

# Cego

Zego oder auch Cego geschrieben, ist vor allem in Baden ein weit verbreitetes Kartenspiel, das zu viert oder zu dritt gespielt werden kann. Es kann auch zu zweit gespielt werden = Offizierszego.

## Zusammenstellung der Karten:

Das Spiel besteht aus 54 Blättern

1. 22 Trock (Trumpfkarten), die aus den Zahlenkarten 1- 21 und dem höchsten Trumpf, dem "Gstieß" bestehen. Der Trock mit der Zahl 1 wird "Bachquakli", der mit der Zahl 21 "Mund" genannt. Diese 3 mit Namen versehenen Karten: 1, 21 und Gstieß zählen im Gegensatz zu den übrigen Trock 4,5 Punkte (=Zählrock).

2. 16 Bildkarten (Bilder), und zwar:

4 König ("Hanoren")	- je 4,5 Punkte
4 Damen	- je 3,5 Punkte
4 Ritter	- je 2,5 Punkte
4 Buben	- je 1,5 Punkte

3. 16 sogenannte "Leere" oder "Brette", bestehend aus je 4 Herzkarten und je 4 Karo (Eck-)karten ; hier geht die Rangfolge von 1-4 und je 4 Kreuz- und Schaufelkarten (Pique); Rangfolge 10-7.

## Vorbereitung des Spiels:

Nachdem die Karten gut gemischt und vorschriftsmäßig vom Spieler links vom Geber abgehoben worden sind, werden vom Geber zuerst 10 Karten als "Dapp" oder "Zego" in die Mitte des Tisches gelegt. Danach erhält der Spieler rechts vom Geber, d.h. entgegen dem Uhrzeigersinn und die anderen Spieler in dieser Reihenfolge nacheinander jeweils 11 Karten. Beim nächsten Spiel, gibt derjenige, der rechts vom Geber saß.

## Melden eines Spiels

1. Runde: In der ersten Runde geht es darum wer ein "Solo" spielt, d.h. ob jemand mit seinen eigenen Karten versuchen möchte gegen die anderen drei zu spielen. Der Solospieler bekommt zu seinem Vorteil den Dapp, den er nach dem Spiel bei der Punkteauswertung seinen Stichen zurechnen darf, er darf den Dapp allerdings nicht anschauen. Will jemand ein Solo spielen so meldet er dies mit dem Ausdruck "Solo". Wenn man kein Solo spielen möchte sagt man "fort Solo" oder kurz "fort". Der Spieler rechts vom Geber ist "vorne" und muß deshalb zuerst Solo oder fort melden, danach melden die anderen Spieler der Reihenfolge nach /rechtsherum) entweder wenn noch kein Spieler vor ihnen Solo gemeldet hat, Solo oder fort.

Wenn ein Solo gemeldet wurde müssen sich die Gegenspieler mit dem Ausdruck "gut" damit einverstanden erklären oder man erklärt mit dem Ausdruck "gegen Solo", daß man mit zwei Karten seiner Handkarte und mit dem Dapp gegen das Solo spielen möchte. also allein gegen die anderen drei. Möchten noch andere Mitspieler gegen das Solo spielen wird gesteigert (siehe Folgeseite). Erklären aber die Mitspieler mit "gut", daß sie einverstanden sind, nimmt der Gegensolist den Dapp auf + 2 Karten der Handkarte und spielt. um Kartengleichheit zu erlangen muß er weil er 12 Karten hat, eine Karte zu seinen Handkarten ablegen, damit er wieder 11 Karten hat.

2. Runde: Haben in der 1. Runde alle Spieler fort gemeldet, so ist wieder derjenige, der vorne ist, dran. Wenn er kein Stichspiel spielen möchte, melden er "Zego", d.h. er erklärt sich bereit mit dem "Zego" (=Dapp) und zwei Karten (die höchsten Trock) seiner Handkarte allein zu spielen (vgl. Gegensolo). Erklären sich die Gegenspieler mit gut damit einverstanden, kann der Spieler in der "Vorderhand (=vorne) sein Zego spielen ´, er kann aber auch einen Räuber spielen (siehe Spezialspiel).

Jeder Spieler hat die Möglichkeit gegen das Zego zu gehen. Wenn dies mehrere Spieler möchten, muß gesteigert werden.

## Steigerungsformen:

- **Zego** kann nur vom Spieler in der Vorderhand wahrgenommen werden. Zwei Karten werden „mit nach unten genommen“. Eine Karte wird verlegt, d.h. sie wird von den aufgenommenen Karten zurück zu den Handkarten gelegt.
- **Halbe** ist nicht überall üblich. Eine Leere wird ausgespielt und eine andere Karte wird verlegt. Die Leere, die offen auf dem Tisch liegen muß, kann wieder eingezogen werden, aber sie darf nicht verlegt werden. Wenn man keine Leere in den Handkarten besitzt, man aber trotzdem eine Halbe spielen möchte, so spielt man das niederste Bild, i.d.R. einen Buben aus.
- **Eine** Eine Karte wird mit genommen. Bei „Eine“ darf keine Karte verlegt werden, weil man ja sonst nur 10 Karten hätte.
- **Leere** Nachdem man eine Leere offen ausgespielt hat (vgl. Halbe), spielt man mit dem Dapp weiter, ohne eine Karte zu verlegen.
- **zwei gleiche Leere** Mit dem Ausdruck „zwei gleiche Leere“ erklärt man sich bereit, zwei Leere gleicher Farbe (z.B. 2 Herz) auszuspielen und dann mit dem Zego weiterzuspielen. Um Kartengleichheit herzustellen, muß eine Karte verlegt werden. Zur Verschärfung des Spiels muß der niedrigste Trock verlegt werden.
- **zwei versch. Leere** Hier werden zwei „verschiedene“ (z.B. Karo und Kreuz) mitgenommen und zur weiteren Verschärfung wird der höchste Trock verlegt.
- **Pagat oder Kleiner Mann**  
Letzte Steigerungsform und nur möglich bei Besitz des Bachquaklis.  
Nachdem man den Bachquakli ausgespielt hat und ihn von den Gegenspielern hat abstechen lassen, spielt man mit dem Dapp weiter.

## Spielweise:

Derjenige Spieler, der das Spiel macht, spielt, nachdem er je nachdem was er spielt, den Dapp aufgenommen hat oder notfalls verlegt hat, grundsätzlich zuerst aus. Wird ein Trock ausgespielt, so müssen die Mitspieler ebenfalls Trock zugeben; wird eine Farbe gespielt, muß die Farbe bekennt werden. Ist dies nicht möglich, muß „getrockt“ werden, d.h. ein Trock muß gespielt werden. Der „Gstieß“, der höchste Trock, sticht alle anderen Karten, der höhere Trock den niedrigeren. Ein Trock sticht alle Farben. Der König sticht die Dame der jeweiligen Farbe, die Dame den Ritter usw.

## Auswertung des Spiels:

Am Ende des Spiels werden die gemachten Punkte ausgezählt. Dabei geht man folgendermaßen vor:

Man legt immer eine Karte die „zählt“ (ab 1,5 Punkte) und eine Karte, die „nichts zählt“ (Trock oder Brettle = 0,5 Pkte.) zusammen und addiert die beiden, so daß aus der Addition zweier solcher Karten nur volle Zahlen herauskommen können.

z.B. Herz Dame (3,5 Pkte.)+ Trock 13 (0,5) = 4 Pkte.  
Trock 21 (4,5 Pkte.)+ Kreuz Brettle (0,5) = 5 Pkte.

Hat man keine Karten mehr die „zählen“, legt man immer zwei Karten die nichts zählen zusammen, diese ergeben addiert dann immer 1 Punkt.

## Der „Räuber“

Der Räuber ist eine interessante Variante und für ein faires Cegospiel ohne „schinden“ notwendig. Der Räuber kann nur vom Spieler in der Vorderhand und auch nur dann wenn beim Cego alle „gut“ gemeldet haben, angesagt werden. Wenn der Räuber gemeldet ist, kann nichts mehr gegen ihn unternommen werden.

Beim Räuber spielt jeder für sich alleine mit seinen Handkarten. Derjenige, der die meisten Punkte gemacht hat, hat den Räuber verloren. Der Räuber ist also genau das Gegenstück zu Solo und Cego, wo man versucht so viele Punkte wie möglich zu machen.

Bei den ersten drei Stichen gilt beim Räuber eine (nicht überall übliche) Spielordnung: beim ersten Stich, muß der, der den „Gstieß“ auf der Hand hat ihn ausspielen, wenn er an der Reihe ist. Das gleiche gilt auch für „Mund“ und „Bachquakli“ beim zweiten bzw. dritten Stich. Während diesen ersten drei Stichen darf von denjenigen, die keine Trock mehr haben, nur bis zum Ritter „reingeschmiert“ werden.

Ein Räuber kann für den Verlierer sehr teuer werden (siehe auch Spiel um Geld). Wenn der Verlierer den Räuber selber angesagt hat oder der Verlierer über 40 Punkte hat, muß er jeweils mehr zahlen.

Außerdem besteht beim Räuber die Möglichkeit, ohne dies den anderen mitteilen zu müssen, auf alle Stiche zu Stiche zu gehen. Das ist allerdings fast unmöglich und kommt auch selten vor.

## Spezialspiele:

### „Ultimo“

Der Ultimo kann nur in der ersten Runde angesagt werden. Derjenige der einen Ultimo ansagt, muß den letzten Stich des Spiels mit dem „Bachquakli“ machen. Dazu muß er den selben in seiner Handkarte haben. Außerdem sollte man viele Trock haben, damit man den „Bachquakli“ bis zum Schluß aufheben kann. Wenn man den Bachquakli schon früher bringen muß, weil man sonst keine Trock mehr hat oder wenn jemand den letzten Stich mit einem höheren Trock macht, hat man das Spiel verloren. Gegen einen Ultimo kann man kein anderes Spiel z.B. ein Gegensolo, spielen.

### „Bettel“

Außer dem Ultimo werden alle anderen Spezialspiele in der zweiten Runde angesagt. Beim Bettel darf derjenige, der ihn angesagt hat keinen Stich machen. Voraussetzung für den Bettel sind natürlich 11 Karten mit sehr niedrigen Kartenwerten.

### „Piccolo“

Beim Piccolo darf der Spielende nur einen Stich machen. Macht er keinen oder mehr als einen Stich, so hat er das Spiel verloren.

### „Zwillibus“

Hier muß der Spielende genau zwei Stiche machen.

### „Drilling“

Beim Drilling muß der Spielende entsprechend drei Stiche machen.

### „Vierlefax“

Es muß genau vier mal gestochen werden.

### „Pffifferling“

Beim Pffifferling versucht der Spielende schließlich fünf Stiche an sich zu reißen.

Gegen die Spiele Bettel - Pffifferling kann kein anderes Spiel gemacht werden. Dabei gehen immer Spiele mit wenigeren Stichen vor Anderen.

### „Drescher“

Wer bei einem Drescher den letzten Stich des Spiels macht, hat verloren. Der Drescher kann aber wie der Räuber nur vom Spieler in der Vorderhand, wenn in der 2. Runde niemand gegen das Zego gehen möchte, gemeldet werden.

### „Pflichträuber“

Manchmal wird zum Abschluß eines Cegoabends ausgemacht, daß man als letzte Runde (die setzten 4 Spiele) eine Pflichträuberrunde macht. Pflichträuber bedeutet, daß egal welche Handkarten jemand besitzt, ein Räuber gespielt wird. Spieler die aber viele Trock auf der Hand haben und den Räuber verlieren würden, haben die Chance über 40 Punkte zu machen und so das Spiel zu gewinnen.

## Taktik

Die Taktik beim Zego ist in Profikreisen sehr kompliziert und zum Teil auch sehr unterschiedlich. Zego ist nicht wie viele andere Kartenspiele ein Glücksspiel. Natürlich kommt Glück dazu, aber Zego erfordert vor allem Konzentrations- und Denkvermögen. Nicht zuletzt spielt das Bluffen eine sehr große Rolle beim perfekt gespielten Cego.

Die Taktik des Cegos ist theoretisch schwer auszudrücken. Deshalb erlernt man die taktischen Möglichkeiten am besten in der Praxis.

Einige grundsätzliche und wichtige taktische Dinge möchte ich dennoch hier erwähnen: Das taktische Verhalten ist abhängig vom Verhalten der Mitspieler und natürlich von den eigenen Karten. Hat man zum Beispiel ein eher durchwachsenes Blatt empfiehlt es sich am besten mitzuspielen. Hat man dagegen viele Trock bietet sich ein Solo an. Solo ist ab 8 Trock bzw. ab 7 wenn man nur zwei Farben und zwei Trock über dem 17er hat, Pflicht. Wenn man ein Solo-Blatt hat, man aber trotzdem fort meldet, spricht man vom „schinden“. Durch wiederholtes Solo-schinden kann sich ein Spieler sehr unbeliebt machen, weil es gegenüber der anderen Spieler sehr unfair ist. Hat ein Spieler viele Bilder und damit viele Punkte auf der Hand, so wird er versuchen durch ersteigern des Spiels „runterzugehen“. Denn wenn er runtergeht, hat er die Punkte die er „legt“ schon sicher und muß evtl. nur noch wenigen Stiche machen, um das Spiel zu gewinnen. Kleiner Hinweis: ab 14 Punkten auf der Handkarte kann man - ab 24 Punkten sollte man unbedingt versuchen das Spiel zu ersteigern.

Weiterer Hinweis: Bekommt man beim Austeilen 7 oder mehr Leere auf die Hand, kann man solange man noch nicht fort gesagt hat, die Karten einfach abwerfen. Der Geber muß dann noch einmal neu geben.

Und noch ein Hinweis: Bei Besitz vieler Trock sollte auf jeden Fall ein Solo gemeldet werden weil:

- man beim Solo nicht viel verlieren kann (siehe Spiel um Geld)
- man bei einem Räuber mit einem Solo sehr hoch verlieren kann
- sich bei einem Stichspiel des Gegners das eigene Solo unangenehm auswirken kann
- siehe bei „Solo-schinden“

Allerletzter Tip:

Wenn ein Spieler der gegen das Cego gesteigert hat runtergeht und er „schlecht findet“ hat er, wenn er meint daß jemand ein Solo geschunden hat, die Möglichkeit aufdecken zu lassen, d.h. jeder Spieler muß seine Karten offen auf den Tisch legen. Stellt sich heraus das jemand ein Solo hätte spielen müssen (s.o.) muß der „Hinterheber“ das volle Spiel zahlen. Wenn niemand verpflichtet gewesen wäre, Solo zu melden, zahlt der Spieler, der aufdecken ließ, das volle Spiel.

## Spiel um Geld

Beim Spiel um Geld werden die Punkte zu Fächern zusammengefaßt. Die Fächer sind wie folgt eingeteilt:

**1 Fach      2 Fächer      3 Fächer      4 Fächer      5 Fächer      6 Fächer      7 Fächer**

39 -35

34 -30

29 - 25 24 -20

19 - 15 14 - 10 9 - 5

Bei einem Turnier oder einem Preiscego werden die Geldbeträge als Punkte aufgeschrieben.

Bei den einzelnen Spielen kostet jeweils ein Fach wie folgt:

**Solo:** Beim Solo gilt: gewinnt doppelt, verliert einfach

Wenn also jemand sein Solo gewinnt bekommt er pro Fach von jedem 10 Pf.,  
wenn er aber verliert muß er jedem pro Fach 5 Pf. auszahlen.

**Gegensolo:** Fach 10 Pf.

<b>Zego:</b>	mit zwei Trock	Fach	5 Pf
	mit einem Trock		10 Pf
	mit einer Leeren		15 Pf
	mit zwei gleichen Leeren		20 Pf
	mit zwei verschiedenen Leeren		25 Pf
	Pagat oder Kleiner Mann		30 Pf

**Räuber:** Derjenige der den Räuber verliert muß jedem 30 Pf zahlen  
wenn er ihn selber angesagt hat + 30 Pf pro Mann  
wenn jemand keinen Stich gemacht hat (=Jungfrau geblieben ist) + 30 Pf pro Mann  
(wenn der Verlierer mehr als 40 Punkte macht + 30 Pf)

Bei folgenden Spielen ist bei Gewinn oder Verlust ein fester Betrag zu zahlen:

**Ultimo** 80 Pf

**Bettel** 30 Pf

**Piccolo** 40 Pf

**alle anderen Fax-Spiele** 40 Pf

Wenn ein Spieler bei Solo, Gegensolo oder Zego keinen Stich macht = „durch gemacht“ wird. So muß das volle Spiel, d.h. der höchst möglich verlierbare Betrag bezahlt werden. Nach einem „Durchmarsch“ ist es alte Tradition, daß sich die siegreichen Spieler zu einem Gedenkmoment erheben.

Bei 3 mal falsch austeilen ohne daß die Karten angeschaut werden, wird dem Geber ein Durch = 80 Pf berechnet. Wenn jemand die Karten nicht nachzählt und während des Spiels merkt, daß er zuviel bzw. zu wenig Karten hat, so muß er das volle Spiel zahlen.

Wenn falsch verlegt wird, muß ebenfalls der höchst möglich verlierbare Betrag bezahlt werden.

Bei regelwidrigem Verhalten (z.B. Farbe nicht bekennen) wird auch ein Durch angerechnet.

### Einige Besonderheiten:

**Halbe:** Wenn die Halbe als Steigerungsform zugelassen ist, kostet bei einer Halben das Fach Pf. Die Preise für die nachfolgenden Steigerungsformen (Eine, Leere usw.) verschieben sich dann jeweils um 5 Pf nach oben.

**Räuber:** Wenn es bei einem Räuber jemanden gelingt alle Stiche zu machen so erhält er von jedem Spieler 120 Pf.

**Abheben:** Bevor nicht vom Spieler in der Hinterhand (links vom Geber) abgehoben worden ist, dürfen die Karten nicht ausgeteilt werden. Versäumt es der Geber die Karten abheben zu lassen, ist er verpflichtet jedem Spieler 80 Pf zu geben.  
Der Abheber hat zwei Möglichkeiten:  
1. er klopft mit Hand oder Faust auf den Kartenstapel.  
2. er hebt die Karten ab, dabei muß er mindestens 3 Karten abheben und mindestens 3 Karten liegen lassen. Macht er dies nicht korrekt, zahlt er einen Durch.

**Austeilen:** siehe auch vorne  
Wenn der Geber dreimal hintereinander so gibt das jedesmal abgeworfen wird (entweder falsch ausgeteilt oder 7 Luschen) zahlt er ebenfalls 80 Pf.

- Änderungen vorbehalten -

## Schlußwort:

Cego ist ein sehr variables Spiel. Von Ort zu Ort sind die Regeln unterschiedlich. Deshalb war es sehr schwer diese Regeln auf einen geeigneten Nenner zu bringen. Diese Regeln sind ein Gemisch aus den üblichen Spielweisen von Unadingen und von der Klasse 12 des WG's.

Ich bitte die vielen Tipp-, Rechtschreib- und Kommafehler, zu entschuldigen und wünsche viel Spaß beim Spielen !!!

Unadingen, 25.06.92

Martin Kramer, Projektleiter

## Ergänzungen

**Räuber ohne Regel (=Waldfest)**

Der Räuber kann auch ohne die auf Seite 3 beschriebene Regel gespielt werden. Dies sollte jedoch vor Spielaufnahme geklärt werden.

Beim Räuber ohne Regel muß beim Anspielen keine Reihenfolge beachtet werden, es kann also beliebig angeworfen werden. Gstieß, Mund und Bachquakli können jederzeit gebracht werden.

Oft ist es üblich, daß derjenige der am Cego ist, also der den Räuber ansagen darf, bestimmen kann ob man mit oder ohne Regel spielt.

### **Contracego:**

Eine weitere Variante im abwechslungsreichen Cegospiel finden wir beim Contracego.

Diese Spielweise wurde vom Skatspiel übernommen und bedeutet noch mehr

Steigerungsmöglichkeiten.

Wurde ein Spiel gesteigert bzw. angesagt, haben die drei Gegenspieler solange der 1. Stich noch nicht umgedreht ist die Möglichkeit mit dem Ausdruck „contra“ zu erreichen daß das Spiel doppelt gewertet wird. Dabei dürfen sich die drei Gegenspieler nicht untereinander absprechen, sondern nur ein Spieler meldet contra, dieses contra hat dann Gültigkeit auch wenn die anderen Spieler kein contra gemeldet hätten.

Der Spieler, der das Spiel macht, kann auf die Meldung contra, seinerseits mit dem Ausdruck „Re“ die Wertung erneut verdoppeln. Die Gegenspieler können dann weiter verdoppeln usw.

Hier die Steigerungsformen auf einen Blick:

- Contra
- Re
- Bock
- Hirsch
- Supp
- Gweih

Wichtig ist: daß nur gesteigert werden kann solange der erste Stich noch nicht umgedreht ist und daß nur die Gegenspieler anfangen können zu steigern.

Contracego kann bei allen Spielen bei denen einer gegen drei spielt praktiziert werden.

Unadingen, 22.12.1993

am PC erfaßt 13.04.1995



## Regeln Offiziers-Cego

### **Cego-Spiel zu zweit**

Beim Offiziers-Cego erhält jeder Spieler 27 Karten.

Dabei werden ähnlich wie beim Offiziers-Skat 10 verdeckte Karten und 10 aufgedeckte Karten, die auf die verdeckten Karten gelegt werden, vor den Spieler auf den Tisch ausgeteilt, und zwar so, dass 5 Karten zu erst verdeckt für den Gegenspieler ausgeteilt werden, danach 5 Karten für den Geber, dann das gleiche nochmals, bevor dann die aufgedeckten Karten in gleicher Weise ausgegeben werden. Die letzten 14 Karten werden verdeckt ausgeteilt: zuerst 7 für den Gegenspieler, dann 7 für den Geber. Diese 7 Karten werden von den Spielern als Handkarten aufgenommen.

Alle aufgedeckten Trock/Trumpf werden auch auf die Hand zu den Handkarten genommen

Der Spieler der nicht gegeben hat beginnt.

Der Gegenspieler muss jeweils bekennen → wird Herz angeworfen muss der Gegenspieler auch Herz werfen; wird Trock angeworfen muss der Gegenspieler auch Trock werfen; wird eine Farbe (also Herz, Karo, Kreuz oder Schaufel) angeworfen und der Gegenspieler hat diese Farbe nicht offen auf dem Tisch liegen oder in seinen Handkarten muss er Trock werfen und damit den Stich machen. Hat er aber auch keinen Trock muss er eine andere beliebige Farbe werfen und kann den Stich nicht machen.

Rangfolge was sticht was → siehe allgemeine Cego-Regeln

Immer derjenige der den Stich macht, darf erneut anwerfen.

Sobald auf dem Tisch eine Karte abgedeckt wird, wird diese nach dem Stich gleich aufgedeckt – dabei sind Trocks gleich wieder zu den Handkarten zu nehmen

So werden alle Karten bis zum Schluss ausgespielt.

Anschließend wird gezählt → siehe hierzu auch die allgemeinen Cego-Regeln. Der Spieler mit 40 oder mehr Punkten hat gewonnen.