

# *Bierkopf – Anleitung*

Das Bierkopfen ist ein klassisches Kartenspiel der Glasmacher, das wegen der Glashütte „Phönix“ in Konstein bei uns weit verbreitet ist. Es ähnelt dem Schafkopf - allerdings geht es beim Bierkopfen nicht ums Geld, sondern (wie der Name schon sagt) ums Bier.

Die über Kreuz sitzenden Personen sind immer ein Team. Der Wetteinsatz ist Bier und alle trinken aus einem Maßkrug. Pro Maß wird auf der Rückseite der Schiefertafel ein Strich angeschrieben.

Eine Runde geht bis 15 Punkte. Verliert ein Team eine Runde, bekommt es einen Strich auf der Tafel (genannt: Poller oder Puin). Am Ende des Spiels werden die getrunkenen Maßen (Striche auf der Rückseite) mit den Pollern verrechnet. Somit muss das Team, das die meisten Spiele verloren hat, auch die meisten Maßen bezahlen.

Ein Spieler erklärt sich bereit zu schreiben. Er gibt als Erster die Karten aus. Gegeben wird im Uhrzeigersinn und es erhält jeder Spieler 8 Karten. Nach jedem Spiel werden die Karten neu gemischt und der Rückmann (gegen den Uhrzeigersinn) hebt ab, ohne die Karten anzusehen. Es werden alle 32 Spielkarten ausgegeben, 6er werden aussortiert.

Reihenfolge der Trümpfe:

Eichel Ober („Alte“) / Grün Ober („Blaue“)  
Eichel Unter / Grün Unter / Herz Unter / Schell Unter  
Ass / Zehner / König / Ober / 9er / 8er / 7er

Das höchste Spiel ist eine Hochzeit und wird von dem Spieler gespielt, der den „Alten“ und den „Blauen“ hat, also die beiden höchsten Spielkarten. Er darf sich eine beliebige Farbe aussuchen, die er zum Trumpf macht.

Wenn keine Hochzeit ausgegeben wurde wird ein „Hänger“ gespielt. Nach dem Kartengeber wird im Uhrzeigersinn gefragt, wer 5 Trümpfe hat. Hierbei darf jeder seine Karten so sortieren, dass er 5 oder mehr Trümpfe zusammenbringt. Hat der erste Spieler nach dem Kartengeben keine 5 Trümpfe, sagt er „Weiter“. Danach geht es in dieser Reihenfolge reihum. Hat ein Spieler 5 Trümpfe darf er spielen. Hat ein Spieler mehr als 5 Trümpfe, kann er sagen, dass er „Besser“ ist und darf das Spiel beginnen. Am Ende des Spiels werden Punkte gezählt. Das Team mit den meisten Punkten hat gewonnen.

Die ausgegebenen 32 Karten ergeben 120 Punkte, die sich wie folgt zusammensetzen:

Ass (11 Pkt.) / 10er (10 Pkt.) / König (4 Pkt.) / Ober (3 Pkt.)  
Unter (2 Pkt.) / 9er, 8er, 7er (0 Pkt., sog. „Spatzen“)  
Hochzeit (5 Pkt.; bei Schneider: 6 Pkt.)  
Hänger (2 Pkt.; bei Schneider: 3 Pkt.)

Die spielende Mannschaft hat nur gewonnen, wenn mindestens 61 Punkte erreicht wurden. „Schneider frei“ ist die „nicht spielende“ Mannschaft mit 30 Punkten. Wenn die spielende Partei zu Beginn eines Spiels der Meinung ist, dass die Gegner in diesem Spiel keinen Stich machen, können sie „buchen“. Sticht der Gegner wie erwartet nicht, bekommt die Mannschaft einen Poller. Macht die gegnerische Partei wider Erwarten doch einen Stich, dann haben sie das Spiel gewonnen und die spielende Partei bekommt den Poller.

Der Spieler, der einen Bucher spielt, darf seinen Partner zweimal fragen: 1x nach einem Trumpf, 1x nach einer Farbe. Werden beide Fragen bejaht, wird gebucht. Wird eine Frage verneint wird ganz normal weitergespielt.