

# Binokel

Benötigt werden zwei Skat Spiele (32 Blatt, französisches Bild) aus denen die Achter und Siebener entfernt wurden. Insgesamt also 48 Karten, die die zwei Spieler zur Verfügung haben.

Die Karten haben folgende Werte und von oben folgende Reihenfolge:

As 11, Zehn 10, König 4, Dame 3, Bube 2, Neun 0.

Jeder Spieler erhält 12 Karten. Die 25. Karte wird aufgedeckt und der restliche Stapel verdeckt quer darüber gelegt. Deckt der Geber eine Neun auf, darf er sich dafür 10 Punkte gutschreiben. Die aufgedeckte Karte bestimmt die Trumpffarbe. Diese ist aber erst später von Bedeutung.

Es wird ausgespielt, wobei Farbe nicht bedient werden muss. Eine Trumpffarbe gibt es nicht, die Karte mit dem höheren Wert macht den Stich. Wer sticht muss neu ausspielen. Nach jedem Stich nehmen sich die Gegner eine neue Karte vom Talon. Der welcher den Stich machte zuerst. Die Stiche werden jedoch nicht abgelegt, sondern wieder in das Handblatt eingeordnet. Das Handblatt wächst also mit der Zeit. Man kann auch eine gestochene Karte erneut ausspielen. Dies hat den Zweck, dass die Spieler bestimmte Kartenfolgen melden können.

Punkte gibt es für:

- Mariage: König & Dame derselben Farbe bringen 20 Punkte, in der Trumpffarbe gar 40 Punkte
- Quintmajor: As, Zehn, König, Dame & Bube in der Trumpffarbe entsprechen 150 Punkten
- Binokel: Pik-Dame und Karo-Bube bringen 40 Punkte
- Doppel-Binokel: zwei Pik-Damen und zwei Karo-Buben sind 80 Punkte wert
- Grand-Binokel: Pik-König, Pik-Dame und Karo-Bube bringen 80 Punkte
- Vier Karten gleichen Wertes in vier verschiedenen Farben: vier Asse 100 Punkte, vier Könige 80 Punkte, vier Damen 60 Punkte, vier Buben 40 Punkte, Zehnen und Neunen 0 Punkte
- Acht Karten des gleichen Wertes: Asse 1000 Punkte, Könige 800 Punkte, Damen 600 Punkte, Buben 400 Punkte, Zehnen und Neunen 0 Punkte

Melden darf man nur, wenn man gerade gestochen hat und wieder am ausspielen ist. Dann muss man die entsprechenden Karten aber offen auslegen. Man kann auch mehrere Folgen auf einmal ansagen, doch gewinnt der Gegner dann eine zu große Einsicht in das Blatt des anderen. Nach einem weiteren Stich darf man die ausgelegte Kartenfolge wieder in sein Blatt einordnen. Auch ausgelegte Karten können jederzeit wieder gespielt werden.

Ist der Talon aufgebraucht, so gilt die Trumpffarbe. Es muss Farbe bedient werden und falls dies nicht geht, getrumpft werden. Die Stiche werden gesammelt und es kann nicht mehr gemeldet werden.

Wer den letzten Stich macht bekommt noch mal 10 Punkte extra. Ziel ist es als erster 1000 Punkte zu gewinnen. Hierfür können auch mehrere Spiele nötig sein. Beim Erreichen der tausender Marke wird dann allerdings sofort abgebrochen. Die Punkte summieren sich aus den in der ersten Phase gemeldeten Folgen und den Werten der Stiche in der zweiten Phase.