

Cego

- Einleitung
- Spieler
- Karten
- Wert der Karten
- Spielweise bei 4 Spielern
- Kartenausgabe
- Spielarten
- Das Reizen
- Spielverlauf
- Auswertung
- Beendigung des Spiels
- Spielweise bei 3 Spielern
- Variationen:
 - ⇒ Pflichträuber
 - ⇒ Ministrantenversion
 - ⇒ Bräunlinger Wettkampfversion
 - ⇒ Oberwolfach-Version
 - ⇒ Schmidt-Version
 - ⇒ 2 Zählkarten

Einleitung

Cego ist eine Abart des Tarok und wird in Südwestdeutschland gespielt. Es wurde im frühen 19. Jahrhundert entwickelt und wurde das nationale Kartenspiel von Baden und Hohenzollern, wo es bis heute noch sehr beliebt ist. Dies sind die einzigen Gegenden Deutschlands, wo echte Tarok-Karten (hier bekannt als Cego-Karten) noch in allgemeinem Gebrauch sind. (Ein Spiel namens Tarock wird in Württemberg und Bayern gespielt, allerdings mit einem normalen deutschen Kartenspiel mit 36 Karten.)

Cego unterscheidet sich bei den Tarok-Spielen dadurch, daß eine extra Hand, das **Cego**, manchmal bekannt als **Tapp** oder **Blinde**, in die Mitte des Tisches ausgegeben wird. Viele Steigerungsarten beinhalten das Spiel mit dieser extra Hand, wobei nur eine oder zwei der Originalkarten behalten werden und der Rest abgelegt wird. Die abgelegten Karten werden manchmal **Legage** genannt. Die Idee dieser Steigerungsart ist von einer Version des Spiels L'Hombre abgeleitet und kommt auch in einigen anderen Spielen vor, wie z. B. bei Vira.

Es gibt viele örtliche Variationen von Cego; die Beschreibung auf dieser Seite basiert auf den Spielen, wie sie im April 1997 im Gasthaus „Zum Löwen“ in Bräunlingen gespielt wurden und auch bei den jungen Kirchenmitgliedern (den Bräunlinger Ministranten). Bei Stephan Ocker bedanke ich mich dafür, daß er mich bei den Spielern vorgestellt hat.

Die Version, wie sie im Gasthaus „Zum Löwen“ gespielt wird, ist als erste beschrieben, anschließend die Spielversion der Ministranten. Einige weitere Versionen, einschließlich jener, die in diversen veröffentlichten Spielanleitungen von Cego genannt sind, werden am Ende dargelegt.

Spieler

Es gibt vier oder drei aktive Spieler. Falls fünf Personen spielen möchten, setzt jeweils der Geber aus, aber er erhält oder zahlt die selbe Summe wie die übrigen Spieler. Das Spiel wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler rechts neben dem Geber, der die ersten Karten erhält und als erster reizt (bzw. steigert), ist bekannt als **Vorhand**.

Karten

Ein spezielles Cego-Spiel mit 54 Karten besteht aus 22 **Trocke**, die immer als Trumpf gelten, und 8 Karten der jeweiligen 4 Farben - Kreuz, Pique, Herz und Karo - . Es sind zwei verschiedene Ausführungen des Spiels im Gebrauch: in der einen Ausführung sind verschiedene Tiere auf den Trocke abgebildet, in der anderen Ausführung werden auf den Trocke häusliche Szenen abgebildet. Falls kein Cego-Kartenspiel vorliegt, kann statt dessen auch ein Spiel des österreichischen Tarock benutzt werden, oder ein Spiel des französischen Tarot, bei dem alle Karten von 1 - 6 der beiden schwarzen Farben und alle Karten von 5 - 10 der beiden roten Farben entfernt werden müssen.

Die Trocke von 1 - 21 identifiziert man anhand der großen arabischen Nummern in der oberen Bildmitte. Sie haben einen Wert von 1 (niedrigster) bis 21 (zweithöchster). Der höchste Trumpf, der effektiv Nr. 22 ist, wird **der Gstieß** genannt (oder manchmal auch **der Geiger**). Er hat keine Nummer und zeigt einen Musikanten. Der niedrigste Trumpf, Trock 1, wird **der Kleine Mann** genannt.

Die Karten der schwarzen Farben werden folgendermaßen gewertet (vom höchsten zum niedrigsten): König, Dame, Reiter, Bube, 10, 9, 8, 7. Die Karten der roten Farben: König, Dame, Reiter, Bube, 1, 2, 3, 4. Die Bilderkarten haben keine Eckbezeichnung zur Identifizierung, aber die Könige tragen eine Krone, die Königinnen sind weiblich, die Reiter haben Pferde und die Buben sind die übrigen.

Wert der Karten

Das Ziel des Spiels ist es (gewöhnlich), Stiche zu machen, die wertvolle Karten enthalten. Der Wert der Karten ist wie folgt:

Gstieß, Trock 21 und Könige	je 5 Punkte
Königinnen	je 4 Punkte
Reiter	je 3 Punkte
Buben	je 2 Punkte
alle anderen Karten	je 1 Punkt

Gezählt wird in Gruppen von drei Karten; zwei Punkte werden vom Wert einer jeden Gruppe von 3 Karten abgezogen. Falls am Ende eine oder zwei Karten übrigbleiben, so wird ein Punkt von dieser Gruppe abgezogen. Der Gesamtwert der Karten in einem vollständigen Kartenspiel beträgt 70 Punkte.

Falls diese Zählmethode unbekannt sein sollte, wird auf die Seite „Zählpunkte in Tarot-Spielen“ für weitere Erklärungen und Beispiele verwiesen.

Spielweise bei 4 Spielern

Kartenausgabe

Der erste Geber wird durch Abheben der Karten bestimmt (wer die höchste Karte abhebt, der gibt); danach erfolgt das Geben gegen den Uhrzeigersinn. Der Geber mischt die Karten, und der Spieler zu seiner linken hebt ab. Der Geber legt die obersten 10 Karten des Packs verdeckt auf die Mitte des Tisches und gibt dann je einen Satz von 11 Karten an jeden Spieler. Die Karten, die in die Mitte des Tisches ausgegeben wurden, sind als **das Cego** bekannt, oder manchmal auch als **der Tapp**.

Spielarten

Welches Spiel gespielt wird, entscheidet sich durch das Reizen (Steigern). In den meisten Fällen spielt der Spieler, der das Reizen gewinnt (d. h. der das letzte Steigerungsangebot gemacht hat) alleine gegen die anderen drei Spieler, die zusammen spielen (die Gegen-spieler). Die Ausnahme hierzu ist das Spiel **Räuber**, das ohne Partner gespielt wird - jeder gegen jeden.

Es gibt zwei Arten von Spielen, die ich normale Spiele und spezielle Spiele nenne. In einem normalen Spiel ist das Ziel des Einzelspielers, so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Wenn die Punkte der Stiche, die gemacht wurden, zusammengezählt werden, so müssen die Punkte des Cego-Blattes (die 10 Karten, mit denen nicht gespielt wird) ebenfalls zu den Stichen gezählt werden, die vom Einzelspieler gewonnen wurden. Die Karten der Stiche, die von den Gegenspielern gewonnen wurden, werden alle zusammengezählt. Der Einzelspieler gewinnt, indem er mehr Punkte erzielt als die Gegenspieler, d. h. 36 Punkte oder mehr, da es insgesamt 70 Punkte gibt.

Normale Spiele

Es gibt folgende normale Spiele:

Solo

Jeder spielt mit den Karten, die anfangs ausgeteilt wurden. Keiner darf das Cego-Blatt anschauen, bis das Spiel beendet ist.

Cego

Der Einzelspieler wählt zwei Karten, die er behalten will (gewöhnlich hohe Trocke), legt die anderen 9 Karten weg und nimmt dann die 10 Cego-Karten aus der Tischmitte, so daß er insgesamt 12 Karten in der Hand hält. Schließlich muß der Einzelspieler nochmals eine Karte von diesen zwölf auswählen, die er verdeckt auf den Tisch legt, und spielt mit den übrigen 11 Karten sein Spiel. Dieser Kartenaustausch wird durch den Einzelspieler ausgeführt, ohne daß die Gegenspieler auch nur eine Karte zu sehen bekommen.

Eine

Der Einzelspieler wählt eine Karte, die er behalten will (meist einen hohen Trumpf). Diese Karte ergibt - zusammen mit den Cego-Blatt von der Mitte - eine neue Hand mit 11 Karten, mit welcher der Einzelspieler spielt. Die übrigen 10 Karten werden weggelegt. Wiederum darf keine der Karten den Gegenspielern gezeigt werden.

Eine Leere

Der Einzelspieler behält eine Karte. Es muß eine beliebige Nummernkarte einer Farbe sein (d. h. eine „leere“ Karte). Die Karte wird aufgedeckt auf den Tisch gelegt, die übrigen 10 Karten von der Hand des Einzelspielers werden verdeckt weggelegt, und der Einzelspieler nimmt statt dessen das Cego-Blatt von der Mitte auf, ohne daß ein anderer die Karten sieht. Die leere Karte, die behalten und aufgedeckt auf den Tisch gelegt wurde, muß entweder von den Gegnern abgestochen werden oder sie kann vom Spieler durch eine andere Karte der selben Farbe ausgetauscht werden.

Auch für einen Spieler, der keine leere Karte auf der Hand hat, ist es möglich, Eine Leere zu spielen. In diesem Fall gestattet man dem Einzelspieler, anstatt einer leeren Karte eine Bildkarte mitzunehmen, z. B. einen Buben, wobei dieselben jedoch für den Spieler als leere Karten gelten. So eine Karte gilt als niedrigste Karte und darf keinen Stich machen. Tatsächlich kann die aufgedeckte „leere Karte“, die vom Einzelspieler beim Spiel „Eine Leere“ behalten wird, nie einen Stich machen. Falls sich der Einzelspieler entscheidet, die leere Karte gegen eine andere Karte der selben Farbe auszutauschen, so darf die ursprünglich ausgelegte leere Karte auch im weiteren Spielverlauf keinen Stich mehr machen.

Beispiel: Der Einzelspieler behält die ♦ 8, findet aber den ♦ König im Cego und entscheidet sich, den König gegen die Leere auszutauschen. Der König macht den Stich, da die Gegenspieler ebenfalls alle ♦ auf der Hand haben. Während des weiteren Spielverlaufs hat es der Einzelspieler geschafft, den Gegenspielern alle Trümpfe rauszuziehen, auch hat keiner der Gegner mehr ein ♦ übrig. Wenn der Einzelspieler nun die ♦ 8 ausspielt, so macht sie diesen Stich nicht, auch wenn sie die einzige Karo-Karte ist. Der 2. Spieler kann jede beliebige Karte ausspielen, und diese Karte bestimmt dann, welche Farbe Trumpf ist, und die höchste Karte dieser Farbe gewinnt den Stich.

Zwei Leere

Der Einzelspieler behält zwei leere Karten gleicher Farbe, die aufgedeckt auf den Tisch gelegt werden, und legt die anderen 9 Karten verdeckt beiseite. Dann nimmt der Einzelspieler das Cego auf und muß davon **den niedrigsten Trock** zu den anderen 9 Karten ablegen, ihn aber zuvor den Mitspielern zeigen. Der Einzelspieler muß nun entweder die beiden aufgedeckten leeren Karten für die ersten beiden Stiche ausspielen oder eine davon oder beide gegen zwei Karten gleicher Farbe von seiner Hand austauschen und diese dann ausspielen. In jedem Fall - wie beim Spiel „Eine Leere“ - dürfen die anfangs gezeigten leeren Karten keinen Stich machen, egal ob sie sofort ausgespielt oder gegen Bildkarten ausgetauscht werden.

Einem Spieler, der keine zwei leeren Karten (numerierte Karten) besitzt, wird gestattet, an deren Stelle Bildkarten mitzunehmen, wobei dieselben jedoch für den Spieler als leere Karten gelten und keinen Stich machen dürfen.

Zwei Verschiedene

Der Einzelspieler nimmt zwei leere Karten verschiedener Farbe mit und legt diese aufgedeckt auf den Tisch. Die restlichen 9 Karten legt er verdeckt zur Seite. Der Einzelspieler nimmt dann das Cego auf und muß hiervon den höchsten Trock, den er den Mitspielern zeigen muß, zu den anderen 9 Karten ablegen. Die beiden vorgezeigten leeren Karten werden gespielt und von den Gegenspielern sofort abgestochen. - hier gibt es keine Möglichkeit, die beiden Karten gegen Karten der selben Farbe auszutauschen. Wie beim Spiel „Eine Leere“ und „Zwei Leere“ kann

der Einzelspieler, der keine zwei leeren Karten verschiedener Farben auf der Hand hat, statt dessen auch Bildkarten für eine oder beide Leeren einsetzen. Diese werden dann die niedrigsten Karten der jeweiligen Farbe.

Der Kleine Mann

Der Einzelspieler muß den Kleinen Mann auf der Hand haben, den er aufgedeckt auf den Tisch legt, und der von den Mitspielern abgestochen wird. Die restlichen 10 Karten legt der Einzelspieler verdeckt ab und spielt mit den 10 Karten des Cego weiter.

Spezielle Spiele

Es gibt vier spezielle Spiele, bei denen sich das Ziel von den normalen Spielen unterscheidet. Bei allen speziellen Spielen wird mit der Handkarte gespielt, und das Cego zur Seite gelegt.

Ulti

Das einzige Ziel des Einzelspielers ist es, den letzten Stich mit dem Trock 1 (der Kleine Mann) zu machen. Falls ihm das gelingt, gewinnt er das Spiel, und er verliert, falls ihm das mißlingt (was auf zwei Arten passieren kann: einer der Verteidiger gewinnt den letzten Stich mit einem höheren Trock, oder der Einzelspieler muß bereits vor dem letzten Stich mit dem Kleinen Mann stechen).

Piccolo

Das Ziel des Einzelspielers ist es, genau einen Stich zu machen; die Verteidiger gewinnen, falls der Einzelspieler keinen oder mehr als einen Stich macht.

Bettel

Der Einzelspieler darf während des gesamten Spielverlaufs keinen Stich machen. Sollte er dennoch einen Stich machen, so gewinnen die Gegenspieler.

Räuber

Bei diesem Spiel spielt jeder Spieler für sich. Derjenige, der am meisten Punkte gestochen hat, hat das Spiel verloren.

Das Reizen

Es wird in 2 Phasen gereizt. Das Ziel der ersten Phase besteht darin herauszufinden, ob einer ein Solo oder einen Ulti spielen will. In der zweiten Phase können durch Reizen die anderen Spiele gesteigert werden.

Die erste Phase des Reizens

Das Reizen beginnt mit der Vorhand (der Spieler, der rechts vom Geber sitzt) und wird gegen den Uhrzeigersinn fortgesetzt, bis einer ein Solo oder Ulti anmeldet. Ein Spieler, der keines der beiden Spiele spielen möchte, gibt weiter, indem er „Fort Solo“ oder nur „Fort“ sagt. Wird ein Ulti angemeldet, endet das Reizen - keine weiteren Steigerungsformen sind möglich und der Ulti wird

gespielt. Wird ein Solo angemeldet, endet die erste Phase des Reizens. Falls weder Solo noch Ulti angesagt werden, endet die erste Phase des Reizens, wenn jeder „Fort“ gesagt hat.

Die zweite Phase, nachdem jeder „Fort“ gesagt hat

Sofern alle „Fort“ gesagt haben, beginnt der Spieler mit Vorhand die zweite Phase des Reizens, indem er „Cego“ oder „Piccolo“ oder „Bettel“ ansagt. Vorhand darf nicht weitergeben. Meldet Vorhand „Cego“, so besteht jetzt für jeden der anderen Mitspieler die Möglichkeit, einen Piccolo oder Bettel anzuzusagen - jetzt oder später, bis zu dem Zeitpunkt, an dem der Spieler selbst am Steigern ist. Die Ansage eines Piccolo oder Bettel beendet das Reizen, das angesagte Spiel wird gespielt. Sollte der seltene Fall auftreten, daß mehr als ein Spieler einen Piccolo oder Bettel spielen wollen, so hat derjenige Vorrang, der zuerst beim Reizen an der Reihe ist (d. h. derjenige, der im Gegenuhrzeigersinn der Vorhand am nächsten sitzt).

Wenn Vorhand „Cego“ gesagt hat, und sofern weder Piccolo noch Bettel gemeldet werden, so haben die Spieler die Möglichkeit, die weiteren Steigerungsformen der normalen Spiele zu reizen. Die Rangfolge dieser Steigerungsformen lautet aufsteigend wie folgt: Eine, Eine Leere, Zwei Leere, Zwei Verschiedene, der Kleine Mann. Falls zwei Spieler das selbe Spiel spielen möchten, so hat derjenige Vorrang, der beim Reizen zuerst an der Reihe ist. Allerdings gilt in jeder Spielphase, daß jeder Spieler nur die niedrigste Steigerungsform reizen kann (Überspringen einer Steigerungsform ist nicht erlaubt). Außerdem kommt jeder Spieler erst dann ans Reizen, wenn die Steigerungsphase der vorigen Spieler abgeschlossen ist.

Nachdem Vorhand „Cego“ gesagt hat, so hat der Spieler zu seiner Rechten die Möglichkeit, die nächsthöhere Steigerungsform „Eine“ zu reizen, oder weiterzugeben an den Nächsten, indem er „gut“ sagt. Sagt ein Spieler „gut“, dann ist der nächste an der Reihe, der wiederum die selben Möglichkeiten hat, und so weiter, bis der Geber wieder dran ist. Sagt ein Spieler „Eine“, dann ist sofort Vorhand an der Reihe zu entscheiden, mit dem Ausdruck „selbst“ zu erklären, daß er unter den gleichen Bedingungen selbst das Spiel macht, oder er kann beim Reizen ausscheiden, indem er „gut“ sagt. Sagt Vorhand „selbst“, muß der Spieler, der Eine gesteigert hat, entweder passen, indem er „gut“ sagt, oder weitersteigern mit „Eine Leere“, in welchem Fall wiederum Vorhand die Möglichkeit hat, „selbst“ oder „gut“ zu sagen. Dieser Wettstreit zwischen zwei Spielern geht so lange weiter, bis einer der beiden „gut“ sagt. Derjenige, der übrig bleibt, spielt das zuletzt angemeldete Spiel, außer ein anderer Spieler reizt höher.

Das Reizen wird mit demjenigen fortgesetzt, der rechts von dem Spieler sitzt, der „Eine“ angemeldet hat; dieser kann entweder passen oder das nächst höhere Spiel reizen, in welchem Fall der übriggebliebene der vorigen Steigerungsphase „selbst“ oder „gut“ sagen kann. Das Reizen wird auf diese Weise so lange fortgesetzt, bis jeder die Möglichkeit hatte zu sprechen und alle Spieler außer einem „gut“ gesagt haben. Der letzte überlebende Bieter spielt das Spiel, das er zuletzt angemeldet hat.

Wenn Vorhand Cego anmeldet und alle weiteren Spieler „gut“ sagen, so bleibt es Vorhand überlassen, ob er Cego oder Räuber spielen will. Dies ist der einzige Fall, bei dem Räuber gespielt werden kann. Der Gedanke hierbei ist, einen Mitspieler zu bestrafen, der kein Solo gemeldet hat, obwohl er ein gutes Blatt auf der Hand hat. Gewöhnlich erhält dieser dann sehr viele Punkte und verliert somit sehr hoch.

Beispiele (A ist Vorhand; B, C, und D sind weitere Mitspieler gegen den Uhrzeigersinn, D ist Geber)

A	B	C	D	ERGEBNIS
Fort	Fort	Fort	Fort	
Cego	Gut	Eine	-	
Selbst	-	Eine Leere	-	
Gut	-	-	Zwei Leere	
-	-	Selbst	Gut	C spielt Zwei Leere

A	B	C	D	ERGEBNIS
Fort	Fort	Fort	Fort	
Cego	Eine	-	-	
Gut	-	Gut	Gut	B spielt Eine

A	B	C	D	ERGEBNIS
Fort	Fort	Fort	Fort	
Cego	Eine	-	Piccolo	D spielt Piccolo

A	B	C	D	ERGEBNIS
Fort	Fort	Fort	Fort	
Cego	Gut	Gut	Gut	A spielt Cego oder Räuber

Die zweite Phase, nachdem Solo angesagt wurde

Das Reizen nach einem Solo ist ähnlich zu dem Weiterspiel, bei dem es kein Solo gibt, mit folgender Ausnahme:

- der Ansager „Solo“ hat absoluten Vorrang, dann folgt Vorhand, dann die anderen Spieler in der Reihenfolge gegen den Uhrzeigersinn;
- die nächste Steigerungsform über dem Solo ist Gegensolo (was gleichbedeutend ist mit Cego), dann Eine, Eine Leere, etc. wie üblich
- beim Solo können keine speziellen Spiele (Piccolo, Bettel) gereizt werden

Hat einer der Spieler Solo gemeldet, beginnt die zweite Phase mit Vorhand, oder mit dem Spieler, der rechts neben Vorhand sitzt, falls Vorhand Solo gemeldet hat. Dieser Spieler kann nun Gegensolo melden oder passen, indem er „gut“ sagt. Gegensolo (was bedeutet: gegen das Solo) ist das selbe Spiel wie Cego, aber es gilt mehr (da es schwieriger zu gewinnen ist, in der Annahme, daß der Solo-Spieler ein gutes Blatt auf der Hand hat). Falls der erste Spieler passt, kann der nächste Spieler Gegensolo ansagen oder ebenfalls passen, und so weiter im Gegenuhrzeigersinn rings um den Tisch herum, aber denjenigen überspringend, der Solo angesagt hat.

Falls alle drei Gegner des Solo-Ansagers „gut“ sagen, so wird das Solo gespielt. Reizt jemand ein Gegensolo, so kann der Solo-Ansager entweder selbst das Gegensolo spielen, indem er „selbst“ sagt oder passen, indem er „gut“ sagt. Sagt der Solo-Ansager „selbst“, so kann der Gegensolo-Ansager mit „Eine“ weiterreizen, und so weiter wie beim Spiel ohne Solo. Sobald einer der Spieler „gut“ sagt, ist der Spieler dran, der rechts vom Gegensolo-Ansager sitzt (oder falls dies der Solo-Ansager ist, der Spieler zur Rechten des Solo-Ansagers). Dieser kann dann weiterreizen oder passen, und so weiter.

Beispiele (A ist Vorhand, B, C und D sind weitere Mitspieler gegen den Uhrzeigersinn, D ist Geber)

A	B	C	D	ERGEBNIS
Fort	Fort	Solo	-	
Gut	Gut	-	Gut	C spielt Solo

A	B	C	D	ERGEBNIS
Fort	Solo	-	-	
Gut	-	Gegensolo	-	
-	Gut	-	Gut	C spielt Cego

A	B	C	D	ERGEBNIS
Fort	Fort	Solo	-	
Gegensolo	-	Selbst	-	
Gut	Gut	-	Eine	ungewöhnliche Steigerung
-	-	Selbst	Gut	C spielt Eine

Spielverlauf

Derjenige Spieler, der nach Beendigung des Steigerns das Spiel erhält (Einzelspieler), spielt als erster aus. Wird eine Farbe gespielt, so muß die Farbe bekannt werden. Kann ein Spieler nicht Farbe bekennen, muß er einen Trock spielen, falls möglich. Wird ein Trock ausgespielt, so müssen die Mitspieler nach Möglichkeit ebenfalls Trock zugeben. Ein Spieler, der weder Farbe bekennen kann noch einen Trock auf der Hand hat, kann jede andere beliebige Karte ausspielen.

Ein Stich wird durch den höchsten gespielten Trock gewonnen, oder falls keine Trocks ausgespielt werden, durch die höchste Karte der Farbe, die gespielt wird. Derjenige, der den Stich macht, spielt als nächster aus.

Bei den Spielen, bei denen der Einzelspieler sein Originalblatt ablegt, darf er das abgelegte Blatt so lange anschauen (Legage), bis der erste Stich gemacht wird, aber danach nicht mehr. Beim Solo, Ulti, Piccolo, Bettel und Räuber ist es keinem erlaubt, das Cego anzuschauen, bis das Spiel beendet ist.

Bei den Spielen **Zwei Leere** und **Zwei Verschiedene** spielt der Einzelspieler die ersten **beiden** Karten raus. Beide Karten, die er von seiner ursprünglichen Handkarte mitgenommen hat, werden aufgedeckt auf den Tisch gelegt, (die im Falle von Zwei Leeren durch zwei andere Karten der selben Farbe, die im Cego gefunden wurden, ausgetauscht werden können), um das Stechen zu beginnen; jeder der Gegenspieler spielt der Reihe nach auf beide Karten. Falls die ersten beiden Stiche von verschiedenen Spielern gemacht werden, spielt derjenige den 3. Stich an, der mit der höheren Karte gestochen hat. Bei Zwei Verschiedenen ist es möglich, daß zwei verschiedene Gegenspieler je einen Stich mit einer Karte machen, die den selben Werte hat (z. B. zwei Könige); in diesem Fall spielt derjenige Spieler den 3. Stich an, der den König derjenigen Farbe geworfen hat, die mehr zählt. Die Rangfolge der Farben lautet: Kreuz (höchste), Schippe, Herz, Karo (niedrigste).

Auswertung

Der Einzelspieler zählt in einem normalen Spiel - unter der Voraussetzung, daß er zumindest einen Stich gemacht hat - sowohl die Punkte seiner Stiche als auch die Punkte des Cego (die 10 Karten, mit denen nicht gespielt wurde) zusammen, während die Gegenspieler nur die Punkte der Karten zusammenzählen, die sie gestochen haben. Insgesamt gibt es 70 Punkte. Um zu gewinnen, braucht der Einzelspieler mehr als die Hälfte dieser Punkte - also zumindest 36.

Falls der Einzelspieler keinen Stich macht, zählt das Cego für die Gegenspieler - so daß die Zahlungen auf der Basis errechnet werden, daß der Einzelspieler 0 Punkte hat, und die Gegner 70 Punkte. Auf diese Art ist es möglich, daß der Einzelspieler verliert, obwohl er eine Legage von 36 Punkte abgelegt hat - um eine Niederlage zu vermeiden, muß der Einzelspieler zumindest einen Stich gemacht haben.

Die Summe, die der Einzelspieler gewinnt oder verliert, ist die Differenz zwischen 35 und der Punktzahl aller gewonnenen Stiche, multipliziert mit einem Faktor, der davon abhängig ist, welches Spiel gespielt wurde. Das Ergebnis wird aufgerundet auf die nächstgrößere 5er Zahl. Dies ist dann der Betrag (in Pfennig), welcher der Einzelspieler von jedem erhält oder an jeden Gegner zahlen muß.

Der Faktor für ein Solo ist 2, falls der Einzelspieler gewinnt, aber nur 1, falls er verliert. Der Faktor für die anderen normalen Spiele hängt davon ab, ob gegen ein Solo gesteigert wurde, und zwar folgendermaßen:

Spiel	Faktor, falls kein Solo gesteigert wurde	Faktor, falls nach einem Solo weitergesteigert wurde
Cego	1	2 (Gegensolo)
Eine	2	3
Eine Leere	3	4
Zwei Leere	4	5
Zwei Verschiedene	5	6
Der kleine Mann	6	7

Der Fall, wenn sowohl der Einzelspieler als auch die Gegenspieler je 35 Punkte erzielen, wird **Bürgermeister** genannt, und der Einzelspieler zahlt 5 Pfennig an jeden Gegenspieler.

Beispiele:

- Der Einzelspieler gewinnt ein Solo mit 41 Punkten (die Gegner haben 29 Punkte). Die Differenz zu 35 beträgt 6 Punkte; multipliziert mit 2 (Faktor für ein gewonnenes Solo) ergibt 12; dies wird auf 15 aufgerundet, so daß der Einzelspieler von jedem Gegner 15 Pfennig erhält.
- Der Einzelspieler verliert ein Solo. Er hat nur 29 Punkte. Die Differenz beträgt 6 und wird mit dem Faktor 1 (für ein verlorenes Solo) multipliziert; 6 wird auf 10 aufgerundet, und der Einzelspieler zahlt jedem Gegner 10 Pfennig.
- Der Einzelspieler gewinnt Zwei Leere mit 39 Punkten. Die Differenz beträgt 4 und der Faktor ist 4. Die Multiplikation beträgt 16 und wird auf 20 aufgerundet,. Somit gewinnt der Einzelspieler von jedem Gegner 20 Pfennig.
- Der Einzelspieler verliert ein Gegensolo (ein Cego, das auf ein Solo gesteigert wird) und zählt nur 28 Punkte; der Einzelspieler zahlt 20 Pfennig an jeden Gegner. ($8 \times 2 = 16 \rightarrow$ aufgerundet)
- Der Einzelspieler steigert ein Gegensolo, legt 25 Punkte ab, macht aber keinen einzigen Stich im gesamten Spiel. Die abgelegten Punkte zählen für die Gegner. Somit muß der Einzelspieler 70 Pfennig an jeden Gegner zahlen. (35×2)

Die speziellen Spiele haben festgelegte Wertungen:

Spiel	Wertung
Ulti	80
Piccolo	30
Bettel	30
Räuber	30

Beim Ulti, Piccolo oder Bettel zahlt jeder Gegenspieler den festgelegten Betrag an den Einzelspieler, falls dieser gewinnt. Im umgekehrten Fall zahlt der Einzelspieler an jeden Gegner.

Beim Räuber zählt jeder Spieler die Punkte seiner Stiche. Das Cego wird nicht gezählt. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl verliert. Wenn Vorhand verliert, wird der Betrag, der an die anderen Spieler zu zahlen ist, verdoppelt (60 anstatt 30). Wenn es einen Gleichstand zweier Spieler für die höchste Punktzahl gibt, und falls Vorhand dabei ist, dann verliert Vorhand. Falls Vorhand nicht beteiligt ist, dann zahlen alle Spieler mit der höchsten Punktzahl 30 Pfennig an jeden der anderen Mitspieler.

Beendigung des Spiels

Möchte ein Spieler aufhören, so sagt er „der Gstieß gibt ab“. Beim nächsten Spiel wird notiert, wer den Gstieß hat und dann so lange weitergespielt bis derjenige mit dem Gstieß wieder an der Reihe ist zu geben. Dieser Spieler gibt dann das letzte Spiel.

Spielweise bei 3 Spielern

Bei 3 Spielern werden vom Gesamtspiel 3 Karten entfernt, und zwar $\spadesuit 4$, $\heartsuit 7$ und $\clubsuit 7$, so daß 51 Karten übrigbleiben (es bleiben 8 Herzkarten, aber nur 7 Karten der anderen Farben). Beim Austeilen der Karten werden zuerst 12 Karten für das Cego abgezählt und nacheinander 13 Karten für jeden Spieler.

Die Spiele Piccolo, Bettel und Räuber sind nicht erlaubt; ansonsten gelten die selben Regeln für das Reizen wie beim Spiel mit 4 Spielern.

Anstatt des Räubers gibt es eine andere Methode, um einen Spieler zu bestrafen, der ein Solo schindet (keine Solo-Ansage mit einem guten Blatt). Deshalb gilt folgende Regel für ein gutes Blatt:

- die Handkarte enthält 9 oder mehr Trümpfe
- die Handkarte enthält 8 Trümpfe, von denen zumindest 2 **höher** sind als 17, und nur zwei Farben (mindestens zwei Farben fehlen)

Hat einer der Spieler die oben erwähnten Kriterien in seiner Handkarte, so muß er ein Solo melden. Wird bei der 1. Phase des Reizens kein Solo gemeldet (man sagt „fort Solo“), obwohl man ein solches Blatt auf der Hand hat, so nennt man das „Solo schinden“.

Sagt jeder „fort Solo“, so kann sich der Spieler, der das Spiel ersteigert, nach Betrachten des Cego-Blattes ausrechnen, daß jemand ein Solo geschunden hat. In diesem Fall decken alle drei Spieler ihre Karten auf. Falls herauskommt, daß tatsächlich ein Spieler ein Solo geschunden hat, so verliert dieser das Spiel in der Höhe, als ob er keinen Stich gemacht hätte. Zeigt sich jedoch, daß kein Solo geschunden wurde, so bekommt der Spieler, der die Anklage erhoben hat, sein gereiztes Spiel in der Höhe abgeschrieben, als ob er selbst keinen Stich gemacht hätte. Zu beachten: Falls Sie als

Einzelspieler im Handblatt plus Cego weniger als insgesamt 5 Trock finden, so ist es sicher zu behaupten, einer habe ein Cego geschunden.

Variationen

Es gibt viele regionale Abwandlungen des Cego. Sogar in der Kleinstadt Bräunlingen werden einige verschiedene Versionen gespielt. Nachfolgend einige Variationen, die ich bisher von Spielern und von einigen der veröffentlichten Regeln zusammengetragen habe. Falls ein Cego-Spieler, der dies liest, mich über andere Versionen informieren möchte, und auch darüber, wo diese anderen Versionen gespielt werden, so würde ich mit Begeisterung diese Information diesen Seiten hinzufügen.

Pflicht-Räuber

Die ist eine Variation vom „Gasthaus zum Löwen“ in Bräunlingen, wo jeden Mittwochabend ein Vierer-Cego gespielt wird. Um 23.00 Uhr wird eine Runde lang ein Pflichträuber gespielt - jeder Spieler gibt einmal. Während dieser Runde ist keine anderes Spiel erlaubt, es wird eine Runde lang nur Räuber gespielt.

Beim Pflichträuber muß der Verlierer den anderen Spielern je 30 Pfennig zahlen. Hierbei gibt es keine spezielle Strafe, falls Vorhand verliert; falls aber ein Spieler überhaupt keine Stiche macht, so muß der Verlierer 60 Pfennig zahlen. Falls zwei Spieler keine Stiche machen, muß der Verlierer den anderen Spielern je 1,20 DM bezahlen. Falls drei Spieler keine Stiche machen, so gewinnt (anstatt verliert) derjenige, der alle Stiche gemacht hat, von jedem Spieler 2,40 DM.

Nach der Pflichträuberrunde wird wieder normal Cego weitergespielt, aber mit 10fachem Einsatz - d. h. 10 Pfennig pro Punkt anstatt 1 Pfennig; also kosten Ramsch, Piccolo und Bettel 3,00 DM, Ulti kostet 8,00 DM usw.

Ministrantenversion

Diese Regeln beruhen auf dem Spiel, wie es im Pfarrhaus Bräunlingen von einigen Ministranten gespielt wird: Christoph, Stephan, Georg und Richard. Ich erwähne hier nur die Unterschiede zu der Spielweise vom „Gasthaus zum Löwen“, wie ich sie bereits oben beschrieben habe. Gewöhnlich wird das Spiel von vier Spielern gespielt.

Fachausdrücke

- Das Blatt in der Mitte wird immer das **Cego** genannt (weder Blinde noch Legage). Das Wort **Legage** wird benutzt, wenn die Karten, die man ablegt, eine hohe Punktzahl ausweisen.
- Die leeren Karten der vier Farben (10, 9, 8, 7, sowie 1, 2, 3, 4) werden **Brettli** genannt.
- Piccolo kann wahlweise auch **Bikel** genannt werden.
- **Räuber** ist auch als **Luftkampf** bekannt.

Die möglichen Spiele

Wird von Vorhand das Cego angesagt, und reizt kein Spieler weiter, so gibt es einige zusätzliche Möglichkeiten:

Dresch

Dieses spezielle Spiel kann vom Vorhandspieler als Alternative zum Räuber gewählt werden. Das Cego-Blatt wird weggelegt, und das einzige Ziel dieses Spieles ist es, daß man vermeidet, den letzten Stich zu machen. Derjenige, der den letzten Stich macht, verliert das Spiel. Die Spieler vom „Gasthaus zum Löwen“ kannten diese Spielart ebenfalls, haben sie aber nicht befürwortet; vielleicht deshalb, weil Vorhand dieses Spiel dazu benutzen kann, einen der anderen Spieler schwer zu bestrafen, beinahe aufs Geratewohl.

Geregelter Räuber

Dies wird wie ein normaler Räuber gespielt mit folgender Ausnahme: während der ersten drei Stiche **muß** Trumpf gespielt werden. Derjenige, der den Gstieß besitzt, muß ihn beim ersten Stich werfen, die 21 muß beim zweiten Stich fallen, und der Kleine Mann muß beim 3. Stich gespielt werden. Hat ein Spieler weniger als drei Trümpfe, muß er ersatzweise Brettli für die Trümpfe anspielen, die er nicht auf der Hand hat (z. B. hat man nur zwei Trocke, **16** und **1**, dann würde beim 1. Stich die **16** abgeworfen werden, ein Brettli beim 2. Stich und die **1** beim 3. Stich). Der Gewinner des 3. Stiches ist als nächster vorne, und das Spiel geht normal weiter.

Wilder Räuber

Hierbei handelt es sich um einen normalen Räuber ohne jegliche Einschränkungen.

Das Steigern

Wie gewöhnlich geht die erste Phase beim Vorhandspieler los, und die möglichen Steigerungsarten sind Ulti und Solo; will ein Spieler keines von beiden spielen, so sagt er „Fort“. Die Steigerung „Ulti“ kann nicht überboten werden, die Steigerung „Solo“ leitet die zweite Steigerungsphase ein.

Sagt jeder „Fort“ in der ersten Phase, muß Vorhand die zweite Phase beginnen, indem er Cego ansagt. Das Steigern setzt sich dann gegen den Uhrzeigersinn fort. Die Steigerungsmöglichkeiten für den nächsten Spieler sind: Eine, Piccolo oder Bettel; wahlweise kann der zweite Spieler auch passen, indem er „gut“ sagt. Der nächste Spieler wiederum hat genau die selben Möglichkeiten. „Piccolo“ oder „Bettel“ kann nicht überboten werden - ansonsten geht das Steigern gegen den Uhrzeigersinn weiter. Die Steigerungsart EINE kann durch EINE LEERE überboten werden, was wiederum durch ZWEI LEERE überboten werden kann, und so weiter bei normalen Spielen (Überspringen beim Steigern ist nicht erlaubt). Bei dem Spiel EINE oder normalen höheren Steigerungsspielen kann kein Piccolo oder Bettel geboten werden. Wenn Vorhand wieder an der Reihe ist zu steigern, nachdem einer der anderen Spieler ein normales Spiel gesteigert hat, kann der Vorhandspieler das selbe Spiel ersteigern, indem er „selbst“ sagt. Ein Spieler, der weitergibt und passt, kann im weiteren Verlauf nicht mehr mitsteigern.

Wenn Vorhand Cego angesagt hat, und dazu jeder „gut“ gesagt hat, dann hat Vorhand die Möglichkeit, folgende Spiele zu spielen: Cego, Piccolo, Bettel, Geregelter Räuber, Wilder Räuber oder Dresch.

Beispiel:

A	B	C	D	ERGEBNIS
Fort	Fort	Fort	Fort	
Cego	Gut	Eine	Eine Leere	
Selbst	-	Zwei Leere	Gut	
Gut	-	-	-	C spielt Zwei Leere

Falls die 1. Steigerungsphase beendet wird, indem jemand ein Solo ansagt, dann beginnt die 2. Steigerungsphase bei dem Spieler, der rechts neben dem Solo-Ansager sitzt, und wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt. Der Solo-Spieler kann nicht weiter steigern. Wenn alle anderen Spieler „gut“ sagen, dann wird das Solo gespielt. Die einzige Steigerungsmöglichkeit beim Solo ist das Gegensolo (d. h. ein Cego gegen das Solo). Wenn jemand Gegensolo ansagt, ist das Steigern beendet, und der Gegensolo-Ansager spielt ein Cego.

Das Spiel

Grundsätzlich ist die Spielart gleich wie im „Gasthaus zum Löwen“. Wird in einem Spiel mit dem Cego gespielt, so kann der Spieler bis nach dem 3. Stich das Cego anschauen.

In folgenden Spielen gibt es Unterschiede: **EINE LEERE, ZWEI LEERE** und **ZWEI VERSCHIEDENE**

1. Die ein oder zwei Karten, die bei diesen Spielen aufgedeckt werden, müssen tatsächlich leere Karten (Brettli) sein. Falls man die entsprechenden Karten nicht auf der Hand hat, kann dieses Spiel nicht ersteigert werden.
2. Mit den leeren Karten müssen die ersten Stich(e) gemacht werden - die Möglichkeit, diese Karten gegen andere Karten der selben Farbe auszutauschen, existiert nicht.
3. Wenn diese Karten von den Gegenspielern abgestochen wurden, ist der **Einzelspieler** wieder dran, eine Karte anzuspielen. Dann geht das Spiel normal weiter.

Auswertung

Anstatt die Punkte nach jedem Spiel in Geldbeträgen abzurechnen, werden sie aufgeschrieben. Nichtsdesto weniger ist der normale Wetteinsatz 1 Pfennig pro Punkt. Wenn also ein Spieler bei einem Spiel mit 4 Spielern 30 Punkte gewinnt, dann werden 90 Punkte zu seinem Spielstand addiert, und die Gegenspieler verlieren 30 Punkte von ihrem jeweils erzielten Ergebnis.

In einem **normalen Spiel** werden die Karten in Dreiergruppen gezählt, und die Wertung basiert auf der Differenz der erzielten Punkte zu 35. Diese Zahl wird mit dem Faktor des Spiels multipliziert, das gespielt wurde, und dann zu **nächsten** 5er Zahl gerundet, wobei mindestens 5 Punkte gewonnen oder verloren werden.

Die Wertungsfaktoren sind gleich wie bei den Spielen im „Gasthaus zum Löwen“, außer beim Gegensolo. Der Faktor eines gewonnenes Gegensolos ist 4, der Faktor eines verlorenen Gegensolos ist 2.

Beim Bürgermeister (ein Blatt, bei dem die Punkte 35:35 ergeben) verliert der Spieler zumindest 5 Punkte, muß aber zusätzlich eine Runde Schnaps für alle Spieler zahlen.

Die Wertung für die speziellen Spiele sind unterschiedlich:

Spiel	Wertung
Ulti	70
Piccolo	40
Bettel	50
Räuber	30
Dresch	70

Falls der Verlierer eines Räubers mehr als 30 Punkte hat, so zahlt er die Anzahl der Punkte, gerundet zur nächsten 5er Zahl. Falls Vorhand einen Räuber verliert, beträgt der Verlust 60 Punkte oder den 2fachen Wert der erzielten Punkte, gerundet zur nächsten 5er Zahl, falls dies den höheren Gewinn ergibt.

Bei manchen zählt der Piccolo 35 anstatt 40.

Spielweise bei 3 Spielern

Dies ist das Äquivalent ohne Räuber oder Dresch, aber mit der Möglichkeit, einen Spieler herauszufordern, der vermutlich ein Solo geschunden hat. Bei den drei Karten, die entfernt werden, handelt es sich um $\spadesuit 4$, $\heartsuit 4$ und $\clubsuit 7$, so daß Kreuz anstatt Herz die lange Farbe wird.

Strafen

Bei der Standardstrafe muß derjenige, der die Regeln verletzt, 70 Punkte an jeden anderen Spieler bezahlen. Die Strafen werden von den Spielern mit großem Eifer angewandt, vor allem in folgenden Fällen:

- Falsches Geben
Der Geber darf den anderen Spielern verbieten, die Karten aufzunehmen, solange er noch nicht alle Karten verteilt hat. Sobald der Geber von der Ordnungsmäßigkeit überzeugt ist, und die Spieler die ausgeteilten Karten aufnehmen können, wird der Geber bestraft, falls einer der Spieler oder das Cego eine falsche Anzahl von Karten vorfindet.
- Falsches Ablegen
Dies kann bei einem Cego leicht passieren - man behält zwei Karten und nimmt die 10 Karten von der Mitte des Tisches auf und vergißt dann, eine weitere Karte zu drücken, bevor der 1. Stich gemacht wird. Das Spiel wird abgebrochen und wird mit 70 Punkten an jeden Spieler berechnet.
- Nicht Farbe bekennen
Falls man nicht Farbe bekennt, oder versäumt, einen Trock zu spielen, wenn man keine Karte der Farbe auf der Hand hat, die angespielt wurde, so wird das Spiel ebenfalls abgebrochen, und man zahlt die Strafe.

Bräunlinger Wettkampfversion

Von Stephan Ocker erhielt ich ein Blatt mit Regeln für ein Cego-Turnier, das kürzlich in Bräunlingen stattgefunden hat. Obwohl unvollständig, zeigt dieses Blatt eine weitere Version der Regeln. Die hauptsächlichen Merkmale sind folgende:

Es werden zwei Runden mit je 24 Spielen gespielt.

- Man kann nicht gegen sein eigenes Solo steigern, d. h. falls man ein Solo angesagt hat, und ein Mitspieler steigert ein Gegensolo, dann ist man aus dem Rennen.
- Die speziellen Spiele werden folgendermaßen gewertet:

Spiel	Wertung
Ulti	80
Piccolo	40
Bettel	40
Räuber	30

- Wenn normale Spiele ausgerechnet werden, so wird die Differenz zu 35 aufgerundet zur nächsten 5er Zahl, bevor sie mit dem Faktor des entsprechenden Spiels multipliziert wird.

Oberwolfach-Version

Hierüber wird von Michael Dummet in seinem Buch „Das Tarot-Spiel“ (Duckworth 1980) berichtet, und zwar auf der Basis der Spiele, wie er sie dort 1974 gespielt hat. Hauptsächlich geht es dabei um das Spiel mit drei Spielern. Die grundlegenden Unterschiede zur Bräunlinger Version mit drei Spielern werden aufgelistet:

1. Es gibt keinen **Ulti**.
2. Bei den Spielen **EINE LEERE**, **ZWEI LEERE** und **ZWEI VERSCHIEDENE** muß die leere Karte tatsächlich eine leere Karte sein. Falls man die entsprechenden Karten nicht hat, können diese Spiele nicht gesteigert werden.
3. Beim höchsten normalen Spiel - hier **die Pfeif**, **Bapperle** oder **Pagat** genannt anstatt der kleine Mann - kann der Spieler, anstatt den **Trock 1** rauszuspielen, sagen „ich spiele die Pfeif frei“. Dabei nimmt der den Trock 1 zurück auf seine Hand und versucht, damit den letzten Stich zu machen. Falls der Spieler diese Spielweise spielt, aber es nicht gelingt, den letzten Stich mit der 1 zu machen, dann ist das Spiel verloren. Es ist nicht klar, wie dies gewertet wird, wahrscheinlich als ob der Spieler alle Stiche verloren hat.
4. Wenn in der ersten Phase des Reizens alle drei Spieler „Fort Solo“ sagen, muß Vorhand die zweite Phase des Reizens nicht nur mit „Cego“ einleiten, sondern der folgende Spieler muß sogar mit „EINE“ weitersteigern. Es bleibt Vorhand überlassen, „SELBST“ zu spielen oder zu passen, indem er „GUT“ sagt. Es wird dann weitergesteigert wie üblich.
5. Falls alle drei Spieler „FORT SOLO“ sagen, kann ein Spieler, der sieben oder mehr leere Karten (Nummernkarten der Farben) auf der Hand hat, das Blatt hinschmeißen. Der nächste Spieler gibt dann ein neues Spiel.
6. Ein SOLO beendet die erste Steigerungsphase, und derjenige, der SOLO geboten hat, kann dann nicht mehr weitersteigern. Die zweite Steigerungsphase beginnt nicht mit Vorhand, sondern mit dem Spieler, der neben dem Solo-Steigerer sitzt. Dieser Spieler kann dann mit weitersteigern. Das Steigern könnte folgendermaßen aussehen:

A	B	C	ERGEBNIS
Fort Solo	Solo	Gegensolo	
Eine	-	selbst	
gut	-	-	C spielt EINE LEERE

7. Der Faktor für ein gewonnenes Solo ist 1, für ein verlorenes Solo 2. Dies ist gerade anders herum als bei der Bräunlinger Wertung. Dadurch wird es weniger attraktiv, ein Solo zu spielen.
8. Um ein normales Spiel zu werten, wird die Differenz der Punkte zu 35 durch 5 geteilt, wobei die Stellen nach dem Komma ignoriert werden. Dann wird 1 hinzugezählt, und das Ergebnis mit dem Faktor des Spiels multipliziert. Die folgende Aufstellung zeigt die Berechnung für den Basiswert des Spiels:

	Punkte, die vom Spieler erzielt wurden	Punkte, die von den Gegenspielern erzielt wurden	Basiswert
Spieler gewinnt	70	0	8
	65 - 69	1 - 5	7
	60 - 64	6 - 10	6
	55 - 59	11 - 15	5
	50 - 54	16 - 20	4
	45 - 49	21 - 25	3
	40 - 44	26 - 30	2
Spieler verliert	36 - 39	31 - 34	1
	31 - 35	35 - 39	1
	26 - 30	40 - 44	2
	21 - 25	45 - 49	3
	16 - 20	50 - 54	4
	11 - 15	55 - 59	5
	6 - 10	60 - 64	6
	1 - 5	65 - 69	7
	0	70	8

Das Prinzip bei der Spielweise für 4 Spieler der Oberwolfbacher Version ist ähnlich. Auch da gibt es keinen Ulti, dafür sind aber Bettel, Piccolo und Räuber möglich. Es gibt keine Möglichkeit für einen Spieler mit 7 leeren Karten, das Blatt hinzuschmeißen.

Bei der zweiten Steigerungsphase, nachdem alle Spieler „Fort Solo“ gesagt haben, können sowohl Bettel und Piccolo gereizt werden als auch die normalen Spiele. Bettel steht über Piccolo und beide Spiele stehen über den normalen Spielen. Wenn Vorhand Cego ansagt, und die anderen drei Spieler passen, dann hat Vorhand die Wahl zwischen Cego und Räuber. Die Wertung für die speziellen Spiele lautet wie folgt: 5 für Räuber, 10 für Piccolo und 15 für Bettel. Dies befindet sich in Relation zu der niedrigeren Wertung für normale Spiele, die gewöhnlich ein fünftel der Bräunlinger Wertung ausmachen.

Hat ein Spieler bei der Spielweise für 4 Spieler acht oder mehr **Trocke** (hier **Trucks** genannt), oder 7 Trocke, von denen mindestens zwei höher sind als 17 und zumindest 2 Leere, dann hat er ein Solo. Falls in der ersten Steigerungsphase alle „Fort Solo“ sagen, kann der mögliche Spieler eines normalen Spiels, nachdem er das Cego-Blatt angeschaut hat (hier **Blinde** genannt), behaupten, daß jemand ein Solo geschunden hat. Die Auswirkung ist gleich wie bei der Spielweise mit drei Spielern.

Schmidt-Version

Mit dem Cego-Kartenspiel, hergestellt von F. X. Schmidt, erhält man auch eine Beschreibung der Spielregeln einschließlich einiger kleinerer Abweichungen, die größtenteils mit der Oberwolfach-Version übereinstimmen. Einige Unterschiede sind:

1. Es besteht keine Möglichkeit, das Blatt hinzuschmeißen, wenn man sieben leere Karten hat.
2. Die Möglichkeit, bei den Spielen **EINE LEERE**, **ZWEI LEERE** und **ZWEI VERSCHIEDENE** die leeren Karten gegen Bildkarten auszutauschen und mit diesen das Spiel zu beginnen, wird als Abwandlung geschildert.
3. Bei dem Spiel **DIE PFEIF** muß normalerweise die Pfeif zum ersten Stich führen. „Ich spiele die Pfeif frei“ wird als Abwandlung beschrieben. Allerdings ist in diesem Fall der Spieler nur verpflichtet, einen Stich mit der Pfeif zu machen und nicht notwendigerweise den letzten Stich.
4. Als Abwandlung wird die Spielweise beschrieben, wenn erlaubt ist, gegen sein eigenes Solo mitzusteigern.
5. Bei der Beschreibung der Spielregeln bleibt unklar, ob der Faktor für ein gewonnenes Solo 2 und für ein verlorenes Solo 1 sein soll oder umgekehrt.

Zwei Zählkarten

Einige Veröffentlichungen von Beschreibungen des Cego, vor allem die von Claus D. Grupp, behaupten, daß die Auszählung der Punkte mit zwei Karten anstatt mit drei Karten erfolgt. Die Bräunlinger Spieler bestätigen, daß diese Zählweise in einigen Ortschaften, die nur wenige Kilometer westlich liegen, angewandt wird.

Bei dieser Zählweise werden die Karten zu Zweien genommen, und von der Summe dieser beiden wird 1 Punkt abgezogen. (Siehe auch die Seite „Zählpunkte in Tarot-Spielen“ für eine grundsätzliche Behandlung des Zählens.) Hierbei ergibt sich die höhere Gesamtpunktzahl von 79 Punkten im Spiel. Da die Gesamtsumme eine ungerade Zahl bildet, gibt es auch keinen Bürgermeister.

Diejenige Seite, die 40 oder mehr Punkte erzielt hat, ist der Gewinner. Die nachfolgende Aufstellung zeigt die Berechnung für den Basiswert des Spiels. Dieser wird mit dem Faktor des Spiels multipliziert, das gespielt wurde, um die Auswertung zu erhalten.

	Punkte, die vom Spieler erzielt wurden	Punkte, die von den Gegenspielern erzielt wurden	Basiswert
Spieler gewinnt	75 - 79	0 - 4	8
	70 - 74	5 - 9	7
	65 - 69	10 - 14	6
	60 - 64	15 - 19	5
	55 - 59	20 - 24	4
	50 - 54	25 - 29	3
	45 - 49	30 - 34	2
	40 - 44	35 - 39	1
Spieler verliert	35 - 39	40 - 44	1
	30 - 34	45 - 49	2
	25 - 29	50 - 54	3
	20 - 24	55 - 59	4
	15 - 19	60 - 64	5
	10 - 14	65 - 69	6
	5 - 9	70 - 74	7
	0 - 4	75 - 79	8

.....