



*im "Hindersche"*

*Spielezettel*

*Bad Rippoldsau-Schapbach  
im Schwarzwald*



---

# „Hintersche“ Regeln



(von Uwe Schoch in Zusammenarbeit mit den Alten Profis aus Schapbach. Einer kleinen Schwarzwaldgemeinde... dies war einmal eine Gemeinde die vor langer Zeit zum Fürstentum zu Fürstenberg gehörte.

Ein besonderer Dank gilt meinen ehemaligen Gemeinderatskollegen:

Kurt Bonath (auch „Ääh“ genannt), Hubert Heizmann (Schirle), Hermann Rauber (Steig), Alfred Weis (Fedo), und und zu guter letzt am „Feger“.... Besonders erwähnt sei auch unsere ehemalige Stammkneipe Gasthaus Tanne... beim Sepp wo das ein oder andere Spiel für viel Heiterkeit sorgte....

---

## Vorwort

Das „Hintersche“ auch bekannt als „4Strich“, ist ein Kartenspiel welches auf eine alte Tradition zurückgreift. Verwunderlich ist, dass diese Art Kartenspiel nur in einigen wenigen Gemeinden im östlichen und südöstlichen Umkreis von Bad Rippoldsau-Schapbach bekannt ist. Der Ursprung lässt sich nicht mehr so leicht ermitteln. Aber was erwähnenswert bleibt ist die Tatsache, dass dieses Spiel meist untern den Bauern und Waldarbeitern/Tagelöhnern im ehemaligen Fürstentum zu Fürstenberg gespielt wurde. Die Spielregeln wurden über Generationen immer mündlich weitergetragen bis in die heutige Zeit. Ich fand es an der Zeit dieses besondere Spiel einmal niederzuschreiben um es für die Nachwelt ins www zu sichern. Es ist ein Versuch das Spiel einigermaßen zu erklären. Bin für konstruktive Ergänzungen sehr offen und dankbar.

Gerade in der Winterszeit als die Feld- und Waldarbeit meist in den strengen Wintern des Schwarzwaldes ruhte, traf man sich an Stammtischen der Wirtshäuser um „ein paar Strich auf dem Rahmen zu spielen“.. Natürlich auch viel zu Hause im Kreise der Familie gespielt, vor den Zeiten von TV, iPhone und Facebook....;-)

Es wurden auch regelmäßig Turniere veranstaltet. Dabei wurden meist die drei Besten Spieler mit Sach- und Geldpreisen geehrt sowie auch der Schlechteste Spieler (als Mausekönig bekannt).

---

## Grundgedanke des Spiels

Dieses Kartenspiel wird mit 36 Karten (französische Tappkarten ) gespielt, sowie vier Mitspieler.

Jeder Spieler spielt für sich eigenverantwortlich (es gibt einen Ausnahmefall zu dem komme ich später) und versucht während des Spieles so wenig wie möglich Punkte bzw. Stiche zu erhalten oder er versucht alle Stiche oder „**Hundert zu machen**“.

Jeder Spieler erhält 9 Karten, die meistens im dreier Rhythmus ausgegeben werden. 3\*3\*3.

---

## Karten geben

Beim allerersten Mal wird zuerst ermittelt welcher Spieler den Anfang bestreitet mit Karten geben.

Eine der gebräuchlichsten Methoden :

Jeder Spieler zieht eine Karte aus dem Stapel und derjenige mit der schwächsten Karte beginnt das Spiel bzw. teilt zum ersten Mal die Karten aus.

Die Zweite gebräuchlichste Methode :

der Jüngste in der Runde beginnt mit dem Austeilen.

Der Auserwählte mischt die Karten und derjenige der ihm „**im**“ Uhrzeigersinn am nächsten sitzt hebt den gemischten Stapel einmal ab.

Diese Karte, die nun die unterste Karte in diesem Stapel bildet gilt für dieses Spiel als Trumpf.

Nun teilt der Spieler aus, „**gegen**“ den Uhrzeigersinn (meistens 3\*3\*3\*3). Die letzte Karte bleibt dann automatisch bei ihm stehen und wird noch eine Weile auf dem Tisch liegen gelassen bis alle Teilnehmen ihre Karten dementsprechend sortiert bzw. geordnet haben.

Der Spieler rechts neben dem Kartengeber beginnt mit dem Ausspielen der ersten Karte. So wird die Reihenfolge dann von Spiel zu Spiel fortgesetzt usw..



---

## Spielbeginn

Nachdem nun ausgeteilt wurde und der Trumpf auch feststeht beginnt der Spieler rechts neben dem Kartengeber (immer gegen den Uhrzeigersinn) mit dem Ausspielen. Sinn ist es zu versuchen eine niedrige Karte anzuspielen damit diese Karte von einem Mitspieler gestochen werden muß. Dies hat den Vorteil, daß nun dieser eine Karte ausspielen muß und man versuchen kann **unterzustehen** (eine Karte spielen die im Wert unter der auf dem Tisch liegenden Karte ist) oder einen **billigen** Stich (wenig Zähler) mit einem hohen Trumpf zu machen.

Eine weitere Ausspielkarte ist eventuell eine Karte die man „blank“ hat d.h. von den neun Karten ist diese in der Farbe (kreuz, herz, schaufel, karo) nur einmal vertreten.

Einige Grundregeln:

Grundsätzlich gilt bekennen der gespielten Farbe: z.B. (Karo ist Trumpf)

Kreuz wird angespielt von einem Spieler. Wenn ich nun Kreuz in meiner Karte besitze muß ich Kreuz bedienen oder ich kann mit Trumpf (in diesem Fall Karo) stechen. Falls ich aber kein Kreuz in meiner Karte habe besteht die Möglichkeit eine Karte zu „schmieren“. Karte „schmieren“ d.h.: Da gilt es zu überlegen welche Karte mir in diesem Spiel am gefährlichsten werden könnte. Einerseits ist es wichtig hohe Karten (As / 10er) zu „schmieren“, damit es beim Gegner zählt, andererseits kann auch eine blanke Karte wichtiger sein. Oder man behält sich stichhaltige Karten auf der Hand wenn man das Gefühl hat es könnte ein Mitspieler „100 machen“ um ihn an diesem Vorhaben zu hindern.

Diese Entscheidungen kann man erst vernünftig nach einiger längerer Spielerfahrung treffen.

Ich will hier nur die Grundregeln und Grenzfälle erklären. Auch hier gilt der anerkannte Spruch: „probieren geht über studieren“.

---

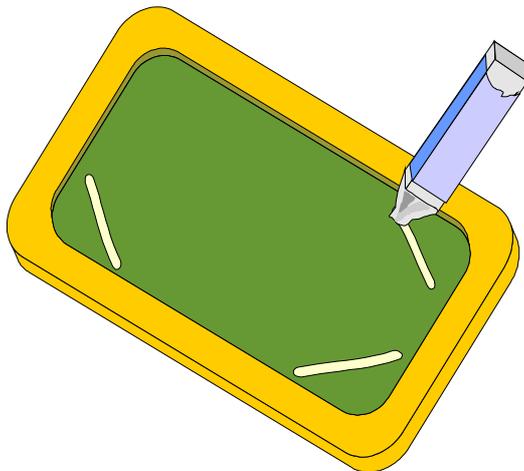
## Zähl und Schreibweise

Nachdem nun ausgeteilt wurde und der Trumpf auch feststeht beginnt der Spieler rechts neben dem  
Wenn nun alle Karten ausgespielt wurden geht's ans zählen. Das gesamte Kartenspiel zählt 140 Augen. Dies ist manchmal hilfreich um nochmals zu kontrollieren ob auch alle richtig addiert haben.

Demjenigen Spieler der die meisten Augen erreicht hat wird nun zur Strafe ein Strich auf die Tafel geschrieben. In diese Ecke an der er auch sitzt vom Schreiber aus gesehen.

Nochmals zur Erinnerung: Jede Ecke der Tafel steht für einen Mitspieler. Diese Anordnung soll den Platz eines jeden Mitspielers am Tisch symbolisieren.

Dieser Strich ist noch nicht schlimm. Es ist wie beim Tennis: ein verlorenes Spiel ist noch lange kein verlorenes Match.



Falls jetzt beim Zählen festgestellt wurde, daß ein Mitspieler über 100 Augen bzw. die anderen Mitspieler gemeinsam nicht auf die 40 Zähler kamen, erhalten alle anderen Mitspieler jeweils ein Strich, weil sie nicht in der Lage waren den erfolgreichen Durchmarsch aufzuhalten.

## Beispiele für Spielausgang

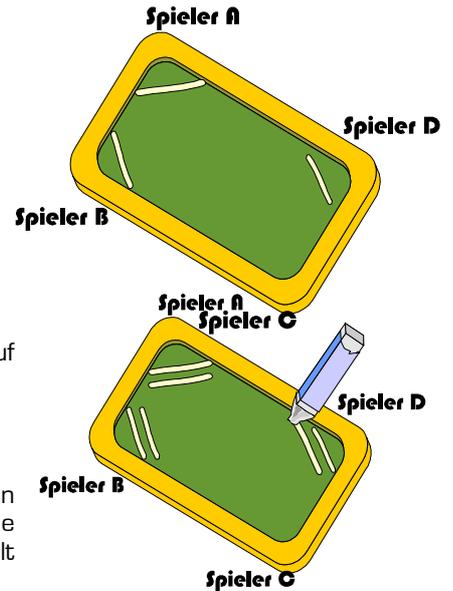
Einige Beispiele für den Ausgang eines Spieles: Es wurden bis dahin 3 Runden gespielt in der die Spieler A,B und Spieler D jeweils ein Strich auf die Tafel erhalten haben.

Im nun letzten Spiel der ersten Runde (es sind nur vier Striche auf die Tafel notwendig) schaffte es Spieler C über **100 Zähler** zu erreichen.

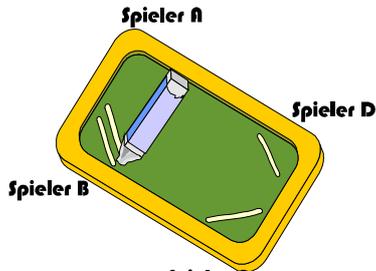
Nun haben wir einen Sonderfall: Durch das „100 machen“ des Spielers C erhalten alle anderen Spieler einen Strich auf die Tafel.

Nun haben wir 6 Striche auf der Tafel, zwei zuviel. Dies nennt man „Überzählige“.

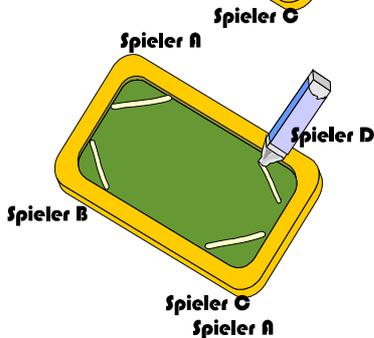
Spieler C erhält keinen Strich und ist somit vom Ausmachen befreit. Er kann jetzt solange zuschauen bis seine Spielerkollegen die restlichen Striche wieder wegspielt „gebutzt“ haben.



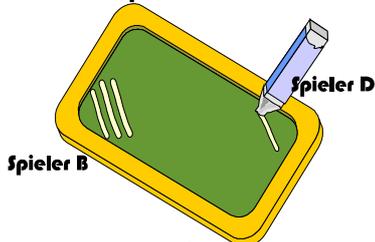
## Weitere Beispiele für Spielausgang (Runde zum „Butzen“ beginnt)



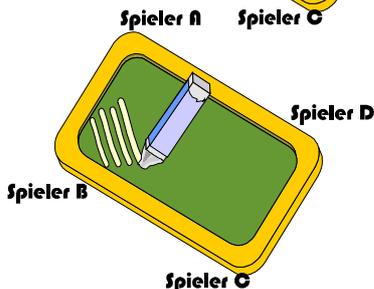
In diesem Fall bleiben die Spieler B, C, D im Spiel und müssen um das „Nichtannehmen“ des Striches kämpfen. Spieler A kann sich gemütlich zurücklehnen. Er hat für diese eine Runde schon gewonnen.



In diesem Fall bleiben alle Spieler im Spiel und müssen um das Nichtannehmen des Striches kämpfen. Da es von nun an ums „Butze“ geht haben gleich zwei Spieler die Möglichkeit das Spiel zu verlassen und sich gemütlich zurücklehnen. Die anderen beiden werden das Spiel dann unter sich ausmachen.



In diesem Fall bleiben die Spieler B und D im Spiel und müssen um das Nichtannehmen des Striches kämpfen. Die Spieler A und C können sich gemütlich zurücklehnen. Die anderen beiden werden das Spiel dann unter sich ausmachen müssen.



In diesem Fall erhält der Spieler B gleich 2 Strich auf den Rahmen und seine Mitspieler stehen alle auf und zeigen ihm somit ihre Anerkennung (kann auch Spott sein) über seine Unfähigkeit. Das „Butzen“ entfällt natürlich bei dieser Konstellation.

## Das „Butzen“ (Runde zum „Butzen“ beginnt)

Dieser Name Entstand aus der Tatsache, daß nun die gespielten und niedergeschriebenen Striche wieder durch weitere Spiele von der Tafel heruntergeputzt werden. Das Entfernen der Striche von der Tafel wird meist mit einem kleinen Schwamm bewerkstelligt.

Wenn nun 4 oder mehr Striche auf der Tafel herausgespielt wurden beginnt der zweite Teil des Spieles das „Butzen“.

Die Spielweise ist dieselbe wie in den vorangegangenen Spielen. Der einzige Unterschied besteht in der Schreibweise. Diesmal wird derjenige belohnt der am wenigsten Punkte erreicht hat, dieser **„butzt“** d.h.: ihm wird pro gewonnenem Spiel **ein** Strich von der Tafel geputzt. Derjenige der am meisten Zähler erreicht hat nimmt den Strich der bei einem Mitspieler **„gebutzt“** wurde an. So verringert sich die Zahl der Mitspieler irgendwann bis nur noch einer übrig bleibt, der dann diese erste Runde verloren hat.

Es müssen immer 4 Strich auf der Tafel sein. Erst wenn nur noch zwei Spieler am **„Ausmachen“** beteiligt sind nimmt kein Spieler mehr einen Strich auf der Tafel an sondern es wird nur noch **„gebutzt“**.

Dieser Spieler erhält nun den Strich auf den Rahmen, der nicht wieder **„gebutzt“** werden kann. Dieser Strich (vielleicht erreicht er auch noch mehrere) ist spielentscheidend. Es ist egal ob er beim Ausmachen vorher nur ein Strich auf der Tafel oder sogar drei Striche hatte. Das Ergebnis zählt und dies ist der Strich auf dem Rahmen.

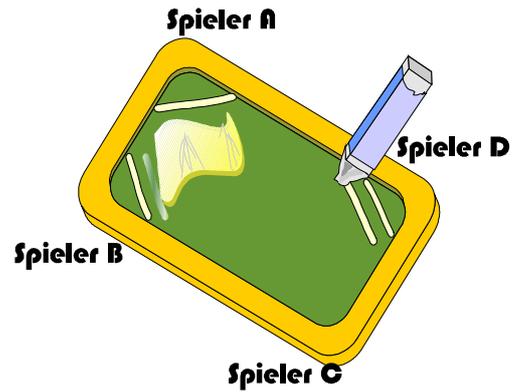
Nun wiederholt sich das Ganze bis vier Striche auf dem Rahmen herausgespielt wurden.

Der Sieger ist derjenige, welcher nach vier Runden keine Striche auf seinem Rahmen hat.

Normalerweise ist es üblich, daß diejenigen, die Striche auf ihrem Rahmen haben, denjenigen die keinen haben 5 EURO Strich zahlen.

Anmerkung zum zeitlichen Ablauf: es kann durchaus sein, daß so eine Runde mit vier Strich ca. 1- 1,5 Stunden in Anspruch nehmen kann.

Sonderfall: Wenn ein Spieler **„100 gemacht“** hat werden ihm zwei Striche **„gebutzt“** und die anderen nehmen jeweils ein Strich wieder an.



# Hintersche Grenzfälle

---

## Hundert machen beim „Butzen“

Wenn beim Ausmachen („Butzen“) jemand Hundert macht **oder** alle Stich- „butzt“ er gleich zwei Strich auf der Tafel und seine Mitspieler nehmen jeweils ein Strich an. Falls der Spieler mehr als 2 Striche hatte (etwa durch Überzählige), butzt“ er nur zwei Strich und die anderen nehmen trotzdem an, jeweils pro Spieler 1 Strich .

---

## Karten vergeben und erst später gemerkt

Normalerweise passiert dies nur beim Ausmachen, wenn nicht alle Karten im Spiel sind.

Angenommener Fall:

Drei Spieler beginnen das Ausmachen, nach dem dritten oder vierten Stich merkt ein Spieler, daß er eine Karte zuviel oder zuwenig hat.

Die Konsequenz: Der Spieler mit den Karten, die zuviel oder zu wenig sind, nimmt den Strich an. Falls es vorkommt daß zwei Spieler nicht die genaue Kartenanzahl vorweisen können müssen beide ein Strich annehmen. „Butzen“ tut in dem Fall keiner auch nicht der dritte Spieler, der eventuell die richtige Anzahl hatte.

Wenn alle vier Spieler beteiligt sind und es wird vergeben werden die Karten sofort neu gegeben und das Spiel wird in keiner Weise gewertet.

---

## Hübscher anbieten

Beim Ausmachen „Butze“ (meistens beim Zweier-Ausmachen) besteht die Möglichkeit nachdem die Karten ausgeteilt wurden, noch keine Karte gespielt wurde, man das Gefühl hat mit dieser Karte unmöglich zu gewinnen, kann man dem Gegner ein **„Hübscher“** anbieten.

Das heißt: Falls der Gegner darauf eingeht ( ist Bedingung ) werden die Karten zusammengeworfen und neu ausgegeben. Diese Runde wird nicht gewertet.

Derjenige der vorher gegeben hat gibt nach dem **„Hübscher“** auch wieder.

Falls der Gegner nicht darauf eingeht wird dieses Spiel normal zu Ende gespielt.

---

## Jeder Spieler zählt 35

Dies ist ein ganz seltener Fall aber alles schon vorgekommen:

Beim Zählen der Augen kommt jeder der vier Spieler auf 35 Augen.

Wenn dies im normalen Spiel passiert (nicht beim Ausmachen) nimmt jeder Spieler ein Strich an, da ja auch jeder verloren hat (egal ob es Überzählige gibt oder nicht).

---

## Trumpf „Schleipfen“

Es kann vorkommen, daß ein Spieler einen Stich zu sich nimmt in dem ein Trumpf drin war und er es nicht gemerkt hat oder nicht merken wollte.

Dieses Mißgeschick nennt man **„Schleipfen“**. Manchmal passiert es aus spieltaktischen Gründen gewollt. Ein **„geschleipfter Stich“** ist zulässig wenn keiner der am Spiel beteiligten Mitspieler etwas dagegen einwendet. Die Einspruchsfrist gilt nur bis die nächste Karte ausgespielt wurde.

---

## Alle vier Strich im Spiel

Erhält ein Spieler alle vier Strich hintereinander in Folge erhält er zwei Strich auf den Rahmen und seine Mitspieler zeigen ihm seine Anerkennung bzw. Spott durch gemeinsames Aufstehen. Man sagt dies sei auch Strafe genug.

# Hintersche Begriffe:

---

„De alt“	<b>Der Alte</b> Dies ist der höchste Trumpf im Spiel einer der vier Bauern (je nach Trumpffarbe).
„De kloei“	<b>Der Kleine</b> Dies ist der zweithöchste Trumpf im Spiel einer der vier Bauern (je nach Trumpffarbe).
„D `Sau“	<b>Die Sau</b> Mit diesem Ausdruck werden die „As-Karten“ bezeichnet.
„De alt am Stock“	<b>Den Alten am Stock</b> Der höchste Trumpf irgendein Bube (je nach Trumpffarbe) liegt bei demjenigen der ausgeteilt hat und diese Karte hat den Trumpfschlag gebildet.
„De kloei am Stock“	<b>Den Kleinen am Stock</b> Der zweithöchste Trumpf irgend ein Bube (je nach Trumpffarbe) liegt bei demjenigen der ausgeteilt hat und diese Karte hat den Trumpfschlag gebildet. (derjenige der das Spiel kapiert hat wird feststellen, daß dies ja gar nicht möglich ist. War auch ein Scherz)
„Schleipfe“	<b>Fachbegriff aus Forstwirtschaft: Holz rücken</b> Es kann vorkommen, daß ein Spieler einen Stich zu sich nimmt in dem ein Trumpf drin war und er es nicht gemerkt hat oder nicht merken wollte. Dieses Mißgeschick nennt man „ <b>Schleipfe</b> “. Manchmal passiert es aus spieltaktischen Gründen gewollt. Ein „ <b>geschleipfter Stich</b> “ ist zulässig wenn keiner der am Spiel beteiligten Mitspieler etwas dagegen einwendet.
„100 mache“	<b>Einhundert Punkte erzielen</b> Es kann gewollt oder zufällig eintreten. Beim Zählen wird festgestellt, daß ein Mitspieler über 100 Augen bzw. die anderen Mitspieler gemeinsam nicht auf die 40 Zähler kamen. Nun erhalten alle anderen Mitspieler jeweils ein Strich, weil sie nicht in der Lage waren den erfolgreichen Durchmarsch aufzuhalten.
„Trumpf haische“	<b>Den Mitspielern die Trümpfe herausziehen</b> Trumpf wird angespielt. Mit dieser Taktik versucht man seinen Gegnern die Trümpfe herauszuziehen bzw. man sondiert wer noch einen Trumpf hat oder wie die Trümpfe eventuell verteilt sein können (10 Trümpfe sind im Spiel).
„10er verkaufe“	<b>Die Karte mit 10 Augen an den Mann zu bringen</b> Der Ausspieler bringt die Karte mit der Augenzahl 10 auf den Tisch in der Hoffnung, daß diese Karte jemand stechen muß.
„Butzen“	<b>Die Tafel wieder sauber spielen</b> Dies ist der zweite Teil im Spiel, bei dem es darum geht die angesammelten Striche auf der Tafel (nicht auf dem Rahmen) sich wieder weg zuspülen. Hier besteht sogar die Möglichkeit für jemand der bereits 3 Striche auf der Tafel hat durch geschicktes Ausspielen des Gegners sich völlig schadlos zu halten und dem Gegner den Strich auf den „ <b>Rahmen</b> “ zu verpassen.

## Nun wünsche ich viel Spaß beim Probieren

Ein besonderer Dank gilt meinen ehemaligen Gemeinderatskollegen ( der "Viererbande" ): Kurt Bonath (auch „Ääh“ genannt), Hubert Heizmann (Schirle), Hermann Rauber (Steig), Alfred Weis (Fedo), und und zu guter letzt "de Fegerle"... Besonders erwähnt sei auch unsere ehemalige Stammkneipe Gasthaus Tanne... beim Sepp ....wo das ein oder andere Spiel für sehr viel Heiterkeit sorgte.....schön war die Zeit.....