

Durak

Durak ist ein traditionelles russisches Kartenspiel. Ziel des Spiels ist es, nach aufgebrauchtem Deck möglichst schnell alle Karten loszuwerden. Als Durak wird derjenige Spieler bezeichnet, der als letzter Karten auf der Hand hat. Es gibt im Durak keinen Gewinner im eigentlichen Sinne; solange noch mehr als ein Spieler Karten auf der Hand hält, wird die Runde mit den restlichen Spielern fortgesetzt.

Vorbereitung

Durak wird mit einem Deck aus 36 Karten (6–10, Bube, Dame, König, Ass) von zwei bis sechs Spielern gespielt. Nach dem Mischen erhält jeder Spieler sechs Karten, eine weitere wird – zur guten Sichtbarkeit – offen über Kreuz unter das verbleibende Deck gelegt. Sie zeigt das Trumpfsymbol (z. B. „Herz“) an und gehört mit zum Deck, von dem im weiteren Verlauf des Spiels Karten gezogen werden. Bei sechs Teilnehmern bestimmt die letzte ausgeteilte Karte den Trumpf. Hat ein Spieler fünf oder sechs Karten der gleichen Farbe (etwa fünf oder sechs Herz-Karten), kann dieser veranlassen, dass neu gemischt und gelegt wird, vorausgesetzt er hat keinen Trumpf auf der Hand.

Spielverlauf

Es wird im Uhrzeigersinn und rundenweise gespielt. Eine Runde beginnt mit dem Angriff des Angreifers auf den Nachbarn zu seiner Linken, den Verteidiger. Kann der Verteidiger abwehren, ist die Runde vorbei und er startet mit seinem eigenen Angriff nach links eine neue Runde. Muss der Verteidiger jedoch aufnehmen, darf er selbst nicht angreifen. Der jeweils nächste Spieler beginnt dann mit seinem Angriff.

Spielbeginn

Der Spieler mit dem niedrigsten Trumpf startet im ersten Spiel den ersten Angriff. Bei mehreren Spielen wird am Anfang der jeweils letzte Durak angegriffen („den Dummkopf lehren“), alternativ beginnt der Spieler, der nach dem letzten Durak kommt, um letzteren zu „schonen“. Ändern sich Spielregeln oder Spielerzahl, wird wieder nach dem kleinsten Trumpf verfahren, ebenso nach einem Unentschieden.

Angriff

Der Angriff beginnt durch das Offenlegen von Karten, die vom Verteidiger gedeckt (größerer Wert sticht kleineren Wert, Trumpf sticht Nicht-Trumpf) werden müssen. Es können mehrere Karten sein, sofern sie die gleichen Werte haben. Der Spieler zur Linken des Verteidigers kann dem Angreifer weitere Karten hinzugeben, sofern deren Werte mit den bereits im Kampf erschienenen übereinstimmen (Alternativ auch alle Spieler, allerdings ist es bei mehreren Spielern für den Verteidiger nahezu unmöglich alle Karten zu decken). Dies geschieht nach klassischen Regeln ebenfalls in einer festen Reihenfolge. Erst wenn der ursprüngliche Angreifer dem Verteidiger keine weiteren Karten geben kann oder will, darf der nächste freie Spieler im Uhrzeigersinn dazugeben. Vor dem ersten Stich dürfen nur 5 Karten geschlagen

werden, danach dürfen maximal 6 Karten geschlagen werden. Manchmal wird jedoch auf diese Klausel verzichtet, um durch wildes Hineinschmeißen der Karten das Spieltempo und den Spaßfaktor zu erhöhen.

Verteidigung

Der Verteidiger kann die ihm vorgelegten Karten mit Karten gleicher Farbe und höherem Wert schlagen. Dabei schlagen Karten mit der Trumpffarbe alle anderen Farben. Trümpfe können demnach nur von höheren Trümpfen geschlagen werden. Man deckt die zu schlagende Karte mit der schlagenden Karte. Dem Verteidiger können nur so viele Karten zum Schlagen vorgelegt werden, wie er auf der Hand hat, höchstens jedoch sechs. Hat der Verteidiger eine Karte mit demselben Wert kann er auch schieben, hierbei wird der Stapel weiter zum linken Spieler geschoben. Dies ist auch möglich, wenn der Sitznachbar weniger Karten auf der Hand hat, als auf dem Stapel liegen. Die Verteidigung ist erfolgreich, wenn alle angreifenden Karten nach obigen Regeln geschlagen sind und die restlichen Spieler keine weiteren dazugeben wollen oder können. Die abgeschlagenen Karten scheiden aus dem Spiel aus, die Runde ist beendet. Kann der Verteidiger nicht alle Karten schlagen, weil er z. B. nicht die passenden Farben, zu geringe Werte oder zu wenige Trümpfe hat, endet die Runde, indem er alle in dieser Runde abgeschlagenen und noch offenen Karten aufnimmt. Falls die Karten nicht geschlagen werden können, dürfen die Angreifer weiter Karten von gleichem Wert hinterher werfen. Maximal jedoch so viele wie auch hätten abgeblockt werden können. Zusätzlich ist es erlaubt die gleichen Karten wegzulegen allerdings müssen es alle vier Karten sein (z. B. Karo 8, Pik 8, Herz 8 und Kreuz 8).

Ende der Runde

Am Ende einer Runde müssen alle Spieler Karten vom Deck ziehen, bis jeder wieder genau sechs auf der Hand hat. Der ursprüngliche Angreifer nimmt dabei zuerst auf, als letzter der Verteidiger. Dies ist strategisch relevant, da die letzte Karte zwangsläufig ein Trumpf ist und ein erfolgreiches Abschlagen gegen Ende die Wahrscheinlichkeit zum Ausscheiden erhöht. Ist das Deck aufgebraucht, wird ohne Nachziehen weitergespielt. Wer dann alle Karten losgeworden ist, scheidet erfolgreich aus dem Spiel aus.

Spielende

Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler Karten auf der Hand hat. Dieser ist der Verlierer, der Durak, und muss neu mischen und austeilen sowie zunächst überbieten. Spielt bei der letzten Runde jeder Spieler alle verbleibenden Karten aus, gibt es ein Unentschieden.