






Okey

Dies ist ein türkisches Spiel für bis zu vier Mitspieler. Es hat Zahlensteine in vier Farben und vier Ablagebretter für die Steine. Es gibt eine recht ähnliche Entsprechung hierzulande: **Rummikub** (s. <https://de.wikipedia.org/wiki/Rummikub>). Die Regeln sind weitgehend identisch ([https://de.wikipedia.org/wiki/Okey_\(Spiel\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Okey_(Spiel))). Sie entsprechen denen des Kartenspiels **Rommé** (<https://de.wikipedia.org/wiki/Rommé>), die wohl allgemein bekannt sind. Deshalb sollen diese hier nur flüchtig erklärt werden; das Schwergewicht soll auf dem ziemlich komplizierten Anfang des Spiels und den Unterschieden zu Rummikub bzw. Rommé liegen.

Bei genau vier Spielern bilden die beiden jeweils gegenüber sitzenden Paare ein Team, für das ein gemeinsames Punktekonto gilt. Alle Spieler (bzw. beide Paare) haben zu Beginn 20 Punkte auf ihrem Konto. Der Gewinner einer Runde verliert Punkte je nach Art seines Siegs. Wer zuerst bei 0 Punkten angekommen ist, hat das Spiel gewonnen. Das kann sich sehr lang hinziehen, deshalb wird an späterer Stelle eine Alternative vorgestellt, die sehr viel schneller geht.


Das Spiel hat 106 Steine. Es sind zwei Sätze mit den Zahlen 1-13 in vier Farben sowie zwei Steine ohne aufgedruckte Zahl, die auch keine besondere Farbe haben. Sie sind keine Joker, sondern sie ersetzen im Spielverlauf die Zahlensteine, die – wie gleich beschrieben – als Joker definiert werden. Hier alle Steine:





 +  +  +  +  (alle doppelt)



Die Spieler mischen die Steine auf dem Tisch. Dann bilden sie Stapel zu je 5 Steinen (mit der Beschriftung nach unten) und stellen sie vor sich oder einem anderen Spieler nebeneinander auf. So entsteht ein ungefähre Kreis der Steineturnmchen rund um den Tisch. Ein Stein bleibt dabei übrig, der zunächst in der Mitte liegenbleibt, mit der Beschriftung nach unten.







Aller Anfang ist schwer – den Joker bestimmen

Das Spiel kennt Joker, die jeden anderen Stein ersetzen können, die also anstelle eines eigentlich passenden Steins gelegt werden können, wenn dieser aber nun mal nicht zur Hand ist. Der Joker muss zunächst ermittelt werden:

Nun wird jemand bestimmt, der den Anfang macht. In späteren Spielrunden ist es jeweils der rechts daneben Sitzende. Er würfelt und ermittelt so, zu welchem Stapel der übriggebliebene Stein hinzugefügt werden soll. Dabei zählt er die Türme, die vor ihm selbst stehen, bis zur Würfelzahl ab. Also bei  ist es der 4. Turm der in seinem Bereich steht. Auf diesen setzt er den übrig gebliebenen Stein, wieder mit der Beschriftung nach unten. Nun würfelt er erneut und ermittelt so, der wievielte Stein von unten dieses Türmchens nun den Joker ergibt. Bei

 ist das der 3. Stein von unten. Das mag z.B.  sein. Dann ist jedoch nicht , sondern .

der Joker, also die rote 7, eine Zahl höher. (Darüber gleich mehr). Liegt die  oben, geht es nicht höher, also wird dann die  gewählt.

Die beiden Steine ohne Zahl () ersetzen nun die Zahl in ihrer Farbe, die soeben als Joker bestimmt wurde, z.B.  (rote 7). Der -Stein ersetzt ab jetzt , ist aber nicht selbst der Joker, sondern steht ausschließlich für  und keinen anderen Stein. Der durch Würfeln gefundene Stein (in unserem Fall war es ) wird nun offen (Beschriftung nach oben) auf diesen Turm gelegt. Der ungefähre Kreis von Steinetürmchen hat nun einen Stapel, der sechs statt fünf Steine hoch ist. Er gilt als letzter Turm der ungefähr kreisförmigen Reihe. Der erste Turm der Reihe ist also derjenige rechts daneben.

Wieso rechts? Die Türken spielen Okey gegen den Uhrzeigersinn, also von links nach rechts. Da dies für die Spielchancen ohne jede Bedeutung ist, kann man sich auch darauf einigen, wie gewohnt im Uhrzeigersinn zu spielen.

Noch mal zur Frage, warum der Joker eine Zahl höher ist als der erwürfelte Stein: Alle Steine gibt es zweimal. Wäre der auf dem letzten Stapel (sechs Steine hoch) ein Joker, gäbe es im Spiel nur noch den anderen von nur zwei Jokern. Das wäre schade!

Aller Anfang ist sogar noch schwerer – die Steine verteilen



Das Türmchen rechts von dem mit sechs Steinen ist also Turm Nr. 1. Der Beginner des Spiels, der gewürfelt hat, nimmt nun Turm 1 in die Hand und zählt (nach rechts!) die Nachbartürme ab bis zu dem, welcher der Anzahl der Mitspieler entspricht. Bei vier Spielern wäre das also Turm Nr. 5, weil Stapel Nr. 1 bereits zwischen den Fingern des austeilenden Spielers liegt und somit nicht mitgezählt werden kann.


Dieser und der so gefundene Stapel (in diesem Beispiel Turm Nr. 5) werden beide dem Spieler zu seiner Rechten gegeben. Dieser hat nunmehr 10 Steine. Der Austeiler nimmt nun den Turm 2 in die Hand und bedient auf dieselbe Weise den übernächsten und zum Schluss den letzten Mitspieler. Beim Abzählen haben sich Lücken ergeben (Wegnahme von Türmchen). Die werden einfach mitgezählt, als läge da noch ein Stapel, und dabei stur weitergezählt. Nun haben alle Spieler 10 Steine.

Jetzt nimmt der Austeiler vom jeweils nächsten Turm 4 Steine von oben und gibt sie seinem rechten Nachbarn, so dass dieser nun 14 Steine hat. Dessen rechter Nachbar erhält nur noch die nächsten drei Steine usw., bis alle anderen Spieler 13 Steine haben. Wenn dabei ein Turm nur noch einen oder zwei Steine hat, liefert der rechte Nachbarturm den Rest.

Der erste Spieler zur Rechten des Austeilers hat nun 14 statt 13 Steine. Er bekam auf diese Weise einen zusätzlichen Stein gerade so, als hätte er zu Spielbeginn bereits einen Stein aus der Mitte gezogen (s.u.).

Die Spieler stellen ihre soeben erhaltenen Steine auf ihre Spielbretter. Sollte sich darunter ein Joker befinden, dann ist es sinnvoll, ihn optisch auffälliger zu machen, damit man in unserem



Beispiel nicht den wertvollen Jokerstein  als ganz gewöhnliche rote 7 einsetzt. Dazu reicht der Sonderstein . Der Joker kann z.B. auf den Kopf gestellt werden, damit er auffällt.



Wenn einer auf seinem Brett den Stein findet, der zur Ermittlung des Jokers diene (also korrekte Farbe und Zahlenwert des Jokers minus 1, in unserem Beispiel also ), dann zeigt er

ihn den Mitspielern, und ihm wird (bei vier Spielern auch seinem gegenüber sitzenden Partner) 1 Punkt von seinem Konto abgezogen.


Ab jetzt ist es fast Rommé – Gruppen bilden

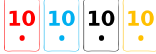

Beim Aufstellen der Steine auf dem Spielbrett versuchen die Spieler, diese möglichst vorteilhaft in erlaubten Gruppen zu versammeln. Das sind:

Serien: ,  o. dergl. (aufeinanderfolgende Steine derselben Farbe)

Pasche: ,  o. dergl. (gleiche Zahlen unterschiedlicher Farbe)

Die Mindestzahl von Steinen in einer solchen Gruppe ist 3. Eine Höchstzahl gibt es nicht bzw. kann 13 (Anzahl der Steine eines Spielers) nicht übersteigen. Steine dürfen dabei in derselben

Gruppe nicht doppelt verwendet werden wie etwa  (blau doppelt). Eine andere Gruppe darf jedoch schon einmal verwendete Steine enthalten:

 und  (schwarze 10 doppelt)

Bevor es losgehen kann, werden einige Steine aufeinander gestapelt und in die Mitte gestellt. Es sind diejenigen, die nach dem Austeilen als nächste dran gewesen wären. Dieser Stapel in der Mitte ist nun der Talon, aus dem alle Spieler einen Stein ziehen können

Spielverlauf

Der Spieler rechts vom Beginner (Würfler, Austeiler) hat 14 Steine. Nachdem er sie auf ihre Brauchbarkeit überprüft hat, wirft er einen für ihn wertlosen Stein nach rechts ab. Der rechte Nachbar kann entscheiden, diesen Stein aufzunehmen oder lieber einen aus der Mitte zu wählen.

Jedesmal, wenn der Stapel in der Mitte leergespielt ist, wird er gem. der festgelegten Reihenfolge aus den Stapeln vor den Spielern ergänzt.

Alle Spieler verfahren entsprechend und nehmen den vom Nachbarn zur Linken abgelegten Stein oder einen aus der Mitte auf. Dann legen sie einen unbrauchbaren Stein ab. Danach haben alle wieder 13 Steine auf ihrem Spielbrett.


Wenn auf einem Brett restlos alle Steine in gültigen Gruppen (Serien oder Paschen) versammelt sind, dreht der glückliche Spieler sein Brett für alle sichtbar um und zeigt seinen Erfolg. Er (und gegf. sein Partner gegenüber) kriegt zwei Punkte von seinem Konto abgezogen.

Je nach Art des Sieges können es auch mehr Punkte sein; mehr darüber gleich.





Zurück zum Würfeln: Jetzt beginnt eine neue Runde. Der Spieler rechts neben dem, der zuvor würfelte, ist nun dran. Ansonsten geht es weiter wie oben beschrieben.











Irgendwann vermindert jemand seine Punkte auf 0. Er ist der Sieger. Die übrigen Spieler können um die nachgeordneten Plätze weiterspielen.

Zwei Punkte Ablass pro Spiel sind die Regel für den Sieger eines normalen Spiels. Gewinnt

er aber, indem er zuletzt einen Jokerstein (in unserem Beispiel ) abwirft, dann kommen 4 Punkte zum Abzug. Weitere Ausnahmen von dieser Regel:

„Sieben Paare“: Nach der Aufnahme des abgeworfenen Steins des linken Nachbarn oder eines

Steins aus dem Talon in der Mitte hat man sieben Steine doppelt, also z.B.    

         . Dann muss kein Stein mehr abgeworfen werden, diese 14 Steine bleiben auf dem Brett. Dieser Gewinn erbringt 4 Punkte Abzug vom Konto.

Da man immer erst mal danach streben wird, Steine für Serien oder Pasche zu sammeln, sind 7 Paare ein extremer Sonderfall. Es ist deshalb fast schon Harakiri, dies durch gezieltes Sammeln anzustreben.

Spielvarianten

Es kann vereinbart werden, dass die Gewinner eines Spiels auf ihrem Konto ihren Punktestand behalten, dass jedoch umgekehrt die anderen Spieler Punkte gem. den beschriebenen Regeln verlieren. Dann ist am Ende Sieger, wer die meisten Punkte übrig behielt. Das Spiel ist dann aber ebenfalls beendet, wenn ein Spieler 0 Punkte erreicht. Auch in dieser Variante kann um die Folgeränge weitergespielt werden.

Ein Spiel wie hier beschrieben dauert mindestens eine Stunde, vielleicht sogar drei oder mehr. Wenn es bei gleichviel Spaß schneller gehen soll, kann man einem Sieger einen Strich geben (je nach Regel, s.o., auch zwei Striche). Wenn die Mitspieler beschließen, nun aufzuhören, dann ist Sieger, wer bisher die meisten Striche hat.

Wer Wert auf einen eindeutig bestimmbaren Einzelsieger legt, kann die Regel vernachlässigen, dass einander gegenüber sitzende Spieler ein Team sind, das sich alle Punkte teilt, seien sie gewonnen oder verloren.