Showdown**
Wenn bis zur letzten Spielrunde mindestens zwei Spieler im Spiel sind und alle Einsätze ausgeglichen sind, werden die Blätter der Spieler offen auf den Tisch gelegt und die beste Hand gewinnt

Die Rangfolge der Hände

- **Höchste Karte**

Wenn Sie keine andere Wertung erzielen, wird die höchste Karte gerechnet. Kommt es zum Showdown und keiner der Konkurrenten hat ein Paar oder eine andere

gültige Kombination, gewinnt derjenige mit der höchsten Karte. Der Wert geht dabei von 1 als niedrigstes bis Sigl als höchstes.

- **Paar**
Ein Paar bedeutet, dass sich in Ihren fünf besten Karten zwei Karten mit dem gleichen Wert befinden, also zum Beispiel zwei Sechsen. Haben mehrere Spieler ein Paar, zählt die Höhe des Paares. Haben zwei oder drei Spieler ein gleiches Paar, zählt der sogenannte Kicker, also die höchste Beikarte. Ist auch diese gleich, zählt die zweithöchste Beikarte und so weiter.
- **Zwei Paare**
Wenn Sie zwei Paare halten, haben Sie jeweils zwei Karten mit dem gleichen Wert auf der Hand, also zum Beispiel zwei Sechsen und zwei Menn.
- **Drilling**
Ein Drilling bedeutet, dass sich in Ihren beiden verdeckten Karten und den fünf Gemeinschaftskarten insgesamt drei Karten mit dem gleichen Wert befinden, also zum Beispiel drei Kynnir. Auch hier gilt, dass der höhere Drilling gewinnt und bei einem gleichen Drilling die höchste Beikarte zählt.
- **Straße**
Um eine Straße zu erzielen, benötigen Sie fünf aufeinanderfolgende Karten, also zum Beispiel 2-3-4-5-6 oder 5-6-E-K-M. Die Zeichen der Karten sind dabei egal.
- **Flush**
Ein Flush ist höher als eine Straße und hierbei handelt es sich um eine Kombination aus fünf Karten, die alle das gleiche Kartenzeichen haben, wobei der Wert der Karten egal ist. Wenn Sie also fünf Schwert- oder fünf Stern-Karten haben, halten Sie einen Flush. Gibt es mehrere Flushs am Tisch, gewinnt der Flush, der die Karte mit dem höchsten Wert beinhaltet.
- **Full House**
Bei einem Full House setzt sich Ihre Hand aus einem Paar und einem Drilling zusammen, also zum Beispiel 2-2-K-K-K.
- **Vierling**
Ein Vierling besteht aus vier Karten mit dem gleichen Wert, also zum Beispiel vier Siglen.
- **Straight Flush**
Der Straight Flush ist die dritthöchste Hand. Hier handelt es sich um eine Straße, bei der alle Karten zusätzlich auch noch das gleiche Kartenzeichen haben, also zum Beispiel 2-3-4-5-6 mit dem Zeichen Schild.
- **Royal Flush**
Ein Royal Flush ist die höchstmögliche Straße von 6 bis Sigl und das auch noch in dem gleichen Zeichen
- **Burner**
Ein Burner ist ein Fünfling, also fünf Karten gleichen Wertes, z.B. fünf Siglen oder fünf 6en. Gibt es mehrere Burner, gewinnt derjenige mit dem höchsten Wert.