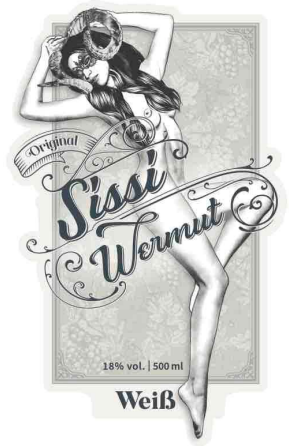


SISSI WERMUT präsentiert

SISSIS DREIER

Dieses Spiel wird – analog zum bekannten Spiel „HOSN OWE“ – oft mit Alkohol gespielt. Wir raten selbstverständlich davon ab.



Spielart	Kartenspiel
Spieleranzahl	4 – XX
Spielzeug	Französisches Kartenspiel, 32 Karten von 7-ASS Ein Glas mit trinkbarer Flüssigkeit pro Spieler

Das Vorspiel – ES IST GERICHTET

Gespielt wird immer GEGEN den Uhrzeigersinn, das jüngste Mitglied beginnt. Jeder Spieler versucht, durch den Tausch von Karten eine (möglichst hohe) Kombination auf seiner Hand zu bilden. Es gibt zwei Wege hierfür:

1. Möglichkeit: PUNKT FÜR PUNKT

Man sammelt Karten derselben Farbe (Herz, Karo, Treff, Pic) und addiert deren Punkte/Werte. Die Punkte/Werte sind wie folgt aufgeteilt:

- Ass = 11 Punkte
- Bildkarten (König, SISSI/Dame, FRANZ/Bube) = jeweils 10 Punkte
- Zahlenkarten (10, 9, 8, 7) = entsprechend ihren Augen

Die höchstmögliche Punktezahl ist hierbei 31, diese Kombination besteht aus (jeweils von der selben Farbe!):

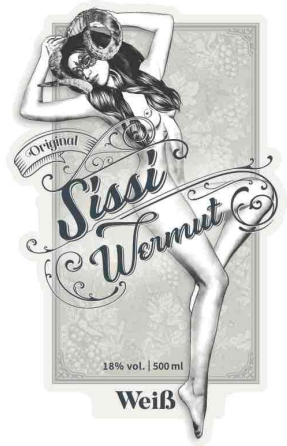
- Einem Ass und zwei Bilderkarten oder
- Einem Ass, einer Bildkarte und der Zahlenkarte 10

2. Möglichkeit: RANG FÜR RANG

In diesem Fall sammelt man Karten desselben Ranges, zum Beispiel drei Achter, drei Könige etc. (die naturgemäß von verschiedenen Farben sind). Diese Kombination zählt immer 30 ½ Punkte.

Das Zwischenspiel – EIN DREIERREIGEN

Der Kartengeber teilt jeweils drei verdeckte Karten einzeln an alle Spielteilnehmer aus, an sich selbst jedoch zwei Päckchen mit jeweils drei Karten. Er sieht sich die Karten eines der beiden seiner Stapel an und entscheidet, ob er mit diesen Karten spielen möchte oder nicht. Will er mit den Karten des ersten Stapels spielen, so muss er den zweiten Stapel offen in die Tischmitte legen. Will er die Karten des ersten Stapels nicht behalten, so legt er diese drei Karten offen in die Mitte des Tisches und muss die Karten des zweiten Stapels aufnehmen. Die übrigen Karten werden beiseitegelegt.



Der Spieler rechts vom Geber beginnt nun das Spiel. Er kann entweder **EINE** Karte oder **ALLE DREI** Karten aus der Hand mit Karten in der Mitte tauschen – jedoch nicht zwei. Möchte er nicht tauschen, so kann er entweder mit der Aussage „Franz schiebt“ eben keine Karte tauschen, oder aber das Spiel schließen, indem er sagt: „Franz kommt“ und dabei in die Hände klatscht.

„Franz schiebt“ zu sagen macht dann Sinn, wenn man sich erhofft in der nächsten Runde bessere Karten auf dem Tisch zwecks Tauschens vorzufinden. Jeder Spieler darf nur einmal pro Spiel „schieben“.

Der Höhepunkt –KOMMT VIEL ZU FRÜH

Ein Spiel kann auf zwei verschiedene Arten beendet werden:

1. FRANZ KOMMT

Klatscht ein Spieler und sagt er: „Franz kommt“, so dürfen alle anderen Spieler in der richtigen Reihenfolge noch einmal tauschen (oder ebenso „Franz kommt“ rufen) und das Spiel ist beendet. Der Spieler der „Franz kommt“ gerufen hat, darf jedoch nicht mehr tauschen. Alle Karten werden nun aufgedeckt und die Punkte eruiert. Der/die Spieler mit den wenigsten Punkte verliert ein Leben (von 3) und trinkt einen Schluck trinkbarer Flüssigkeit.

2. SISSI KOMMT oder SISSIS DREIER

Hält ein Spieler 31 Punkte („Sissi kommt“) oder, falls drei SISSIS in der Hand („Sissis Dreier“), so legt er die Karten sofort mit dem jeweiligen Ausruf offen auf den Tisch, und das Spiel endet sofort – was natürlich bereits unmittelbar nach dem Geben der Karten erfolgen kann.

Wird das Spiel wie üblich über mehrere Runden gespielt, so werden nun die Verlierer ermittelt. Als Verlierer gelten der oder die Spieler, die am Ende des Spiels die Kartenkombinationen mit den wenigsten Punkten vorweisen können. Diese dürfen dann zum Trost einen Schluck vom Getränk nehmen.

Auf diese Weise ergibt sich ein Ausscheidungsturnier, da die einzelnen Spieler nach und nach ausscheiden und zuletzt nur noch ein Spieler, der Gesamtsieger, übrigbleibt. Wird um Einsätze (z.B. Spielgeld) gespielt, gewinnt der Sieger den Einsatz der Verlierer.

HINWEIS GRUPPENSCHIEBEN

Schieben alle Spieler nacheinander, so werden die drei Karten aus der Mitte weggelegt und drei neue Karten vom Stapel aufgedeckt. Nun ist der Spieler an der Reihe, der zu schieben begonnen hat.

SISSIS RAT: spielt und trinkt verantwortungsvoll. Fühlt die Lebensfreude und spürt die Lebenslust - nicht den Kater danach.