

Varianten:

1. Statt mit Spielmarken kann natürlich (zwecks Anreiz) auch mit diversen anderen Mitteln gespielt werden (z.B. Bohnen oder Kies).

Womit wir in unserer Nachbarschaftsrunde zocken darf ich Euch aus rechtlichen Gründen leider nicht verraten...

2. Entgegen der Regel Nr.2 (Pochen), muss bei uns der nächste "Pocher" immer erhöhen. Normales mitbieten (gleicher Einsatz) geht also nicht.

3. Ebenfalls entgegen der Regel Nr.2 (Pochen), muss derjenige, der den Einsatz erhöht hat, aber schlechter ist als einer der vorherigen Bieter; der besten Kartenhand den Topf (Mittelteller) voll ersetzen. Dieser bekommt also den Mittelteller plus das gleiche noch mal vom schlechterem Spieler. Das Feld "Joker" bleibt bis zur nächsten Runde liegen und erhöht sich pro Spiel, bis der letzte "Pocher" auch die besten Karten hat !

4. Beim Ausspielen beginnt immer der Sieger; hat er (entgegen den offiziellen Regeln) keine "7" oder "As", so bestimmt er trotzdem die nächste Farbe aufwärts oder abwärts.

5. Die gewählte Reihenfolge - aufwärts oder abwärts - darf vom Ableger der "7" oder "As" entgegen der Regel wieder von neuem bestimmt werden.

Tipps:

- Richtig Freude kommt erst bei mindestens 4 Mitspielern auf.

- Je mehr Mitspieler, desto wertvoller sind auch kleine Paare wie "7" , "9" oder "10"er.

- Die Pötte "Mariage" oder "Strasse" können bei festen Spielgemeinschaften am Ende wieder aufgeteilt oder der "Kies" :-)) kommt für eine grosse Sause in eine "Clubkasse" !

- Bluffen kann sich auszahlen. Auch bei schlechten Karten sollte man ruhig mal was setzen.

Als Geber und somit als letzter "Pocher" hat man bei anständigen Karten in der nächsten Runde ausgezeichnete Chancen auf den "Joker" !

Hier die Poch-Regeln der Familie Tom Laufer (Danke für die Zusendung!)

Es kommt pro Spieler in jede der 9 Löcher eine Bohne.

Alle Karten werden reihum verteilt, die letzte wird umgedreht und als Trumpf hergenommen.

Diese Karte gehört allerdings demjenigen, der sie in der Verteilreihenfolge bekommen hat.

Jeder nimmt sich die Bohnen seiner Trumpf-Karten. (ja, Bohnen. Und zwar seit ca. 60 Jahren dieselben) :-)

man pocht wie beschrieben.

Der Sieger im Pochen beginnt mit einer beliebigen Karte. Es geht immer von klein nach groß (7-8-9-10-B-D-K-A) As->7 kannte ich gar nicht

Wer das As gelegt hat, darf die nächste Farbe bestimmen.

Es muß nicht bei der 7 begonnen werden.

Jede Farbe darf nur einmal gespielt werden. (Wurde z.B. Karo gespielt, sind ungespielte Karo-Karten raus.)

Interessanter Effekt bei dieser Variante ist, daß jemand, der z.B. von Herz 7, 9, B, K, A hat und von Kreuz nur K, A und der beim pochen gewonnen hatte und somit beginnt, zuerst die Herz 7 legt. Daraufhin wird Herz komplett rundherum abgelegt. Zum Schluß legt derjenige das As. Nun wird natürlich versucht, bei der Auswahl der nächsten Farbe möglichst vorteilhaft zu spielen. Man hat nur noch das Kreuz As, also wählt man Kreuz, um auch die dritte Farbe wählen zu können und legt sein niedrigstes Kreuz (König). Dadurch sind alle vorherigen Kreuz-Karten raus und werden von den Besitzern zu den "zu bezahlenden" Karten gelegt.

Schafft es ein Spieler, alle Karten aus der Hand zu spielen und hat er keine Karten "raus" legen müssen, ruft er beim legen seiner letzten Karte "Schluß" und die Runde ist zuende. War die letzte Karte z.B. eine Dame, hat der Besitzer des Königs und des As Pech und muß auch diese bezahlen. Auf diese Weise kann es dazu kommen, daß z.B. eine Farbe komplett nicht gespielt wird.

In dieser Variante ist ziemlich viel Vorausdenken vonnöten und die Bohnenwanderung ist viel höher.

Eine Anleitung / eine Service von www.pochen.de !