

# POCHEN

Spielanleitung · Regeln · Kurzüberblick

## Für bis zu 8 Spieler ab 10 Jahren

Benötigt werden ein Skatblatt, ein Pochbrett und etwa 300 Spielmarken.

## Das Pochbrett

Der Mittelteller ist die allgemeine Kasse. Die acht äußeren Felder stehen für Karten beziehungsweise Kartenkombinationen:

| Feld                            | Bedeutung                |
|---------------------------------|--------------------------|
| As · König · Dame · Bube · Zehn | jeweilige Trumpfkarte    |
| Sequenz                         | Sieben, Acht und Neun    |
| Mariage                         | König und Dame           |
| Pocher / Joker                  | Sondertopf der Pochrunde |

## Vorbereitung

Die Spielmarken werden an die Spieler verteilt. Jeder Spieler legt in jeden der acht äußeren Teller eine Spielmarke. Danach werden die Karten gemischt und vollständig verteilt. Der Kartengeber schaut die letzte Karte an, die er sich selbst gegeben hat, und bestimmt deren Farbe als Trumpf.

Gespielt wird anschließend in drei Etappen.

### 1 · Trumpf kassieren

Jeder Spieler prüft, welche auf dem Pochbrett dargestellten Karten oder Kombinationen er in der Trumpffarbe besitzt. Diese werden gezeigt und der Inhalt des jeweiligen Tellers wird kassiert. Wer beispielsweise Trumpf-König und Trumpf-Dame besitzt, kassiert König, Dame und zusätzlich Mariage. Nicht gewonnene Marken bleiben liegen.

### 2 · Pochen

Jetzt zählen gleichrangige Karten, zum Beispiel zwei Asse, drei Könige oder vier Damen. Vorhand – der Spieler links vom Kartengeber – eröffnet das Pochen mit einem Einsatz in die mittlere Kasse. Die folgenden Spieler können halten, überbieten oder passen. Danach werden die Kartenverbindungen aufgedeckt.

**Rangfolge:** Zuerst entscheidet die Anzahl gleicher Karten. Vier gleiche Karten schlagen drei gleiche Karten. Bei gleicher Anzahl entscheidet der Kartenrang: As, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7. Bei identischen Kombinationen entscheidet die Trumpffarbe.

Hat der Höchstbietende tatsächlich die beste Verbindung, erhält er die Kasse und den Inhalt des Feldes Pocher/Joker. War sein Gebot ein Bluff, zahlt er den doppelten Kasseninhalt; der Spieler mit der tatsächlich besten Verbindung kassiert Kasse und Pocher/Joker.

### 3 · Ausspielen

Ziel ist nun, alle eigenen Karten möglichst schnell abzulegen. Der Sieger der Pochrunde beginnt. Eine Reihe startet entweder bei der 7 und läuft aufwärts (7, 8, 9 ...) oder beim As und läuft abwärts (As, König, Dame ...). Innerhalb einer Reihe bleibt die Farbe gleich.

Hat der Sieger der Pochrunde weder eine 7 noch ein As, darf der nächste Spieler im Uhrzeigersinn beginnen. Ist eine Farbe vollständig abgelegt, bestimmt der Spieler, der deren letzte Karte gelegt hat, die nächste Farbe. Die zu Beginn gewählte Laufrichtung – aufwärts oder abwärts – bleibt bis zum Spielende bestehen.

Wer zuerst alle Karten abgelegt hat, gewinnt. Von jedem Mitspieler erhält der Sieger so viele Spielmarken, wie dieser noch Karten auf der Hand hält.

### Kurz gemerkt

|   |                   |                                                                           |
|---|-------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| 1 | <b>Einzahlen</b>  | Jeder legt je eine Marke in die acht äußeren Felder.                      |
| 2 | <b>Trumpf</b>     | Letzte Karte des Gebers bestimmt die Trumpffarbe.                         |
| 3 | <b>Kassieren</b>  | Passende Trumpfkarten/-kombinationen räumen ihre Felder ab.               |
| 4 | <b>Pochen</b>     | Gleiche Karten bilden den Poch; halten, erhöhen oder passen.              |
| 5 | <b>Ausspielen</b> | Karten in einer Farbe und festgelegter Richtung ablegen.                  |
| 6 | <b>Gewinnen</b>   | Erster ohne Karten erhält Marken entsprechend den Restkarten der anderen. |

### Viel Spaß beim Pochen!

Diese kompakte Spielanleitung basiert auf der auf [pochen.de](http://pochen.de) veröffentlichten Spielvariante. Weitere Varianten, Tipps und Pochbretter: [pochen.de](http://pochen.de)