



# Quodlibet

## § 1 Quodlibet

Quodlibet ist ein coleurstudentisches Kartenspiel- Daraus ergibt sich, dass Quodlibet nur in Farben und bei commentmäßigen Stoff gespielt werden kann.

## § 2 Karten

Quodlibet wird mit doppeldeutschen Karten zu 32 Blatt gespielt.

## § 3 Grundregeln

Auf dem Spieltisch befinden sich ausschließlich die Stöffer, Aschenbecher, die Karten und das Quodlibetformular mit Schreibgerät. Quodlibet wird von vier bierehrlichen Personen gespielt. Eine Quodlibetpartie besteht aus vier Bierkönigtümern zu je zwölf Spielen (§ 10 ff). Vor Beginn wird durch ziehen der vier Asse die Sitzordnung entsprechend den vier Jahreszeiten festgelegt (Frühling - Sommer - Herbst - Winter). Der Frühlingsspieler ist zugleich erster Bierkönig. Die Kartenvergabe, das Spiel und die Weitergabe der Bierkönigwürde erfolgt immer entgegen dem Uhrzeigersinn. Abgehoben wird nicht. Die Spielkarten werden erst aufgenommen, wenn der Bierkönig seine Karten angesehen hat. Generell herrscht Farbzwang (Ausnahme: Offene Hose) aber kein Stichzwang. Wer gestochen hat, spielt als nächster aus. Beim Quodlibet spielt jeder Spieler primär für sich, da der Bierkönig jedoch das Recht hat, sich das Spiel aussuchen zu können, spielt man auch gegen den Bierkönig.



## § 4 Ziel

Ziel des Spieles ist es, möglichst wenig Minuspunkte zu schreiben. Außerdem muss jeder, der während eines Bierkönigtums 500 Minuspunkte erreicht, eine Schnapsrunde für alle vier Spieler steigen lassen, die noch während des laufenden Bierkönigtums zu vernichten ist. Erreicht ein Spieler 1000 Minuspunkte in einem Bierkönigtum, ist eine weitere Runde fällig, ebenso jeweils für alle folgenden vollen Hundert.

## § 5 Bierkönig

Der Bierkönig hat präsidiumsähnliche Allgewalt über das Spiel, die Spieler und die Bierärsche. Der Bierkönig begrüßt zu Beginn bzw. verabschiedet am Ende seines Königtums die Mitspieler mit einem breiten Streifen. Er erteilt ein spezielles Tempus. Es obliegt ihm die Karten zu mischen, zu geben, ein Spiel seiner Wahl (Ausnahme: Kleinraß zum Schluss) anzusagen bis alle elf durchgespielt wurden, das erste Mal auszuspielen und die Aufzeichnungen zu führen (§ 7 ff). Der Bierkönig hat Verstöße gegen die Regeln bzw. seine Anordnungen commentmäßig zu ahnden, keinesfalls aber dafür Strafpunkte zu vergeben.

## § 6 Bierarsch

Bierärsche sind Kiebitze und somit höchstens geduldet. Sie haben nichts besser zu wissen und auch sonst durch Unauffälligkeit zu glänzen. Außerdem unterliegen sie der Allmacht des jeweiligen Bierkönigs.

## § 7 Schreibgerät

Nur Pechen, Manichäer und Philister haben keinen FüllerKugelschreiber.

## § 8 Aufzeichnungen

Geschrieben wird vom jeweiligen Bierkönig auf einem Quodlibetvordruck (§ 9). Auf der linken Seite ist für jeden Bierkönig eine Spalte zum Abhaken der bereits gespielten Spiele. Daneben sind vier breite Spalten, in denen für jeden Spieler die Minuspunkte vermerkt werden. Dies erfolgt in römischen Zahlen X (= 10 Punkte) bzw. durch --- als Ergänzung auf volle 50 oder 100 Punkte. Um das Zählen zu vereinfachen, wird für jede volle Zeile (d.h. 10 mal X) sofort ein C (=100 Punkte) in einer der vier untersten Zeilen geschrieben, von denen jede für einen Bierkönig steht. Müssen 100 oder mehr Punkte auf einmal angerechnet werden, so kann das C direkt unten, die restlichen Punkte oben geschrieben werden. Für nachträgliche Kontrollzwecke ist ein solches direktes C mit einem Punkt unten gekennzeichnet, d.h. die Anzahl der punktlosen C muss gleich der Anzahl der vollen X - Zeilen oben sein. Bei einem neuen Bierkönigtum wird eine neue C - Zeile begonnen, die Zeilen für X werden aber weitergeschrieben, so dass am Ende der Quodlibetrunde die Summe der C (Incl. C - Punkt) und der letzten unvollständigen X - Zeile die Gesamtpunktezahl ergibt, welche links über dem Namen eingetragen wird.



## § 9 Vordruck

Personen, die mit dem Vordruck nicht auskommen, sollten ihr Hobby wechseln und nur auf dringliche Einladung an einer Quodlibetrunde teilnehmen.

## § 10 Plus (+)

Beim Spiel Plus versucht jeder Spieler so viele Stiche wie möglich zu machen. Jeder nicht gemachte der acht möglichen Stiche zählt 10 Minuspunkte. Bleibt ein Spieler ohne Stich, so schreibt er gleich in C anstatt acht X!

## § 11 Minus (-)

Beim Spiel Minus versucht jeder Spieler möglichst wenig Stiche zu machen. Jeder Stich zählt 10 Minuspunkte. Macht ein Spieler alle acht Stiche, so schreibt er ein C!

## § 12 Böser Nachbar (BN)

Hier zählt jeder Stich den ein Spieler macht für seinen rechten Nachbarn 10 Minuspunkte. Macht ein Spieler alle acht Stiche, so schreibt sein rechter Nachbar ein C!

## § 13 Quadratur (QU)

Beim Spiel Quadratur haben alle Spieler darauf zu achten, dass es der Bierkönig nicht vergisst. Nachdem dieser ausgespielt hat, gibt - unabhängig von der Sitzreihenfolge - jeder Spieler zu, der die wertmäßig nächst höhere Karte hat. Es sticht jede vierthöchste Karte. Gibt es keine nächst höhere Karte mehr oder ist diese schon gefallen, so sticht die zuletzt zugegebene Karte. In speziellen Fällen, kann man also auch mit der ersten ausgespielten Karte einen Stich machen. Ziel der Quadratur ist es möglichst rasch alle Karten abzugeben, wobei jedes Mal, wenn ein Spieler fertig ist, eine Volkszählung stattfindet (§ 14).

## § 14 Volkszählung (VU)

Volkszählung gibt es bei den Spielen Quadratur (§ 13) und Kleinfraß (§ 21). Sobald ein Spieler seine letzte Karte abgelegt hat, ruft er "Volkszählung!" wodurch das Spiel ruht, das heißt, nach dem Ruf darf nicht mehr ausgespielt oder zugegeben werden. Es werden entsprechend der in der Hand verbleibenden Karten dem jeweiligen Spieler Punkte angeschrieben. Dabei zählt jede Karte bei der ersten Volkszählung 10, bei der zweiten 20 und bei der dritten 30 Punkte. Nach einer Volkszählung wird, sofern der letzte Stich nicht abgeschlossen war, dieser fertig gespielt und es geht bis zur nächsten Volkszählung normal weiter. Im Falle eines abgeschlossenen Stiches setzt der linke Nachbar des die Volkszählung verursacht habenden Spielers fort und darf ausspielen.



## § 15 Ober/Unter (O/U)

Beim Spiel Ober/Unter trachtet jeder Spieler keinen Ober beziehungsweise Unter im Stich zu haben. Denn ein Unter im Stich zählt 20, ein Ober 30 Punkte. Treffen in einem Stich beide - egal welcher Farbe - aufeinander, so zählt jedes dieser Paare 100 (C)statt 50 Punkte.

## § 16 Keine Roten (KR)

Beim Spiel Keine Roten trachtet jeder Spieler keine Herz im Stich zu haben. Denn es zählt jeder kleine Rote (Sieben, Acht, Neun, Zehn) 20 Punkte, jeder große Rote (Unter, Ober, König, As) 10 Punkte für den Spieler, der sie im Stich hat.

## § 17 Zwölf-Achtunddreißig (123L)

Beim Spiel Zwölf-Achtunddreißig - entsprechend der Postleitzahl auch Liesing (Mauer) genannt - versucht jeder Spieler nicht den ersten, zweiten, dritten oder letzten Stich zu machen, weil diese Punkte kosten. Und zwar der erste 10, der zweite 20, der dritte 30 sowie der letzte (achte) 100 (C)Punkte.

## § 18 Achmed & Roter Rülps (ARR)

Beim Spiel Achmed & Roter Rülps trachtet jeder Spieler weder den Achmed (Schelle Ober) noch den Roten Rülps (Herz König) im Stich zu haben. Denn ersterer zählt 30, letzterer 40 Punkte und beide zusammen in einem Stich 100 Punkte (C).

## § 19 Waidmanns Heil (WH)

Beim Spiel Waidmanns Heil legt jeder Spieler sein Blatt offen vor sich auf den Tisch und versucht in der Folge möglichst wenige Stiche zu machen. Jeder Stich zählt 10 Punkte. Macht ein Spieler alle Stiche, so zählt dies 100 (C)statt 80 Punkte.

## § 20 Offene Hose (OH)

Beim Spiel Offene Hose werden die Karten - wenn sie schon abgesehen worden sind, erst nachdem jeder Spieler sein Blatt gemischt hat - verkehrt aufgenommen, so dass jeder die Kartenbilder der drei Mitspieler sehen kann. Nun hofft jeder möglichst wenige Stiche zu machen. Jeder Stich zählt 10 Punkte. Macht ein Spieler alle Stiche, so zählt dies 100 (C)statt 80 Punkte. Der Farbzwang ist bei diesem Spiel eher theoretisch. Und: "Ehrlich währt am Längsten!" - sagt man.

## § 21 CV 105

Bei CV geht es darum so lange Karten unter Beachtung des Farbzwangs abzulegen, bis die Summe aller Karten 105 ergibt. Der Spieler der glaubt, dass bereits 105 erreicht ist schreit „CV“. Ist das richtig werden C beim vorherigen Spieler geschrieben, falls 105 noch nicht erreicht sind schreibt der CV-Rufer C.



## § 22 Kleinfraß (KF)

Das Spiel Kleinfraß wird immer als letztes angesagt. Dazu werden jedem Spieler nur vier Karten gegeben, die restlichen werden in fünf Stapeln zu je drei Karten und einem mit einer Karte als Talon verdeckt abgelegt. Das Ziel dieses Spieles ist es möglichst rasch alle Karten, die man in der Hand hat, aufzulegen. Das Auflegen erfolgt ausgehend vom Unter jeder Farbe durch halb überdecktes Anlegen der nächstfolgenden Werte steigend oder fallend. Wenn man kann muss man mindestens eine Karte anlegen; man darf jedoch auch mehrere anlegen. Hat man keine Karte mehr in der Hand, ruft man "Volkszählung!" (§ 10). Wenn man nicht anlegen kann, obwohl man noch Karten in der Hand hat, sagt man "Weiter!" und kauft einen Talon beginnend mit den Dreierstößen; es kommt der nächste Spieler an die Reihe.

## § 23 Empfehlung

Man beachte die österreichische Straßenverkehrsordnung und meide das Klavierspiel und Damenbesuche nach einer Quodlibetrunde.

