

Watten, Wattn - Spielanleitung

Watten ist wohl eines der komplexesten und vielfältigsten Kartenspiele, es werden in der folgenden Spielanleitung wirklich nur Grundregeln und Spielabläufe geschildert, was noch alles an „ungeschriebenen Gesetzen“, Tricks und Bluffs beim Watten möglich ist, bleibt hier verborgen bzw. den absoluten Watt-Profis vorbehalten.

Es gibt viel verschiedene Arten des Wattens:

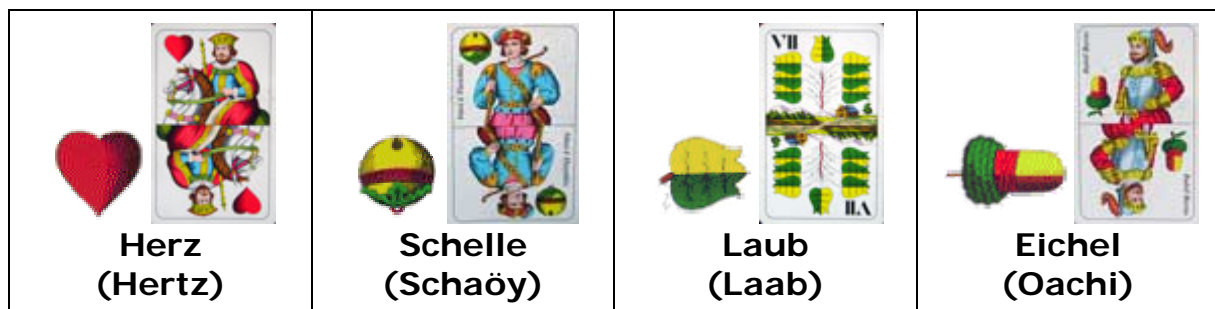
- „Normal“ Watten
- „Normal“ Watten mit Zusammenschauen
- „Normal“ Watten mit Deuten
- Kritisch Watten
- Latinisch Watten
- Kritisch-Latinisch Watten
- Kritisch Watten mit Wanderkriterien
- Kritisch-Latinisch Watten mit Wanderkriterien
- Blind-Wattn
- Schermberg-Wattn
- w.w.w.n.a.

Das ganze wird dann entweder zu zweit jeder gegen jeden („Zwoara-Wattn“, „Zweier-Watten“) oder zu viert zwei gegen zwei („Viera-Wattn“, „Vierer-Watten“) gespielt, es gibt aber auch eine Form des „Dreier-Wattens“, wo man abwechselnd zu zweit spielt, jeder aber als Einzelner um seine Punkte kämpft.

Hier aber nun die Grundregeln:

Karten:

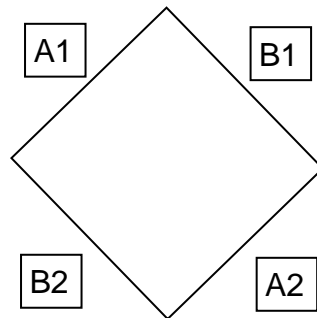
Verwendet werden Doppeldeutsche Karten, 33 Stück, da von den Sechsern nur der „Weli“ (Schell-VI) im Spiel bleibt. (Warum auch immer...)



Die Karten haben von oben folgenden Wert (Reihenfolge, absteigend von der höchsten zur niedrigsten Karte):

- *Sau* (As)
- *Kineng* (König)
- *Owa* (Ober, Dame)
- *Unta* (Unter, Bube)
- *Zehna* (Zehn, X)
- *Neina* (Neun, IX)
- *Ochta* (Acht, VIII)
- *Siema* (Sieben, VII)
- *Weli* (VI)

Nun einmal zu den Grundregeln des „normalen“ **Vierer-Wattns**, wir haben folgende Spielerkonstellation:



Ausgeben der Karten:

Beginnt ein neues Spiel, wird durch Abheben (jeweils einer pro Team) entschieden, wer zu geben beginnt. Derjenige, der die höhere Karte abgehoben hat, beginnt. Der Mischer lässt den gegen den Uhrzeigersinn vorigen Spieler abheben, dieser darf beim normalen *Watten* nicht hineinschauen, tut er das trotzdem, gibt es zwei Punkte für die gegnerische Mannschaft. Jeder Spieler erhält fünf Karten. Es sind zuerst drei dann zwei Karten auszugeben oder umgekehrt. Bei Vergeben der Karten (z.B. zu viele oder zu wenige, u.a.) bekommt die gegnerische Mannschaft zwei Punkte und das Päckchen wird weitergeben.

Zu zweit spielt jeder gegen jeden, zu viert bildet man immer zwei Zweier-Teams, wobei sich die zwei Mitglieder einer Partei immer gegenüber sitzen. Nach jeder Runde wechselt der Geber im Uhrzeigersinn um einen Spieler.

Spielt man streng, dürfen zunächst nur der Geber und seine Nachhand (*Schläger*) ihre Karten sofort anschauen. Der erste Spieler nach dem Geber (im Uhrzeigersinn) sagt den „**Schlag**“ (Sau abwärts bis VI) und der Geber die „**Farbe**“ (=Trumpf).

Beispiel:

- A1 gibt die Karten aus, er lässt vorher B2 abheben
- A1 und B1 schauen in die Karten
- B1 sagt den *Schlag* an, zB. *VIII (Achter)*
- A1 sagt nun die *Farbe*, zB. *Herz*
- Somit ist es in dieser Runde „*Herz Achter*“
- Nun dürfen auch A2 und B2 ihre Karten aufnehmen, und schauen, ob sie denn von den beiden Ansagern „*erwischt*“ wurden.

Die „*Ansager*“ haben aber noch zwei weitere Optionen (sonst wär's ja fad und einfach ;-):

1. „**Schenas**“ („Schöneres“):

Ein „*Schenas*“ bedeutet, dass die beiden Ansager ihre „schlechten“ Karten zum restlichen Päckchen geben, neu mischen und wieder austeilen. Die beiden „*Blinden*“ – also diejenigen, die ihre Karten noch nicht angesehen haben behalten ihre Karten. Als Gag tauschen die beiden Blinden manchmal ihre unangesehenen Karten – no risk, but fun! B1 kann ein „*Schöneres*“ statt dem „*Schlag*“ ansagen, und A1 kann dem zustimmen oder das ganze Ablehnen. Genauso kann aber auch A1 nachdem B1 schon seinen *Schlag* angesagt hat noch um ein „*Schöneres*“ betteln, wird aber meist nicht auf Zustimmung des „*Schlagansagers*“ stoßen.

Anstandshalber fragt „*ein Watta*“ mit drei Schlägen um ein Schöneres („*Schenas*“), man spricht von „*Wattaehre*“, meistens bleibt der Gegner ohnehin im Spiel und verweigert das Schönerere.

2. „Schlaogtausch“ („Schlagtausch“)

Noch eine Option ist der *Schlagtausch*, nicht zu verwechseln mit dem Schlagabtausch, aber durchaus auch eine leichte Konfliktsituation: B1 zB. hat viel mehr potentielle „*Trümpfe*“ (Karten einer Farbe) und würde gerne den *Schlagtausch* bewirken, oder aber A1 hat viel mehr Karten einer Wertigkeit als einer Farbe und will den *Schlag* ansagen. Natürlich müssen dieser Aktion beide Ansager zustimmen, und somit ist das ganze dann doch eher eine Rarität.

Spielverlauf:

Nun, da der Sachverhalt bzw. *Schlag* und *Farbe* geklärt sind, geht es ans Eingemachte. Es ist das Ziel, pro *Runde* drei *Stiche* zu ergattern. Beim normalen *Wattn* ergibt sich nach dem Ansagen folgende Rangreihenfolge der Karten:

- „*Rechta*“ (Rechter) = Trumpf-Schlag (in unserem Bsp. Herz-VIII)
- „*Linggi*“ (Linke) = die drei restlichen Schläge (Schell-, Laub- und Eichel-VIII)
- Trumpf-Sau (Bsp.: Herz-As)
- ...bis hinunter zu
- niedrigstes Trumpf (Bsp.: Herz-VII)
- „*Ufoarb*“-Saun („Unfarb-Asse“, Bsp.: Schell-, Laub- und Eichel-As)
- ...bis hinunter zu
- niedrigstes „*Ufawei*“ („Unfärbchen“, Bsp.: Schell-VI, Laub- und Eichel-VII)

Deitn (Deuten):

Das Deuten erfüllt den Zweck, beim herkömmlichen *Wattn* (= *Wattn* ohne Zusammenschauen), seinem Partner die Karten mitzuteilen.

Herz („Herz“)	Kinn leicht nach unten
Schell („Schaü“)	Backen werden ähnlich, wie bei den Fröschen aufgeblasen. (Sollte nur nicht so übertrieben ausfallen. Man will ja verhindern, dass der Gegner alles sieht.)
Laub („Laab“)	Kopf leicht zur Seite neigen
Eichel („Oachi“)	Männer Z... auspacken, allgemein: die Mundwinkel leicht zurückziehen.
Sau	rechter Daumen
Kineng	rechter Zeigefinger
Owa	rechter Mittelfinger
Unta	rechter Ringfinger
Zehner	Linker Daumen
Neina	Zeigefinger
Ochta	Mittelfinger
Siema	Ringfinger

- Für die niedrigsten der beiden Seiten werden auch die kleinen Finger zum Deuten verwendet – einfacher. Das Deuten muss nicht zwangsweise vor Spielbeginn erfolgen und sollte so versteckt wie möglich von Statten gehen, um eben zu verhindern, dass auch der Gegner über die Karten der anderen bescheid weiß.
- Wenn man die Augenbrauen nach oben zieht hat man nur schlechte Karten.
- Wenn man ein „Busl“ (Kuss) deutet, heißt das, dass man das Spiel alleine macht, also auch ohne den Partner drei Stiche ergattern kann.
- Um den Gegner zu verwirren, ist natürlich auch falsches Deuten erlaubt und wird auch nicht strafrechtlich geahndet.

Es gilt beim *Trumpf* „**Foab bekenna**“ („Farbe bekennen“), d.h. wenn *Trumpf* ausgespielt wird, muss man ein *Trumpf* zugeben, egal ob niedriger oder zum „*Auffistechen*“ („Hinaufstechen“) höher. Eine Ausnahme stellt der *Rechte* dar, der muss nicht ins Spiel gebracht werden, sollte *Trumpf* gefordert sein. Umgekehrt ist es aber wiederum so, wenn der *Rechte* ausgespielt wird, ist *Trumpf* abzugeben. Bei Verstoß gegen diese Regel bekommt man sofort das *Bummer!* Wenn man kein *Trumpf* hat, kann man eine *Unfarbe* reinschmeißen. Wird eine *Unfarbe* ausgespielt, so muss man diese nicht zugeben, man kann mit einer höheren Karte derselben *Unfarbe* „*auffistechen*“, man darf jedoch jederzeit ein *Trumpf* oder einen *Schlag* zum Stechen verwenden. (Wenn man beides nicht hat, wird man beim momentanen Stich wohl eher kaum ein Wörtchen mitreden können...)

Der *Schlagansager* eröffnet jeweils die Runde, indem er ausspielt, was ihm beliebt. Ziel ist es eben, in dieser Runde drei – so nach dem Prinzip „Best-of-Five“ – Stiche zu machen. Die Mannschaft, die zuerst drei Stiche schafft, bekommt diese Runde und die damit verbunden Punkte auf ihr Konto gutgeschrieben.

Punktevergabe

Nun ja, wie viele Punkte sind denn das jetzt? Mit dieser Frage kommen wir zu der Spiel entscheidenden Regel, dem

„Biattn“ („Bieten“)

Für eine einfache *Runde* bzw. für die drei erreichten Stiche bekommt eine Mannschaft **zwei Punkte** gutgeschrieben. Ähnlich wie beim „Pokern“ gibt es nun aber auch beim *Wattn* die Möglichkeit, den „Pot“ bzw. den Einsatz in die Höhe zu treiben, und das ganze nennt sich eben auch **bieten**.

Der Spieler, der an der Reihe ist, d.h. beim *Stich* entweder gerade ausspielt oder zugibt, kann bieten, und zwar immer um einen Punkt erhöhen. Eine Mannschaft darf nicht zweimal hintereinander bieten, somit müssen bzw. können sich die Teams abwechselnd die Punkte in die Höhe treiben. Die andere Mannschaft kann dann „*gehen*“ (passen), „*bleiben*“ (um die gebotenen Punkte spielen) oder natürlich auch noch höher bieten, dann muss die andere Mannschaft wieder entscheiden, ob sie gehen, bleiben oder weiter bieten will.

Es sollte normaler Weise erst gar nicht erwähnt sein, dass hier die Fähigkeit des „Bluffens“ und ein „Watt-Face“ von großem Vorteil sein können! Man spricht aber beim „falschen“ Bieten nicht vom Bluffen, beim *Wattn* nennt sich das ganze „**Jaong**“ (**Jagen**).

Um das Spiel nicht zu einfach zu halten, gibt es natürlich zum Thema „*Biattn*“ auch noch eine wichtige Regel: Wenn jemand mit der letzten Karte „*biattn*“ will und es wurde schon eine Karte ausgespielt, darf man nur bieten, wenn man dieselbe Farbe oder einen *Trumpf* bzw. *Schlag* hat. Bei Nicht-Einhalten dieser Regel – natürlich, wiss ma eh scho – zwei Punkte für die gegnerische Mannschaft.

Beispiel:

letzter Stich, B2 spielt Oachi-Zehna (Unfarbe)

Var1: A1 hat „Oachi-Neina“, darf bieten, würde aber verlieren, wenn der Gegner bleibt – ist jedoch eher unwahrscheinlich.

Var2: A1 hat Trumpf oder Schlag - darf bieten und kann hinaufstechen – ob der Stich bei ihm bleibt, ist von B1 abhängig.

Var3: A1 hat andere Unfarbe – darf nicht bieten – A1 bietet trotzdem (= „wüt Biatn“, wildes Bieten) - bedeutet zwei Punkte für Mannschaft B.

Und die beiden Teams aus unserem Beispiel, A und B, haben immer noch keine Punkte...

Noch einmal: Der Schlagansager eröffnet durch Ausspielen der ersten Karte den ersten Stich bzw. eine Runde. Die darauf folgenden Spieler müssen im Uhrzeigersinn Karten zugeben bzw. stechen. Die- oder derjenige mit dem aktuellen Stich spielt die nächste Karte aus.

Beispiel für eine Runde mit dem bisherigen Wissenstand:

- B1 eröffnet die Runde und spielt den *Schell-König* aus, in dem Fall ist der *Schell-König* eine hohe Unfarbe, auch „Boock“ (*Bock*) genannt. (*Herz-VIII* ist es, bitte aufmerksamer lesen!)
- A2 „kitzelt“ (auch „zwickt“) den *Bock* mit einem kleinen *Trumpf*, dem *Herz-IX*.
- B2 sticht mit dem *Herz-Unter* darüber.
- A1 sticht mit dem *Herz-Owa* und holt den ersten Stich für A ein.
- A1 bietet: „Drei!“
- B1 sagt locker lässig: „Bleim ma.“ (= „Bleiben wir.“)
- A1 spielt wieder aus: *Laub-König*.
- B1 hat die *Laub-Sau*, mit der er „auffisticht“.
- A2 hingegen ist schon „blank“ und schmeißt den *Schell-VII* hinein, worauf hin A1 ein leicht verzerrtes Gesicht zuckt.
- B2 braucht auch nichts zu unternehmen, da die *Laub-Sau* von B1 noch am Stich ist, und er schmeißt den *Eichel-VII* hinein.
- B1 ist am Stich, zuckt kurz zur Karte, schreit aber dann: „Vieri!“ (= „Vier!“)
- A1 wäre zwar auch recht gut bestückt, hat aber doch registrieren müssen, dass sein Gegenüber und Mitstreiter nicht wirklich helfen kann und sagt demotiviert: „Miaß ma eh geh'...“ (= „Müssen wir wohl passen...“)

Somit schreibt Team B drei Punkte an (wurde von A1 geboten). Ob denn nun A1 mit seinem Linken (*Laub-VIII*) und der *Herz-Sau* eine Chance gehabt hätte, sei dahingestellt. B1 könnte ja „Zwoa-die-Rechtn“ *) gehabt haben, genauso gut könnte er aber das Team A „gejagt“ haben.

*) Hat ein Spieler den *Rechten* und einen *Linken* dazu, spricht man von „zwei Rechten“, denn ein *Linker* kann nur vom *Rechten* gestochen werden, hat man den *Rechten* selber, ist der *Linke* doch auch ziemlich ein fixer Stich.

Ziel des Spieles:

In unseren Breiten geht ein Spiel bis **neun Punkte**, bei sieben und acht Punkten ist eine Mannschaft „**krank**“ und darf nicht mehr bieten, bietet man trotzdem, schreibt die gegnerische Mannschaft automatisch zwei Punkte. Ist eine Mannschaft „**krank**“, kann sich das gegnerische Team „**streichen lassen**“ (die bisher erreichten Punkte streichen), denn wenn man ein Spiel bei einem Rückstand von „0 : krank“ noch umdreht und gewinnt, so bekommt die andere Mannschaft gleich vier *Bummerl* (= „*Returschneidara*“). Gewinnt man einfach „zu Null“, so bekommt der Gegner zwei *Bummerl*, auch „**Schneidara**“ oder „*Schaa*“ („*Schneiderer*“ oder „*Schere*“) genannt, da die zwei *Bummerl* ein großes X aufgesetzt bekommen, damit sie aussehen wie eine Schere. Wenn die gegnerische Mannschaft mindestens zwei Punkte hat, ist es ein einfaches *Bummerl*.

In gewissen Breiten wird ein Spiel auch bis 11 oder 15 Punkten gespielt. Als Ziel des Spieles kann man durchaus das „Verpassen von möglichst vielen *Bummerl*n an den Gegner“ betrachten, somit ist ein Spiel mit nur neun Punkten eher reizvoll.

Andere Spielvarianten

Wie bereits erwähnt, gibt es noch einige andere Spielvarianten, die wichtigsten hier kurz im Überblick:

Kritisch Watten

Beim „*Kritisch Watten*“ gibt es quasi drei Joker, die höher als der „*Rechte*“ sind, und so ergibt sich folgende Rangreihenfolge bei den Karten:

1. „*Bascht*“ (Bartholomäus) – Herz-König
 2. „*Weli*“ – Schell-VI
 3. „*Spietz*“ (Spitz) – Eichel-VII
 4. „*Rechta*“ (Rechter) – im Bsp. Herz-VIII)
 5. „*Lingge*“ (Linke) – die anderen drei VIII
- ...u.s.w. (siehe oben)

Wander-Kritt

Noch eine andere Variante des „*Kritisch Watten*“ ist das „*Kritisch Watten mit Wanderkritt*“, hier gibt es dann noch eine höhere Karte, nämlich die Karte eins über dem „*Rechten*“ (in unserem Beispiel wäre also der Herz-IX der „*Wander-Kritt*“), der dann den „*Rechten*“ und die „*Linken*“ stechen kann.

Bei den Formen des „*Kritisch Watten*“ kann man also ziemlich gute Karten haben und durch das so genannte „*Koschn-Reim*“ (Kartenglück) ein Spiel für sich entscheiden, ohne ein großer Watter zu sein...

Latinisch Watten

Das wohl kniffligste und somit auch spannendste und reizvollste Watten ist das „*Latinisch Watten*“. Hier wissen nämlich nur die „Ansager“ *Schlag* und *Trumpf*, die beiden anderen Mitspieler müssen aufgrund der Spielzüge der wissenden Partner erkennen, um welche *Farbe* bzw. welchen *Schlag* es in der Runde geht. So können die Unwissenden zunächst durchaus mit Glück einen Zufalls-Stich landen, aber durch gutes Kombinationsvermögen schnell auf *Schlag* und *Trumpf* kommen und wieder „normal“ Watten.

Das **Ansagen** und somit die gesamte Karte ist beim „*Latinisch Watten*“ auch ein bisschen eine Glücksache: Schlag- und Trumpfansager schieben die erhaltenen Karten zu einem dünnen Staffel und zeigen sich gegenseitig ihre **unterste Karte**, die Karte des Gebers entspricht in der laufenden Runde dem *Trumpf*, die des ersten Spielers im Uhrzeigersinn dem *Schlag*.

Danach eröffnet der *Schlagansager* wieder die Runde und muss nun eben so spielen, dass sein Gegenüber möglichst bald eine Ahnung hat, ob er Karten hat, mit denen er seinem Partner helfen kann, sprich, ob er *Trümpfe* oder einen *Schlag* hat.

Um das herauszufinden, sollte man sich möglichst alle gespielten Karten merken und ob diese gestochen haben oder wurden. Vorsicht: Es gibt immer die Möglichkeiten, dass ein Stich durch einen *Trumpf*, einen *Schlag* oder aber auch durch eine *Unfarbe (Farbstich)* zustande kam. Eine wichtige Insider-Regel lautet: Zweiter Stich ist Partner-Stich, d.h. der wissende Teampartner sollte, wenn möglich, den Stich machen, um dem Unwissen seines Mitspielers ein Ende zu bereiten.

Natürlich kann man dann auch „kritisch“ und „latinisch“ kombinieren, aber dann wird es schön langsam kompliziert! ;-)

Aber am besten einfach mal mit dem „Standard-Watten“ anfangen, noch besser ein paar Spiele mit „eingeflechten“ Watt-Profis spielen und dann schön langsam die verschärften Varianten testen. Viel Spaß beim Watten!

Besten Dank an meinen Bruder Berni, einem Watt-Profi, für die Überarbeitung und Erweiterung einiger wichtiger Details, so basiert diese Spielanleitung nun – ohne Gewähr – auf den Regeln eines Preis-Wattens.