

Das Paderborner „Spiel 66“

Im Jahre 1652 entstand im Haus „Am Eckkamp 66“ in Paderborn das Kartenspiel „66“. An dieser Stelle – die Adresse heute lautet „Kamp 17“ – befand sich später das renommierte Hotel Löffelmann „Zum weißen Schwan“, das im Zweiten Weltkrieg zerstört wurde. Jetzt steht hier das Gebäude der Bank für Kirche und Caritas.



Im Laufe der Jahrhunderte hat sich das Kartenspiel 66 über die ganze Welt verbreitet. Im Vorwort einer 1868 erschienenen Spielanleitung lesen wir:

„Möge das Werk freundliche Aufnahme bei allen Patrioten und Weltbürgern, bei allen Familien und Ständen des Erdballes finden; es spielen ja doch alle: Vom Meister bis zum Küster, Generäle wie Nationalliberale, Chauvinisten, Juden und Christen.

Überall, zu Wasser und zu Land ist das Paderborner 66 bekannt; aber nicht jeder hat das richtige Geschick und den geübten Blick. Kurzum: Wie man spielt fein, legal und klug - hier steht's im Buch.“

Nun zu den Spielregeln:

Das Spiel 66 wird in der Regel zu zweit gespielt; es gibt aber auch Varianten für drei und vier Spieler. Man braucht ein Spiel mit 24 Karten, zum Beispiel ein Skatspiel, aus dem man alle Siebenen und Achten entfernt. Die Neun ist nämlich die niedrigste Karte im Spiel.

Der jeweilige Geber mischt, lässt abheben und teilt seinem Gegner (Vorhand) und sich selbst dreimal zwei Karten aus, insgesamt also jedem sechs. Die folgende 13. Karte wird umgedreht und offen – Bildseite nach oben – auf den Tisch gelegt; sie bestimmt die Trumpffarbe. Legt der Geber zum Beispiel die Herz-Dame auf, so sind sämtliche Herz-Karten Trümpfe. Die restlichen elf Karten werden gestapelt so auf den Tisch gelegt, dass sie die Trumpfkarte halb bedecken; dieser Stapel wird aber verdeckt hingelegt, also mit der Kartenrückseite nach oben. Hiervon werden später Karten abgehoben.



Ziel des Spieles ist es, möglichst rasch auf 66 Augen zu kommen. Dieses Ziel erreicht man zum einen durch Stechen und zum anderen durch Melden.

1. Das Stechen:

Haben beide Spieler ihre Karten auf die Hand genommen, so spielt Vorhand (der Gegner des Gebers also) die erste Karte aus; er kann dafür eine beliebige seiner sechs Handkarten wählen. Der Geber muss nun ebenfalls eine Karte hinlegen. Wer die höhere Karte in derselben Farbe oder eine Trumpfkarte ausgespielt hat, dem gehört der Stich, das heißt: Er darf beide Karten an sich nehmen und verdeckt vor sich auf den Tisch legen. Die Rangfolge der Karten beim Stechen ist dabei folgende: As ist die höchste Karte in der jeweiligen Farbe, danach kommen Zehn, König, Dame, Bube und zuletzt die Neun als niedrigste Karte.

Wer den Stich gemacht hat, der nimmt sich nun von den gestapelten Karten über der Trumpfkarte die oberste und steckt sie zu seinen Handkarten; anschließend nimmt der Gegner die nächste Karte vom Stapel. Im weiteren Verlauf spielt stets derjenige, der den Stich gemacht hat, die erste Karte zum nächsten Stich aus.

Solange man noch Karten vom Stapel auf dem Tisch abheben kann, darf man auf eine ausgespielte Karte irgendeine beliebige andere legen, also eine höhere oder niedrigere der ausgespielten Farbe, eine Trumpfkarte oder eine Karte von anderer Farbe. Gestochen wird nur mit höheren Karten der ausgespielten Farbe oder mit Trumpfkarten. In allen anderen Fällen gehört der Stich dem, der zuerst ausgespielt hat. Zum Beispiel: Herz ist Trumpf. Ihr Gegner spielt Kreuz-König aus. Sie legen Kreuz-Zehn darauf – der Stich gehört Ihnen. Legen Sie dagegen Pik-As auf den Kreuz-König, so gehört der Stich Ihrem Gegner. Wenn Sie auf den Kreuz-König aber den Herz-Buben (Trumpf) legen, so gehört der Stich Ihnen.



Sobald alle Karten vom Stapel abgehoben sind, muss jedoch Farbe bedient werden, das heißt: Sie müssen auf eine angespielte Farbe eine Karte derselben Farbe legen, wenn Sie noch eine auf der Hand haben. Haben Sie eine höhere Karte der angespielten Farbe, so müssen Sie den Stich nehmen. Wenn Sie von der angespielten Farbe keine Karte mehr besitzen, dann müssen Sie eine Trumpfkarte hinlegen und damit stechen. Haben Sie aber auch keine Trumpfkarte, dann erst dürfen Sie eine beliebige Karte von anderer Farbe zugeben.

Wohlgemerkt: Die Pflicht Farbe zu bedienen und zu stechen gilt erst, wenn der Abhebestapel vom Tisch ganz aufgebraucht ist.

Während des Spiels merkt sich jeder Spieler, wie viele Augen er gestochen hat. Es zählen dabei: As = 11 Augen, Zehn = 10 Augen, König = 4 Augen, Dame = 3 Augen, Bube = 2 Augen; die Neunen

zählen nichts. Wer also beispielsweise mit einem As einen König sticht, hat 15 Augen gestochen. Der allerletzte Stich zählt 10 Augen extra, so dass das Spiel 130 Augen hat; 66 sind also einer mehr als die Hälfte.

2. Das Melden:

Hat ein Spieler Dame und König von gleicher Farbe auf der Hand, also zum Beispiel Pik-Dame und Pik-König, so kann er eine Meldung machen, aber nur wenn er gerade einen Stich gemacht hat. Er muss nämlich bei der Meldung eine der beiden gemeldeten Karten sofort zum Stich ausspielen (es sei denn, er beendet mit der Meldung das Spiel).

Auf Verlangen des Gegners muss er auch die andere Melde-Karte vorzeigen. Die Meldung eines Paares (Hochzeit) gilt 20 Augen. Kann man ein Paar in der Trumpffarbe melden, so gilt die Meldung das Doppelte, also 40 Augen. Gemeldet werden kann nur, solange noch Karten vom Stapel abgehoben werden; das heißt bis zum Stich nach Aufnahme der Trumpfkarte unter dem Stapel.

Die Augen aus den Meldungen werden den gestochenen Augen hinzugezählt. Sobald ein Spieler 66 Augen oder mehr (einschließlich seiner Meldungen) hat, sagt er „Aus“ und gewinnt die Runde.

Das Berücksichtigen der vorgenannten Spielbeschreibung genügt bereits, um spannende Partien „66“ zu spielen. Wer den Reiz des Spiels erhöhen möchte, berücksichtigt die folgenden Regeln:

Die Raffinessen des Spieles

Das Rauben: Hat ein Spieler die Neun von derjenigen Farbe, die als Trumpf aufgedeckt wurde, so kann er die aufgedeckte Trumpfkarte mit seiner Neun im Laufe des Spiels rauben, jedoch nicht früher als der Inhaber einen Stich hat.

Das Decken: Wenn ein Spieler während des Spiels merkt, dass er auf 66 kommen wird, ehe die Karten vom Abhebestapel aufgebraucht sind, so kann er den Abhebestapel decken: Er zieht die halb verdeckte Trumpfkarte unter dem Stapel hervor und legt sie umgedreht auf den Reststapel. Das hat die gleiche Wirkung, als wäre der Stapel ganz aufgebraucht: Ab sofort wird nur noch mit den sechs oder fünf auf der Hand befindlichen Karten gespielt. Es muss Farbe bedient oder gestochen werden, so oft es möglich ist. Das Spiel ist zu Ende, sobald jemand „Aus“ sagt oder die letzte Karte von der Hand ausgespielt ist. Dieser letzte Stich zählt aber nicht 10 Augen extra. Haben Sie zum Beispiel 25 Augen gestochen, können nach dem Ziehen einer Karte vom Stapel 20 melden und haben noch Trumpf-As und Trumpf-Zehn auf der Hand, so kommen Sie mit Sicherheit auf 66 Augen. Sie decken in diesem Falle den Abhebestapel auf dem Tisch um so zu verhindern, dass ihr Gegner eventuell noch vor Ihnen (zum Beispiel durch Melden des Trumpfpaares) das „Aus“ ansagt.

Wer decken will, muss anschließend als erster am Ausspielen sein. Sein Gegner hat das Recht noch rasch die Trumpfkarte mit der Trumpf-Neun zu rauben, bevor er ausgespielt wurde. Melden aber darf er nun nicht mehr, selbst wenn er nochmals einen Stich machen und also ans Ausspielen kommen sollte. Wer deckt, kann vorher noch eine Karte ziehen, muss es aber nicht, so dass er auch mit fünf Karten weiterspielen kann. Zieht er jedoch noch eine Karte, so muss der Gegner natürlich ebenfalls noch eine nehmen.

Decken und Melden gleichzeitig kann nur erfolgen, wenn beide Spieler eine Karte vom Stapel abgehoben und somit sechs Karten auf der Hand haben.

Die Abrechnung

Wer ein Spiel mit wenigstens 66 Augen gewinnt, erhält einen Gutpunkt. Hat der Gegner weniger als 33 Augen in seinen Stichen, so ist er „Schneider“ oder „Johann“ und der Gewinner erhält zwei Punkte. Hat der Gegner noch überhaupt keinen Stich, wenn der andere bereits mit 66 das „Aus“ gemacht hat, so ist er „schwarz“ oder „Stichjohann“ und der Gewinner erhält drei Punkte.

Sagt ein Spieler „Aus“ und es stellt sich hinterher heraus, dass er gar nicht auf 66 Augen gekommen ist, so verliert er doppelt, ob er nun gedeckt hat oder nicht, das heißt: Sein Gegner erhält zwei Punkte. Hatte der Gegner aber zur Zeit, als der andere fälschlich „Aus“ sagte, noch überhaupt keinen Stich, so erhält er sogar drei Punkte.

Es ist also wichtig, dass man während des Spieles genau mitzählt, denn es ist nach den Regeln nicht erlaubt, seine Stiche nachträglich anzusehen. Es darf nur der letzte Stich sowohl der eigenen Karten als der des Gegners eingesehen werden.



Die Gewinnpunkte notiert man gewöhnlich mit Hilfe einer Sieben, die man aus dem Spiel entfernt hat: Man legt sie offen auf den Tisch, also mit der Bildseite nach oben, und deckt sie dann mit einer Acht zu. Die Acht liegt mit der Rückseite nach oben auf der Sieben. Pro gewonnenen Punkt deckt man nun ein Farbzeichen nach dem anderen auf. Sieger ist wer zuerst alle sieben „Punkte“ auf seiner Karte aufgedeckt hat. Man spielt danach eine neue Partie. Sollte es vorkommen, dass in einem Spiel sämtliche Karten ausgespielt sind und beide Spieler haben je 65 Augen, so wird die Runde nicht gewertet.

Verloren wegen Regelverletzung hat:

1. Wer seine abgelegten Stiche einsieht.
2. Wer meldet, bevor er eine Karte vom Stapel abgehoben hat und das Spiel mit der Meldung nicht beendet.
3. Wer mit 5 Karten weiterspielt, wenn noch Karten vom Stapel abgehoben werden müssen.
4. Wer, nachdem alle Karten vom Stapel abgehoben sind bzw. der Stapel gedeckt wurde, nicht nach den Regeln bedient oder sticht.

Varianten

Scharfes 66: Bei dieser Abart werden auch die Neunen aus dem Spiel entfernt, so dass nur mit 20 Karten gespielt wird. Niedrigste Karte ist der Bube. Mit dem Trumpf-Buben kann die aufgedeckte Karte geraubt werden. Ansonsten wird gespielt wie oben beschrieben.



66 zu dritt: Man spielt entweder wie 66 zu zweit, wobei der jeweilige Kartengeber stets für eine Runde aussetzt, oder man spielt „echt“ zu dritt. Dann erhält jeder Spieler acht Karten, zuerst drei, dann jeder zwei und zuletzt nochmals jeder drei. Es bleiben keine Karten übrig, es wird also auch kein Trumpf aufgedeckt. Den Trumpf bestimmt Vorhand (der Spieler, der die ersten Karten erhält), und zwar, nachdem er die ersten drei seiner Karten angesehen hat (mehr darf er vorher nicht anschauen); erst nach dem Trumpf bestimmen nimmt er die übrigen Karten auf. Es muss von Anfang an Farbe bedient bzw. getrumpft werden. Jeder spielt für sich. Wer zuletzt unter seinen Stichen die meisten Augen zählt, der hat gewonnen (also auch, wenn keiner auf 66 kommt). Man kann vereinbaren, dass vor dem ersten Auspielen gemeldet werden kann – unabhängig davon, ob man bereits einen

Stich hat. Gewertet werden Meldungen aber nur, wenn man nachträglich wenigstens einen Stich macht.

Die Entstehung des 66-Spiels nach einer Urschrift vom Jahre 1681

(verfasst von einem Paderborner zur Schlichtung eines Streites unter einer Spielgemeinschaft in Soest)

Im Jahre 1652, osse endlich dei schreckliche Schwedenkried tau Enne was, un unner den guden Fürsten Theodor wier liuter Frünskop un Nowerlichkeit unner den Bürgerlüen in Paderborn hierskede, do kamen det Owens, went Tagewierck vollbracht was, veier Frünne benamset:

- I. Johannes vannem Üssenpaul (frühere Pfütze auf den Ükern)
- II. Hiermen Kord vannem Pohrdamm (Paderdamm)
- III. Franz Schildern an den Köterhagen
- IV. Ernestus Fröhlick am Eckkamp (frühere Hausnummer 66, jetzt Löffelmansche Gaststube)

tausamen und verkührden sich dei Stunnen un waren ergötziglick mittenanner. Dei Tausamenkünfte waren ad Rigas taumeist owwer in dei Behusung bie Fröhlick: dei do wuhnde glieck bie dei Jesuitenkirche am Eckkamp in dei Husnummer 66, welke Nummer owwer anitzo feihlt in das städtske Register. Düt kamm also un also entstund äck dat 66-Spiel. – Johannes vannem Üssenpaul was ein absonderlicher Menske, hei meick ümmer viel Spass und drollige Streike, un sei hadden eine olle leiw. Osse eines Owens die Viere wier biesamen waren, bekühren se sick, dat sei wullen ein eigends Spieleken mit dei niggen franzäusken Kortten tau ihrer Unnerhallung macken, dürenthalwen sull sich ein Jeder van sei eint iutdenken. Dei drei annern bekühren sick owwer tausamen uns agren, in dat Spiel wüw wie Johannes sein Name taum ewgen Andenken an iene mit inflicken, un do sei tomeist in Fröhlick sein Hus viel in un iut gingen, sau sull äck taun Andenken an dat Hus dat Spiel 66 heiten und at Spiel gewonnen sien, wie taeist 66 tellen könne. Osse sei einig waren, do gnügelde dei eine noch mehr osse de annere, olle reiwen sick dei Hönne, un sei kunnen dei Tied nich awwarten, ümmet eist int Wierck tau setten, un ihren Infall iutafären. – Osse sei nu taeist dat Spielken maiken un dei Riege an Johannes kam, sau foppeten se eine, osse sick dei drei awkührd hadden, un sagden ümmer: „Johannes stieck“ – un osse hei dat nu ümmer nich daun wull, sau kreig hei gar keinen Stich nich, un wur 3fach, osse seit iutmaked hadden, un lacheden eine wat iut, un sau wurd benamset „Stieck Johann“. Osse nu wier dei Riege an eine was, un hei nau jümmer keine 33 tellen kunn, sau reipen se wier, wie seit einig wuren waren: „Johannes! Johannes mack riut“ Owwer hei hadde nau keinen röchten Begrib vannet Spiel, un hei kreig keine 33 Augen nich, un sau wuret benamset „Johann“, un hei musste dat duwwelde betalen. Wie owwer 33 tellen kunn, owwer keine 66 kreig, sau wurd benamset „iut den Johann“, un hadde mänt dat eiwelde verloren. – Sau entstund dat 66-Spiel mit Mellen un Decken un et wur nen ganz fien Spiel. Et kühre sick düt balle in de Stadt herümmer, un jiedwehr fund Gefollen an dat 66, sau, dat et binnen Jahrestied in ollen Werthshüesern von Old und Jung un öfter um viel Geld spielt wur un sau iöwerhand greip, dat et endlich vanem Fürsten gänzlich verbohen wur, un viele Werthslüe hart bestrofet wuren, weil sei heimlich doch spielen leiten. Dei Veire kehren sick owwer nich an dat Verbot unspielden in einem fort, bis et taun Ohren der Obrigkeit kam, un sei olle scharp bestrowet wuren und eine androht, dat wenn sei nau mol attapiret würen, taum statuierenden Exempel sein Hus sull verruginirt weren, wo se inne packet würen. Owwer dei leidige Spielgeist satt mol in sei, se kunnet nich loten, un sei wuren packet. Fröhlick sein Hus wur taun abschrecken Exempel der Ere glieck maket, un siene Husnummer iut den städtischen Register iutstriken. Alsau geschohet un dei Husnummer 66 is nich mehr in Paderborn (fehlt noch kunnen, un se sublicirden biem Fürsten in einem fort. Endlich hadde dei up gude Fürsproke Erbarmen mir eine, un damit sei nich up ietwas Sündhaftes verfallen sullen, sau erlauwede heit wier, owwer unner dei iutdrückliche Bedingnüss, dat sei mänt ümme nen Kräuseken Beier, un dei vürneimen Lüe ümme nen Kalwinken Wien spielen drüften. Sau ist dei Verlaub düser Sake, asset mie min Vatter öfters vertellt hät.

(Watermann Paderborn, Anno 1681)

Viel Freude beim 66-Spielen wünscht Ihnen die



**Tourist Information
Paderborn**

Marienplatz 2a • 33098 Paderborn
Telefon (0 52 51) 88 29 80
Fax (0 52 51) 88 29 90
E-mail tourist-info@paderborn.de
Internet www.paderborn.de

