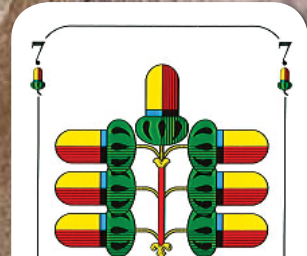
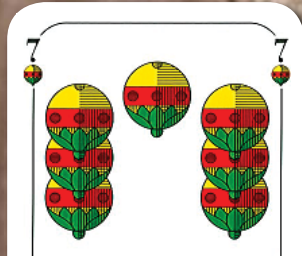


# Lerne

# Watten

Eine Spielanleitung für Anfänger  
von Erich Rohrmayer



## Vorwort

### Warum ein Lehrbuch für Watten?

---

Lieber Leser,

zu meinem Lehrbuch für Watter-Anfänger möchte ich Sie sehr herzlich begrüßen!

Neben dem Schafkopf und dem Wallachern ist das Watten wohl das am meisten verbreitete Kartenspiel in Altbayern und ist damit ebenso aus der bayerischen Wirtshauskultur nicht wegzudenken.

Aufgrund seiner relativ einfachen Spielregeln wäre es im Grunde recht kurz zu beschreiben. Was beim Watten aber anders ist als beim Schafkopfen, ist die Tatsache, dass nicht alle Karten ausgegeben werden, was es zu einem Glücksspiel macht. Des Weiteren kommt beim Watten eine psychologische Komponente hinzu: Durch Bluffen kann auch ein Spiel gewonnen werden, obwohl der Gegner bessere Karten hat als man selbst. Gerade das macht das Watten so reizvoll. Somit gibt es in der Summe doch etliche Dinge, die einem Neuling gezeigt werden müssen.

Für den Fall, dass Sie aber niemanden finden, der es Ihnen beibringt, oder es einfach im Selbststudium erlernen möchten, habe ich dieses Buch geschrieben. Dadurch, dass es auch beim Watten nicht leicht ist, einfach mal bei den sogenannten Profis mitzuspielen bzw. diese oft gar nicht gewillt sind, Anfänger einfach mitspielen zu lassen, hilft Ihnen dieses Buch, die Einstiegshürden zu überspringen.

Im gesamten Text spreche ich von „dem Spieler“ in männlicher Form. Dies ist in der deutschen Rechtschreibung nun mal so. Selbstverständlich ist auch „die Spielerin“ sehr herzlich eingeladen, das Watten zu erlernen. Die Feministinnen unter Ihnen bitte ich daher um Verständnis, wenn ich aus Gründen der Vereinfachung „der Spieler/die Spielerin“ mit der männlichen Form abkürze.

Des Weiteren verwende ich als Geschlecht für die Karte „Ass“ statt der hochdeutschen sächlichen Form („das Ass“) die weibliche Form („die Ass“), wie es in der überwiegend bayerischen Sprache der Kartenspieler üblich ist.

Für Ihr Interesse bedanke ich mich sehr herzlich und wünsche Ihnen viel Spaß beim Lernen!

Ihr

Erich Rohrmayer

**Inhalts-  
verzeichnis**

Vorwort .....	2
Inhaltsverzeichnis .....	4
Impressum .....	8
<b>1. Einführung .....</b>	<b>9</b>
1.1. Historie .....	9
1.2. Ziel des Buches .....	10
1.3. Aufbau .....	11
1.4. Glücksspiel .....	11
<b>2. Grundregeln und –begriffe .....</b>	<b>12</b>
2.1. Voraussetzungen .....	12

2.2.	Anzahl der Spieler .....	14
2.3.	Die drei Kritischen .....	15
2.4.	Ziel des Spiels .....	16
<b>3.</b>	<b>Der Ablauf eines Spiels .....</b>	<b>18</b>
3.1.	Das Verteilen der Karten .....	18
3.1.1.	Die Sitzverteilung .....	19
3.1.2.	Das Abheben .....	20
3.1.3.	Das Geben .....	23
3.2.	Das Ansagen .....	24
3.3.	Das (eigentliche) Spiel .....	26
3.4.	Notieren des Spielergebnisses .....	27
3.5.	Nach dem Spiel .....	28

<b>4. Die Trümpfe</b> .....	29
Beispiele .....	31
<b>5. Der Gang eines Spiels</b> .....	37
5.1. Aufstecken der Karten .....	37
5.2. Bedienen (Zugeben) .....	40
5.3. Das Stechen mit und ohne Trumpf .....	41
5.4. Das Recht an einem Stich .....	42
5.5. Das Spielergebnis .....	43
5.6. Das Ausschaffen .....	44
5.7. Das Steigern .....	45
5.8. Das Ende des Spiels .....	48
<b>6. Strategien</b> .....	50
6.1. Offensive und defensive Spielweise .....	50

6.2. Beispiele .....	51
<b>7. Das Andeuten .....</b>	<b>55</b>
<b>8. Das Schreiben des Gesamtergebnisses .....</b>	<b>58</b>
8.1. Zuständigkeit .....	58
8.2. Zeitraum .....	59
8.3. Der Zustand „Gespannt“ .....	60
8.4. Der Sieger .....	62
8.4.1. Im Wirtshaus .....	63
8.4.2. Bei Turnieren .....	64
8.5. Beispiele .....	64
8.6. Nach dem Gesamtspiel .....	70
8.7. Die Spieldauer .....	70

<b>9. Rechtliche Hinweise</b> .....	71
9.1. Der Glücksspiel-Paragraph .....	72
9.2. Veranstaltung von Turnieren .....	74
9.3. Richtlinien für Veranstalter .....	75
<b>10. Quellen</b> .....	77
<b>11. Nachwort</b> .....	78
 Der Autor .....	 79

## Impressum

[www.rohrmayer.de](http://www.rohrmayer.de)

1. Auflage 2014 © Buch- und Kunstverlag Oberpfalz, 92224 Amberg  
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit vorheriger Genehmigung.  
Satz/Druck: Plano Print GmbH, 84069 Schierling  
ISBN: 978-3-95587-017-1



## 1. Einführung

### 1.1. Historie

#### Die Entstehung und der Name des Spiels

Bevor Sie mit dem eigentlichen Spiel beginnen, hier ein paar wissenswerte Informationen für Sie darüber, wo das Watten herkommt. Leider ist über die Entstehung nur sehr wenig bekannt. Die Online-Enzyklopädie Wikipedia sagt darüber Folgendes: „Der Überlieferung nach ist das Spiel in der heutigen Form in der Zeit der napoleonischen Kriege in Südtirol entstanden. Damals verbrachten die miteinander verbündeten Franzosen und Bayern ihre Freizeit in den dortigen Feldlagern damit.“<sup>1</sup> Auch laut der Internet-Seite [www.wattn.com](http://www.wattn.com) kommt das Spiel „aus dem Südtiroler-Raum und ist eng verwandt mit den Kartenspielen „Bieten“ und „Perlaggen“.<sup>4</sup> Gespielt wird es aber nicht nur dort, „sondern auch in der Schweiz und in Bayern.“<sup>4</sup>

Bezüglich des Namens liefert wiederum die Internet-Seite [www.wattn.com](http://www.wattn.com) die plausibelste Erklärung: „Watten hat seinen Namen offensichtlich vom italienischen *battere*, was schlagen oder klopfen bedeutet. Darauf hat der Tiroler Heimatforscher „Hans Fink“ hingewiesen und nennt als Beweis den heute noch bei den Dolomiten-Ladinern gebräuchlichen Namen „Battadu“ für „Watten“. Im sprachlichen Übergangsgebiet des Bozner Unterlandes ... bekam

die Grundform hatten einen „deutschen Kopf“ verpasst, nämlich ein „W“ (das es im Italienischen nicht gibt) anstatt des „B“.<sup>4</sup>

## 1.2. Ziel des Buches

### Was Sie erlernen können

---

Mit diesem Buch möchte ich Ihnen die Regeln und Spielweise der bayerischen Variante des Wattens soweit vermitteln, dass Sie in der Lage sind, idealerweise zusammen mit einem geübten Partner ein Spiel gegen eine andere Mannschaft aufnehmen zu können.

Dazu ist es am Anfang wichtig, erst einmal die Grundbegriffe und -regeln sowie den Ablauf eines Spiels kennenzulernen.

Anschließend erkläre ich Ihnen die wichtigsten Strategien, um ein Spiel zu gewinnen.

Auf Spielvarianten, die in Österreich und Südtirol gespielt werden, beziehungsweise auf das „böhmische Watten“, bei dem jeder Spieler für sich alleine spielt, gehe ich nicht ein.

## 1.3. Aufbau

### Wie Sie am besten vorgehen

---

Dieses Buch ist so aufgebaut, dass Sie es einfach von vorne nach hinten durchlesen können. Nachdem Sie einmal durch sind, eignet es sich aber auch als Nachschlagewerk, um jederzeit einzelne Punkte nachzulesen.

## 1.4. Glücksspiel

### Warum Sie nicht um Geld spielen dürfen

---

Durch die Tatsache, dass nicht alle Karten verteilt werden, kommen Zufallsmomente ins Spiel, die über Sieg und Niederlage entscheiden. Daher handelt es sich beim Watten um verbotenes Glücksspiel, im Volksmund auch „Räuberspiel“ genannt! Das heißt, grundsätzlich ist es nicht erlaubt, um Geld oder Waren zu spielen. Warum Wirtshausspieler dennoch um ein Bier spielen können und welche Voraussetzungen Turnierveranstalter beachten müssen, um nicht gegen das Glücksspielverbot zu verstoßen, erfahren Sie in Kapitel 9, „Rechtliche Hinweise“.

## 2. Grundregeln und -begriffe

### 2.1. Voraussetzungen

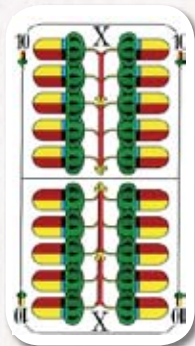
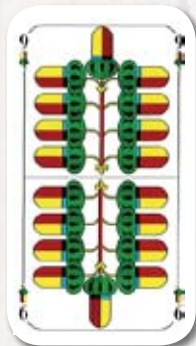
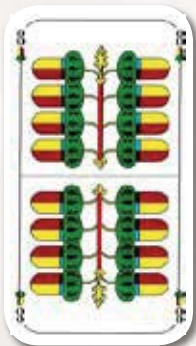
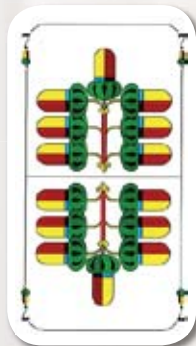
#### Was Sie vor Beginn wissen sollten

---

Um Watten mit diesem Buch erlernen zu können, sind nur sehr wenige Vorkenntnisse notwendig. Wichtig ist vor allen Dingen, dass Sie die 32 Karten eines bayerischen Kartenspiels, also die vier Farben Eichel, Gras, Herz und Schellen sowie die 8 Kartenwerte kennen. In der folgenden Abbildung (S. 13) sehen Sie die Kartenwerte Sieben, Acht, Neun, Zehn, Unter, Ober, König und Ass am Beispiel der Farbe Eichel:

Des Weiteren ist es hilfreich, z.B. von einem anderen Kartenspiel zu wissen, was ein „Stich“ ist. Falls Sie diesen Begriff nicht kennen, müssen Sie sich trotzdem keine Sorgen machen. Er wird im Abschnitt „Ablauf des Spiels“ näher erläutert.

Weitere Kenntnisse setze ich nicht voraus. Auch wenn Sie regelmäßig andere Kartenspiele wie z.B. Schafkopf oder Wallachern spielen, wird es Ihnen nicht notwendigerweise leichter fallen, da das Watten doch grundlegend anders ist.



## 2.2. Anzahl der Spieler

### Wie viele Spieler man braucht

---

Watten können Sie zu zweit, zu dritt oder zu viert spielen:

- **2 Spieler:** Beim sogenannten „Zweier-Watt“ spielen die beiden Spieler „Eins gegen Eins“ gegeneinander.
- **3 Spieler:** Reihum spielt der jeweils links vom Geber sitzende Spieler alleine gegen die beiden anderen. Dieses Spiel wird auch „Dreier-Watt“ genannt.
- **4 Spieler:** Zwei Spieler bilden zusammen ein Team und spielen gegen eine andere Zweier-Mannschaft. Dies ist der Normalfall und auf diesen beschränke ich mich im weiteren Verlauf dieses Buches. Ausnahmen davon sind deutlich hervorgehoben.

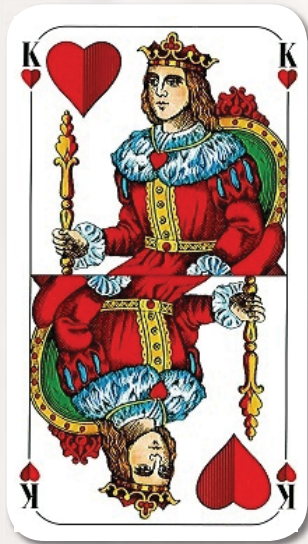
## 2.3. Die drei Kritischen

### Wie Herz-König, Schellen-Sieben und Eichel-Sieben noch heißen

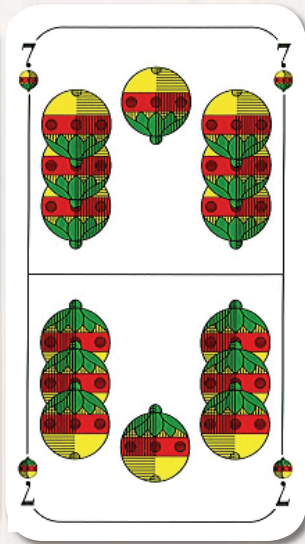
---

Der Herz-König, die Schellen-Sieben und die Eichel-Sieben haben beim Watten besondere Namen, die Sie sich unbedingt von Beginn an gut einprägen müssen:

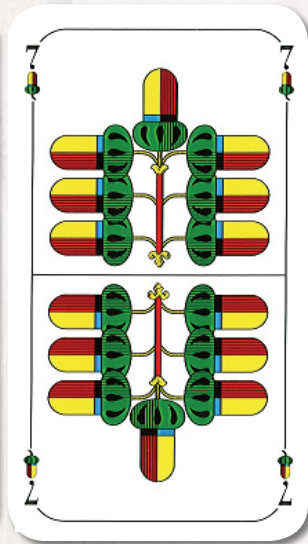
Der Max



Der Belle



Der Spitz



- Der Herz-König heißt auch der „Max“ (bzw. „Maxl“, „Maler“ oder „Voda“).
- Die Schellen-Sieben heißt auch der „Belle“ (bzw. „Weli“, „Belli“ oder „Bölle“).
- Die Eichel-Sieben heißt auch der „Spitz“ (bzw. „Seuchl“, „Soach“ oder „Bise“).

Jede dieser drei Karten ist ein sogenannter „Kritischer“ und zusammen werden sie auch „die drei Kritischen“ genannt. Da sie in jedem Spiel die höchsten drei Trümpfe darstellen, ist es wichtig, sich diese drei Karten gut zu merken.



## 2.4. Ziel des Spiels

### Wann ein Spiel gewonnen ist

---

Jede Mannschaft versucht, entweder

- mehr als die Hälfte der Stiche, also mindestens drei Stiche, zu machen oder
- durch „Ausschaffen“ die Gegner dazu zu bewegen zu „gehen“, das heißt aufzugeben und ihre Karten abzulegen.

Wie das „Ausschaffen“ funktioniert und wie viele Punkte eine Siegermannschaft erhält, erläutere ich im weiteren Verlauf des Buches in aller Ausführlichkeit.

Die in den Einzelspielen gewonnenen Punkte jedes Teams werden auf einem Zettel notiert. Die Mannschaft, die zuerst 11 bzw. 15 Gesamtpunkte erreicht hat, ist der Gesamtsieger.

Die Gesamtpunktzahl, die erreicht werden muss, ist bei Wirtshausspielen oft 15, während bei Turnieren meist bis 11 gespielt wird. Sprechen Sie sich also im Zweifelsfall mit Ihren Mitspielern bzw. mit der Turnierleitung ab, um Missverständnisse zu vermeiden.

## 3. Der Ablauf eines Spiels

### Die 4 Phasen

---

Jedes Spiel besteht aus den folgenden vier Phasen:

- Phase 1: Verteilen der Karten
- Phase 2: Ansage
- Phase 3: (Eigentliches) Spiel
- Phase 4: Notieren des Spielergebnisses

### 3.1. Das Verteilen der Karten

#### Phase 1

---

Wie bei jedem anderen Kartenspiel müssen auch beim Watten zuerst die Karten verteilt werden. Bevor es aber dazu überhaupt kommen kann, gibt es noch einige andere Dinge zu beachten, die Sie in den folgenden Abschnitten finden.

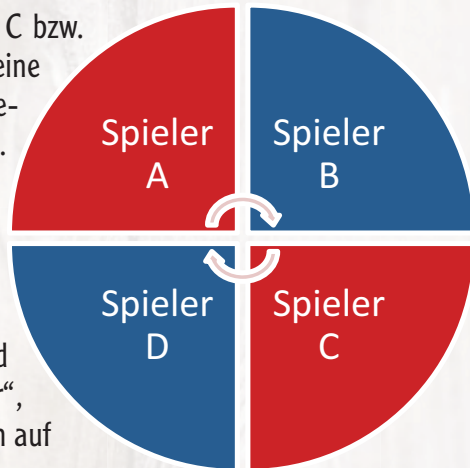
### 3.1.1. Die Sitzverteilung

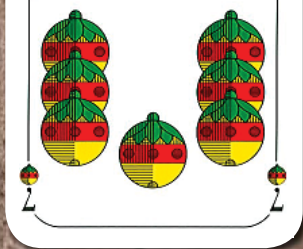
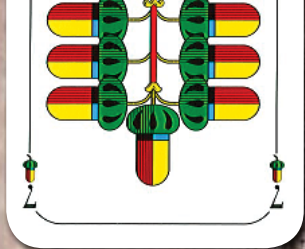
#### Wer mit wem zusammengehört

Zum Watten setzen sich die vier Spieler - ich nenne sie hier Spieler A bis D - an einen Tisch mit Blick zueinander und nehmen ein Päckchen bayerischer Spielkarten zur Hand.

Die jeweils gegenüberstehenden Spieler (hier: A und C bzw. B und D) gehören zusammen und bilden jeweils eine Mannschaft. Anschließend bestimmen die vier Spieler einen aus ihren Reihen, der das erste Spiel gibt. Zwei häufig praktizierte Methoden hierfür seien hier genannt: das Lebensalter („der Jüngste gibt“) oder Abheben („die höchste Karte gibt“).

In unserem Beispiel ist es Spieler D, der mit dem Ausgeben beginnt. Dazu mischt er die 32 Karten und legt sie dann seinem rechten Nachbarn (dem „Heber“, in unserem Beispiel Spieler C) verdeckt zum Abheben auf den Tisch.





Buch & Kunstverlag Oberpfalz