Mënsch

Spillbeschreiwung:

Mënsch ass en aalt lëtzebuergescht Trompspill, dat zu 4 gespillt gëtt.
Et spillt ee mat de Kaarten ♣ ♠ ♥ ♦ 7 bis Kinnek an d'Assen.

☞ **Wat ass Tromp?**
Tromp sinn déi Kaarten mat deem héchste Wäert: all ♣ an all d'Dammen.

☞ **Hierarchie vun de Kaarten:**

Tromp:

♣ D	(= Mënsch, spillt zesummen mam ♠ As)
♠ D	(= Mitt)
♥ D	(= grouß Konter)
♦ D	(= kleng Konter)
♣ 7	(= no den Dammen déi héchste Kaart)
♣ A	
♣ K	
♣ B	
♣ 10	
♣ 9	
♣ 8	

duerno déi aner Faarwen:

♠ A	♥ A	♦ A
♠ K	♥ K	♦ K
♠ B	♥ B	♦ B
♠ 10	♥ 10	♦ 10
♠ 9	♥ 9	♦ 9
♠ 8	♥ 8	♦ 8
♠ 7	♥ 7	♦ 7

Ziel vum Spill: Als Equip oder eleng 5 Streech ze kréien.

Virbereedung:

All Spiller kritt 8 Kaarten. Et ginn 2 Mol 4 Kaarten ausgedeelt.
Jidderee seet, ob e wëll „eleng goen" oder „passen".
An der 1. Spillronn seet jiddereen, ob e wëll „mitten", „konteren" oder „kontramitten".

☞ **„e Ganzt/eleng goen"**
E Spiller ka versichen, déi 5 Streech eleng ze kréien. E ka fir déi Ronn eng aner Faarw wéi ♣ als Tromp bestëmmen. Wann zwee oder méi Spiller gläichzäiteg wëllen e Ganzt man, da gëlt d'Regel: Deen 1. ass vir.

☞ **„mitten" oder „konteren"**
Wann e Spiller d'Mitt, d.h. ♠ Dame huet, kann e „mitten". Da gewënnt, bzw. verléiert, en dat duebelt (+ 10 Cent bzw. – 20 Cent).
Wann e Spiller déi zwou Konteren d.h. ♥ Dame an ♦ Dame, huet, kann e „konteren". Da gewënnt, bzw. verléiert, en och dat duebelt (+ 10 Cent bzw. – 20 Cent).

☞ **„kontramitten"**
Wann e Spiller d' Mitt an déi zwou Konteren huet, kann e „kontramitten". Da gewënnt, bzw. verléiert, en nach eng Kéier dat duebelt (+ 20 Cent bzw. – 40 Cent).

Spillverlaaf:

Dee Spiller, dee lénks vum Ausdeeler sëtzt, leet déi 1. Kaart aus. Déi aner Spiller musse „bekennen“.

> ☞ **„bekennen“**
> All Spiller muss déi selwecht Faarw spillen, wéi déi Kaart, déi als 1. an där Ronn ausgeluecht gouf. Wann als 1. ♥ ausgeluet gëtt, da mussen déi aner och ♥ leen. Wann als 1. Kaart Tromp geluecht gëtt, mussen déi aner och Tromp leen.
> 💣 D'Dammen gehéiren zu Tromp, net zu hierer Farw!

Wee spillt mat wem?

Dee Spiller, deen d’Mënsch huet, spillt zesumme mat dem Spiller, deen ♠ As huet. Soubal déi éischt Kéier ♠ ausgespillt gëtt, muss de ♠ As geluet ginn. Wann ee Spiller d’Mënsch an de ♠ As huet, spillt en mat dem ♠ Kinnek. An deem Fall rifft en direkt am Ufank vum Spill de ♠ Kinnek, dee sech awer réischt weise muss, wa déi éischt Kéier ♠ ausgespillt gëtt. Huet ee Spiller déi 3 Kaarten, „rifft“ en ♠ Bauer, da ♠ 10 asw.

Als Team probéiert een lo zesummen déi 5 Streech ze kréien, déi ee brauch, fir ze gewannen.

Schluss:

Dee Matspiller, deen déi héchste Kaart ausleet, kritt de Streech.

Wann eng Equip, bzw. ee Spiller eleng, 5 Streech huet, ass se gewonnen.

Wertung:

- Wann d’Equip mat der Mënsch gewënnt, kréien déi 2 Spiller jeweils 5 Cent vun denen 2 aneren.
- Wann d’Equip mat der Mënsch verléiert, ginn déi 2 Spiller jeweils 10 Cent denen 2 aneren.
- Wann ee Spiller eleng gewënnt, kritt en 10 Cent vun all Spiller. Wann e verléiert, gëtt en denen aneren 3 jeweils 20 Cent.
- Wann ee Spiller „mitt“ oder „kontert“ a gewënnt, kritt en dat duebelt. Wann e verléiert, gëtt en denen aneren 3 dat duebelt. Als Equip kritt/bezillt säi Matspiller dat selwecht.
- „Kontramitt“ = duebelt vun „mitt“ oder „konter“.
- Wann ee Spiller all d’Streech kritt, kritt en 20 Cent vun all Spiller, wann e weder „gemitt“ nach „gekontert“ huet, 30 Cent, wann e „gemitt“ huet a 40 Cent, wann e „gemitt“ a „gekontert“ huet.

Am Detail:

	Equip Mënsch	Equip 2	1 Spiller	Equip 2
gewënnt	+ 5 Cent	- 5 Cent	+ 3*5 Cent	- 5 Cent (jiddereen)
verléiert	- 10 Cent	+ 10 Cent	- 3*10 Cent	+ 10 Cent (jiddereen)
konteren/mitten a gewannen/	+ 10 Cent	- 10 Cent	+ 3*10 Cent	- 10 Cent (jiddereen)
konteren/mitten a verléiren	- 20 Cent	+ 20 Cent	- 3*20 Cent	+ 20 Cent (jiddereen)
kontramitten a gewannen	+ 20 Cent	- 20 Cent	+ 3*20 Cent	- 20 Cent (jiddereen)
kontramitten a verléiren	- 40 Cent	+ 40 Cent	- 3*40 Cent	+ 40 Cent (jiddereen)