

Schwinget

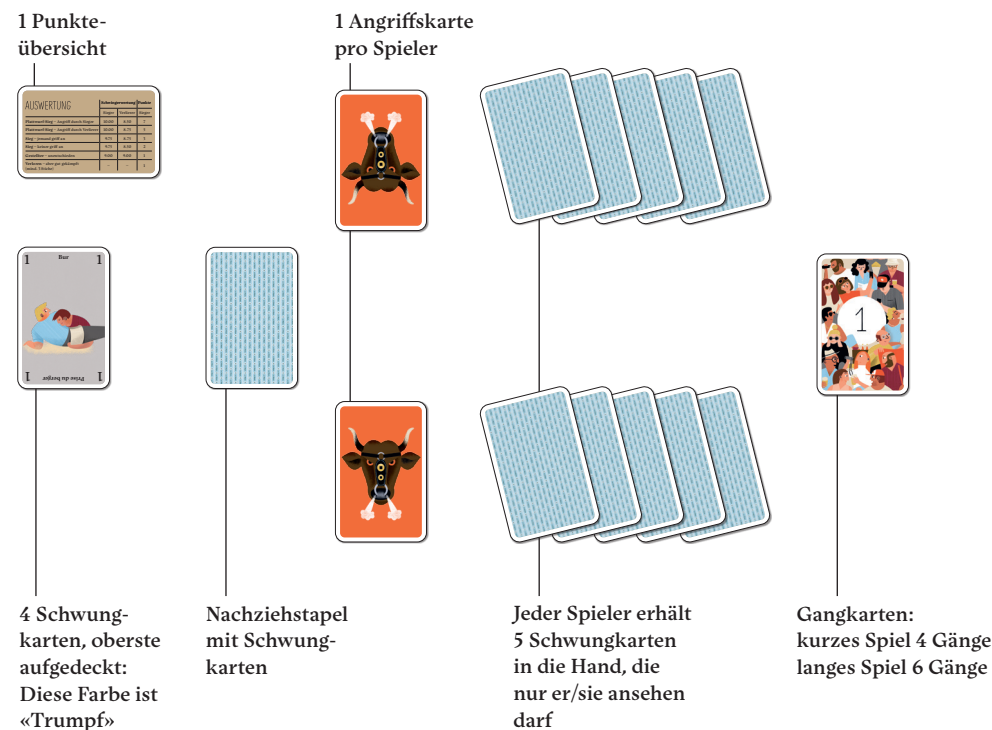
Ein Spiel für 2 Spieler ab 8 Jahren.
Spieldauer: 10-20 Minuten

Spielinhalt – 36 Spielkarten:

- 26 Schwungkarten: 24 Karten (je 4x die Zahlen von 1-6 in 4 Farben), 1 Kampfrichterkarte, 1 Brienzer-Konterkarte
- 10 Spezialkarten: 2 Angriffskarten (Stier), 2 Punkteübersicht (je 1x in Deutsch und Französisch), 6 Gangkarten

Spielvorbereitung:

- Stift und Papier bereitlegen, um die Punkte zu notieren.
- Die Gangkarten den Werten nach geordnet als Stapel bereitlegen, die «1» zuoberst, damit man weiss in welchem Gang man kämpft. Für ein kurzes Spiel 4 Gangkarten, für ein langes Spiel alle 6 Gangkarten verwenden.
- Jeder Spieler legt eine Angriffskarte (Stier) vor sich auf dem Tisch bereit.
- Die Punkteübersichtskarte wird für beide Spieler gut ersichtlich bereitgelegt.



Dann gilt für jeden Gang folgender Ablauf:

1. Die restlichen 26 Schwungkarten mischen. Jedem Spieler abwechselnd je eine Schwungkarte verteilen, bis jeder Spieler 5 Karten auf der Hand hat.
2. 4 Schwungkarten verdeckt beiseitelegen und die oberste aufdecken. Diese Karte zeigt die Trumpf-Farbe dieses Ganges an (im Beispiel Grün, Erklärung folgt später). Wird dabei der Kampfrichter oder der Brienzer-Konter aufgedeckt, gibt es in diesem Gang keine Trumpf-Farbe.
3. Die restlichen Schwungkarten als verdeckter Nachziehstapel zwischen die beiden Spieler legen.

Spielziel:

Gewonnen hat, wer nach 4 Gängen (kurzes Spiel) beziehungsweise nach 6 Gängen (langes Spiel) am meisten Punkte gemäss Wertungstabelle erzielt hat. Dabei ist die Anzahl gemachter Stiche entscheidend.

Ablauf

Der jüngere Spieler beginnt den ersten Gang. Ab dem zweiten Gang beginnt jeweils der Verlierer. Endet der Gang unentschieden, beginnt der Spieler mit aktuell weniger Punkten. Der Spieler am Zug macht einen **Schwung** oder startet einen **Angriff**. Erklärung folgt.

Einen Schwung machen

Grundsätzlich gilt:

Der Beginner spielt eine seiner Handkarten offen in die Spieltischmitte aus und zieht sofort eine Schwungkarte vom Nachziehstapel auf die Hand nach. Der Gegner erwidert den Schwung mit einem eigenen Schwung, indem er ebenfalls eine Karte ausspielt. Er **muss** dabei die gleiche Farbe spielen, wie sein Gegner (=Farbzwang). Die Karte mit dem höheren Wert gewinnt den Stich.

Wer keine Karte der vom Gegner ausgespielten Farbe hat, darf irgendeine Karte spielen, verliert aber den Stich und zieht ebenfalls sofort eine Schwungkarte vom Nachziehstapel nach.

Spezialfall Trumpf-Farbe:

Karten der Trumpf-Farbe dürfen jederzeit gegen jede andere Farbe gespielt werden. Also auch anstelle eines «Farbzwangs». Die Trumpf-Farbe schlägt dabei alle anderen Farben und gewinnt den Stich. Ausnahme: Kampfrichter (siehe weiter unten).



Der Gewinner des Stichs nimmt beide Schwungkarten zu sich. Er hat nun einen Stich gewonnen und darf als Sieger wieder ausspielen. Er hat nun wieder die Auswahl zwischen «einen Schwung machen» oder «einen Angriff starten». Für die Wertung des Ganges ist die Anzahl Stiche entscheidend.

Einen Angriff machen

Vor einem Schwung kann der Spieler, der mit Ausspielen am Zug ist, einen Angriff starten. Dafür legt er seine Angriffskarte (Stier) quer auf den Nachziehstapel. Ab sofort ist der Nachziehstapel für beide Spieler gesperrt und es werden in diesem Gang keine neuen Karten mehr nachgezogen. Die Spieler spielen mit ihren verbleibenden 5 Handkarten den Gang zu Ende. Falls der Nachziehstapel aufgebraucht ist, kann kein Angriff gespielt werden! Es gibt nur einen Angriff pro Gang.



Für einen Plattwurf-Sieg sind die Anzahl Stiche wichtig, die nach dem Angriff gemacht werden. Hat ein Spieler alle 5 Stiche nach dem Angriff gewinnen können, gilt das als Plattwurf-Sieg. Wird kein Plattwurf-Sieg errungen, hat der Spieler den Gang gewonnen, der im ganzen Gang mehr Stiche erzielt hat.

Ende eines Ganges

Wenn kein Spieler einen Angriff gemacht hat, endet der Gang, wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist und beide Spieler keine Handkarten mehr haben. Wenn ein Spieler einen Angriff machte, endet der Gang, wenn beide Spieler keine Handkarten mehr haben. Nachdem ein Gang endet, notieren die Spieler ihre Punkte gemäss der Wertungstabelle und decken die nächste Gangkarte auf. Die Karten werden neu gemischt und verteilt, wie unter Punkt 1 bis 3 zu Beginn beschrieben.

Zwei spezielle Schwungkarten

Brienzer-Konter

Der Brienzer-Konter schlägt alle Brienzer-Schwünge (Kampfwert 6). Gegen alle anderen Karten hat der Brienzer-Konter keinen Stich und verliert (ausser im allerletzten Stich gewinnt er gegen den Kampfrichter).

Kampfrichter

Der Kampfrichter neutralisiert die vom Gegner ausgespielte Schwungkarte und der Stich bleibt vorerst in der Mitte liegen. Der Kampfrichter entscheidet jetzt, wer als nächster ausspielen soll. Wer den Stich dann gewinnt, erhält auch den vorherigen Stich mit dem Kampfrichter. **WICHTIG:** Beim allerletzten Schwung in einem Gang hat der Kampfrichter keinen Effekt. In diesem Fall gewinnt immer der gegnerische Spieler den Stich.



Wertung eines Ganges

WICHTIG: Es zählt die Anzahl gemachter Stiche. Die Werte der Karten sind hier ohne Bedeutung. Ihr könnt nun entscheiden, ob ihr das Spiel nach Schwingerwertung oder nach vereinfachter Punktwertung spielen wollt. Bei der Schwingerwertung erhalten jeweils beide Spieler Punkte, der Gewinner und der Verlierer. Genau wie im Sport. Bei der Punktewertung erhält mit einer Ausnahme (Verloren, aber gut gekämpft) nur der Sieger Punkte. Am besten entscheidet ihr vor Spielstart, welche Wertung für alle Gänge gelten soll.

Gangresultat	Variante 1 Schwingerwertung		Variante 2 Punktwertung		Erklärung
	Sieger	Verlierer	Sieger	Verlierer	
Plattwurf-Sieg bei Angriff durch den Sieger	10.00	8.50	7	0	Wenn ein Spieler nach eigenem Angriff alle darauffolgenden 5 Stiche gewinnt, hat er den Gang gewonnen und erhält eine 10.00 oder 7 Punkte.
Plattwurf-Sieg bei Angriff durch Verlierer	10.00	8.75	5	0	Wenn ein Spieler nach gegnerischem Angriff alle darauffolgenden 5 Stiche gewinnt, hat er den Gang gewonnen und erhält eine 10.00 oder 5 Punkte.
Einfacher Sieg – mit Angriff	9.75	8.75	3	0	Wenn ein Spieler einen Angriff machte, erhält der Spieler, der insgesamt mehr Stiche gemacht hat, 9.75 oder 3 Punkte.
Einfacher Sieg – ohne Angriff	9.75	8.50	2	0	Wenn kein Spieler einen Angriff machte, erhält der Spieler, der insgesamt mehr Stiche gemacht hat, 9.75 oder 2 Punkte.
Gestellter – unentschieden	9.00	9.00	1	1	Beide Spieler haben gleich viele Stiche erzielt.
Verloren – aber gut gekämpft (mind. 3 Stiche)				1	Hat der Verlierer insgesamt 3 Stiche oder mehr erzielt, erhält er 1 Punkt.

Spielende:

Das Spiel endet bei einem kurzen Spiel nach 4 Gängen und bei einem langen nach 6 Gängen. Gewonnen hat, wer am Ende aller Durchgänge am meisten Punkte erzielt hat.

Turnier Modus «Schwingfest»

Bei mehr als 2 Spielern könnt ihr natürlich auch ein Schwingfest spielen. Idealerweise habt ihr dazu mehr als 1 Schwinget-Kartenset, damit unterschiedliche Paarungen gleichzeitig zu Gängen antreten können.

Beispiel: Bei 3 Schwingern würde jeder gegen jeden zweimal antreten, damit alle 4 Gänge absolviert haben, die gewertet werden können. Bei 4 Schwingern ergeben sich bei gleichem Modus (zweimal jeder gegen jeden) 6 Gänge, die gewertet werden können.

Spiel:
©Daniel Fehr
www.danielfehr.ch
Illustration:
©martine mambourg
www.illustriert.ch

©2022
Carlit + Ravensburger AG
Grundstrasse 9
CH-5436 Würenlos
www.carlit.ch
58.401.157

La Lutte suisse

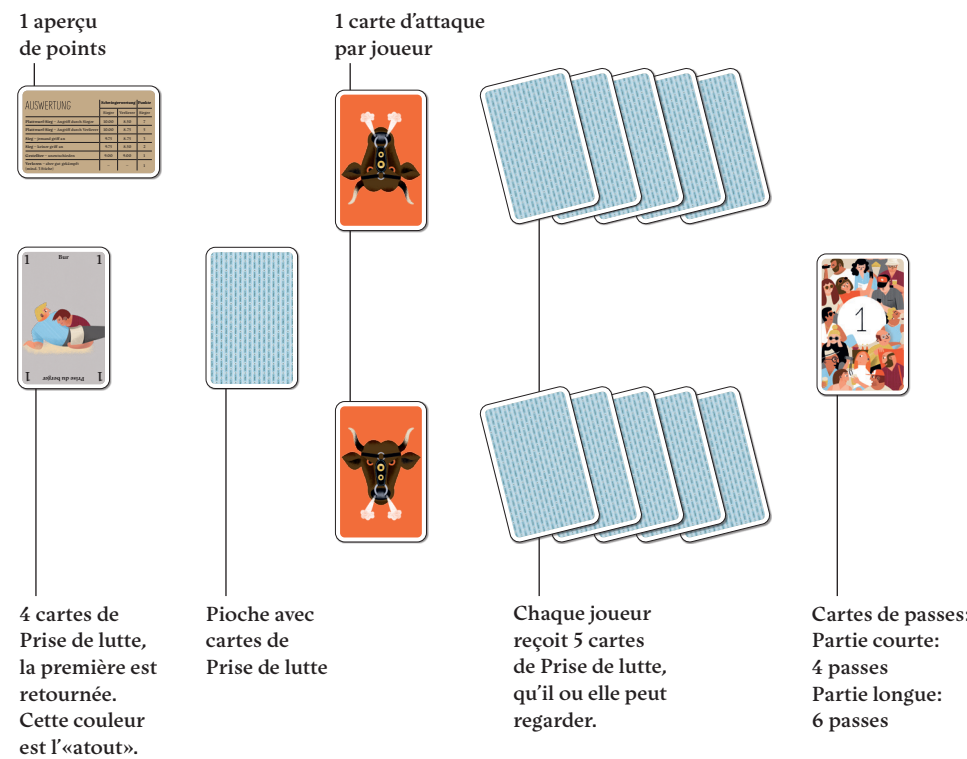
Un jeu pour 2 joueurs dès 8 ans.
Durée du jeu: 10 à 20 minutes

Contenu du jeu - 36 cartes:

- 26 cartes de Prise de lutte: 24 cartes (4x numérotées de 1 à 6 en 4 couleurs), 1 Juré, 1 carte Brienz contré
- 10 cartes spéciales: 2 cartes d'attaque (taureau), 2 aperçus des points (1x en allemand et 1x en français), 6 cartes de passe

Préparation:

- Préparer un stylo et du papier pour noter les points.
- Préparer les cartes de passes dans l'ordre de leur valeur, en plaçant le «1» en haut de la pile, afin de savoir dans quelle passe on s'affronte. Utiliser 4 cartes de passe pour une partie courte et les 6 cartes de passe pour une partie longue.
- Chaque joueur prépare une carte d'attaque (taureau) devant lui sur la table.
- La carte d'aperçu des points est placée de manière bien visible pour les deux joueurs.



Ensuite, la procédure suivante s'applique à chaque passe:

1. Mélanger les 26 cartes de Prise de lutte restantes. Distribuer à chaque joueur, à tour de rôle, une carte de Prise de lutte jusqu'à ce que chaque joueur ait 5 cartes en main.
2. Mettre de côté 4 cartes de Prise de lutte, face cachée, et retourner la première carte. Cette carte indique la couleur de l'atout de cette passe (dans l'exemple, le vert, explication ci-dessous). Si le Juré ou le Brienz contré sont alors retournés, il n'y a pas de couleur d'atout pour cette passe.
3. Placer les cartes de Prise de lutte restantes face cachée entre les deux joueurs, c'est la pioche.

But du jeu: le gagnant est celui qui a obtenu le plus de points selon le tableau d'évaluation après 4 passes (partie courte) ou après 6 passes (partie longue). Le nombre de plis réalisés est déterminant.

Déroulement

Le joueur le plus jeune commence la première passe. À partir de la deuxième passe, ce sera toujours au perdant de commencer. Si la passe se termine par un match nul, le joueur qui a actuellement le moins de points commence. Le joueur dont c'est le tour fait **une prise de lutte** ou lance **une attaque**. Explication ci-dessous.

Réaliser une prise de lutte

À noter:

Le joueur qui commence pose une de ses cartes en main face visible au centre de la table et pioche immédiatement une carte de Prise de lutte pour l'ajouter à sa main. L'adversaire réplique avec sa propre prise en jouant également une carte. Il doit alors jouer la même couleur que son adversaire (= obligation de couleur). La carte avec la valeur la plus élevée gagne le pli.

Celui qui n'a pas de carte de la couleur jouée par son adversaire peut jouer n'importe quelle carte, mais perd le pli et pioche également immédiatement une nouvelle carte.

Cas particulier de la couleur d'atout:

Les cartes de la couleur de l'atout peuvent être jouées à tout moment contre n'importe quelle autre couleur. Donc aussi au lieu d'une «obligation de couleur». La couleur d'atout bat alors toutes les autres couleurs et remporte le pli. Exception: le juré (voir ci-après).



Le gagnant du pli prend les deux cartes de Prise de lutte. Il a maintenant gagné un pli et peut rejouer en tant que vainqueur. Il a maintenant à nouveau le choix entre «faire une prise de lutte» ou «lancer une attaque». Le nombre de plis est déterminant pour l'évaluation de la passe.

Lancer une attaque

Avant une prise, le joueur dont c'est le tour peut lancer une attaque. Pour cela, il pose sa carte d'attaque (taureau) en travers de la pioche. À partir de maintenant, la pioche est bloquée pour les deux joueurs et aucune nouvelle carte n'est piochée au cours de cette passe. Les joueurs terminent la passe avec les 5 cartes restantes de leur main. Si la pioche est épuisée, aucune attaque ne peut être jouée! Il n'y a qu'une seule attaque par passe.



Pour un Gagné à plat, le nombre de plis réalisés après l'attaque est important. Si un joueur a pu gagner les 5 plis après l'attaque, cela est considéré comme un Gagné à plat. Si aucun Gagné à plat n'est obtenu, le joueur qui a réalisé le plus de plis au cours de toute la passe la remporte.

Fin d'une passe

Si aucun joueur n'a fait d'attaque, la passe se termine lorsque la pioche est épuisée et que les deux joueurs n'ont plus de cartes en main. Si un joueur a fait une attaque, la passe se termine lorsque les deux joueurs n'ont plus de cartes en main. Lorsqu'une passe se termine, les joueurs notent leurs points selon le tableau d'évaluation et révèlent la carte de la passe suivante. Les cartes sont mélangées et distribuées à nouveau comme décrit aux points 1 à 3 ci-dessus.

Deux cartes de prise de lutte spéciales

Le Brienz contré

Le Brienz contré bat toutes les prises de Brienz (valeur de combat 6). Contre toutes les autres cartes, le Brienz contré n'a pas de pli et perd (sauf au tout dernier pli où il gagne contre le juré).

Juré

Le juré neutralise la carte de Prise de lutte jouée par l'adversaire et le pli reste pour l'instant au milieu. Le juré décide maintenant qui sera le prochain à jouer. Celui qui gagne alors le pli obtient également le pli précédent avec le juré. **IMPORTANT:** lors de la toute dernière prise de lutte d'une passe, le juré n'a aucun effet. Dans ce cas, c'est toujours le joueur adverse qui gagne le pli.



Évaluation d'une passe

IMPORTANT: c'est le nombre de plis effectués qui compte. Les valeurs des cartes n'ont pas d'importance ici. Vous pouvez maintenant décider si vous voulez jouer selon le classement des lutteurs ou selon le classement par points simplifié. Lors du classement des lutteurs, les deux joueurs, le gagnant et le perdant, reçoivent des points. Comme dans le sport. Lors du décompte des points, seul le vainqueur obtient des points, à une exception près (perdu, mais bien combattu). Il est préférable de décider avant le début du jeu quel classement s'appliquera à toutes les passes.

Résultat de la passe	Variante 1 Classement des lutteurs		Variante 2 Classement par points		Explication
	Vainqueur	Perdant	Vainqueur	Perdant	
Victoire par Gagné à plat en cas d'attaque par le vainqueur	10.00	8.50	7	0	Si un joueur gagne les 5 plis suivants après avoir attaqué lui-même, il a gagné la passe et remporte 10 ou 7 points.
Victoire par Gagné à plat en cas d'attaque par le perdant	10.00	8.75	5	0	Si un joueur gagne les 5 plis suivants après une attaque de l'adversaire, il a gagné la passe et remporte 10 ou 5 points.
Victoire facile avec attaque	9.75	8.75	3	0	Si un joueur a fait une attaque, le joueur qui a fait le plus de plis au total reçoit 9.75 ou 3 points.
Victoire facile sans attaque	9.75	8.50	2	0	Si aucun joueur n'a fait une attaque, le joueur qui a fait le plus de plis au total reçoit 9.75 ou 2 points.
Passe nulle (match nul)	9.00	9.00	1	1	Les deux joueurs ont réalisé le même nombre de plis.
Perdu, mais bien combattu (min. 3 plis)				1	Si le perdant a réalisé au total 3 plis ou plus, il obtient 1 point.

Fin de la partie:

Le jeu se termine après 4 passes pour une partie courte et après 6 passes pour une partie longue. Le vainqueur est celui qui a obtenu le plus de points à la fin de toutes les passes.

Mode tournoi «Fête de lutte»

Si vous êtes plus de 2 joueurs, vous pouvez bien sûr jouer une fête de lutte. L'idéal est d'avoir plus d'un jeu de cartes de lutte pour que différentes paires puissent s'affronter en même temps.

Exemple: avec 3 lutteurs, chacun combattrait deux fois contre chaque lutteur, afin que tous aient effectué 4 passes qui peuvent être évaluées. Avec 4 lutteurs, le même mode (deux fois chacun contre chacun) donne 6 passes qui peuvent être évaluées.

Jeu:
©Daniel Fehr
www.danielfehr.ch
Illustration:
©martine mambourg
www.illustriert.ch

©2022
Carlit + Ravensburger AG
Grundstrasse 9
CH-5436 Würenlos
www.carlit.ch
58.401.157