

Schwimmen

Schwimmen — Einfach erklärt

Hierzulande gibt es das Schwimmen in verschiedenen Bezeichnungen und wird daher auch regional als Knack, Schnauz, Wutz oder Einunddreißig bezeichnet. Es handelt sich dabei um ein reines Glücksspiel das zu Zweit oder mit bis zu 9 Personen gespielt werden kann. In den USA oder Großbritannien kennen wir das Schwimmen unter dem Namen Thirty-One, Blitz oder auch Scat. Schwimmen wird gerne auch im Turnier gespielt.

Ziel des Spiels

Um Schwimmen zu spielen wird ein Paket französischer oder doppeldeutscher Karten mit 32 Skatblättern benötigt. Ziel des Spiels besteht im Sammeln von möglichst sinnvollen Kombinationen. Die Kartenwerte werden nach dem Spiel addiert, wobei die höchstmögliche Punktzahl 31 ist. Eine Hand besteht somit aus einem Ass, zwei Bildkarten oder einem zweiten Ass und einem Bild und einer Zehn gleicher Farbe. Auch Karten aus einem gleichen Rang können gesammelt werden, sprich, drei Siebener, drei Damen und so weiter verschiedener Farben. Diese Kombination zählt dann immer 30,5 Punkte.

Punktewertung von Schwimmen

Kombinationen können mit zwei verschiedenen Möglichkeiten gebildet werden. Entweder man sammelt Karten aus der gleichen Farbfamilie und addiert die Punkte oder man sammelt die Karten gleichen Ranges in verschiedenen Farben. Wählt man erstere Variante so werden die Punkte wie folgt gezählt:

- Ein Ass wird mit elf Punkten gewertet
- Die Bildkarten König, Dame und Bube zählen mit jeweils zehn Punkten dazu
- Alle Zahlenkarten werden nach entsprechender Augenzahl gewertet

Und so spielt man Schwimmen

Schwimmen ist relativ simple und kann daher auch bereits von Kindern gespielt werden. Gespielt wird mit 32 Karten im Uhrzeigersinn. Der Spieler mit dem weitesten Schul- oder Arbeitsweg fängt üblicherweise an. Es können allerdings auch andere Regelungen, bezüglich der Festlegung der Person die starten soll, ausgedacht werden.

Nun muss jeder Spieler sofern er an der Reihe ist versuchen, durch den Tausch anderer Karten eine Kombination auf der Hand zu bilden. Ziel des Spiels ist es, eine Kartenkombination mit möglichst vielen Punkten auf der Hand zu halten. Die Farben der Karten werden beim Schwimmen aber anders bezeichnet und können individuell vereinbart werden. Beispielsweise

kann ein Kreuz als Hund bezeichnet werden und so weiter.

Einzelne Spielzüge

Der Austeiler oder Kartengeber teilt jeweils drei verdeckte Karten an alle Spielteilnehmer aus. An sich selbst verteilt er noch zwei Päckchen mit jeweils drei Karten. Er kann sich nun die beiden Stapel ansehen und sich für das Päckchen entscheiden, mit dem er spielen möchte. Die drei Karten des Stapels, für den er sich nicht entschieden hat, werden offen auf den Tisch gelegt, sodass er für alle Spieler sichtbar ist. Alle übrig gebliebenen Karten werden weg gelegt.

Das Spiel beginnt mit dem linken Spieler neben dem Geber. Er kann nun entweder eine Karte oder auch alle drei Karten aus der Mitte des Tisches tauschen. Nur 2 Karten darf er aber nicht tauschen. Die Karten die er vorher aus der Mitte nehmen möchte, muss der Spieler erklären können. Das heißt, dass der Spieler erklären muss, warum er sich für die Karte entscheidet. Stimmt die Erläuterung, so kann er die Karte oder die Karten von der Mitte nehmen und den Spielzug an den nächsten Spieler weiter geben. Ist die Erläuterung aber falsch, so darf er die Karten nicht tauschen. Die richtige Lösung muss immer in der Gruppe erklärt werden, ehe der nächste Spieler seinen Zug machen darf. Möchte ein Spieler aber nicht tauschen, so kann er dies tun und „schieben“ sagen. Er kann auch das Spiel beenden indem er auf den Tisch klopft.

Das Spiel kann folgendermaßen beendet werden:

1. Der Spieler kann auf den Tisch klopfen, alle Spieler dürfen dann noch einmal tauschen ehe das Spiel zu Ende ist.
2. Ein Spieler hält 31 Punkte auf der Hand und kann alle Karten sofort auf den Tisch legen. Auch dann endet das Spiel, auch wenn dies unmittelbar nach dem Austeilen der Karten geschieht.

Nun werden alle Verlierer ausgemacht, nämlich diejenigen, die am Ende des Spiels die wenigsten Punkte besitzen.

Wer mehrere Runden Schwimmen spielen möchte, der kann das Spiel durch symbolische Leben erweitern. Jeder Spieler erhält somit insgesamt drei Leben, welche mit irgendwelchen Gegenständen (Münzen, Streichhölzer, Würfel etc.) gekennzeichnet werden. Jeder Verlierer muss nach jedem beendeten Spiel ein Leben in die Mitte des Tisches legen. Wer das Spiel gewinnt darf sein Leben behalten. Auf diese Art und Weise gewinnt eine Partie Schwimmen der Spieler, der am Ende noch Leben besitzt.

Sonderregeln beim Schwimmen

Schwimmen kann in sehr vielen unterschiedlichen Variationen gespielt werden, es gibt also keine wirklich festgelegt und standardisierte Version. Die Regeln sind also nicht so verbindlich, wie es beispielsweise beim Schachspielen der Fall ist. Jedoch sollte man sich vor dem Spiel auf alle neuen oder geänderten Spielregeln festlegen.

Und so kann das Schwimmen interessanter, schwieriger oder spannender gestaltet werden:

Wenn man mit mehreren Spielern spielen möchte, so können auch zwei Pakete mit 52 Blättern verwendet werden. Die Schweizer Regeln geben ein Kartenspiel mit 36 Blatt vor.

Feuer oder Blitz: Normalerweise gelten die oben genannten Punkteregelungen beim Schwimmen, wobei eine Hand aus drei gleichrangigen Karten besteht und 30,5 Punkte ergibt. Wer aber beispielsweise eine Hand mit drei Assen hält, der hat Feuer oder Blitz gemacht. Das Spiel endet danach sofort und alle anderen Spieler verlieren ein Leben.

Die Verlierer des Spiels müssen normalerweise mit Punktabzug rechnen, der Gewinner zahlt nie etwas. Das Spiel kann aber spannender gestaltet werden, wenn auch der Gewinner ab einer gewissen Punktzahl bezahlen muss. So wird dieser dazu gezwungen, sein Blatt hin und wieder durch einen Tausch zu verschlechtern, um nach dem Spiel keine Strafe zahlen zu müssen.

Auch beim Schieben kann man eine bestimmte Regel zufügen. Beispielsweise dann, wenn alle Spieler eine Runde lang schieben. Dann können alle Karten aus der Mitte entfernt und drei Neue Karten aufgedeckt werden. Das Schieben kann aber auch ganz verboten werden, sodass nur noch Klopfen oder Tauschen möglich ist.

Es darf auch mal gehandelt werden! Damit darf man dann die Punktwerte von Karten der gleichen Farbe oder von Karten eines gleichen Ranges addieren.

Das verdeckte Spiel weicht den Spieler links vom Geber jeweils ein. Der Spieler links vom Geber erhält fünf Karten, erst drei und dann zwei. Drei Karten davon behält er für sich, die übrigen Karten werden verdeckt an den nächsten weiter gegeben. So muss jeder Spieler, bzw. Geber, im Anschluss verfahren.