

**Schwimmen** oder **Einunddreißig** ist ein Karten-Glücksspiel für zwei bis neun Personen.

### Die Regeln

Schwimmen wird mit 32 Blatt (Skatblatt) im Uhrzeigersinn gespielt. Es gibt zuerst der Spieler mit dem weitesten Schulweg. Jeder Spieler versucht, wenn er an der Reihe ist, durch den Tausch von Karten eine Kombination auf seiner Hand zu bilden. Das Ziel des Spiels ist, eine Kartenkombination mit möglichst vielen Punkten auf der Hand zu halten. Es gelten statt der Farben Kreuz, Pik, Herz und Karo die Begriffe Energieeffizienz, Erneuerbare Energien, Wärmekraftwerke und Stromnetze.

### Wertung

Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten Kombinationen zu bilden. Entweder sammelt man Karten derselben Farbe und addiert deren Punktwerte wobei gilt:

- ein Ass zählt elf Punkte;
- die Bildkarten König, Dame und Bube zählen jeweils zehn Punkte und
- die Zahlenkarten 10, 9, 8 und 7 zählen entsprechend ihren Augen.

Die höchstmögliche Punktezahl ist hierbei Einunddreißig: eine Hand bestehend aus einem Ass und zwei Bildern bzw. einem Ass, einem Bild und einer Zehn derselben Farbe.

Oder man sammelt Karten desselben Ranges, also drei Siebenen, drei Damen etc. (die natürlich von verschiedenen Farben sind). Diese Kombination zählt immer  $30\frac{1}{2}$  Punkte.

### Beispiele



zählen  $10 + 10 = 20$  Punkte, da nur die Herz-Dame und die Herz-Zehn derselben Farbe angehören.



zählen  $11 + 10 + 9 = 30$  Punkte.



zählen  $30\frac{1}{2}$  Punkte (bei Gleichstand zählt das höhere Kartenblatt).



zählen 31 Punkte.

### **Ablauf**

Der Kartengeber teilt jeweils drei verdeckte Karten einzeln an alle Spielteilnehmer aus, an sich selbst jedoch zwei Päckchen mit jeweils drei Karten. Er sieht sich die Karten beider Stapel an und entscheidet, mit welchen Karten er spielen möchte. Die drei Karten des anderen Stapels legt er offen auf den Tisch. Die übrigen Karten werden beiseitegelegt.

Der Spieler links vom Geber beginnt das Spiel. Er kann entweder eine Karte oder alle drei Karten aus der Hand mit Karten in der Mitte tauschen – jedoch nicht zwei. Karten, die er aus der Mitte nehmen möchte, muss er vorher erläutern. Mögliche Erläuterungen siehe anliegende Lösungen. Ist die Erläuterung korrekt, darf er die Karte oder Karten nehmen und der nächste Spieler ist dran. Ist die Erläuterung falsch, darf der Spieler nicht tauschen. Bevor der nächste Spieler dran ist, wird die richtige Lösung in der Gruppe geklärt. Möchte er nicht tauschen, so kann er entweder schieben, d. h. keine Karte tauschen, oder aber das Spiel beenden, indem er auf den Tisch klopft.

### **Spielende**

Ein Spiel kann auf zwei verschiedene Arten beendet werden:

- Klopft ein Spieler, so dürfen alle anderen Spieler noch einmal tauschen und das Spiel ist beendet.
- Hält ein Spieler 31 Punkte, so legt er die Karten sofort offen auf den Tisch, und das Spiel endet – was natürlich bereits unmittelbar nach dem Geben der Karten erfolgen kann.

Wird das Spiel wie üblich über mehrere Runden gespielt, so werden nun die Verlierer ermittelt. Als Verlierer gelten der oder die Spieler, die am Ende des Spiels die Kartenkombinationen mit den wenigsten Punkten vorweisen können.

### **Das Schwimmen**

Will man mehrere Runden spielen, so verfügt jeder Spieler symbolisch über drei Leben. Hierbei kann es sich um beliebige Gegenstände handeln, wie etwa Streichhölzer oder Münzen. Der oder die Verlierer müssen jeweils ein Leben abgeben, welches in die Mitte des Spieltisches gelegt wird.

Hat ein Spieler alle drei Leben verloren, so darf er noch weiter mitspielen, allerdings schwimmt er nun. Verliert er ein weiteres Mal, so geht er unter und scheidet aus. Das Schwimmen ist somit gleichbedeutend mit einem vierten Leben.

Auf diese Weise ergibt sich ein Ausscheidungsturnier, da die einzelnen Spieler nach und nach ausscheiden und zuletzt nur noch ein Spieler, der Gesamtsieger, übrig bleibt.