

Bruckmuhle

Dieses Karten Spiel basiert auf einem Stichspiel. Ziel ist es nach 9 Spielen die meisten Stiche zu haben, um nach weiteren 9 Spielen, in welchen es darum geht so wenige Stiche wie möglich zu machen, im „positiven Bereich“ zu bleiben.

Spiele kann man Bruckmuhle zu dritt, oder auch zu viert – wobei, wenn 4 Spieler mitspielen, muss immer ein Spieler pausieren. Der pausierende Spieler ist immer der Geber.

Für Bruckmuhle benötigt man **32 Spielkarten** – idealerweise Doppeldeutsche!

Der Geber teilt wie folgt aus:

Für alle Spieler 3 Karten, dann 2 Karten. Jetzt werden dem Spieler nach dem Geber zwei Karten aufgeschlagen. Dann wieder 3, dann die letzten 2 Karten für alle Spieler.

Der Rufer (der Spieler nach dem Geber) bestimmt mit seinen ersten 5 Karten und den beiden aufgeschlagenen die Trumpffarbe. Dabei muss eine der aufgeschlagenen Farben gewählt werden. Es kann nur eine Farbe gewählt werden, die auch schon in der Hand ist. Gibt es keine Übereinstimmung, dann wird eine der 5 noch verdeckten Karten aufgedreht – diese Farbe ist nun Trumpf. Wenn beide zuerst aufgeschlagenen Karten von der gleichen Farbe sind, dann ist diese Farbe immer MUSS – also gibt es ein Mussspiel!

Jetzt beginnt das eigentliche Spiel – der Geber spielt die erste Karte- muss davor aber die beiden aufgedrehten Karten in seinem Spiel unterbringen, aber er muss zwei Karten ablegen. (es darf kein Trumpf abgelegt werden)

Wer die passende Farbe hat, der muss beim Spiel hinauf auch damit stechen, dafür muss man aber nicht seine höchste, farblich passende Karte verwenden – beim Spiel hinunter darf man auch unter die ausgespielte Karte gehen. Wer aber keine passende Farbe hat, der muss – sofern vorhanden – mit Trumpf stechen.

Kartenwert: höchste Karte ist das Ass, dann König, Ober, Unter, 10, 9, 8, 7.

Jetzt werden 9 Spiele gespielt – jeder Spieler teilt 3 mahl.

Die Stiche werden pro Runde aufgeschrieben und dann summiert. Mit der Stichsumme dieser 9 Spiele startet der Spieler in das „Abwärtsspiel“.

Wer am Ende die meisten Punkte übrig hat ist der Sieger. Minuspunkte werden ausbezahlt.

Wir spielen um 0,5 Euro, oder 1 Euro pro Stich.

Wenn ein Spieler die beiden „Trumpfkarten“ nicht ablegt, schreiben die beiden anderen Spieler jeweils 5 Punkte. Beim runterspielen schreibt der Spieler, der einen Regelverstoß begeht 10 Punkte, die anderen null.

Beim Runterspiel hat jeder Spieler auch die Möglichkeit alle Stiche zu machen – so schreibt er eine sogenannte Brücke – also eine „Bruckn“ – also null Punkte! Daher wohl auch der Name Bruckmuhle.....

Beim Spiel mit vier Spielern, ist immer der Geber nur Zuseher (schreibt selber nicht an und partizipiert auch nicht bei „Strafschriften), oder Bierträger ☺ - somit werden 3 x 4 Runden hinauf gespielt, danach 3 x 4 Runden hinunter.

Pro Spiel ist die Quersumme immer 10 Stiche – Pro Runde immer 90 Stiche – das zur Kontrolle.