

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

HOSEN RUNTER

Ohne Schamesröte!

Liebe Leserin, lieber Leser! Zum bislang ersten Mal erlaube ich mir in dieser Kolumne die Vorstellung eines Spiels, das nicht in der üblichen Schachtelform vertrieben wird: „Hosen runter“. Keine Angst, „Hosen runter“ ist keine unmoralische Aufforderung, sondern ein ganz gewöhnliches Kartenspiel, für praktisch alle Altersstufen gleichermaßen geeignet. Die meisten Chronisten von Kartenwerken dürften dieses Spiel jedoch übersehen haben, denn „Hosen runter“ wird in der Literatur kaum beschrieben. Dabei kann, wie neuere Forschungen ergeben, bereits im frühen 18. Jahrhundert eine Urform in Frankreich nachgewiesen werden (1718 in einer Ausgabe der Académie des Jeux unter dem Namen „Commerce“). In Deutschland, wie auch in Übersee, hat man ähnliche Spielideen schon vor dem Zweiten Weltkrieg unter Bezeichnungen wie Schwimmen, Schnautz oder Einunddreissig gespielt, was übrigens auch durch meine eigene Familienlegende „belegt“ wird. Das ist aber schon alles, was über die Geschichte dieses Hits für lange Abende herauszufinden ist. [Text: leicht verändert aus „Die große Humboldt Enzyklopädie der Kartenspiele“ von Gerald Folkvord und Hugo Kastner] Im Österreichischen Spielemuseum in Leopoldsdorf werden Ihnen vielleicht bei Ihrem nächsten Besuch auch die „Hosen ausgezogen“, spieltechnisch, versteht sich, und ganz ohne Schamesröte!

Website: www.spielen.at
Grüner Filz, ein paar Spielchips, ein Päckchen Karten und dazu ein Gläschen Wein, das ist alles, was unser Lichtkegel an einem der „Hosen runter“-Abende erfassen sollte. Egal, wie viele Mitspieler sich dem Kartenglück unterwerfen wollen, der Geber teilt im Uhrzeigersinn an jeden drei Karten aus, nicht einzeln, sondern als volles Blatt. Die eigenen Karten darf der Geber vorweg ansehen und – falls als zu schwach befunden – als offene Auslage in die Tischmitte legen. Zudem bekommt jeder Spieler drei Chips, die seine Leben repräsentieren. Reihum nehmen nun die Spieler

eine der offen ausliegenden Karten auf und legen dafür eine ihrer Handkarten offen ab. Niemals dürfen Sie dabei das Gesamtziel aus den Augen verlieren, nämlich ein möglichst hochwertiges Blatt zusammenzustellen. Was zählen die einzelnen Karten? Ass = 11, König, Dame, Bube = 10, alle anderen Karten haben den aufgedruckten Wert. Nun zu den 10 Spezialregeln dieses Klassikers: (1) Es müssen mindestens zwei gleiche Farbkarten in Händen eines Spielers sein, um überhaupt punkten zu können. (2) Kombinationen aus drei gleichen Karten verschiedener Farben („Dreierpasch“) bringen immer 30½ Punkte. (3) Jeder Spieler kann reihum beliebig oft austauschen. (4) Hält ein Spieler den Höchstwert von 31 in Händen, so kann er „Hosen runter“ rufen und damit die Mitspieler zwingen, ihre Karten unmittelbar aufzudecken. (5) Wer „Hosen runter“ ruft, bekommt ein Leben zurück, es sei denn, er hat noch drei Chips. (6) Im Showdown verliert der schwächste Spieler ein Leben. (7) Glaubt ein Spieler stark genug zu sein, um den letzten Platz (d.h. die schwächste Punktezahl) zu vermeiden, so kann er statt auszutauschen auch „Hosen“ rufen. Alle übrigen Spieler dürfen in diesem Fall vor dem Aufdecken noch einmal reihum austauschen. Allerdings muss der Rufer mindestens 20 Punkte in Händen halten. (8) Es können auch alle drei Karten ausgetauscht werden, niemals jedoch zwei. (9) Haben zwei oder mehr Spieler die exakt gleich schwache Kartenhand, verliert jeder von ihnen ein Leben. Diese Regel gilt bei uns nur dann, wenn noch mindestens fünf Spieler am Tisch sitzen. Bei zwei bis vier Spielern wird eine „Patrunde“ (gleich schwache Hand) wiederholt. (10) Wer zuerst sein drittes Leben verliert, wird „Kuhreiter“ und bekommt einen Extrachip. Das heißt, er darf bis zum nächsten Verlust mitspielen. Allerdings gibt es nur einen gemeinsamen „Kuhreiter“-Chip für alle Spieler. Scheidet der Kuhreiter aus, wird dieser Extra-

EMPFEHLUNG #49

Autor: unbekannt

Preis: ---

Jahr: unbekannt

Verlag: ---

SPIELER

2-9

ALTER

8+

DAUER

10+



Wer sich erstmals an den Spieltisch setzt, wird bei „Hosen runter“ vermutlich ein reines Glücksspiel erwarten. Doch mit unseren Regelkniffen stellt sich schnell ein Gefühl der Berechenbarkeit ein, besonders auch wegen der unterschiedlichen Wertungsmöglichkeiten inklusive „Kuhreiter“.

Hugos EXPERTENTIPP

Taktische Anmerkungen: (1) Spielen Sie nur dann auf Dreierpasch, wenn dieser aus niedrigen Zählkarten besteht. (2) Ein Ass sollten Sie (fast) immer nehmen, dafür (fast) nie ablegen. (3) Als Geber sollten Sie zugeteilte 18 oder 19 Punkte auf jeden Fall behalten. (5) Tauschen Sie nur im Notfall alle drei Karten aus. (6) Spielen Sie – wegen des Spaßfaktors – unbedingt mit der „Kuhreiter“-Regel.

Hugos BLITZLICHT

Unsere von der Originalversion deutlich abweichenden uns sehr auf Einflussnahme und Überraschung ausgelegten Regeln erlauben ein Spiel, das zumindest einige taktische Elemente aufweist. Dreierpasch und Dreifachaustausch verstehen sich von selbst, aber auch die für das „Klopfen“ erforderlichen 20 Mindest-Punkte bringen einen verstärkten Kartenaustausch, und damit wird das Sammeln der Farben (durch die Mitspieler) deutlicher sichtbar und das Spiel beeinflussbarer. Die Möglichkeit der Rückgewinnung eines Lebens und der „Kuhreiter“ tragen ebenfalls zum lockeren Spielabend bei, und gerade der Spaß und das Kartenglück sind ja die Triebfedern des Geschehens.

VORANKÜNDIGUNG:

UM REIFENBREITE

Auf der Jagd nach dem Gelben Trikot

chip wieder frei. Sobald nur ein Spieler ein Leben übrig hat, allen anderen also die Hosen ausgezogen wurden, dürfen Sie sich an eine andere, neue spielerische Herausforderung wagen ... oder besser gleich noch eine „Hosen runter“-Runde riskieren. Vielleicht können Sie ja diesmal den anderen die Hosen runter ziehen?

Rückmeldungen an: Hugo.Kastner@spielen.at
Homepage: www.hugo-kastner.at

IMPRESSUM

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum“, vertreten durch Obfrau Dipl.Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: office@spielen.at, Internet: www.spieljournal.at - Chefredakteur: **Dipl. Ing. Dagmar de Cassan**

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Diese Meinung muss aber nicht mit der Meinung der Redaktion oder „Spielen in Österreich“ übereinstimmen. WIN bringt Informationen über Spiele und über die Spieleszene.

(Alle Rezensionen zu den Spielen in ALLES GESPIELT und in NEU EINGETROFFEN sind von Dagmar de Cassan)

Copyright (c) 2010 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielesfest, Spielesfest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

Ihre Email-Adresse: Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM
Dieses Medium liest der
»OBSERVER«
Österreichs größter Medienbeobachter
Tel.: (01) 213 22 0

Symbolerklärungen



Für einen Spieler geeignet



Für zwei Spieler geeignet



Für viele Spieler geeignet



Mindestalter