

---

# Spielregel für OCTRIX

---

Bearbeitet von Eugen Oker

OCTRIX ist ein **trickreiches** Spiel für 2 bis 4 Personen, in dem die Zahl 8 eine wichtige Rolle spielt. In jeder Runde können 8 Stiche gemacht werden und es gewinnt jener Spieler, der zuerst 88 Punkte erreicht. Entgegen anderen Spielen weiß jeder Teilnehmer genau, welche Karten seine Gegner haben. Kluges Einkalkulieren aller dieser Blätter wird deshalb die Taktik jedes einzelnen bestimmen. Dabei ist zu kalkulieren, welche Stiche sicher zu machen sind, oder ob erst eine bestimmte Farbe zu spielen ist, die dann im eigenen Interesse erzwingt, daß der nächste Stich mit der höchsten oder niedrigsten Karte gemacht wird. Weiterhin ist noch zu bedenken, daß Stiche, die in unmittelbarer Folge hintereinander gemacht werden, eine zunehmend höhere Bewertung einbringen. So zählen beispielsweise zwei Stiche 2 Punkte; wurden sie aber hintereinander gemacht, zählen sie 2 mal 2, also 4 Punkte; oder 3 mal 3 = 9, 4 mal 4 = 16 usw., so daß ein Spieler, dem es gelingt, sämtliche Stiche der Runde zu machen, gleich  $8 \text{ mal } 8 = 64$  Punkte einheimst.

## VORBEREITUNGEN

Zunächst bekommt jeder Teilnehmer einen OCTRIX-Plan und 8 Steine. Die Zählkarten mit den Zahlen 1 bis 8 kommen der Reihenfolge nach sortiert als Stapel offen auf den Tisch. Dann erhält jeder Spieler von dem durch das Los ermittelten Geber vom gut gemischten Kartenstoß 8 Karten. Bei weniger als 4 Spielern wird der verbleibende Rest beiseite gelegt. Nachdem jeder Spieler seine Karten aufgenommen und sortiert hat, markiert er jede nach Farbe und Wert auf dem OCTRIX-Plan, indem er seine Steine in die betreffenden Felder stellt.

## DAS SPIEL

Es gilt nun, vor Beginn des Spiels die Karten der Mitspieler genau zu studieren, um sich seine Taktik zurechtlegen zu können (wie diese anzulegen ist, erfährt man am besten durch eine Proberunde). Jeder Spieler wählt dann aus seinem Blatt eine Karte, die er **verdeckt** vor sich auf den Tisch legt. Liegen alle Karten parat, werden sie umgedreht, um festzustellen, wer gestochen hat.

**Den ersten Stich einer Runde macht immer die höchste Karte.**

Die höchste OCTRIX-Karte überhaupt ist die Kreuz-Acht, die niedrigste das Karo-As, womit die Reihenfolge der Karten, wie sie ja auch aus dem OCTRIX-Plan hervorgeht, gegeben ist: als höchste Karten die Achter in der Reihenfolge Kreuz, Pik, Herz, Karo bis hinunter zu den vier Assen. Bei gleichem Wert sticht die bessere Farbe, z. B. die Pik-5 die Herz-5.

Zurück zum Spiel: Der Spieler mit der höchsten Karte hat den Stich gemacht und erhält die Zählkarte mit der Nummer 1. Bevor die gespielten Karten beiseite gelegt werden, ist festzustellen, welche Karte das nächste Mal sticht und dies entscheiden die jeweils **höchste und niedrigste Karte des vorherigen Sticks**: Sind sie von **gleicher** Farbe (rot oder schwarz, egal von welchem Symbol, also Herz und Karo oder Kreuz und Pik), dann sticht in der folgenden Runde die **höchste** Karte. Sind die beiden Karten von **verschiedener** Farbe (also rot und schwarz), dann macht anschließend die **niedrigste** Karte den Stich! Also merken:

**Gleiche Farbe: höchste sticht**

**Verschiedene Farbe: niedrigste sticht**

Schließlich werden die Steine der bei jedem Stich gefallenen Karten vom Octrix-Plan genommen, und das Spiel findet mit dem nächsten Stich seinen

Fortgang, bis alle 8 Stiche gemacht sind. Nach dem Ende jeder Runde werden die Zählkarten wieder eingesammelt, sortiert und wie zum Anfang neu gestapelt. Die Spielkarten selber werden nach jeder Runde im Gesamten gemischt und aufs neue verteilt.

## PUNKTWERTUNG

Nach jeder Runde werden die Punkte für jeden Spieler notiert. Dabei zählt jede Zählkarte 1 Punkt, bei aufeinanderfolgenden Zählkarten werden die Punkte mit sich selbst malgenommen. Ein Spieler mit den Zählkarten 1, 3, 4, 5 und 8 kommt somit auf 11 Punkte (1 Punkt für die 1. Karte,  $3 \times 3 = 9$  Punkte für die Karten 3, 4 und 5 und 1 Punkt für die 8. Karte).

Wie bereits beschrieben, werden es 1 bis 64 Punkte sein. Wer zuerst 88 Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel.

## DAS PARTNERSCHAFTS-SPIEL

(Mannschaftsspiel)

In dieser OCTRIX-Variation spielen bei 4 Teilnehmern je zwei gegen zwei, wobei sich die Partner diagonal gegenüber sitzen: zwischen den Partnern sitzt also jeweils ein Gegner. Im Gegensatz zum normalen OCTRIX werden hier die Karten **offen** ausgespielt, und zwar auf folgende Weise: der Geber und sein linker Nachbar ziehen eine Karte aus ihrem Blatt und werfen sie dann gleichzeitig offen in die Mitte des Tisches. Diese Teilaktion einkalkulierend, wählen die beiden anderen Spieler ebenfalls eine Karte, die sie **sichtbar** aus ihrem Bestand herausnehmen und ebenfalls offen den beiden schon gespielten hinzufügen. Für die Stiche erhalten die Partner die **fälligen Zählkarten** gemeinsam. Alles andere verläuft nach der normalen Regel.