

**2–4**

SPIELER

Binokel ist ein Karten-Kartenspiel aus zwei Teilen: Zuerst werden Kartenkombinationen gemeldet, danach wird um Stiche gespielt. Vor dem Spiel reizt man einen Punktwert hoch, den man anschließend mit Meldungen und Stichaugen erreichen muss. Gespielt wird zu dritt, besonders gern zu viert als Kreuz-Binokel, und ebenso zu zweit.

Spielziel

Du willst den beim Reizen angesagten Punktwert erreichen oder überbieten. Die Punkte holst du aus Meldungen und aus den Augen deiner Stiche.

Vorbereitung

Ihr braucht ein Blatt mit 48 Karten, also 2 x 24 Blatt in den Werten As, Zehn, König, Dame, Bube und Sieben. Zünftig spielt man mit dem deutschen Binokelblatt in Eichel, Schippen, Schellen und Herz. Zu dritt erhält jeder 15 Karten, die 3 übrigen Karten bilden verdeckt den Tapp in der Tischmitte.

So spielt ihr

- 1 Schätzt nach dem Aufnehmen ab, was ihr melden und stechen könnt.
- 2 Reizt abwechselnd höher, bis nur noch ein Spieler übrig ist.
- 3 Der Ersteigerer zeigt den Tapp offen, nimmt ihn auf, darf eine Karte rufen und legt dann 3 Karten verdeckt weg.
- 4 Alle Meldungen werden offen ausgelegt und notiert; rufen darf nur der Spielmacher.
- 5 Vorhand spielt aus. Farbe muss bedient und wenn möglich überstochen werden.
- 6 Zählt am Ende die Augen aus den Stichen; der letzte Stich bringt 10 Extrapunkte.

So gewinnt ihr

Erreicht der Spielmacher seine gereizte Zahl, wird sie als erreichte Punktzahl gutgeschrieben, sonst gibt es die doppelte Reizzahl als Minus. Sieger ist, wer zuerst die vereinbarte Punktgrenze erreicht, zum Beispiel 1500 Punkte.

Spielziel

Beim Binokel geht es darum, eine möglichst hohe Punktsomme aus zwei Quellen zu erzielen: aus den Meldungen fester Kartenkombinationen und aus den Augen der gewonnenen Stiche. Wer das Spiel ersteigert hat, muss die gereizte Zahl mit Meldungen und Stichaugen mindestens erreichen. Bleibt er darunter, verliert er das Spiel und bekommt Strafpunkte. Über mehrere Runden gewinnt, wer zuerst eine vorher vereinbarte Gesamtpunktzahl erreicht.

Spielmaterial

48 Spielkarten

1 Zettel und Stift

Spielaufbau

- Nehmt ein Blatt aus 2 x 24 Karten. Jede Karte ist doppelt vorhanden, die Werte sind As, Zehn, König, Dame, Bube und Sieben (statt der Sieben mancherorts die Neun).
- Traditionell wird mit dem Original-Binokelblatt mit deutschem Bild gespielt. Die Farben heißen Eichel (Kreuz), Schippen (Pik), Schellen (Karo) und Herz.
- Mischt die Karten und lasst abheben.
- Beim Spiel zu dritt bekommt jeder 15 Karten.
- Die 3 restlichen Karten kommen verdeckt als Tapp (Talon) in die Tischmitte. Sie gehören später dem Spieler, der das Spiel ersteigert hat.
- Legt Zettel und Stift bereit, um Meldungen, Reizzahl und Punkte zu notieren.
- Vereinbart vorab, ob mit Rufen gespielt wird und welche Gesamtpunktzahl zum Sieg führt.

Spielbeginn

Nach dem Geben nehmen alle ihre Karten auf und überlegen, wie viel sie melden und stechen können. Vorhand, also der Spieler links vom Geber, eröffnet das Reizen, meist mit 200, erfahrene Spieler auch gleich mit 300. Ausgespielt wird später ebenfalls von Vorhand.

Spielablauf

Die drei Stufen

Eine Binokel-Runde läuft immer gleich ab: erst das Steigern (Reizen), dann das Melden, zuletzt das Stechen. Wer vernünftig reizen will, muss vorher wissen, was seine Meldungen wert sind.

Was die Meldungen bringen

Folgende Kombinationen zählen, wenn du die passenden Karten auf der Hand hast:

- Kleiner Binokel (Schippen Dame und Schellen Bube): 40
- Großer Binokel, auch Dreihunderter, also der kleine Binokel doppelt: 300
- Familie (As, Zehn, König, Dame, Bube einer Farbe): 100
- Trumpf-Familie: 150
- Doppelte Familie: 1500
- Trumpf-Sieben, der Diß: 10
- Paar aus König und Dame einer Farbe: 20
- Trumpfpaar: 40
- 4 Asse in verschiedenen Farben (100 Asse): 100
- 4 Könige (80 Könige): 80
- 4 Damen (60 Damen): 60
- 4 Buben (40 Buben): 40
- Alle 8 Karten eines Wertes, etwa 8 Asse (Tausender): 1000
- Rundgang oder Großer Umgang, in jeder Farbe ein Paar: 240

Wie Meldungen sich überschneiden

- 1 Wer eine Familie meldet, darf das darin enthaltene Paar nicht zusätzlich melden. Nur wenn das Paar doppelt vorliegt, zählt es extra.
- 2 Meldet jemand Familie und Rundgang zusammen, werden vom Rundgang 20 Punkte für das enthaltene Paar abgezogen. Bei der Trumpffamilie sind es 40 Punkte.
- 3 Asse, Könige, Damen und Buben, die schon in einer Familie, einem Paar oder im Binokel gemeldet wurden, dürfen trotzdem noch bei 100 Assen, 80 Königen und so weiter mitzählen.

Das Reizen

- 1 Jeder überschlägt seine Meldepunkte und schätzt, wie viele Augen er wohl stechen wird. Aus der Summe ergibt sich der Reizwert.
- 2 Vorhand nennt die erste Zahl, üblich sind 200 oder 300.
- 3 Mittelhand, der Spieler links von Vorhand, antwortet mit einer höheren Zahl, dann sagt Vorhand wieder eine höhere Zahl.
- 4 Gesteigert wird meist in Zehnerschritten, größere Sprünge um 20, 50 oder 100 sind erlaubt.

- 5 Wer sein Maximum erreicht hat, passt. Der andere reizt dann mit dem dritten Spieler weiter, bis der Höchstbietende feststeht.

Ein Beispiel: Wer eine Familie in seiner künftigen Trumpffarbe und dazu 4 Könige hält, meldet 230. Schätzt er seine Stichaugen auf 150, kann er bis 380 reizen.

Der Tapp und das Rufen

- 1 Der Ersteigerer legt die 3 Tapp-Karten offen aus, damit alle sie sehen, und nimmt sie dann auf die Hand.
- 2 Ist Rufen vereinbart, darf er nun genau eine fehlende Karte rufen, also von dem fordern, der sie besitzt.
- 3 Zuerst ist der linke Nachbar des Rufenden zur Abgabe verpflichtet. Hat er die Karte nicht, muss der nächste Spieler sie abgeben.
- 4 Der Abgebende erhält vom Rufenden eine beliebige Karte zurück.
- 5 Danach legt der Spielmacher 3 Karten verdeckt ab, er drückt sie. Gedrückt werden dürfen nur Karten, mit denen nicht gemeldet wurde. Die gedrückten Karten zählen später zu seinen Stichaugen.
- 6 Er prüft seine Handkartenzahl: Nach richtigem Drücken und Zurückgeben muss er 15 Karten halten.

Das Melden am Tisch

Alle Meldungen werden offen ausgelegt und auf dem Zettel notiert, erst danach nimmt man sie wieder auf die Hand. Der Spielmacher muss vor dem Zurücknehmen gedrückt haben. Auch die Gegenspieler dürfen melden, rufen darf jedoch nur der Spielmacher.

Das Stechen

- 1 Vorhand, der Spieler links vom Geber, spielt aus.
- 2 Die angespielte Farbe muss bedient werden. Wenn möglich, muss überstochen werden.
- 3 Wer die Farbe nicht bedienen kann, muss trumpfen.
- 4 Nur wer weder bedienen noch trumpfen kann, darf eine beliebige andere Karte abwerfen.

Die Karten zählen in den Stichen: As 11 Augen, Zehn 10, König 4, Dame 3, Bube 2, Sieben 0 Augen. Alle Karten zusammen ergeben 240 Augen. Der letzte Stich bringt 10 Extrapunkte, also sind insgesamt 250 Augen im Spiel.

Die Abrechnung

- 1 Nach dem letzten Stich werden die Augen gezählt und jedem zu seinen Meldepunkten addiert.
- 2 Wer keinen einzigen Stich gemacht hat, verliert auch seine Meldepunkte.
- 3 Erreicht der Spielmacher seine Reizzahl oder übertrifft sie, ist das Spiel gewonnen und die erreichte Punktzahl wird notiert.
- 4 Bleibt er darunter, bekommt er die doppelte Reizzahl als Minuspunkte, er kommt in den Keller.

Der Spielzug

- 1 Karte ausspielen oder auf die angespielte Karte zugeben.
- 2 Angespielte Farbe bedienen und dabei möglichst überstechen.
- 3 Kannst du nicht bedienen, musst du trumpfen.
- 4 Kannst du auch nicht trumpfen, wirfst du eine beliebige Karte ab.
- 5 Der Gewinner des Stichs nimmt ihn an sich und spielt zum nächsten Stich aus.

Sonderregeln

- Rufen muss vorher vereinbart werden, weil viele Spieler es ablehnen. Gerufen werden darf immer nur eine einzige Karte, auch eine, die man schon besitzt, etwa das zweite Trumpf-As.
- Beim Drücken sind nur Karten erlaubt, mit denen nicht gemeldet wurde.
- Vergisst der Spielmacher das Drücken, drückt zu viele oder zu wenige Karten oder gibt nach dem Rufen keine Karte zurück, verliert er das Spiel. Es wird mit dem doppelten Reizwert abgeschrieben.
- Ein Durch, also alle Stiche, zählt 1000 Punkte, aber nur wenn er vor dem ersten Ausspiel angesagt wurde.
- Der Bettel, bei dem man keinen Stich machen darf, gilt als spielfremd und wird nur mancherorts gespielt.
- Binokel wird häufig um Geld gespielt. Der Betrag wird vorher vereinbart.

Spielende und Gewinn

Eine Runde endet nach dem letzten Stich. Der Spielmacher gewinnt sie, wenn Meldungen und Stichaugen zusammen mindestens seine gereizte Zahl ergeben; dann wird ihm die erreichte Punktzahl angeschrieben. Verfehlt er die Zahl, wird ihm die doppelte Reizzahl als Minuspunkte abgeschrieben. Wer keinen Stich gemacht hat, verliert zusätzlich seine Meldepunkte. Sieger der Partie ist, wer die vorher vereinbarte Punktzahl erreicht, zum Beispiel 1500 Punkte.

Varianten

- **Kreuz-Binokel zu viert:** Je zwei gegenüberstehende Spieler bilden eine Partei. Jeder erhält 12 Karten, 4 Karten bilden den Tapp. Steigern, Rufen, Melden und Stechen laufen wie zu dritt. Die Melde- und Stichpunkte der Partner werden addiert, deshalb kann höher gereizt werden.
- **Spiel zu zweit:** Jeder erhält 12 Karten, der Rest liegt verdeckt als Abhebestoß in der Mitte, einen Tapp gibt es nicht. Gereizt wird wie sonst, gerufen wird nicht. Nach jedem Stich zieht zuerst der Stecher eine Karte vom Stoß. Melden darf man nur nach einem eigenen Stich und zwar vor dem Abheben. Solange noch Karten zum Abheben liegen, muss Farbe nicht bedient werden; danach gilt Bedien- und Überstichzwang.
- **US-Pinochle zu zweit:** Gespielt wird meist mit 48, seltener mit 64 Karten. Ihr bekommt je 12 Karten; welche Farbe Trumpf ist, zeigt die fünfundzwanzigste Karte an, alle übrigen bilden den Stock. Ist diese aufgedeckte Karte eine Sieben, bekommt der Geber 10 Punkte gutgeschrieben. Zeigt sie eine andere Karte, kann sie gegen die Trumpf-Sieben (das sogenannte Diß) eingetauscht – also geraubt – werden; auch dafür gibt es 10 Punkte.
- **Auction Pinochle zu dritt:** Gesteigert wird ständig reihum wie beim Poker. Jeder nennt eine mindestens um 10 höhere Zahl oder passt; wer gepasst hat, darf nicht wieder einsteigen. Melden darf nur der Hauptspieler, die beiden Gegner spielen gemeinsam gegen ihn.
- **US-Pinochle zu viert:** Hier gibt es zwei Wege, den Trumpf zu finden: Entweder entscheidet ihn die zuletzt ausgeteilte Karte – oder, und das ist die verbreitetste Form, ihr spielt Auction Pinochle und derjenige mit dem höchsten Gebot legt die Trumpffarbe fest.
- **Trumpf durch Aufschlag:** Die Regel, dass eine aufgelegte Karte den Trumpf festlegt, ist auch in Europa mancherorts verbreitet.

Tipps

- Rechne vor dem Reizen zusammen: erst die sicheren Meldungen, dann eine realistische Schätzung der Stichaugen. Nur so weißt du, wie weit du gehen darfst.
- Reize nicht über das hinaus, was du wirklich erreichen kannst. Die doppelte Reizzahl als Minus tut mehr weh als ein verpasstes Spiel.
- Wenn Rufen vereinbart ist, kalkuliere die Rufkarte schon beim Steigern ein und wähle die Karte, die am meisten Meldepunkte freischaltet, etwa die fehlende Karte zum großen Binokel oder eine, die gleichzeitig Familie und vier Gleiche vollendet.
- Achte beim Drücken darauf, dass du keine Meldekarte weglegst. Sonst ist die Meldung nicht erlaubt und du kannst das Spiel gleich verlieren.
- Als Gegenspieler solltest du mindestens einen Stich anstreben, denn ohne Stich verfallen alle deine Meldepunkte.
- Behalte den letzten Stich im Auge: Er bringt 10 zusätzliche Punkte und kann eine knappe Reizzahl retten.

Häufige Fragen

Muss ich die angespielte Farbe bedienen?

Ja. Die zuerst angespielte Farbe muss bedient werden, und wenn möglich musst du überstechen. Kannst du nicht bedienen, musst du trumpfen; erst wenn beides nicht geht, darfst du eine beliebige Karte abwerfen.

Was passiert, wenn ich meine gereizte Zahl nicht erreiche?

Dann hast du das Spiel verloren. Du bekommst die doppelte Reizzahl als Minuspunkte abgeschrieben, man sagt dazu: du kommst in den Keller.

Zählen meine Meldungen, wenn ich keinen Stich bekomme?

Nein. Wer keinen einzigen Stich macht, verliert auch seine Meldepunkte.

Darf ich das Paar aus einer gemeldeten Familie noch einmal melden?

Nein, nicht aus derselben Familie. Nur wenn du das Paar doppelt hast, darfst du es zusätzlich melden.

Wie verrechnet sich der Rundgang mit einer Familie?

Vom Rundgang werden 20 Punkte für das in der Familie enthaltene Paar abgezogen. Ist es die Trumpffamilie, sind es 40 Punkte.

Welche Karten darf ich drücken?

Nur Karten, mit denen du nicht gemeldet hast. Die gedrückten Karten werden später deinen Stichaugen zugerechnet.

Was passiert, wenn ich das Drücken vergesse oder falsch drücke?

Dann verlierst du das Spiel. Das gilt auch, wenn du zu viele oder zu wenige Karten drückst oder nach dem Rufen keine Karte zurückgibst. Abgeschrieben wird mit dem doppelten Reizwert.

Wer muss mir eine gerufene Karte abgeben?

Zuerst ist der Spieler links vom Rufenden verpflichtet. Hat er die Karte nicht, muss der nächste Spieler sie abgeben. Als Ausgleich erhält er vom Rufenden eine beliebige Karte.

Wie viele Punkte bringt ein Durch?

Alle Stiche zu machen bringt 1000 Punkte, allerdings nur, wenn der Durch vor dem ersten Ausspiel angesagt wurde.

Wie viele Augen sind insgesamt im Spiel?

Alle Karten zusammen zählen 240 Augen. Mit den 10 Extrapunkten für den letzten Stich ergeben alle Stiche zusammen 250 Augen.

Informationen zum Spiel

Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 16.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/binokel/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/binokel/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 16.09.2026