



Gaigel

Spielanleitung – kurz erklärt

3–4

SPIELER

ab 10

JAHREN

Gaigel ist ein schwäbisches Stichkartenspiel und eine regionale Abwandlung von Sechsendsechzig. Gespielt wird mit einem doppelten Blatt aus 48 Karten, bei dem jede Karte zweimal vorkommt. Ziel ist es, aus Stichen und gemeldeten Paaren als Erster 101 Augen zusammenzubekommen.

Spielziel

Ihr sammelt Augen aus euren Stichen und aus Meldungen. Wer zuerst 101 Augen beisammen hat, gewinnt.

Vorbereitung

Ihr braucht ein Gaigel- oder Binokelblatt mit 48 Karten. Jeder bekommt 6 Karten, ausgeteilt in zwei Portionen zu je 3. Der Rest bildet den Abhebestoß in der Tischmitte. Der Geber dreht die oberste Karte um und schiebt sie offen halb unter den Stapel – ihre Farbe ist Trumpf.

So spielt ihr

- 1 Die Vorhand links vom Geber spielt die erste Karte aus.
- 2 Solange noch Karten im Stapel liegen, darf jeder eine beliebige Karte zugeben.
- 3 Den Stich gewinnt die höchste Karte der ausgespielten Farbe oder der höchste Trumpf.
- 4 Der Gewinner legt den Stich verdeckt vor sich ab, zieht zuerst eine Karte nach, danach die anderen im Uhrzeigersinn.
- 5 Wer König und Ober einer Farbe hat, meldet beim Ausspielen 20 Punkte, in Trumpf 40 – ein eigener Stich muss vorher da sein.
- 6 Ist der Stapel leer, gilt Farbzwang und Stichzwang, notfalls muss getrumpft werden.

So gewinnt ihr

Wer 101 Augen erreicht, unterbricht das Spiel und hat gewonnen. Beim Kreuzgaigel zählen die Punkte beider Partner zusammen.

Spielziel

Bei Gaigel geht es darum, möglichst wertvolle Karten in die eigenen Stiche zu bekommen und passende Kartenpaare zu melden. As und Zehn bringen die meisten Augen, Meldungen von König und Ober liefern 20 oder 40 Punkte auf einen Schlag. Wer als Erster 101 Augen zusammenzählt, beendet die Partie sofort als Sieger. Beim Kreuzgaigel zu viert arbeiten zwei gegenüberstehende Partner auf dieses Ziel hin und rechnen ihre Punkte zusammen.

Spielmaterial

48 Karten Gaigel- oder Binokelblatt

Spielaufbau

- Legt ein Gaigel- oder Binokelblatt mit 48 Karten bereit. Es enthält As, König, Ober, Unter und Neun beziehungsweise Sieben in Eichel, Schippen, Herz und Schellen, jede Karte doppelt.
- Beim Kreuzgaigel zu viert sitzen die beiden Partner einander gegenüber.
- Der Geber teilt jedem 6 Karten aus, und zwar in zwei Durchgängen zu je 3 Karten.
- Was an Karten übrig bleibt, legt ihr verdeckt als Abhebestoß mitten auf den Tisch.
- Vom Stapel nimmt der Geber die oberste Karte, wendet sie und legt sie aufgedeckt quer unter den Stoß, sodass sie zur Hälfte hervorsieht. Welche Farbe sie zeigt, die ist die ganze Runde über Trumpf.

Spielbeginn

Den ersten Stich eröffnet die Vorhand, also der Spieler links vom Geber. Danach kommt jeweils derjenige heraus, der den letzten Stich geholt hat.

Spielablauf

Karten zugeben

Solange noch Karten im Abhebestoß liegen, herrscht keinerlei Zwang. Ihr dürft jede beliebige Karte aus der Hand zugeben, auch wenn ihr die ausgespielte Farbe habt.

Wenn der Stapel leer ist

Sobald keine Karten mehr nachgezogen werden können, wird es streng:

- 1 Ihr müsst die ausgespielte Farbe bedienen.
- 2 Dabei solltet ihr nach Möglichkeit höher legen, es gilt also auch Stichzwang.
- 3 Wer die Farbe nicht bedienen kann, muss mit einem Trumpf stechen.

Den Stich werten

Der Stich geht an die höchste Karte der angespielten Farbe. Liegt Trumpf im Stich, gewinnt der höchste Trumpf. Der Gewinner legt die Karten verdeckt vor sich ab.

Nachziehen

Zuerst zieht der Spieler, der den Stich bekommen hat, eine Karte vom Abhebestoß. Danach ziehen die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn je eine Karte. Anschließend spielt der Stichgewinner zum nächsten Stich aus.

Meldungen

Hast du König und Ober derselben Farbe auf der Hand, kannst du dieses Paar ansagen. Zwei Bedingungen gelten: Du musst bereits einen Stich gemacht haben, und du musst eine der beiden Karten ausspielen. In einer normalen Farbe zählt die Meldung 20 Augen, in der Trumpffarbe 40. Beim Ausspielen sagst du dazu "Zwanzig" oder "Vierzig". Die Meldepunkte werden laufend zu den Augen aus den Stichen addiert.

Die Trumpfkarte rauben

Die offen unter dem Stapel liegende Trumpfkarte lässt sich gegen die Trumpf-Sieben eintauschen, den sogenannten Diß. Voraussetzung ist ein bereits gemachter Stich. Häufig wird der Tausch aber schon vor dem ersten Ausspiel zugelassen.

Kartenwerte

- As: 11 Augen
- Zehn: 10 Augen
- König: 4 Augen
- Ober: 3 Augen
- Unter: 2 Augen

- Diß: 0 Augen

Der Spielzug

- 1 Der Spieler an der Reihe spielt eine Karte aus und meldet gegebenenfalls ein Paar aus König und Ober.
- 2 Die übrigen Spieler geben reihum je eine Karte zu – frei, solange der Stapel liegt, sonst mit Farb- und Stichzwang.
- 3 Der Stich geht an die höchste Karte der ausgespielten Farbe oder den höchsten Trumpf.
- 4 Der Gewinner legt den Stich verdeckt vor sich ab.
- 5 Er zieht als Erster eine Karte vom Abhebestoß nach, dann die anderen im Uhrzeigersinn.
- 6 Der Stichgewinner eröffnet den nächsten Stich.

Sonderregeln

- Die offene Trumpfkarte darf gegen die Trumpf-Sieben, den Diß, getauscht werden. Dafür muss man einen Stich gemacht haben; oft wird der Tausch aber schon vor dem ersten Ausspiel erlaubt.
- Eine Meldung von König und Ober ist nur erlaubt, wenn man bereits einen Stich besitzt und eine der beiden Karten ausspielt.
- Solange der Abhebestoß liegt, besteht weder Farb- noch Stichzwang.
- Der Diß bringt keine Augen.
- Der letzte Stich einer vollständig ausgespielten Partie zählt 10 Extrapunkte.

Spielende und Gewinn

Sobald eine Partei 101 Augen erreicht hat, wird das Spiel unterbrochen und diese Partei hat gewonnen. Beim Kreuzgaigel werden die Stich- und Meldepunkte der beiden Partner dafür zusammengezählt. Wird die Partie bis zur letzten Karte durchgespielt, bringt der letzte Stich zusätzlich 10 Punkte.

Varianten

- Kreuzgaigel zu viert: die häufigste Spielart. Die beiden gegenüberstehenden Spieler bilden ein Team und rechnen ihre Punkte zusammen.
- Gaigel zu dritt: Jeder spielt für sich.
- Beim Rauben der Trumpfkarte wird der Tausch oft schon vor dem ersten Ausspiel gestattet, also ohne vorherigen Stich.

Tipps

- Hebt Asse und Zehnen für Stiche auf, die ihr sicher bekommt. Sie machen zusammen den größten Teil der Augen aus.
- Holt euch früh einen Stich. Ohne eigenen Stich dürft ihr weder melden noch die Trumpfkarte rauben.
- Ein Trumpfpaar aus König und Ober ist 40 Augen wert. Es lohnt sich, dafür zunächst einen billigen Stich zu erzwingen.
- Solange der Stapel liegt, dürft ihr beliebig abwerfen. Nutzt diese Phase, um wertlose Karten wie den Diß loszuwerden.
- Merkt euch, welche Trümpfe schon gefallen sind. Nach dem Leerlaufen des Stapels müsst ihr bedienen und notfalls stechen.

Häufige Fragen

Muss ich die ausgespielte Farbe bedienen?

Solange noch Karten im Abhebestoß liegen, nicht. Erst wenn der Stapel aufgebraucht ist, gilt Farbzwang mit Stichzwang, und wer nicht bedienen kann, muss trumpfen.

Wann darf ich König und Ober melden?

Du brauchst bereits einen eigenen Stich und musst eine der beiden Karten ausspielen. Dazu sagst du "Zwanzig" oder bei Trumpf "Vierzig".

Wie viel zählt eine Meldung?

In einer beliebigen Farbe 20 Augen, in der Trumpffarbe 40 Augen. Die Punkte werden laufend zu den Stichaugen addiert.

Wie viele Augen bringen die einzelnen Karten?

As zählt 11, Zehn 10, König 4, Ober 3 und Unter 2. Der Diß bringt keine Punkte.

Wer zieht nach einem Stich zuerst nach?

Der Spieler, der den Stich gewonnen hat. Danach ziehen die übrigen im Uhrzeigersinn je eine Karte.

Kann ich die offene Trumpfkarte eintauschen?

Ja, mit der Trumpf-Sieben, dem Diß. Dafür musst du vorher einen Stich gemacht haben; vielerorts ist der Tausch aber schon vor dem ersten Ausspiel erlaubt.

Was passiert, wenn wir bis zur letzten Karte durchspielen?

Dann zählt der letzte Stich zusätzlich 10 Punkte.

Endet das Spiel sofort bei 101 Augen?

Ja. Wer 101 Augen erreicht hat, unterbricht das Spiel und hat gewonnen. Beim Kreuzgaigel zählen dabei die Punkte beider Partner zusammen.

Wer spielt die erste Karte aus?

Die Vorhand, also der Spieler links vom Geber.

Wie wird die Trumpffarbe bestimmt?

Der Geber dreht die oberste Karte des Abhebestoßes um und schiebt sie offen und halb herausragend unter den Stapel. Ihre Farbe ist Trumpf.

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 25.09.2026. 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/gaigel/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026