

GRESS
offizielle Spielregeln,
kommentiert

www.pansensack.de

Stand:
20. 10. 2006

Gress ist ein aufregendes Kartenspiel für drei oder mehr Personen. Es ist äußerst sportlich und anspruchsvoll und trotzdem an einem Abend gut erlernbar. Man spielt es mit normalen Skatkarten, so dass wohl jeder die Ausrüstung besitzt, und es stützt sich auf bekannte und bewährte Prinzipien (Mau-Mau, Patience), so dass einem die Grundregeln schnell einleuchten. Schnelle Reaktionen und Beobachtungsgabe sind bei Gress die gefragten Fähigkeiten. Die Regeln sind gut erprobt, und das Spiel macht auch nach Jahren noch Spaß.

Dies sind die offiziellen Regeln für Gress. **Dies ist kein Lehrbuch!**

Diese Regeln sind, um Unklarheiten zu vermeiden, in exakter Sprache gehalten und teilweise schwierig zu verdauen. Außerdem ist der Text ziemlich lang. Daher ist dieser Text nur für solche Leser gedacht, die Gress bereits einigermaßen spielen können und ihre Kenntnis vertiefen wollen, oder sich über den exakten Gebrauch einer Regel im Unklaren sind. Dieses Dokument ist außerdem als Referenz für Schiedsrichter gedacht. Das Spiel tatsächlich aus dem Nichts nur mit diesen Regeln zu erlernen, ist zwar ausdrücklich möglich, aber das können wir nur Juristen und Informatikern empfehlen.

Wer Gress noch nicht kennt, sollte lieber zu einer Anleitung für Anfänger oder einem Tutorial greifen, oder, noch viel besser, sich das Spiel von erfahrenen Freunden beibringen lassen.

Gress ist ein Gemeinschaftsprojekt von **Timo Buske** und **Hauke Hachmann**. Das Spiel soll von möglichst vielen Menschen gespielt werden, und die Regeln sollen deshalb möglichst oft weitergegeben werden. Allerdings soll sich niemand ungefragt daran bereichern dürfen. Außerdem sollen die Regeln nicht unkontrolliert verändert werden, damit alle Spieler sich auf die gleichen Regeln berufen können.

Dieses Regelwerk steht deshalb unter einer sogenannten *Creative-Commons*-Lizenz, und zwar unter den folgenden Bedingungen:

- Zu *nicht-gewerblichen* Zwecken darf jeder dieses Regelwerk frei kopieren und weiterverbreiten, unter der Bedingung, dass
- *keine Änderungen* daran vorgenommen werden, und dass insbesondere
- der deutliche *Hinweis auf die Urheber* erhalten bleibt.

Weitere Verwendungen sind nur mit ausdrücklicher Erlaubnis der Urheber gestattet. Den genauen Lizenztext sowie nähere Informationen über die Creative-Commons-Lizenzen findet man im Internet unter <http://www.creativecommons.org/>.

© 2006 Timo Buske & Hauke Hachmann, Pinneberg
www.pansensack.de

Inhaltsverzeichnis

0	Das Spielprinzip im Überblick	8
1	Karten und Begriffe	8
1.1	Die Karten	8
1.2	Die Rangfolge der Werte	8
1.3	Die Farborientierung	8
1.4	Spiel mit mehreren Kartensätzen	8
2	Die Spielsituation	9
2.1	Anzahl der Spieler	9
2.2	Der Spieltisch	9
2.3	Der Geber	9
2.4	Der Spielstapel	9
2.5	Der Ziehstapel	10
2.6	Aktionshand und Haltehand	10
2.7	Das Blatt	10
2.8	Die Marke	10
3	Spielbeginn	10
3.1	Mischen	10
3.2	Austeilen des Blattes	11
3.3	Austeilen der Marke	11
3.4	Errichten des Ziehstapels	11
3.5	Aufnahme des Blattes	11
3.6	Einsehen der ersten Karte	11
3.7	Eröffnung des Spiels	12
4	Züge und Würfe	12
4.1	Zugaxiom	12
4.2	Wurfaxiom	12
4.3	Ereignisse	12
4.4	Ausspielen	12
4.5	Normale Züge	13
4.6	Wurferlaubnis nach Zügen	13
4.7	Aufziehen	13
4.8	Wurfverbot nach Aufziehen	14
4.9	Die Spielrichtung	14
4.10	Der nächste Spieler	14
4.11	Würfe	14
4.12	Nimmschuld	15
4.13	Zugverbot bei Nimmschuld	15
4.14	Tilgungsereignis	15

4.15	Angehaltenes Spiel	15
5	Die Wirkungen der Züge	16
5.1	Ass	16
5.2	König	16
5.3	Dame	16
5.4	Zehn	16
5.5	Rote Neun	16
5.6	Schwarze Neun	18
5.7	Acht	18
6	Pakete	18
6.1	Ausspielen eines Pakets	19
6.2	Ausspielen von zwei roten Neunen als Paket	19
6.3	Zugwirkung eines Pakets aus zwei roten Neunen	19
6.4	Ausspielen von Siebenen als Paket	20
6.5	Zugwirkung eines Pakets aus Siebenen	20
7	Bubenregeln	21
7.1	Der Bubenzug	21
7.2	„Bube auf Bube stinkt“	21
7.3	Die Wirkung von geworfenen Buben	21
7.4	Die Wirkung des Bubenzugs	22
7.5	Deutung von zweideutigen Zehnen	22
8	Die Marke	23
8.1	„Vorletzte“ ansagen und Marke aufnehmen	23
8.2	Strafe bei vergessener Ansage	23
9	Spielende	24
9.1	Ende des aktiven Spiels	24
9.2	Die letzte Tilgung	24
9.3	Endgültiges Spielende	24
9.4	Auszählen der Strafpunkte	24
10	Ausnahmesituationen	25
10.1	Neumischen bei leerem Ziehstapel	25
10.2	Letzte Tilgung bei leerem Ziehstapel	25
10.3	Ausspielen mit falscher Hand	26
10.4	Kleines Foul	26
10.5	Beschwerden gegen falsch gespielte Karten	27
10.6	Falsches Aufnehmen vom Ziehstapel	28
10.7	Falsches Aufnehmen der Marke	28
10.8	Disqualifikation	28
10.9	Vorrangregeln	29

11 Spiele, Runden, Zettel	30
11.1 Runden	30
11.2 Zettel	30
11.3 Verlängerung eines Zettels	30
11.4 Papierzettel	30
11.5 Der Schreiber	31
11.6 Festlegung des Gebers	31
11.7 Standardnotation für Zettel	31
11.8 Notation der einzelnen Spiele	31
11.9 Falsches Austeilen	32
12 Großzettel	32

0 Das Spielprinzip im Überblick

Das allgemeine Spielprinzip ist sehr einfach. Drei oder mehr Spieler sitzen in einer Runde. Jeder hat eine Hand voller Spielkarten, die er den anderen nicht zeigt. Es spielt jeder gegen jeden. Ziel des Spiels ist es, durch Ablegen auf den gemeinsamen Spielstapel die eigenen Karten so schnell wie möglich loszuwerden. Sobald ein Spieler keine Karten mehr hat, ist das Spiel zu Ende. Insoweit ähnelt Gress bekannten Kartenspielen wie z.B. Mau-Mau.

1 Karten und Begriffe

In diesem Abschnitt werden die Eigenschaften der Spielkarten festgelegt. Einiges davon erscheint bei Kenntnis „westlicher“ Kartenspiele vielleicht selbstverständlich, trotzdem soll hier nicht darauf verzichtet werden. Entscheidend für Gress ist vor allem die Rangfolge der Kartenwerte sowie die Tatsache, dass für eine Kartenfarbe nicht nur das Symbol wichtig ist, sondern auch die Unterscheidung zwischen rot und schwarz.

1.1 Die Karten

Gespielt wird mit einem Satz von 32 Spielkarten. Dabei hat jede Karte eine *Farbe* und einen *Wert*. Die Farbe ist entweder Karo, Herz, Pik oder Kreuz. Der Wert ist entweder sieben, acht, neun, zehn, Bube, Dame, König oder Ass. Jede Kombination von Wert und Farbe kommt in dem Kartensatz genau einmal vor. Die Rückseiten aller 32 Karten müssen ununterscheidbar sein.

1.2 Die Rangfolge der Werte

Die Rangfolge der Werte von oben nach unten ist Ass, König, Dame, Bube, zehn, neun, acht, sieben, Ass. Das heißt, König ist eine Stufe niedriger als Ass, Dame ist eine Stufe niedriger als König, und so weiter. Ass ist wieder eine Stufe niedriger als sieben, so dass sich eine zyklische Wertfolge ergibt.

1.3 Die Farborientierung

Jede Karte hat eine *Orientierung*, die sich aus ihrer Farbe ergibt. Die Orientierung ist entweder rot oder schwarz. Alle Karten der Farben Kreuz und Pik haben die Orientierung schwarz, alle Karten der Farben Herz und Karo haben die Orientierung rot. Die Orientierung wird auch *Farborientierung* genannt.

Der Begriff Orientierung für „schwarz oder rot“ erscheint unglücklich, aber das ist eine Eigenheit der deutschen Sprache. Der Begriff Farbe ist nämlich leider schon besetzt.

1.4 Spiel mit mehreren Kartensätzen

Es darf auch mit einer Kartenmenge gespielt werden, die aus mehreren kompletten Kartensätzen gemäß Regel 1.1 besteht. Dabei dürfen die verschiedenen Sätze auch unterschiedliche Rückseiten haben.

Dies ist schon ab vier Spielern empfehlenswert, damit die Karten nicht zu schnell verbraucht sind. Dass dadurch in Bezug auf Wert und Farbe auch völlig gleiche Karten im Spiel sind, ist nicht von Belang.

2 Die Spielsituation

Gress ist ein sehr sportliches Spiel, bei dem es auch auf Schnelligkeit beim Kartenlegen ankommt. Deshalb müssen neben den logischen Spielregeln auch physische Absprachen getroffen werden, wie beispielsweise die Lage der Kartenstapel. Außerdem wird im Folgenden davon ausgegangen, dass jeder Spieler genau zwei Hände hat. Für Spieler mit mehr oder weniger Händen müssen ggf. gesonderte Regelungen getroffen werden.

2.1 Anzahl der Spieler

An jedem Spiel nehmen drei oder mehr Spieler teil.

Theoretisch funktioniert Gress mit beliebig vielen Spielern. Allerdings hat die Praxis gezeigt, dass bei mehr als fünf Spielern der Spielspaß deutlich leidet. Ideal sind drei oder vier Spieler, je nachdem, ob man ein schnelleres Spiel (vier Spieler) oder ein etwas gemächliches und dafür „wissenschaftlicheres“ Spiel (drei Spieler) bevorzugt. Mit fünf Spielern macht es auch noch Spaß. Bei noch mehr Leuten sollte man vermeiden, dass alle gleichzeitig an einem Spiel teilnehmen. Wie das am besten geht, ohne dass sich jemand langweilt, und ohne dass die Gesellschaft in kleinere Spielgruppen zerfällt, steht am Ende dieses Regelwerks (im Abschnitt *Großzettel*).

2.2 Der Spieltisch

Die Spieler sitzen im Kreis um den Spieltisch, so dass jeder Spieler einen linken und einen rechten Nachbarn hat. Die Spieler müssen so sitzen, dass es einen Punkt auf dem Tisch gibt, von dem alle Spieler gleich weit entfernt sind. Dieser Punkt wird der *Mittelpunkt des Tisches* genannt.

2.3 Der Geber

Einer der Spieler ist der sogenannte *Geber*. Dieses Amt ist für die Dauer eines Spieles unveränderlich. Wer das jeweils ist, wird vor Spielbeginn durch Regel 11.6 festgelegt.

Auf dem Spieltisch liegen im allgemeinen zwei Kartenstapel: Der Spielstapel und der Ziehstapel. Auf den Spielstapel spielen die Spieler ihre Karten aus. Vom Ziehstapel werden bei Bedarf Karten genommen.

2.4 Der Spielstapel

Auf dem *Mittelpunkt des Tisches* liegt der *Spielstapel*. Er liegt offen, das heißt alle Karten dieses Stapels liegen mit der Vorderseite nach oben übereinander, so dass mindestens die oberste Karte immer für alle Spieler einzusehen ist.

3 Spielbeginn

Der Spielstapel besteht nach Beginn des Spiels immer aus mindestens einer Karte.

2.5 Der Ziehstapel

Neben dem Spielstapel in Richtung des Gebers liegt der *Ziehstapel*. Er liegt verdeckt, das heißt alle Karten liegen mit der Rückseite nach oben übereinander und dürfen nicht eingesehen werden. Der Ziehstapel kann während des Spiels zeitweilig auch aus null Karten bestehen.

2.6 Aktionshand und Haltehand

Jeder Spieler hat eine *Aktionshand* und eine *Haltehand*. Die Festlegung, welche Hand welche Funktion übernimmt, sollte normalerweise für jeden Spieler während einer ganzen Sitzung unveränderlich sein. Auf jeden Fall aber ist die Zuordnung während eines laufenden Spiels unveränderlich und muss daher im Voraus verbindlich festgelegt und bekanntgemacht werden. Bei wichtigen Spielen kann diese Anforderung weiter präzisiert werden.

Gewöhnlich wird ein Spieler in jedem Spiel mit der gleichen Festlegung seiner Hände spielen. Trotzdem ist es gerade bei wechselnden Spielern keine leichte Aufgabe, sich von jedem Spieler die Hände zu merken. Deshalb können bei wichtigen Spielen oder bei häufigen Verstößen gegen die Handregeln zusätzliche Maßnahmen gefordert werden. Bewährt hat sich zum Beispiel ein auffälliges oder sogar bewegungshemmendes Armband an der Haltehand.

2.7 Das Blatt

Jeder Spieler hält in seiner Haltehand eine Anzahl von Karten, die zusammen das *Blatt* genannt werden. Jeder Spieler darf nur sein eigenes Blatt einsehen. Das Blatt jedes Spielers besteht zu Beginn des Spiels aus fünf Karten. Es kann jedoch während des Spiels aus mehr oder weniger, insbesondere auch aus null Karten bestehen.

2.8 Die Marke

Jeder Spieler hat zu Beginn des Spiels eine weitere Karte verdeckt vor sich auf dem Tisch liegen, die sogenannte *Marke*. Sie darf bis zu ihrer weiteren Verwendung von niemandem eingesehen werden.

3 Spielbeginn

In diesem Abschnitt werden hauptsächlich das Austeilen der Karten und der Beginn des Spiels beschrieben. Der Teufel liegt hierbei eher im Detail. Zum Beispiel gibt es eine strenge Gebereihenfolge, um die beiden möglichen Drehrichtungen, in denen das Spiel später ablaufen kann, einmal veranschaulichend vorwegzunehmen.

3.1 Mischen

Vor Beginn des Spiels werden zuerst die Karten vom Geber gemischt. Dies hat so zu geschehen, dass mit hinreichender Sicherheit jedem Spieler die Position jeder Karte und die Lage der Karten zueinander unvorhersehbar erscheint.

Dies ist keine sehr genaue Festlegung des Mischvorganges, da die Bedeutung von „hinreichender Sicherheit“ auch unter geübten Kartenspielern noch immer unklar ist. Bei Gress hat aber der Faktor Kartenmischung eher geringen Einfluss auf den Spielerfolg, deshalb reicht ein bisschen nicht allzu schlampiges Überhandmischen im Normalfall aus. Bei wichtigen Spielen können spezielle Anforderungen an den Mischvorgang vereinbart werden.

3.2 Austeilen des Blattes

Nach dem Mischen teilt der Geber den Spielern ihr Blatt aus. Dazu gibt er zuerst seinem linken Nachbarn dessen fünf Karten, indem er sie vor dem Spieler verdeckt auf den Tisch legt. Danach gibt er dessen linken Nachbarn fünf Karten verdeckt und so weiter, zuletzt sich selbst.

3.3 Austeilen der Marke

Nach dem Austeilen des Blattes teilt der Geber den Spielern ihre Marke aus (siehe Regel 2.8). Dazu gibt er zuerst seinem rechten Nachbarn die Marke, indem er die Karte vor dem Spieler verdeckt auf den Tisch legt, so dass sie dessen Blatt, falls es dort immernoch liegt, nicht berührt. Dann gibt er dessen rechten Nachbarn seine Marke verdeckt und so weiter, zuletzt sich selbst. Kein Spieler darf irgendeine Marke einsehen.

Das Blatt wird also im Uhrzeigersinn ausgeteilt, die Marke gegen den Uhrzeigersinn. Das Spiel startet dann später wieder im Uhrzeigersinn. Dadurch werden die Spieler für das Erkennen der verschiedenen Spielrichtungen sensibilisiert.

3.4 Errichten des Ziehstapels

Nach dem Austeilen der Marke legt der Geber den verbliebenen Kartenstapel verdeckt auf den Tisch. Der Stapel wird damit zum Ziehstapel. Er muss in Sitzrichtung des Gebers nahe neben dem Mittelpunkt des Tisches liegen.

3.5 Aufnahme des Blattes

Nach dem Austeilen nimmt jeder Spieler sein Blatt auf. Alle Spieler außer dem Geber dürfen ihr Blatt sofort aufnehmen, sobald sie es vom Geber bekommen haben. Der Geber darf sein eigenes Blatt erst aufnehmen, nachdem er fertig ausgeteilt hat und gemäß Regel 3.4 den Ziehstapel errichtet hat. Indem ein Spieler sein Blatt aufnimmt, signalisiert er, dass er bereit ist, das Spiel zu beginnen. Hierzu gilt das Blatt als aufgenommen, sobald der Spieler es mit einer Hand berührt. Von diesem Moment an ist der betreffende Spieler per Definition bereit.

4 Züge und Würfe

3.6 Einsehen der ersten Karte

Nachdem er sein eigenes Blatt aufgenommen hat, nimmt der Geber die oberste Karte vom Ziehstapel mit seiner Aktionshand auf und sieht sie ein. Er darf die Karte dabei nicht mit seinem Blatt oder seiner Haltehand in Berührung bringen. Er kann sie allerdings vorübergehend beiseite legen, um, ausgehend von ihrer Kenntnis, sein Blatt günstig zu ordnen.

3.7 Eröffnung des Spiels

Um das Spiel zu eröffnen, legt der Geber die Karte, die er gemäß Regel 3.6 vom Ziehstapel aufgenommen hat, aus seiner Aktionshand offen auf den Mittelpunkt des Tisches. Dies darf er erst tun, wenn alle Spieler gemäß Regel 3.5 bereit sind. Mit dem Ausspielen dieser ersten Karte ist der Spielstapel definiert. Diese Handlung gilt mit allen Konsequenzen als der erste *Zug* (siehe nächster Abschnitt), und das Spiel ist eröffnet.

4 Züge und Würfe

Ein Gress-Spiel besteht hauptsächlich aus zwei grundlegenden Aktionen, nämlich aus *Zügen* und *Würfen*. Zwischen diesen kann und muss immer streng unterschieden werden. Züge werden rundenbasiert gespielt, das heißt, es ist immer genau ein Spieler *am Zug*. Würfe hingegen werden konkurrierend gespielt, das heißt, es sind in Bezug auf Würfe zu jedem Zeitpunkt alle Spieler gleichberechtigt.

Ob ein Spieler einen Zug machen darf, hängt also davon ab, ob er am Zug ist. Ob ein Spieler einen Wurf machen darf, hängt aber nur davon ab, ob Würfe gerade allgemein erlaubt sind. Das eine ist von dem anderen zunächst völlig unabhängig.

Vielleicht werden in diesem Abschnitt die Begriffe *Aktion* und *Ereignis* auffallen. Aktion ist hier ein nicht genau definierter Begriff, der eher umgangssprachlich zu verstehen ist, und der für das Spiel nicht von spezieller Bedeutung ist. Ereignisse werden jedoch in diesem Regelwerk sehr genau definiert und dienen als Anhaltspunkt für verschiedene andere Regeln.

4.1 Zugaxiom

Während des Spiels ist zu jedem Zeitpunkt genau ein Spieler am Zug.

4.2 Wurfaxiom

Während des Spiels sind zu jedem Zeitpunkt Würfe entweder für alle Spieler erlaubt oder für alle Spieler verboten.

4.3 Ereignisse

Einige Aktionen bei Gress werden *Ereignisse* genannt. Ein Ereignis findet immer zu genau einem bestimmten Zeitpunkt statt, ohne zeitliche Ausdehnung.

4.4 Ausspielen

Einige Aktionen werden bei Gress unter anderem dadurch ausgeführt, dass ein Spieler eine einzelne Karte aus seinem Blatt mit seiner Aktionshand mit der Vorderseite nach oben auf den Spielstapel legt. Dieser Vorgang wird *ausspielen* genannt und ist ein *Ereignis*. Dabei gilt die Karte als ausgespielt, sobald sie den Spielstapel berührt. In diesem Moment darf die Aktionshand außer der ausgespielten Karte und dem Spielstapel keine weitere Karte berühren. Außerdem darf in dem Moment die ausgespielte Karte nicht von der Haltehand berührt werden. Die ausgespielte Karte ist danach Teil des Spielstapels.

Das mag trivial klingen, ist es aber nicht. Es darf auf keinen Fall mit zwei Händen ausgespielt werden, sonst wird das Spiel chaotisch und unfair. Viele Spieler benutzen vor allem bei ihrer allerletzten Karte die falsche Hand, also Achtung am Ende des Spiels!

Außerdem darf natürlich nur eine Karte zur Zeit ausgespielt werden. Wenn ein Spieler schnell nacheinander mehrere Karten ausspielen will, darf er diese nicht in seiner Aktionshand „bevorraten“, sondern muss sie in der Haltehand oder sonstwo belassen.

Die folgenden Regeln beschreiben, wie Züge und Würfe gemacht werden. Ein *Zug* besteht entweder aus dem Ausspielen einer passenden Karte auf den Spielstapel oder aus dem Aufnehmen einer Karte vom Ziehstapel in das Blatt. Dieses Prinzip dürfte vielen von dem Spiel Mau-Mau bekannt sein. Da es das Ziel des Spiels ist, möglichst schnell seine Karten loszuwerden, wird ein Spieler normalerweise nur dann aufziehen, wenn er mangels passender Karten nicht durch Ausspielen einen Zug machen kann. Abhängig davon, für welche der beiden Möglichkeiten sich der Spieler entscheidet, sind nach seinem Zug *Würfe* entweder allgemein erlaubt oder verboten.

4.5 Normale Züge

Wenn ein Spieler am Zug ist, darf er eine Karte ausspielen, falls diese Karte den gleichen Wert oder die gleiche Farbe hat wie die bisherige oberste Karte des Spielstapels. Dieses Ereignis ist ein Zug.

Diese Bedingung dürfte vielen von dem Spiel Mau-Mau bekannt sein. Auf eine Kreuz-Dame dürfte zum Beispiel unter anderem mit einer Kreuz-Acht oder mit einer Karo-Dame gezogen werden. Beim Spiel mit mehreren gleichen Kartensätzen sind hier natürlich auch zwei genau gleiche Karten erlaubt.

Gemeinsam mit dem Bubenzug (siehe Regel 7.1) wird diese Form des Zuges im Folgenden entweder als Zug durch Ausspielen oder als Zug *mit* einer bestimmten Karte bezeichnet.

4.6 Wurferlaubnis nach Zügen

Nachdem ein Spieler durch Ausspielen einen Zug gemacht hat, sind Würfe allgemein erlaubt (siehe Regel 4.11), unabhängig davon, ob sie vorher erlaubt waren.

4.7 Aufziehen

Wenn ein Spieler am Zug ist, darf er die oberste Karte des Ziehstapels mit seiner Aktionshand aufnehmen und in sein Blatt einfügen. Diese Aktion nennt man *aufziehen*, und sie ist ebenfalls ein Zug. Außerdem ist sie ein Ereignis. Dabei gilt die Aktion in dem Moment als verbindlich ausgeführt, sobald der Spieler, der am Zug ist, den Ziehstapel berührt. Er muss dann auf jeden Fall eine Karte nehmen.

Nur das Aufnehmen gemäß Regel 4.7 heißt aufziehen, da es ein Zug ist. Wenn man stattdessen Karten aufnimmt, um eine Nimmschuld zu tilgen (siehe Regel 4.12) heißt es einfach aufnehmen.

4.8 Wurfverbot nach Aufziehen

Nachdem ein Spieler durch Aufziehen einen Zug gemacht hat, sind Würfe allgemein verboten (siehe Regel 4.11), unabhängig davon, ob sie vorher erlaubt waren.

Diese Regel wird von vielen Spielern gern vergessen. Sie ist jedoch wichtig, um zu vermeiden, dass ein Spieler, der am Zug ist und keine passende Karte hat, ewig auf Würfe anderer Spieler wartet, um vielleicht doch noch ausspielen zu können. Natürlich folgt aus dieser Regel auch, dass nach dem Aufziehen die gezogene Karte nicht gleich wieder geworfen werden darf, falls sie passt. Aber das Wurfverbot gilt tatsächlich für alle Spieler.

4.9 Die Spielrichtung

Ein Gress-Spiel hat zu jedem Zeitpunkt genau eine *Spielrichtung*, nämlich entweder im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn. Zu Beginn des Spiels läuft die Spielrichtung im Uhrzeigersinn.

4.10 Der nächste Spieler

Nachdem ein Spieler einen Zug gemacht hat, ist der nächste Spieler am Zug. Dabei ist der nächste Spieler entweder der linke Nachbar des Spielers, der den Zug gemacht hat, falls die Spielrichtung im Uhrzeigersinn läuft, oder der rechte Nachbar, falls die Spielrichtung gegen den Uhrzeigersinn läuft.

4.11 Würfe

Immer wenn Würfe erlaubt sind, darf jeder beliebige Spieler eine Karte ausspielen, falls in Bezug auf die bisherige oberste Karte des Spielstapels der Wert um eine Stufe niedriger ist und die Karte eine entgegengesetzte Farborientierung hat. Dies nennt man einen *Wurf*.

Diese Bedingung dürfte vielen von den einschlägigen Patienzen bekannt sein. Auf einen roten König dürfte zum Beispiel eine schwarze Dame geworfen werden. Auf keinen Fall jedoch umgekehrt!

Es ist außerdem zu beachten, dass wegen der zyklischen Wertfolge nach Regel 1.2 auch ein Ass auf eine Sieben geworfen werden darf!

Direkt nach einem Wurf sind natürlich weitere Würfe immernoch erlaubt, und zwar für alle Spieler gleichermaßen.

Außerdem muss beachtet werden, dass sich die Bedingungen für Züge und Würfe immer nur auf die oberste Karte des Spielstapels beziehen, egal ob diese als Zug oder Wurf dort hin gelangt ist. Insbesondere müssen also Züge nicht zwingend auf den letzten Zug passen, sondern immer nur auf die letzte Karte.

4.12 Nimmschuld

Einige Ereignisse führen bei Gress dazu, dass ein oder mehrere Spieler eine bestimmte Anzahl Karten vom Ziehstapel in ihr Blatt aufnehmen müssen. Eine solche Pflicht heißt *Nimmschuld*. Jede Nimmschuld wird immer von genau einem bestimmten Ereignis verursacht, dem diese Nimmschuld dadurch zugeordnet ist.

4.13 Zugverbot bei Nimmschuld

Ein Spieler, der noch Nimmschulden hat, darf keinen Zug machen, bis er sie durch Aufnehmen entsprechend vieler Karten getilgt hat. Die Nimmschulden verschiedener Ereignisse werden addiert. Sie werden immer in genau der Reihenfolge getilgt, in der die Ereignisse stattfanden.

4.14 Tilgungsereignis

Die Tilgung der Nimmschulden für ein einzelnes Ereignis ist wieder ein Ereignis. Dabei gilt als Zeitpunkt des Ereignisses die Aufnahme der letzten Karte, die zur vollständigen Tilgung der Nimmschuld des Ereignisses führt.

Das heißt, wenn man noch zwei Karten für Ereignis A aufnehmen muss, und außerdem zwei Karten für Ereignis B, dann genügt es nicht, nur zwei Karten aufzunehmen. Erst nachdem man vier Karten aufgenommen hat, dürfte man wieder einen Zug machen.

Das Aufnehmen dieser vier Karten gilt dabei auf jeden Fall als zwei Ereignisse, auch wenn der Spieler die vier Karten praktisch gleichzeitig oder sonstwie zeitlich verteilt aufnimmt.

Man beachte, dass Würfe sehr wohl erlaubt sind, auch wenn man noch Nimmschulden hat.

4.15 Angehaltenes Spiel

Manche Situationen führen bei Gress dazu, dass das Spiel vorübergehend angehalten werden muss. Dies bedeutet, dass dann keine Ereignisse mehr stattfinden dürfen. Immer wenn ein angehaltenes Spiel wieder fortgesetzt wird, sind erstens Würfe verboten, und zweitens darf dann nur der Spieler einen Zug machen, der auch am Zug ist.

5 Die Wirkungen der Züge

Dies ist zum Beispiel bei einem Tausch der Fall, oder wenn der Ziehstapel zu Ende ist und neu gemischt werden muss. Die Bedingung, dass dann nur noch Züge erlaubt sind, ist nötig, damit beim Fortsetzen eines angehaltenen Spiels niemals mehrere Spieler darum konkurrieren, die erste Karte zu legen. Die ausdrückliche Beschränkung auf den Spieler, der tatsächlich am Zug ist, ist nötig, um auch besondere Züge wie z.B. Abwehr-Siebenen (siehe 6.5) zu erfassen.

5 Die Wirkungen der Züge

Züge und Würfe unterscheiden sich nicht nur darin, wann sie gespielt werden dürfen. Jeder Zug entfaltet außerdem eine spezielle Wirkung, die das Spielgeschehen beeinflusst. Würfe tun das nicht. Welche Wirkung ein Zug im einzelnen hat, hängt vom Wert der Karte ab (im Falle der Neun auch von ihrer Orientierung) und ist für jeden Kartenwert verschieden.

Einige der Wirkungen enthalten Fristen, die den Handlungszeitraum für bestimmte Aktionen begrenzen. Es ist zu beachten, dass Fristen, die bis zum nächsten Zug eines Spielers gelten, auch durch Aufziehen gemäß Regel 4.7 beendet werden.

5.1 Ass

Nach einem Zug mit einem Ass ist nicht der nächste Spieler gemäß Regel 4.10 am Zug, sondern wieder der Spieler, der das Ass gespielt hat.

Im Klartext: Der Spieler ist noch einmal dran. Allerdings nicht etwa freiwillig. Wenn er keine weitere passende Karte hat, muss er wie immer aufziehen.

5.2 König

Durch einen Zug mit einem König entsteht jedem Spieler eine Nimmschuld von einer Karte, außer dem Spieler, der mit dem König gezogen hat.

5.3 Dame

Bei einem Zug mit einer Dame kehrt sich die Spielrichtung um, sodass anschließend Regel 4.10 schon auf die neue Spielrichtung angewendet wird.

5.4 Zehn

Nach einem Zug mit einer Zehn darf der betreffende Spieler eine Karte seiner Wahl aus seinem Blatt verdeckt einem anderen Spieler seiner Wahl geben, der die Karte in sein Blatt aufnehmen muss. Der Spieler, der mit der Zehn gezogen hat, legt dazu die abzugebende Karte mit der Aktionshand verdeckt vor den Empfänger auf den Tisch. In diesem Moment gilt die Aktion als ausgeführt. Der Spieler hat dafür Zeit bis zum nächsten Zug irgendeines Spielers. Danach verfällt dieses Recht. Das Abgeben der Karte ist ein Ereignis.

5.5 Rote Neun

Nach einem Zug mit einer roten Neun darf der betreffende Spieler mit einem anderen Spieler seiner Wahl das komplette Blatt tauschen. Er hat Zeit, diese Absicht verbindlich zu verkünden bis zum nächsten Ereignis. Danach verfällt dieses Recht. Er muss dazu deutlich auf einen Spieler zeigen und „tauschen“ ansagen.

Hat er den Tausch verkündet, so darf der andere betroffene Spieler zunächst keinen Zug mehr machen. Er kann aber stattdessen, um den Tausch abzuwehren, ebenfalls eine rote Neun ausspielen, die *Abwehr-Neun* genannt wird. Dazu hat er ebenfalls Zeit bis zum nächsten Ereignis. Hat er das zum Zeitpunkt des nächsten Ereignisses nicht getan, müssen die beiden Blätter getauscht werden, es sei denn das Ereignis war ein Wurf des Spielers, von dem das Tauschgesuch ausging. Im letzteren Fall verfällt einfach das Tauschrecht, und das Spiel geht normal weiter.

Statt auf das nächste Ereignis zu warten, kann nach dem Tauschgesuch der aufgeforderte Spieler auch sofort dem Tausch zustimmen, indem er sein Blatt mit der Aktionshand verdeckt vor den anderen Spieler auf den Tisch legt, wodurch der Tausch ebenfalls verbindlich wird.

Sobald feststeht, dass die Blätter tatsächlich getauscht werden müssen, wird das Spiel gemäß Regel 4.15 angehalten. Die beiden Blätter gelten nun als getauscht, was jetzt nur noch physisch vollzogen werden muss. Dazu legt jeder der beteiligten Spieler das nun fremde Blatt aus seiner Hand mit der Aktionshand vor den Tauschpartner verdeckt auf den Tisch, falls das noch nicht geschehen ist. Keiner der beiden Spieler darf sein eigenes Blatt aufnehmen, solange er noch das fremde in der Hand hält. Sobald der erste der beiden Tauschpartner rechtmäßig sein neues Blatt aufnimmt (berührt), wird das angehaltene Spiel gemäß Regel 4.15 fortgesetzt. Der Vollzug des Tausches gilt wieder als Ereignis, also als das erste Ereignis, mit dem das zuvor angehaltene Spiel fortgesetzt wird.

Dieser Punkt ist etwas kompliziert, obwohl er einfach nur bedeutet: „Wer mit einer roten Neun zieht, darf das Blatt mit einem anderen Spieler tauschen. Der kann das mit einer weiteren roten Neun abwehren, wenn er schnell genug ist“.

Die jeweiligen Fristen für das Tauschgesuch oder die Abwehr desselben sind sehr wichtig und müssen eingehalten werden. Man beachte, dass die meisten anderen Fristen in diesem Regelwerk beim jeweils nächsten Zug eines Spielers enden. Im Falle der roten Neun enden die Fristen jedoch auch bei einem Wurf (überhaupt bei jedem Ereignis), da die meisten Ereignisse dazu führen, dass sich das Blatt mindestens eines Spielers ändert. Die Abwehr-Neun ist übrigens weder ein Zug noch ein Wurf.

Es ist wichtig, dass bei einer roten Neun nur die Blätter getauscht werden. Eventuell vorhandene Marken bleiben unangetastet.

6 Pakete

Tatsächlich wird das Spiel bei jedem Tausch einmal angehalten. Das muss so sein, damit der tauschende Spieler nicht durch einen lahmen Tauschpartner willkürlich behindert werden kann.

Dass das Spiel bei einem Tausch angehalten wird, ist taktisch nicht uninteressant. Nehmen wir zum Beispiel an, dass Spieler A mit einer roten Neun zieht und verkündet, dass er mit Spieler B tauschen will. Spieler C, der am Zug sei, kann nun schnell mit einer passenden Sieben ziehen. Da dadurch die Abwehrfrist für die Neun endet, müssen die Spieler A und B nun ihre Blätter tauschen. Weil nach dem Anhalten gemäß Regel 4.15 aber nur der Spieler einen Zug machen darf, der tatsächlich am Zug ist, kann der durch die Sieben übergangene Spieler diese nun nicht mehr abwehren. (zur Wirkung der Sieben siehe Regel 6.5)

5.6 Schwarze Neun

Ein Spieler, dessen Blatt nur noch aus einer schwarzen Neun besteht, und der keine Marke mehr hat, darf mit der besagten schwarzen Neun keinen Zug gemäß Regel 4.5 machen.

Mit anderen Worten: Mit einer schwarzen Neun darf das Spiel nicht beendet werden, es sei denn es handelt sich um einen Wurf. Allerdings ist das Spielende an dieser Stelle ja noch gar nicht definiert ;-)

5.7 Acht

Nach einem Zug mit einer Acht ist nicht der nächste Spieler gemäß Regel 4.10 am Zug, sondern der übernächste. Der Spieler, der gemäß Regel 4.10 der nächste gewesen wäre, heißt der *übergangene Spieler*. Der übergangene Spieler kann jetzt allerdings eine weitere Acht ausspielen, sofern diese den gleichen Wert (nämlich acht) oder die gleiche Farbe hat wie oberste Karte des Spielstapels. Er hat dazu Zeit bis zum nächsten Zug eines Spielers. In diesem Fall ist diese soeben ausgespielte Acht des übergangenen Spielers ein Zug (obwohl der Spieler nicht am Zug war), und ihre hier (5.7) geschilderte Wirkung tritt ein. Diese Acht nennt man dann eine *Abwehr-Acht*.

Mit anderen Worten: Der nächste Spieler muss aussetzen, kann das jedoch mit einer Acht abwehren. Dabei muss beachtet werden, dass er dazu bis zum nächsten Zug Zeit hat. Allerdings können zwischendurch ja noch von allen Spielern Würfe gemacht werden, so dass die oberste Karte keine Acht mehr sein muss. Die Abwehr-Acht muss halt einfach nach den Zugregeln auf die oberste Karte passen. Dann muss der nächste aussetzen, der wieder die gleiche Abwehrmöglichkeit hat und so weiter.

6 Pakete

In zwei Ausnahmefällen ist es gestattet, mehrere Karten gleichzeitig als Stapel auszuspielen, nämlich bei der roten Neun und bei der Sieben. Die als sogenanntes Paket ausgespiel-

ten Karten entfalten dann jeweils eine spezielle Wirkung.

6.1 Ausspielen eines Pakets

Einige Aktionen werden bei Gress unter anderem dadurch ausgeführt, dass ein Spieler eine Anzahl von Karten aus seinem Blatt mit seiner Aktionshand mit der Vorderseite nach oben gleichzeitig auf den Spielstapel legt, so dass sich die Karten im Moment der Ablage gegenseitig direkt oder indirekt berühren und einen Stapel bilden. Diese Karten werden zusammen ein *Paket* genannt. Der Vorgang wird *ausspielen eines Pakets* genannt und ist ein Ereignis. Dabei gilt das Paket als ausgespielt, sobald die unterste Karte des Pakets des Spielstapel berührt. In diesem Moment darf die Aktionshand außer dem ausgespielten Paket und dem Spielstapel keine weitere Karte berühren. Außerdem darf in dem Moment das ausgespielte Paket nicht von der Haltehand berührt werden. Das ausgespielte Paket ist danach Teil des Spielstapels.

Ein Paket ist nur dann ein Paket, wenn die Karten wirklich gleichzeitig auf den Spielstapel gelegt werden. Schnell hintereinander legen gilt nicht. Das gilt insbesondere auch für den Beginn des Spiels. Der allererste Zug, mit dem das Spiel begonnen wird, kann also niemals aus mehr als einer Karte bestehen.

6.2 Ausspielen von zwei roten Neunen als Paket

Wenn ein Spieler am Zug ist, darf er zwei rote Neunen als ein Paket ausspielen, falls die untere der beiden Karten den gleichen Wert (nämlich neun) oder die gleiche Farbe hat wie die bisherige oberste Karte des Spielstapels. Dies ist ein Zug.

6.3 Zugwirkung eines Pakets aus zwei roten Neunen

Nach einem Zug mit zwei roten Neunen darf der betreffende Spieler zwei verschiedene Spieler seiner Wahl dazu veranlassen, ihr komplettes Blatt zu tauschen. Er hat Zeit, diese Absicht verbindlich zu verkünden bis zum nächsten Ereignis. Danach verfällt dieses Recht. Hat er den Tausch verkündet, wird das Spiel gemäß Regel 4.15 angehalten. Die beiden Blätter gelten nun als getauscht, was jetzt nur noch physisch vollzogen werden muss. Dazu legt jeder der beteiligten Spieler das nun fremde Blatt aus seiner Hand mit der Aktionshand vor den Tauschpartner verdeckt auf den Tisch. Keiner der beiden Spieler darf sein eigenes Blatt aufnehmen, solange er noch das fremde in der Hand hält. Sobald der erste der beiden Tauschpartner rechtmäßig sein neues Blatt aufnimmt (berührt), wird das angehaltene Spiel gemäß Regel 4.15 fortgesetzt. Der Vollzug des Tausches gilt wieder als Ereignis, also als das erste Ereignis, mit dem das zuvor angehaltene Spiel fortgesetzt wird.

Der Spieler, der mit den beiden roten Neunen gezogen hat, kann durchaus auch sich selbst als einen Tauschpartner bestimmen. In dem Fall hätte das Paket eine ähnliche Wirkung wie eine einzelne rote Neun. Der große Unterschied ist allerdings, dass ein Tausch mit

zwei roten Neunen nicht abgewehrt werden kann, auch nicht wenn das Opfer tausend rote Neunen hat.

Für weitere Hinweise siehe den Kommentar zu Regel 5.5 (Rote Neun).

6.4 Ausspielen von Siebenen als Paket

Wenn ein Spieler am Zug ist, darf er beliebig viele Siebenen ein als Paket ausspielen, falls die unterste der Karten den gleichen Wert (nämlich sieben) oder die gleiche Farbe hat wie die bisherige oberste Karte des Spielstapels. Dies ist ein Zug.

6.5 Zugwirkung eines Pakets aus Siebenen

Nach einem Zug mit einer oder mehreren Siebenen ist nicht der nächste Spieler gemäß Regel 4.10 am Zug, sondern der übernächste. Der Spieler, der gemäß Regel 4.10 der nächste gewesen wäre, heißt der *übergangene Spieler*. Bei dem übergangenen Spieler entsteht durch den Zug mit den Siebenen eine Nimmschuld von zwei Karten für jede Sieben.

Der übergangene Spieler kann jetzt allerdings ein weiteres Paket aus einer oder mehreren Siebenen ausspielen, sofern die unterste dieser Siebenen den gleichen Wert (nämlich sieben) oder die gleiche Farbe hat wie die oberste Karte des Spielstapels. Er hat dazu Zeit bis zum nächsten Zug irgendeines Spielers. In diesem Fall heißt dieses soeben ausgespielte Paket des übergangenen Spielers eine *Sieben-Abwehr*. Eine Sieben-Abwehr ist ein Zug (obwohl der Spieler, der sie ausspielt, nicht am Zug ist). Dieser Zug darf entgegen Regel 4.13 trotz der durch den vorigen Zug entstandenen Nimmschuld gemacht werden. Durch eine Sieben-Abwehr wird nämlich die durch den vorigen Zug verursachte Nimmschuld des übergangenen Spielers auf den Spieler übertragen, der bisher am Zug ist (die Nimmschuld ist dann dem Ereignis der Sieben-Abwehr zugeordnet).

Da allerdings die Sieben-Abwehr ebenfalls ein Zug ist, tritt ihre hier (6.5) geschilderte Wirkung zusätzlich ein, so dass der Spieler, der bisher am Zug ist, dann selbst der übergangene Spieler sein wird und für jede Sieben aus dem Abwehr-Paket nochmal zusätzlich eine Nimmschuld von zwei Karten bekommen wird, was er aber seinerseits wieder abwehren kann.

Zunächst bewirkt eine Sieben also das gleiche wie eine Acht: Der nächste Spieler muss aussetzen, kann das jedoch abwehren. Zusätzlich muss aber der übergangene Spieler zwei Karten aufnehmen. Falls er jedoch schnell genug abwehrt, muss er doch nicht zwei aufnehmen, sondern der nächste Spieler (der ja jetzt selbst der übergangene ist) vier. Wenn der nochmal abwehrt, muss der nächste sechs Karten aufnehmen und so weiter.

Allerdings darf man Siebenen im Paket ausspielen, und zwar auch die Abwehr-Siebenen. Dadurch steigt die Nimmschuld des jeweils nächsten Spielers bei jedem Zug in der Siebenerkette eben nicht nur um zwei Karten, sondern um zwei Karten für jede Sieben.

Hier gilt natürlich genau wie bei der Acht: Das Opfer darf die Sieben auch dann noch abwehren, wenn schon jemand Würfe gemacht hat. Sogar das Opfer selbst darf zwischendurch Würfe machen. Hauptsache, die Abwehr-Sieben (bzw. die unterste Karte des Pakets) passt nach den Zugregeln auf die oberste Karte des Spielstapels.

Wenn nach einem Zug mit einer Sieben der Spieler, der am Zug ist (also nicht der übergangene) ebenfalls mit einer Sieben zieht, so addiert sich diese Sieben natürlich nicht zu der vorigen. Stattdessen beginnt dann eine neue Siebenerkette.

Es darf übrigens niemand eine Sieben abwehren, der noch wegen eines früheren Ereignisses (zum Beispiel einer anderen Sieben) Nimmschulden hat, da ja auch eine Sieben-Abwehr ein Zug ist.

Eine Sieben-Abwehr, die nur aus einer einzigen Karte besteht, nennt man auch eine Abwehr-Sieben :-)

7 Bubenregeln

Buben bedeuten bei Gress im Grunde das gleiche wie bei Mau-Mau: Sie passen als Zug auf jede Farbe, und der Spieler darf sich eine Farbe wünschen. Auch die alte Mau-Mau-Regel „Bube auf Bube stinkt“ gilt hier sinngemäß.

Allerdings müssen die Gress-Regeln garantieren, dass bei einer ausgespielten Karte jeder Spieler sofort erkennen kann, ob es sich dabei um einen Zug oder um einen Wurf handelt. Deshalb ranken sich um den Buben einige Sonderregeln, die ihn als Nebenwirkung zu einem zentralen Spaßfaktor bei Gress machen.

7.1 Der Bubenzug

Wenn ein Spieler am Zug ist, darf er einen Buben ausspielen, unabhängig von der bisherigen obersten Karte des Spielstapels (Ausnahme: 7.2). Dieses Ereignis ist ein Zug.

7.2 „Bube auf Bube stinkt“

Es darf grundsätzlich niemals ein Bube ausgespielt werden, falls die bisherige oberste Karte des Spielstapels ebenfalls ein Bube ist. Auch dann nicht, wenn dies ansonsten durch die Regeln 4.5 (Zug), 4.11 (Wurf) oder 7.1 (Bubenzug) erlaubt wäre.

7.3 Die Wirkung von geworfenen Buben

Wenn gemäß Regel 4.11 ein Bube geworfen wird, so ist dies mit allen Konsequenzen ein Zug, auch wenn der werfende Spieler nicht am Zug war. Insbesondere tritt sofort danach auch Regel 4.10 (nächster Spieler) in Kraft.

7 Bubenregeln

Durch diese Regel wird wie eingangs angedeutet sichergestellt, dass immer erkennbar ist, ob eine Karte ein Zug ist oder nicht. Bei einem schwarzen Buben auf einer roten Dame wäre zum Beispiel ansonsten nicht erkennbar, ob dies ein Bubenzug (nach 7.1) oder ein Wurf (nach 4.11) ist, zumindest dann nicht, wenn der ausspielende Spieler am Zug war. Darum ist ein Bube einfach *immer* ein Zug. Basta.

Dies bedeutet, dass durch das Werfen eines Buben plötzlich ein völlig anderer Spieler am Zug sein kann als vorher. Dadurch kann es passieren, dass ein Spieler, der eben noch am Zug war, ohne sein eigenes Zutun plötzlich nicht mehr am Zug ist. Spielern, die zu langsam sind, kann auf diese Weise quasi das Zugrecht „entzogen“ werden. Man nennt das auch *Entzug*.

Wegen dieser Regel muss außerdem beachtet werden, dass ein Spieler, der noch Nimmschulden hat, keinen Buben werfen darf (siehe Regel 4.13). Dies vergessen viele Spieler vor allem bei der Königsnimmschuld.

Außerdem ist zu beachten, dass es trotz der Tatsache, dass ein Bube immer ein Zug ist, nicht erlaubt ist, einen Buben zu werfen, falls Würfe gerade durch das Aufziehen eines Spielers gesperrt sind (siehe Regel 4.8). Regel 7.3 erklärt zwar jeden Buben, der korrekt gemäß Regel 4.11 geworfen wurde, zum Zug. Allerdings muss dafür natürlich das Ausspielen des Buben nach Regel 4.11 überhaupt erst erlaubt gewesen sein. Ähnliches gilt auch, wenn das Spiel nach Regel 4.15 angehalten wurde. Hier darf ausdrücklich nur der Spieler ausspielen, der am Zug ist.

7.4 Die Wirkung des Bubenzugs

Nach einem Zug mit einem Buben kann sich der betreffende Spieler eine Farbe wünschen, indem er ihren Namen nennt (Karo, Herz, Pik oder Kreuz). Er hat dazu Zeit bis zum nächsten Zug oder Wurf eines Spielers. Danach verfällt dieses Recht. Hat er sich eine Farbe gewünscht, so wird fortan Regel 4.5 (Zug) so angewendet, als hätte der soeben ausgespielte Bube die gewünschte Farbe. Ansonsten gilt die tatsächliche Farbe des Buben als die gewünschte Farbe. Bezüglich Regel 4.11 (Wurf) gilt jedoch in jedem Fall die tatsächliche Orientierung des Buben.

7.5 Deutung von zweideutigen Zehnen

Wenn der Spieler, der am Zug ist, eine Zehn in der *gewünschten Farbe* auf einen Buben ausspielt, so ist dies in jedem Fall ein Zug.

Dies ist ebenfalls eine Regel, die dazu dient, Züge immer von Würfeln unterscheiden zu können. Denn wenn sich jemand zum Beispiel mit einem Kreuz-Buben die Farbe Karo gewünscht hat, so wäre, falls darauf der Spieler, der am Zug ist, eine Karo-Zehn legt, wieder nicht ersichtlich, ob dies ein Zug ist.

8 Die Marke

Jedesmal, wenn ein Spieler nur noch zwei Karten in seinem Blatt hat, muss er dies ansagen, indem er „vorletzte“ sagt. Dies passiert in einem Spiel normalerweise recht häufig. Wenn ein Spieler dies zum ersten Mal in einem Spiel tut, darf er seine *Marke* aufnehmen. Sie „markiert“ also durch ihre Existenz die Tatsache, dass ein Spieler im laufenden Spiel noch niemals „vorletzte“ angesagt hat. Wer am Ende des Spiels noch seine Marke hat, bekommt saftig Strafpunkte.

Ein Spieler, der nicht vorletzte ansagt, muss zur Strafe zwei Karten ziehen, falls die anderen Spieler dies bemerken. Die Fristen für diese Aktionen lesen sich leider ziemlich kompliziert, aber sie sind gerecht und entsprechen auch dem, was man intuitiv erwarten würde.

8.1 „Vorletzte“ ansagen und Marke aufnehmen

Nach jedem Ereignis muss jeder Spieler, dessen Blatt nach dem Ereignis aus genau zwei und vor dem Ereignis aus einer anderen Zahl von Karten bestand, diese Tatsache ansagen, indem er „*vorletzte*“ ansagt. Er hat dazu Zeit bis zum nächsten Ereignis, das dazu führt, dass sich die Anzahl der Karten, aus denen sein Blatt besteht, ändert, höchstens jedoch bis zum nächsten Zug eines Spielers. Während dieser Ansagefrist darf er außerdem mit der Aktionshand seine Marke in sein Blatt aufnehmen, falls diese noch existiert, allerdings erst nachdem er vorletzte angesagt hat. Nach Ablauf der Ansagefrist verfällt auch das Recht, die Marke aufzunehmen. Das Aufnehmen der Marke ist wieder ein Ereignis.

8.2 Strafe bei vergessener Ansage

Einem Spieler, der gemäß Regel 8.1 vorletzte ansagen musste, dies aber bis zum Ablauf der Frist nicht getan hat, entsteht eine Nimmschuld von zwei Karten, falls einer der anderen Spieler deswegen rechtzeitig Beschwerde einlegt. Die Beschwerdefrist dauert nach Ablauf der Ansagefrist bis zum nächsten Zug eines Spielers, gegen den die Beschwerde nicht geführt wird. Die Nimmschuld ist dem Ereignis zugeordnet, das die Ansagefrist beendet hat.

Es ist zu beachten, dass die Marke nur aufgenommen werden darf, wenn der entsprechende Spieler genau zwei Karten auf der Hand hat. Sollten ihm in der Hektik andere Aktionen wichtiger sein als das Aufnehmen der Marke, so kann es durchaus passieren, dass er den Moment verpasst, und dass er die Marke nicht mehr aufnehmen darf, obwohl er vorletzte angesagt hat, und obwohl sein Blatt nur noch aus einer oder sogar aus null Karten besteht.

Außerdem könnte es sein, dass ein Spieler, der noch drei Karten hat, ein Paket aus zwei Karten spielt, so dass sein Blatt anschließend nur noch aus einer Karte besteht. In diesem Fall darf er nicht vorletzte ansagen und die Marke aufnehmen. Er muss damit warten, bis er tatsächlich genau zwei Karten auf der Hand hat.

9 Spielende

Die Ansagepflicht nach Regel 8.1 muss übrigens sehr genau genommen werden. Viele Spieler vergessen dies nach bestimmten Ereignissen immer wieder, zum Beispiel nach einem Tausch.

Da es leicht im allgemeinen Tohuwabohu untergehen kann, wenn ein Spieler vorletzte ansagt, können bei wichtigen Spielen auch eindeutige Maßnahmen gefordert werden, zum Beispiel das Schlagen mit der Aktionshand auf eine Tischglocke. In diesem Fall könnte es auch mit einer Strafe belegt werden, wenn diese Aktion fälschlich ausgeführt wird (üblicherweise mit einer Nimmschuld von zwei Karten).

9 Spielende

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie das Spiel endet und was dann passiert. Im wesentlichen heißt das: Wenn ein Spieler keine Karten mehr hat, ist das Spiel vorbei. Die anderen Spieler bekommen dann umso mehr Strafpunkte, je mehr Karten sie übrig haben.

9.1 Ende des aktiven Spiels

Sobald ein Spieler keine Marke mehr hat, sein Blatt aus null Karten besteht und er auch keine Nimmschuld mehr hat, ist das aktive Spiel beendet. Von diesem Moment an dürfen keine Ereignisse mehr stattfinden.

9.2 Die letzte Tilgung

Nachdem gemäß Regel 9.1 das aktive Spiel beendet ist, muss jeder Spieler noch so viele Karten vom Ziehstapel aufnehmen, bis seine eventuell noch vorhandenen Nimmschulden getilgt sind. Diese letzte Tilgung ist kein Ereignis mehr.

9.3 Endgültiges Spielende

Nach der letzten Tilgung der Nimmschuld legt jeder sein Blatt mit offenen Karten vor sich auf den Tisch. Eventuell noch vorhandene Marken müssen verdeckt liegen bleiben. Kein Spieler darf in dieser Phase sein Blatt niederlegen, wenn er noch Nimmschulden hat. Wer das doch tut, dem entsteht noch einmal eine zusätzliche Nimmschuld von zwei Karten. Beschwerden gemäß Regel 8.2 (vorletzte) oder 10.5 (falsch ausgespielt) dürfen nur noch eingelegt werden, bis der letzte Spieler (dessen Blatt nicht aus null Karten besteht) sein Blatt rechtmäßig niedergelegt hat. Danach ist das Spiel endgültig beendet.

9.4 Auszählen der Strafpunkte

Nach dem endgültigen Ende des Spiels werden für jeden Spieler die Strafpunkte ausgezählt. Jeder Spieler erhält einen Strafpunkt für jede Karte, die sein niedergelegtes Blatt am Ende des Spiels enthält. Zusätzlich erhält jeder Spieler noch einen Strafpunkt für jede schwarze Neun, die sein Blatt enthält.

Außerdem erhält jeder Spieler, der am Ende des Spiels noch seine Marke hat, noch einmal vier Strafpunkte dazu.

Am Ende jedes Spieles gibt es naturgemäß immer genau einen Spieler, der null Strafpunkte hat. Dieser ist der Gewinner des Spiels. Die einzige Ausnahme von dieser Tatsache ist das außerordentliche Spielende nach Regel 10.1. In einem solchen Fall hat das Spiel keinen Sieger.

Wie man an den Strafpunkten in Regel 9.4 erkennt, sollte sich jeder Spieler bemühen, schnellstens seine Marke aufzunehmen. Außerdem sollte man schwarze Neunen möglichst schnell loswerden, da sie zusätzliche Strafpunkte einbringen und auch sonst zu nichts nütze sind. Ob die Marke eine schwarze Neun ist, ist nicht von Belang. Sie wird am Ende des Spiels gar nicht erst aufgedeckt. Das erleichtert beim Zählen auch die Unterscheidung zwischen Blatt und Marke.

10 Ausnahmesituationen

Manchmal kommt es bei Gress zu Situationen, die nicht erwünscht sind, die sich aber nur schwer vermeiden lassen. Meistens ist falsches Ausspielen dafür verantwortlich, aber auch das Ende des Ziehstapels fällt in diese Kategorie.

Falsches Ausspielen kann nicht grundsätzlich hart bestraft werden, da es oft nicht zu vermeiden ist, wenn zwei Spieler fast gleichzeitig eine Karte legen. Daher sind die Regeln zur Behandlung dieses Problems etwas differenzierter.

10.1 Neumischen bei leerem Ziehstapel

Wenn ein Spieler am Zug ist oder Nimmschulden hat, kann er, falls der Ziehstapel aus null Karten besteht, das Spiel anhalten, indem er seine leere Aktionshand auf den Spielstapel legt. Von nun an ist das Spiel gemäß Regel 4.15 angehalten. Der Spieler, der das Spiel angehalten hat, legt nun sein Blatt beiseite, nimmt den Spielstapel auf, legt die bisherige oberste Karte offen auf den Mittelpunkt des Tisches und mischt den verbliebenen Stapel gemäß Regel 3.1. Danach eröffnet er wieder das Spiel, indem er den gemischten Stapel als neuen Ziehstapel verdeckt an seinen Platz legt. Von diesem Moment an wird das Spiel gemäß 4.15 fortgesetzt. Erst jetzt darf der Spieler, der den Stapel gemischt hat, sein Blatt wieder aufnehmen und vom neuen Ziehstapel die Karten aufnehmen, die er zum Aufziehen oder zur Tilgung seiner Nimmschulden braucht. Dies muss jedoch mindestens eine Karte sein.

Falls nach dem Anhalten des Spiels auch der Spielstapel bis auf die oberste Karte leer ist, ist das Spiel beendet und wird gemäß den Regeln 9.3 f. abgewickelt. Für die Abrechnung der verbliebenen Nimmschuld nach Regel 10.2 gilt auch hier, dass der Spieler, der das Spiel angehalten hat, mindestens eine Karte ziehen müsste.

10.2 Letzte Tilgung bei leerem Ziehstapel

Falls der Ziehstapel am Ende des Spiels nicht mehr genug Karten enthält, um gemäß Regel 9.2 alle Nimmschulden zu tilgen, bekommt stattdessen jeder betreffende Spieler für jede Karte, die er noch hätte aufnehmen müssen, einen Strafpunkt angerechnet. Allerdings muss der Ziehstapel vorher tatsächlich komplett aufgebraucht werden.

Wenn kein Spieler freiwillig die jeweils nächste Karte vom Stapel zieht, muss als nächstes immer der Spieler mit der jeweils ältesten Nimmschuld ziehen. Ist dies nicht nur ein Spieler, so ziehen die betreffenden Spieler entsprechend ihrer Sitzreihenfolge in der zuletzt gültigen Spielrichtung angefangen vom Nachfolger des Spielgewinners.

Diese Regel sollte im Idealfall natürlich niemals zur Anwendung kommen. Da aber jeder endliche Kartenstapel irgendwann einmal leer ist, muss auch hierfür eine Regelung gefunden werden. Da bei dieser Ausnahmeregel (jede noch zu ziehende Karte gibt einen Strafpunkt) das Risiko entfällt, noch eine schwarze Neun zu ziehen, möchte natürlich jeder Spieler selbst von dieser Regel profitieren, anstatt den verbliebenen Ziehstapel aufzubrauchen. Daher ist hier auch geregelt, in welcher Reihenfolge die Spieler die verbliebenen Karten aufnehmen müssen. Natürlich kann jeder freiwillig davon abweichen, indem er einfach zum Stapel greift.

Wenn diese Regel tatsächlich einmal angewendet werden musste, sollte man für das nächste Spiel ein weiteres Kartenset hinzunehmen (siehe Regel 1.4).

10.3 Ausspielen mit falscher Hand

Bei allen Aktionen, die mit der Bewegung von Karten verbunden sind, ist diese Kartenbewegung mit der Aktionshand durchzuführen. Sobald die Haltehand eines Spielers den Spielstapel, den Ziehstapel oder seine Marke berührt, gilt dies sofort als falsch gespielt und muss geahndet werden (siehe die folgenden Regeln). Beim anderweitigen Abgeben von Karten, etwa nach einem Zug mit einer Zehn oder einer roten Neun, gilt die Aktion mit der Haltehand einfach nicht als ausgeführt (es sei denn sie wurde von der Gegenseite trotzdem akzeptiert), und kann nach dem Wiederaufnehmen der Karten (so dass sie einmal den Tisch verlassen haben) mit der richtigen Hand wiederholt werden.

10.4 Kleines Foul

Spielt ein Spieler unrechtmäßig eine Karte oder ein Paket aus, kann dagegen von einem beliebigen Spieler Beschwerde eingelegt werden. Falls der Spieler, der falsch ausgespielt hat, die betreffende(n) Karte(n) vor einer eventuellen Beschwerde und vor dem nächsten Ereignis selbst wieder zurücknimmt, nennt man den ganzen Vorgang ein *kleines Foul*. Falls außerdem die falschen Karten direkt vor der letzten gespielten Karte (oder Paket) eines anderen Spielers völlig korrekt gewesen wären, gelten die falschen Karten als nicht gespielt

und der Spieler wird nicht bestraft, ansonsten entsteht ihm durch das kleine Foul eine Nimmschuld von einer Karte, und falls er am Zug war, ist nun der nächste Spieler gemäß Regel 4.10 am Zug. In jedem Fall gilt ein kleines Foul nachträglich nicht als Ereignis und das Spiel wird ohne Unterbrechung fortgesetzt.

Diese Regel erlaubt es unter anderem, Karten ungestraft schnell wieder zurückzunehmen, falls sie nur deswegen nicht passen, weil ein anderer Spieler einen Sekundenbruchteil schneller war. In einem solchen Fall wäre eine Strafe wegen falschen Ausspielens unangebracht. Diese Amnestieregel gilt aber nur, wenn die gelegte Karte direkt vor der letzten Karte völlig korrekt gewesen wäre. Dazu gehört zum Beispiel auch, dass sie mit der richtigen Hand gespielt werden musste.

Aber auch wenn die Karte nicht korrekt gewesen wäre, wird der Spieler durch die geringe Strafe von nur einer Karte ermutigt, seinen Fehler zu sehen und die falsche Karte schnell wieder zurückzuziehen, anstatt auf eine Beschwerde zu warten, weil dann das Spiel angehalten werden müsste und die Strafe höher wäre (siehe Regel 10.5).

10.5 Beschwerden gegen falsch gespielte Karten

Nach einer Beschwerde gegen eine oder mehrere falsch ausgespielte Karten eines Spielers wird das Spiel gemäß Regel 4.15 angehalten, damit der Spielstapel untersucht werden kann. Erweist sich die Beschwerde als gegenstandslos, entsteht dem Beschwerdeführer eine Nimmschuld von zwei Karten. Außerdem ist der Beschwerdeführer, falls er am Zug war, nicht mehr am Zug, sondern der nächste Spieler gemäß Regel 4.10. Ist die Beschwerde berechtigt, entsteht dem Spieler, der falsch ausgespielt hat, eine Nimmschuld von zwei Karten. Außerdem ist er nicht mehr am Zug, falls er am Zug war, sondern der nächste Spieler gemäß Regel 4.10. Falls nach den falschen Karten noch kein anderer Spieler Karten ausgespielt hat, muss er die falschen Karten außerdem zurücknehmen. Falls er nach dem falschen Ausspielen der Karten aber vor dem nächsten Zug eines anderen Spielers gemäß Regel 8.1 seine Marke aufgenommen hat, erhält er außerdem eine neue Marke vom Ziehstapel (die er natürlich nicht einsehen darf). Anschließend wird das Spiel gemäß Regel 4.15 fortgesetzt.

Falls durch die falsch ausgespielten Karten vermeintlich Wirkungen entstanden wären, die von einzelnen anderen Spielern schon durch entsprechende Reaktionen bestätigt wurden, werden diese Wirkungen für die betroffenen Spieler nicht rückgängig gemacht.

Ein Spieler, der falsch ausspielt, muss also zur Strafe zwei Karten aufnehmen und ist nicht mehr am Zug. Wie üblich gilt eine Karte als ausgespielt, sobald sie den Spielstapel berührt.

Für Beschwerden gegen falsches Ausspielen gibt es keine Frist, der Spielstapel kann auch viele Züge später noch wegen einer falschen Karte untersucht werden. Begrenzt wird die

10 Ausnahmesituationen

Zeit für eine Beschwerde nur durch Regel 9.3 (Spielende). Allerdings werden die meisten Dinge, die nach der falschen Karte geschehen sind, nicht mehr rückgängig gemacht. Deshalb sollte man möglichst schnell Beschwerde einlegen.

Wenn beispielsweise der Spieler mit einem König zieht, obwohl er nicht am Zug war, und wenn einige der übrigen Spieler vor der Beschwerde schon die vermeintliche Königsnimmerschuld getilgt haben, müssen diejenigen die voreilig aufgenommenen Karten behalten.

Gleiches gilt zum Beispiel bei einer roten Neun. Wenn der ausspielende Spieler nach einem unrechtmäßigen Zug mit einer roten Neun einen Tausch verkündet und sein Blatt vor einen anderen Spieler niedergelegt hat, und wenn dieser es vor einer Beschwerde aufnimmt (berührt), dann muss der Tausch vollendet werden bzw. bleiben. Das eventuelle Zurücknehmen der falschen Neun und das Aufnehmen der Strafkarten geschieht dann natürlich erst hinterher.

Falls der Spieler durch das falsche Ausspielen seine Marke aufnehmen konnte, bekommt er eine neue Marke vom Ziehstapel, die aufgenommene muss er behalten. Für diese Feststellung gilt allerdings eine Frist bis zum nächsten Zug eines anderen Spielers.

Eine ausgespielte Karte (oder ein Paket) gilt bis zu einer Beschwerde gemäß Regel 10.5 oder Rücknahme gemäß Regel 10.4 in jedem Fall als gültig.

10.6 Falsches Aufnehmen vom Ziehstapel

Wenn ein Spieler unrechtmäßig Karten vom Ziehstapel aufnimmt, muss er diese Karten behalten. Das muss jedoch mindestens eine Karte sein. Falls der Spieler Karten mit der falschen Hand vom Ziehstapel aufnimmt, wird dadurch keine Nimmschuld getilgt. Falsches Aufnehmen ist kein Ereignis.

Der zweite Satz (wie übrigens auch der entsprechende Satz in Regel 10.1) bezieht sich darauf, dass man seine Entscheidung, Karten aufzunehmen, wie üblich in dem Moment festgelegt hat, in dem man den Ziehstapel berührt. Dabei ist aber natürlich unter Umständen noch nicht erkennbar, um wie viele Karten es geht.

10.7 Falsches Aufnehmen der Marke

Wenn ein Spieler seine Marke aufnimmt, obwohl ihm dies zu dem Zeitpunkt nicht durch Regel 8.1 erlaubt wäre, kann dagegen von einem beliebigen Spieler Beschwerde eingelegt werden, und zwar bis zum nächsten Zug eines Spielers, der nicht der Beklagte ist. Ist die Beschwerde gegenstandslos, entsteht dem Beschwerdeführer eine Nimmschuld von zwei Karten. Ansonsten entsteht dem Beklagten eine Nimmschuld von einer Karte, zusätzlich muss er die aufgenommene Marke behalten. Darüber hinaus muss er sich eine neue Marke vom Ziehstapel nehmen (die er natürlich nicht einsehen darf).

10.8 Disqualifikation

Wenn ein Spieler absichtlich falsch spielt, wird er disqualifiziert.

Dies ist eigentlich die zentrale Regel dieses Abschnitts. All die schönen Regeln zur Behandlung von Ausnahmefällen sollten im Idealfall niemals benutzt werden, und wer das absichtlich provoziert, um die Ausnahmeregel für sich auszunutzen oder sie als „taktisches Element“ ins Spiel zu bringen, sollte vom Spiel ausgeschlossen werden.

Ein Spieler könnte zum Beispiel versuchen, durch falsches Spielen immer mehr Strafkarten zu sammeln, um sie anschließend mit einer roten Neun „wegzutauschen“. Davon abgesehen, dass das meistens sowieso nicht klappt, verdirbt absichtliches Falschspielen auch in anderen Situationen eindeutig den Spielspaß. Deshalb soll ein Spieler, der absichtlich falsch spielt, bei aller Nachsicht gegenüber versehentlichen Ausrutschern vom Spiel ausgeschlossen werden. Was „absichtlich“ heißt, ist im Zweifelsfall dem Schiedsrichter oder der Demokratie überlassen. In wichtigen Spielen könnte man auch eine maximale Anzahl von Strafkarten oder -punkten festlegen, bei deren Überschreitung der betreffende Spieler disqualifiziert wird.

10.9 Vorrangregeln

Wenn verschiedene Spieler gleichzeitig versuchen, jeweils eine rechtmäßige Aktion auszuführen, die sich entweder gegenseitig ausschließen, oder deren Reihenfolge entscheidend ist, und wenn diese Aktionen bzw. versuchte Aktionen so zeitnah ausgeführt werden, dass ihre zeitliche Reihenfolge nicht feststellbar ist, dann soll der Streitfall nach folgenden Vorrangregeln entschieden werden (in der Reihenfolge von der höchsten zur niedrigsten Priorität):

1. Aufnehmen der Marke
2. Ausspielen auf den Spielstapel
in der Reihenfolge, in der die Karten zum liegen kommen (von unten nach oben), ansonsten (falls nicht feststellbar)
 - 2.1 Abwehr-Siebenen, Abwehr-Achten und Abwehr-Neunen
 - 2.2 Züge gemäß Regel 4.5
 - 2.3 Andere Züge durch Ausspielen (Buben)
 - 2.4 Würfe
3. Ablegen von Karten vor einen anderen Spieler
4. Aufnehmen vom Ziehstapel
Vorrang hat, wer zuerst den Ziehstapel berührt, ansonsten (falls nicht feststellbar)
 - 4.1 Aufziehen gemäß Regel 4.7
 - 4.2 Andere Anlässe (Nimmschuld)
5. Ansagen (Farbe bei Bube, „vorletzte“, Tauschgesuch, Beschwerden etc.)

11 Spiele, Runden, Zettel

Natürlich kann man aus diesen Vorrangregeln nicht für alle Zusammentreffen eine Entscheidung herleiten. Aber das kann auch gar nicht gehen, selbst dann nicht, wenn es noch eine Vorrangregel für die Farbe der Karten gäbe. Denn ein Spiel kann (und soll ab vier Spielern) ja auch mit mehreren Kartensets gespielt werden, und dann können auch völlig gleichartige Karten zusammentreffen. Wenn man sich unbedingt absichern will, kann man zusätzlich zu den hier festgelegten Regeln noch eine Unterscheidung nach der Farbe und sogar nach der Rückseite der Karte definieren, soweit dies der Regel 10.9 nicht widerspricht. Aber selbst dann steht in Streitsituationen, falls es keinen Schiedsrichter gibt, immernoch die Frage im Raum, ob die zeitliche Reihenfolge der Aktionen überhaupt unklar ist.

Eine solche Vorrangregel kann also sowieso nie alle Probleme lösen, ist aber in vielen Fällen ein guter Leitfaden für die Praxis.

11 Spiele, Runden, Zettel

Bei Gress werden immer viele Spiele hintereinander gespielt, damit sich der Zufall gerecht verteilen kann. Die kleinste Einheit dafür ist die Runde, so dass jeder Spieler einmal der Geber war. Wenn möglich (oder wenn Punkte gezählt werden), sollte aber immer eine größere Einheit gespielt werden, nämlich ein Zettel. Das bedeutet bei drei oder vier Spielern zwölf Spiele, bei fünf Spielern 15 Spiele. Für einen Zettel sollte man sich etwa eine Stunde Zeit nehmen.

11.1 Runden

Bei Gress werden immer mehrere Spiele in Folge gespielt. Eine Folge von genau so vielen Spielen, wie Spieler an ihr teilnehmen, heißt eine *Runde*.

11.2 Zettel

Wenn die Strafpunkte gezählt werden sollen, werden immer gerade so viele *komplette Runden* in Folge gespielt, dass dabei mindestens zwölf Spiele zusammenkommen. Eine solche Folge von Runden bzw. Spielen nennt man einen *Zettel*. Der Spieler, der am Ende des Zettels die wenigsten Strafpunkte hat, ist der Gewinner des Zettels. Beim nächsten Zettel starten auf jeden Fall wieder alle Spieler mit null Strafpunkten.

11.3 Verlängerung eines Zettels

Wenn es am Ende eines Zettels zwei oder mehr Spieler mit der niedrigsten Punktzahl gibt, wird der Zettel um eine vollständige Runde verlängert. Dies wird so oft wiederholt, bis es am Ende einer vollständigen Runde einen Gewinner gibt.

11.4 Papierzettel

Für einen Zettel werden die Strafpunkte aller Spieler tabellarisch auf einem

Blatt Papier notiert und addiert. Dabei soll jeder einzelne Zettel auf einem eigenen Blatt notiert werden. Dieses Blatt heißt dann ebenfalls Zettel. Jeder Spieler muss zwischen den Spielen die Gelegenheit bekommen, den laufenden Zettel einzusehen. Statt einem tatsächlichen Papierzettel kann auch sinngemäß ein anderes Medium verwendet werden.

Die Regeln gehen im folgenden davon aus, dass wie in 11.4 beschrieben tatsächlich Papierzettel verwendet werden, was auch das empfohlene Vorgehen ist. Dabei sollte man sich an die Standardnotation (11.7 und 11.8) halten. Üblicherweise bekommt der Spieler, der einen Zettel gewonnen hat, diesen als Trophäe ausgehändigt.

11.5 Der Schreiber

Es gibt für jeden Zettel einen Spieler, der alle Ergebnisse notiert. Dieser Spieler heißt der *Schreiber*. Wenn mehrere Zettel in Folge gespielt werden, ist der Schreiber eines neuen Zettels immer der linke Nachbar des vorigen Schreibers.

Das Amt des Schreibers geht also im Uhrzeigersinn um.

11.6 Festlegung des Gebers

Beim ersten Spiel eines Zettels ist der Geber immer der linke Nachbar des Schreibers. Bei jedem weiteren Spiel ist der Geber immer der linke Nachbar des vorigen Gebers.

Das Amt des Gebers geht also ebenfalls im Uhrzeigersinn um, macht bei jedem neuen Zettel aber einen kleinen Sprung.

11.7 Standardnotation für Zettel

Auf einem Zettel gibt es für jeden Spieler eine Tabellenspalte. Die Spielernamen werden dabei in der Reihenfolge des Geberamtes von links nach rechts eingetragen. Der Schreiber trägt seinen linken Nachbarn also immer in die erste Spalte ein. Jedes Spiel wird in einer Zeile notiert.

Durch diesen Standard ist aus einem Zettel immer ersichtlich, welche Spieler dabei waren, in welcher Reihenfolge sie saßen, wer in jedem Spiel der Geber war und wer der Schreiber des Zettels war.

11.8 Notation der einzelnen Spiele

Die Strafpunkte der Spieler werden auf dem Zettel immer so notiert, dass in jeder Zeile die bisherige Summe eingetragen wird, und nicht nur das Ergebnis des letzten Spiels. Allerdings wird bei dem Spieler, der das jeweilige Spiel gewonnen hat, stattdessen nur ein kleiner Strich gemacht (-). Nach jeder vollständigen Runde wird in der Tabelle ein Zwischenstrich eingezogen.

Durch diese Festlegung ist gewährleistet, dass schnell ersichtlich ist, wieviele Strafpunkte jeder Spieler bisher gesammelt hat, und welcher Spieler welches Spiel gewonnen hat (weil dort ja statt der Punktzahl nur ein kleiner Strich steht). Außerdem lässt sich leicht

am Zettel ablesen, wer der nächste Geber ist, da die Spieler ja in der Reihenfolge des Geberamtes notiert sind, und hilfreicherweise auch noch nach jeder Runde ein Zwischenstrich eingezogen ist, so dass man nicht alle Spiele durchzählen muss.

11.9 Falsches Austeilen

Macht der Geber einen Fehler beim Austeilen, bekommt er vier Strafpunkte und muss die Karten neu austeilen. Dies gilt nicht als ein Spiel.

Die üblichen Fehler beim Austeilen sind Marke vergessen und falsche Geberichtung. Da dies nicht als ein Spiel zählt, sollten die vier Strafpunkte auch nicht in eine eigene Zeile geschrieben werden, sondern es sollte der Fall stattdessen durch einen kleinen Zählstrich (!) in der Zeile des nächsten Spiels bei dem Spieler vermerkt werden, so dass nach dem Spiel die vier Strafpunkte zu dem Gesamtergebnis dazugerechnet werden können.

12 Großzettel

Häufig wollen mehr als fünf Leute miteinander Gress spielen. Das ist zwar nach den normalen Regeln durchaus möglich. Da aber der Charakter des Spiels bei sechs oder mehr Spielern deutlich leidet, sollte man in dem Fall stattdessen eine Alternative wählen, die hier vorgestellt ist. Von den Änderungen sind nur die Regeln aus Abschnitt 11 betroffen, alles andere bleibt beim Alten.

Die Idee ist, die anwesenden Spieler auf mehrere kleinere Spieltische aufzuteilen, an denen jeweils ein Spiel gleichzeitig gespielt wird. Nach jedem einzelnen Spiel (ein Spiel ist ja sehr kurz) wird die Aufteilung per Zufall neu bestimmt. Trotzdem werden wie vom normalen Spiel gewohnt alle Ergebnisse auf einem gemeinsamen Zettel notiert, den am Ende ein Spieler gewinnt. In diesem Fall nennt man den Zettel auch einen *Großzettel*.

Da an jedem Spiel andere Spieler teilnehmen, und da auch die verschiedenen Spieltische nicht gleich groß sein müssen, gibt es bei einem Großzettel keine Runden. Die kleinste Einheit ist das einzelne Spiel. Ein Großzettel besteht daher einfach immer aus zwölf Spielen (in Anlehnung an Regel 11.2). Falls es am Ende zu einem Unentschieden kommt, werden noch so viele einzelne Spiele angehängt, bis es einen eindeutigen Sieger gibt (nicht ganze Runden wie in Regel 11.3).

Zu Anfang werden die Spieltische festgelegt und jeder Sitzplatz bekommt eine fortlaufende Nummer (natürlich können sich die verschiedenen logischen Spieltische dabei auch an einem einzigen physischen Tisch befinden). Vor jedem Spiel wird dann ausgelost, welcher Spieler auf welchem Sitzplatz sitzt. Daraus ergibt sich dann von allein, welche Spieler jeweils zusammen ein Spiel spielen. Der Geber ist an jedem Spieltisch immer der Spieler, der auf dem Platz mit der niedrigsten Platznummer sitzt. Nachdem an allen Spieltischen ein Spiel beendet ist, werden die Ergebnisse auf dem Zettel eingetragen und die Auslosung der Sitzplätze für das nächste Spiel beginnt.

Die Reihenfolge der Spielernamen auf einem Großzettel ist immer die Sitzreihenfolge der Spieler beim ersten Spiel des Zettels nach Platznummern geordnet. Da ein ganzer Zettel immer von einer einzelnen Person geschrieben werden sollte, ist das Amt des Schreibers bei einem Großzettel vom Sitzplatz unabhängig.