



Inhalt der Schnauz-Hilfe

Copyright © 1992-1996 [Thomas Schels](#)

[Was ist Schnauz?](#)

[Wie man Schnauz spielt](#)

[Taktik](#)

[Menü Spiel](#)

[Menü Ansicht](#)

[Menü Optionen](#)

[Menü Fenster](#)

[Kommandozeilenparameter](#)

Schnauz ist [Shareware](#). Sie dürfen diese [Testversion](#) nach Belieben ausprobieren, vervielfältigen und in unveränderter Form weitergeben.

Für [DM 40.00](#) können Sie durch Registrierung die [Vollversion](#) erwerben. Dieses registrierte Vollprodukt ist dann frei von Shareware-Hinweis-Fenstern und enthält zusätzlich die bayerischen Schafkopfkarten u.v.a.m. Als registrierter Anwender haben Sie Anspruch auf Updates.

Drucken Sie das Bestellformular [BESTELL.WRI](#) zur bequemen und schnellen Registrierung aus.

In der Datei LIESMICH.TXT finden Sie die jüngsten Änderungen von Schnauz 3.0 und Informationen, die sonst nirgends aufgezeichnet sind.
--

Thomas Schels
Fürther Str. 45 c
D-91058 Erlangen

Internet: THOMAS_SCHELS@CSHPower.Franken.de

Shareware

Programme, die nach den Vorgaben des Autors getestet werden dürfen, ohne gleich das Nutzungsrecht am jeweiligen Programm erwerben zu müssen (Prüf-vor-Kauf-System). Shareware steht unter dem Copyright des Autors, der sich sämtliche Rechte am Programm vorbehält.

Wollen Sie ein Shareware-Programm über die Prüfaufgaben des Autors hinaus benutzen, so sind Sie verpflichtet, das Nutzungsrecht an diesem Programm durch Registrierung zu erwerben.

Kommandozeilenparameter

Sie können Schnauz bereits beim Programmaufruf konfigurieren. Hierzu stehen zwei Kommandozeilenparameter zur Verfügung:

<code>/s</code>	Sofortstart Nach dem Programmstart beginnt gleich eine neue Schnauz-Runde mit den aktuellen Einstellungen, als hätten Sie <u>Neue Runde</u> im <u>Menü Spiel</u> gewählt.
<code>/ini=inidateiname</code>	INI-Datei Falls Sie Schnauz mit verschiedenen Einstellungen aufrufen möchten, können Sie mit diesem Schalter eine INI-Datei angeben. Wenn die von Ihnen angegebene INI-Datei nicht existiert, wird sie neu angelegt. Achten Sie darauf, daß <i>inidateiname</i> maximal acht Zeichen lang sein sollte und die Endung <i>INI</i> nicht angegeben werden darf. Standardmäßig verwendet Schnauz die INI-Datei SCHNAUZ.INI.

Die Reihenfolge der Parameter ist beliebig. Groß-/Kleinschreibung wird nicht unterschieden.

Wenn Sie beispielsweise Sofortstart wünschen und eine eigene INI-Datei haben möchten, könnte Ihre Befehlszeile etwa so aussehen:

c:\spiele\schnauz\schnauz.exe /s /ini=herbert

Es beginnt sofort eine neue Runde und Ihre Einstellungen (Regeln, Einsatz usw.) werden in der Datei HERBERT.INI gespeichert.

Siehe auch
Neue Runde

Was ist Schnauz?

Schnauz ist ein einfaches, aber sehr kurzweiliges Kartenspiel, das auch als *Schwimmen*, *31*, *Knacks* oder *Hosen runter* gespielt wird. Meist geht es in geselliger Runde um einen geringen Einsatz.

Während im *richtigen Leben* bis zu 11 Mitspieler (bei einem 36er-Blatt) mitmachen können, spielen in dieser PC-Umsetzung 4 Spieler. Das sind Sie und 3 Computerspieler.

Die Spielregeln

Die Schnauz-Spielregeln sind regional sehr unterschiedlich. Bei dieser PC-Umsetzung wurden die in Franken gebräuchlichen Regeln zugrunde gelegt. Eine Reihe anderer Regeln können Sie im Menü Optionen vereinbaren.

Die Karten

Gespielt wird ursprünglich mit einem bayerischen Schafkopfbblatt, das die Karten *Sau*, *König*, *Ober*, *Unter*, *Zehn*, *Neun*, *Acht*, *Sieben* und *Sechs* in den Farben *Eichel*, *Grün*, *Herz* und *Schellen* enthält. Diese PC-Umsetzung bietet Ihnen alternativ auch das *Grinning-Jack*-Blatt, das Ihnen vielleicht vom Windows-Spiel *Solitär* bekannt sein wird. Wählen Sie Karten und Deckblatt im Menü Ansicht, um einen anderen Kartensatz einzustellen.

Beim Schnauz-Spiel besitzen die Karten folgende Werte:

Bayerisches Blatt	Französische Karten	Grinning Jack	Wert
Sau	As	Ace	11
König	König	King	10
Ober	Dame	Queen	10
Unter	Bube	Jack	10
Zehn	Zehn	Ten	10
Neun	Neun	Nine	9
Acht	Acht	Eight	8
Sieben	Sieben	Seven	7
Sechs	Sechs	Six	6

Bei der Ermittlung des Gebers zu Beginn der Runde spielt auch die Kartenfarbe eine Rolle. Die Reihenfolge (Rang) ist:

Bayerisches Blatt	Französische Karten	Grinning Jack	Rang
Eichel	Kreuz, Treff	Clubs	1
Grün, Gras, Blatt	Pik	Spades	2
Rot, Herz	Herz	Hearts	3
Schellen	Karo	Diamonds	4

Wer gibt?

Zu Beginn des Spiels legt jeder Mitspieler (hier vier) drei Münzen vor sich auf den Tisch und zieht eine der verdeckt auf dem Tisch liegenden Karten. Wer die höchste Karte zieht, gibt als erster. Bei Wertgleichheit entscheidet die Farbe in der Reihenfolge Eichel,

Grün, Herz und Schellen bzw. Kreuz (Clubs), Pik (Spades), Herz (Hearts) und Karo (Diamonds).

Karten geben

Der Geber teilt jedem Spieler einzeln und verdeckt drei Karten aus, sich selbst jedoch zwei mal drei Karten.

Nachdem der Geber seine ersten drei Karten begutachtet hat, hat er zwei Möglichkeiten:

- > Er behält diesen ersten Wurf und legt den zweiten Wurf offen in die Tischmitte.
- > Er legt den ersten Wurf offen in die Tischmitte und nimmt den zweiten Wurf verdeckt auf.

Nun geht's rund...

Der Spieler links vom Geber beginnt nun mit dem Spiel, wobei er folgende Möglichkeiten hat:

- > *Er tauscht eine Karte.*
Dabei wird zuerst die eigene Karte offen in die Mitte gelegt und dann eine der drei anderen Karten genommen.
- > *Er tauscht alle drei Karten.*
Dabei legt man zuerst die eigenen drei Karten offen in die Mitte und dann die drei anderen Karten.

Hinweis: Es können niemals zwei Karten auf einmal getauscht werden.

- > *Er schiebt.*
Dabei wird keine Karte getauscht und der nächste Mitspieler kommt an die Reihe. In jeder Runde darf jeder Spieler höchstens einmal schieben.

Sie können nicht mehr schieben, wenn Sie im aktuellen Durchgang bereits einmal geschoben haben oder ein anderer Mitspieler bereits geklopft hat.

- > *Er klopft.*
In diesem Fall wird ebenfalls nichts getauscht. Nachdem der erste Spieler geklopft hat, kommt jeder noch höchstens einmal dran (außer dem, der zuerst geklopft hat).

Wie Sie tauschen, schieben und klopfen, erfahren Sie im Kapitel Wie man Schnauz spielt.

Darauf kommt's an

Ziel eines jeden Spielers ist es, gleiche Farben mit möglichst hohen Werten oder einen *Drilling* (drei Karten mit gleichem Wert und verschiedenen Farben) zu sammeln.

Die höchstmögliche Punktzahl ist 31 (*Schnauz*), die niedrigste Punktzahl ist 8 (bzw. 7 beim Spiel mit 36 Karten). Ein *Drilling* zählt 30½ Punkte (Ausnahme: 3 Asse können als *Feuer* vereinbart werden und zählen dann 33).

Einige Beispiele:

Hand	Wert
Herz-As, Pik-As, Kreuz-As	33 (<i>Feuer</i>) bzw. 30½ (<i>Drilling, Halber</i>)
Herz-As, Herz-Zehn, Herz-Dame	31 (<i>Schnauz</i>)
Pik-Acht, Herz-Acht, Kreuz-Acht	30½ (<i>Drilling, Halber</i>)
Pik-Dame, Pik-Bube, Pik-König	30

Kreuz-Dame, Kreuz-Bube, Kreuz-Acht	28
Karo-Acht, Karo-Sechs, Herz-As	16
Herz-Zehn, Pik-Zehn, Kreuz-Bube	10

Wenn Sie Schnauz-Neuling sind, erhalten Sie im Kapitel Taktik wertvolle Tips.

Wenn Sie ratlos sind...

...kann Ihnen Schnauz einen Vorschlag machen. Klicken Sie einfach die Schaltfläche Tip oder die Funktionstaste **F9**.

Das Programm schlägt Ihnen nun z. B. vor, daß Sie klopfen, schieben, alle drei Karten oder eine bestimmte Karte tauschen sollen. Die Tips sind immer zuverlässig, aber denken Sie daran: das Befolgen des Tips garantiert *nicht*, daß Sie vom Zahlen verschont bleiben.

Bitte zahlen!

Wer am Ende einer Runde die niedrigste Punktzahl hat, zahlt eine Münze in den Pott. Haben mehrere Spieler die gleiche, niedrigste Punktzahl, so zahlen sie alle. Hat jemand seine dritte Münze in den Pott gezahlt, dann *schwimmt* er und darf weiterhin mitspielen. Muß ein *Schwimmer* am Ende einer Runde zahlen, so ist er endgültig ausgeschieden.

Sobald jemand *Schnauz* (oder *Feuer*) erreicht hat, ist die Runde sofort beendet und alle Spieler decken Ihre Karten auf.

Hat jemand *Handschnauz*, zahlen alle außer ihm. Handschnauz kann nur der jeweilige Geber haben und normalerweise auch nur dann, wenn er sich auf den ersten Wurf einen Schnauz gibt.

Wenn sich drei Asse auf einer Hand befinden, nennt man dies *Feuer*. Bei Feuer ist die Runde sofort beendet und alle anderen Mitspieler müssen eine Münze in den Pott zahlen. Die Feuer-Regel ist nicht sehr verbreitet, wird aber in dieser Umsetzung berücksichtigt. Sie können auch vereinbaren, daß drei Asse wie ein gewöhnlicher *Halber* (30½) zählt.

Und weiter geht´s

Wenn eine Runde beendet ist und alle gezahlt haben, die mußten, wird gemischt und neu gegeben. Das Geberrecht wechselt dabei im Uhrzeigersinn.

The winner takes it all!

Sieger ist, wer als letzter übrigbleibt. Der Sieger erhält den gesamten Inhalt des Potts.

Siehe auch

Wie man Schnauz spielt

Regeln

Taktik

Wie man Schnauz spielt

Um Schnauz zu spielen, müssen Sie nur folgendes können: Karten tauschen, schieben und klopfen.

Tauschen

Um die Punktzahl auf Ihrer Hand zu erhöhen, müssen Sie Karten tauschen. Zur Auswahl stehen drei Karten, die offen in der Tischmitte liegen. Sie können niemals zwei Karten auf einmal tauschen, immer nur eine oder alle drei.

> Eine Karte tauschen

Um eine Ihrer Karten zu tauschen, ziehen Sie diese Karte zunächst mit der *linken* Maustaste auf das freie Brückenfeld (das Zielfeld ändert seine Farbe in schwarz, wenn Sie es während des Ziehens erreichen) oder Sie doppelklicken mit der *linken* Maustaste auf diese Karte. Anschließend ziehen Sie die gewünschte Karte aus der Tischmitte mit der *linken* Maustaste auf den freien Platz bei Ihren Karten oder Sie doppelklicken auf die gewünschte Karte.

Hinweis: Wenn Sie bereits eine Ihrer Karten auf dem Brückenfeld abgelegt haben, können Sie diese wieder zurücknehmen, ohne daß Sie das Recht zu Tauschen verlieren. Wenn Sie eine Ihrer Karten auf dem Brückenfeld abgelegt haben, können Sie Ihre zwei verbleibenden Karten umlegen (Reihenfolge vertauschen), indem Sie auf diese doppelklicken oder sie mit der *linken* Maustaste auf das jeweils freie Feld ziehen.

> Drei Karten tauschen

Um alle Ihre Karten zu tauschen, ziehen Sie eine Ihrer Karten mit der *rechten* Maustaste auf das freie Brückenfeld oder Sie doppelklicken mit der *rechten* Maustaste auf eine Ihrer drei Karten.



Beim Ziehen von drei Karten verwandelt sich der Mauszeiger in dieses Symbol.

Schieben

Wenn Sie gerade nicht tauschen möchten, aber vielleicht zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal tauschen möchten, können Sie schieben.

Wenn Sie schieben möchten, klicken Sie einfach die Schaltfläche **Schieben**.

Hinweis: Die Schaltfläche **Schieben** ist nicht sichtbar, wenn Sie in den Regeln eine Runde ohne Schieben vereinbart haben. Die Schaltfläche **Schieben** ist sichtbar, aber abgeblendet, wenn Sie im aktuellen Durchgang bereits einmal geschoben haben oder ein anderer Mitspieler bereits geklopft hat. In diesen Fällen können Sie nicht mehr schieben.

Klopfen

Wenn Sie sich durch Tauschen nicht mehr verbessern können, können Sie klopfen.

Um zu klopfen, klicken Sie einfach die Schaltfläche **Klopfen**.

Hinweis: Nachdem Sie geklopft haben, dürfen Sie im aktuellen Durchgang nicht mehr tauschen. Wenn bereits ein anderer Mitspieler vor Ihnen geklopft hat und Sie nicht tauschen möchten, dann *müssen* Sie klopfen.



Vor den Karten des Spielers, der zuerst geklopft hat, erscheint dieses Symbol.

Was Sie nicht tun müssen...

Folgendes wird vom Programm vollkommen selbsttätig erledigt:

> Geber ermitteln

Für alle Spieler wird zu Beginn einer Runde automatisch eine Karte vom Haufen gezogen. Der Spieler mit der höchsten Karte gibt.

> Karten geben

Um das Geben brauchen Sie sich nicht zu kümmern. Nur wenn Sie selbst der Geber sind, werden Sie gefragt, ob Sie die ersten drei Karten behalten möchten.

> Münzen in den Pott zahlen



Neben den Karten eines jeden Spielers liegen seine (anfänglich drei) Münzen. Jedesmal, wenn der Spieler zahlen muß, verschwindet eine seiner Münzen.



Sind alle seine Münzen in den Pott gezahlt, schwimmt der Spieler; neben seinen Karten erscheinen symbolisch drei blaue Wellen.

> Geld zählen

Wählen Sie Spielstand im Menü Spiel, um die aktuelle Gewinn-/Verlust-Statistik aller Mitspieler einzusehen.

Siehe auch

Taktik

Was ist Schnauz?

Taktik

Um beim Schnauz erfolgreich bestehen zu können, brauchen Sie nur folgende Grundregeln beachten:

- > *Assen mußst Du fassen!*
- > Bauen Sie sich Doppelchancen auf: z. B. Herz-Zehn, Herz-König und Kreuz-König ergibt die Chance auf eine hohe Hand in Herz oder auf 3 Könige (30½).
- > Merken Sie sich, welche Farben die Mitspieler sammeln.
- > Machen Sie ausfindig, was Ihr Mitspieler zu Ihrer Linken sammelt und spielen Sie dann gegen ihn.
- > Klopfen Sie frühzeitig mit einem *mittelhohen* Blatt (20 oder 21), sodaß die Mitspieler nur noch einmal tauschen können.
- > Spekulieren Sie auf einen *Halben* (*Drilling*, zählt 30½) mit niedrigen Karten, z. B. Sechser oder Siebener, denn diese werden meist weggeworfen.
- > Zögern Sie mit einer hohen Hand (z. B. 30 oder 30½) den Durchgang durch Schieben hinaus, damit vielleicht mehrere Mitspieler gleichzeitig zahlen müssen.
- > Bieten Sie dem Mitspieler zu Ihrer Linken einen *schlechten Zwanziger* (z. B. 23 oder 24 Punkte) an.

Siehe auch

Was ist Schnauz?

Menü Spiel

Neue Runde

Runde abrechnen

Tip

Spielstand

Beenden

Neue Runde

☐ Menü Spiel

Wenn Sie Schnauz ohne den Kommandozeilenparameter /s gestartet haben, der für einen Sofortstart sorgt, wählen Sie diesen Befehl im Menü Spiel, um eine neue Schnauz-Runde zu beginnen.

Sie können auch eine neue Schnauz-Runde beginnen, wenn Ihnen eine gerade laufende Runde beispielsweise ungewinnbar erscheint.

Wählen Sie **Neue Runde** im Menü Spiel oder drücken Sie die Funktionstaste **F2**. Ihr Einsatz einer eventuell gerade laufenden Runde geht nach Rückfrage verloren und wird vom Gewinner (dieser wird im Schnellverfahren ermittelt) kassiert. Eine neue Runde mit *gleichen* Regeln und *gleichem* Einsatz beginnt.

Siehe auch

Kommandozeilenparameter

Runde abbrechen

Beenden

Runde abbrechen

☐ Menü Spiel

Wenn Sie eine Schnauz-Runde nicht fertigspielen möchten oder die Regeln und den Einsatz ändern wollen, können Sie die Runde abbrechen.

Wählen Sie **Runde abbrechen** im Menü Spiel oder drücken Sie die **STRG+F2**. Sie werden dann gefragt, ob Sie die Runde wirklich mit Verlust Ihres Einsatzes abbrechen möchten. Wenn Sie dies bejahen, geht Ihr Einsatz verloren und wird vom Gewinner der Runde (dieser wird im Schnellverfahren ermittelt) kassiert. Nachdem Sie eine Runde abgebrochen haben, erscheint ein leerer Spieltisch und Sie haben die Möglichkeit, andere Regeln und einen neuen Einsatz zu vereinbaren.

Siehe auch

Neue Runde

Beenden

Tip

☐ Menü Spiel

Wenn Sie in einer Spielsituation nicht wissen was Sie tun sollen, kann Ihnen Schnauz einen Vorschlag machen. Klicken Sie einfach die Tip-Schaltfläche oder wählen Sie **Tip** im Menü Spiel oder drücken Sie die Funktionstaste **F9**.

Das Programm schlägt Ihnen nun vor, daß Sie klopfen, schieben, alle drei Karten oder eine bestimmte Karte tauschen sollen.



Die Tips sind immer zuverlässig, aber denken Sie daran: das Befolgen eines Tips garantiert natürlich *nicht*, daß Sie vom Zahlen verschont bleiben.

Siehe auch

Tip-Schaltfläche

Spielstand

☐ Menü Spiel

Wenn Sie die Gewinn-/Verlust-Statistik der beteiligten Spieler wissen möchten, wählen Sie **Spielstand...** im Menü Spiel.

Das Dialogfenster zeigt, wieviel Geld Sie und Ihre Mitspieler bereits gewonnen bzw. verloren haben. Der/die Spieler mit dem höchsten Gewinn ist/sind farbig hervorgehoben.

Sie erfahren hier auch, um welchen Einsatz im Moment gespielt wird.

Klicken Sie **Löschen**, wenn Sie den aktuellen Spielstand zurücksetzen möchten. Alle Mitspieler beginnen dann wieder bei 0,00 DM/ÖS/SFr. Wenn Sie den Spielstand versehentlich gelöscht haben, klicken Sie **Abbrechen**; der alte Spielstand bleibt dann erhalten.



Der Spielstand wird gelöscht, wenn Sie den Einsatz ändern und dabei eine andere Währung wählen.

Beenden

☐ Menü Spiel

Mit diesem Befehl verlassen Sie das Programm Schnauz. Veränderte Einstellungen, die Sie im Menü Ansicht und im Menü Optionen vorgenommen haben, werden beim Beenden gespeichert.

Wenn Sie sich gerade mitten in einer Schnauz-Runde befinden, werden Sie gefragt, ob Sie das Programm mit Verlust Ihres Einsatzes wirklich beenden möchten.

Siehe auch

Neue Runde

Runde abbrechen

Menü Ansicht

Karten und Deckblatt

Spieltempo

Sprechblasen

Bestätigen

Karten und Deckblatt

Menü Ansicht

Sie können Schnauz mit verschiedenen Kartensätzen spielen. Wenn Sie in diesem Dialogfeld (Sie erreichen es über das Menü Ansicht) andere Karten oder ein anderes Deckblatt wählen, werden diese dann sofort verwendet, auch wenn Sie sich gerade mitten in einer Schnauz-Runde befinden.

Die Anzahl der Karten (32 oder 36) können Sie während einer laufenden Schnauz-Runde *nicht* ändern. Vor einer neuen Runde haben Sie im Dialogfeld Regeln (Menü Optionen) die Wahl zwischen 32 und 36 (mit Sechsern) Karten.

Karten

Sie haben die Wahl zwischen:

> bayerischem Blatt

Diese Karten sind den bayerischen Schafkopfkarten nachempfunden, mit denen man z. B. auch *Watten*, *Tarock*, *Herzeln* und eben auch *Schnauz* spielt.

> Grinning Jack

Dieser amerikanische Kartensatz ist Ihnen möglicherweise von den Patienzen *Solitär* oder *Freecell* bekannt, die mit Windows 3.1 bzw. Windows 95 geliefert werden.

Rechts im Feld **Karten** sehen Sie als Vorschau eine Karte des aktuell gewählten Kartensatzes.

Deckblatt

Aus vier verschiedenen Deckblättern können Sie eines auswählen. Beachten Sie, daß die Auswahl nur mit der Maus und nicht mit der Tastatur möglich ist. Das aktuell gewählte Deckblatt besitzt eine rote Umrahmung.



Die Schaltfläche **Standard** stellt den Grinning-Jack-Kartensatz und das erste Deckblatt ein.

Spieltempo

☐ [Menü Ansicht](#)

Der zügige Spielfluß einer Schnauz-Runde hängt davon ab, wie schnell die Karten ausgeteilt werden und wie schnell die Spieler Karten tauschen.

Nach einigen Runden Schnauz werden Sie möglicherweise nicht mehr soviel überlegen müssen wie zu Beginn und Sie wollen, daß die Computerspieler den Tauschvorgang ebenfalls schneller absolvieren. Wählen Sie hierzu **Spieltempo...** im [Menü Ansicht](#).

Stellen Sie am Rollbalken ein beliebiges Spieltempo ein. Verfügbar sind *langsam*, *gemütlich*, *normal*, *schnell* und *unverzüglich*. Mit Ausnahme von *langsam* und *unverzüglich* besitzen alle Spieltempi eine Feineinstellung: *gemütlich* und *schnell* sind 4stufig, *normal* ist 5stufig. Mithin sind insgesamt 15 Tempostufen verfügbar.



Beachten Sie, daß bei hohem Spieltempo meist nicht mehr erkennbar ist, welche Karte(n) von einem Computerspieler getauscht wurden. Da diese Kenntnis für Ihre [Taktik](#) jedoch wichtig sein wird, sollten Sie das Spieltempo nicht zu hoch wählen.

Sprechblasen

☐ [Menü Ansicht](#)

Alle Spieler (einschließlich Ihnen) können *sprechen*. In Sprechblasen erscheint für kurze Zeit, was der jeweilige Spieler zu sagen hat. Möglich ist:

- > *Schiebe*
- > *Klopfe*
- > *Schnauz*
- > *Handschnauz*
- > *Feuer*

Sie können festlegen, welche dieser Sprechblasen im Spielverlauf erscheinen sollen und welche nicht, und zwar getrennt: für Sie (Spieler) und die Computerspieler. Aktivieren bzw. deaktivieren Sie hierzu die zugehörigen Kontrollkästchen im Dialogfeld **Sprechblasen**, das Sie über das [Menü Ansicht](#) erreichen.

Sie können **Alle** bzw. **Keine** klicken, um *alle* Sprechblasen zu aktivieren bzw. deaktivieren.



Wenn Sie den [Klang](#) oder einige [Geräusche](#) deaktiviert haben oder auf Ihrem Computer keine Audio-Karte installiert ist, sollten Sie folgendes bedenken: durch das Fehlen der Soundunterstützung kann es für Sie oft zu unübersichtlichen Spielsituationen kommen, wenn Sie bestimmte Sprechblasen deaktiviert haben. Haben Sie beispielsweise die Sprechblase *Klopfe* der Computerspieler und das Klopfgeräusch ausgeschaltet, merken Sie nicht, wenn ein [Mitspieler](#) klopft. Nicht wissend, daß Sie dann nur noch einmal tauschen dürfen, machen Sie dann möglicherweise einen schlechten Spielzug.

Tip: Aktivieren Sie zumindest für die Ereignisse *Klopfen* und *Schieben* (von Computerspielern) entweder den [Klang](#) oder die Sprechblase.

Bestätigen

Menü Ansicht

Während einer Schnauz-Runde meldet sich das Programm bei folgenden Ereignissen mit einer Information, die Sie dann bestätigen müssen, damit das Spiel weitergehen kann:

> *Wer gibt?*

Zu Beginn einer Runde zieht jeder Spieler verdeckt eine Karte. Wer die höchste Karte zieht, muß als erster geben. Die Meldung *Neue Runde* nennt den Namen dieses Spielers.

> *Wer muß zahlen?*

Nach jedem Durchgang müssen ein oder mehrere Spieler eine Münze in den Pott zahlen. Die Meldung *Durchgang ist beendet* nennt den/die Namen und die Punktzahl, die diese(r) Spieler erreicht hatte.

> *Untergehende Schwimmer*

Immer wenn ein oder mehrere Spieler ausscheiden, nennt die Meldung *Untergehende Schwimmer* den/die Namen dieses/dieser Spieler.

> *Drei neue Karten*

Wenn alle Spieler schieben und Sie bei den Regeln *drei neue Karten in die Mitte, wenn alle schieben* vereinbart haben, werden die drei Mittelkarten gegen drei neue Karten vom Stock ausgetauscht und das Spiel wird fortgesetzt. Zuvor erscheint eine Meldung, die dies ankündigt. Sie haben dann die Gelegenheit, die drei aktuellen Mittelkarten vor deren Verschwinden noch einmal in Ruhe anzusehen.

> *Gewinner der Runde*

Nach Beendigung einer Schnauz-Runde meldet das Programm den Namen des Gewinners und den Betrag, den der Gewinner einnimmt (Fenster *Runde ist entschieden*). Weiterhin können Sie in diesem Dialogfeld festlegen, ob und wie Sie eine neue Schnauz-Runde beginnen wollen. Wenn Sie **Ja** klicken, beginnt sofort eine neue Runde mit gleichen Regeln und gleichem Einsatz, indem der erste Geber ermittelt wird. Wenn Sie vor der nächsten Runde die Regeln und/oder den Einsatz ändern möchten, klicken Sie **Nein**. Um die neue Gewinn-/Verlust-Statistik zu sehen, klicken Sie Spielstand.

Sie können im Dialogfenster **Bestätigen**, das Sie über das Menü Ansicht erreichen, individuell festlegen, welche dieser Meldungen im Spielverlauf erscheinen sollen und welche nicht. Aktivieren bzw. deaktivieren Sie das Kontrollkästchen der entsprechenden Meldungen, um diese im Spielverlauf anzuzeigen bzw. nicht anzuzeigen.

Sie können **Alle** bzw. **Keine** klicken, um *alle* Meldungen zu aktivieren bzw. deaktivieren.



Da die Meldung *Gewinner der Runde* unentbehrlich für den Spielverlauf ist, erscheint sie hier abgeblendet; Sie können sie also nicht deaktivieren.

Menü Optionen

Mitspieler

Regeln

Einsatz

Klang

Geräusche

Mitspieler

[Menü Optionen](#)

Sie können alle Mitspieler frei benennen. Tragen Sie Ihren Namen ein und benennen Sie Ihre drei Computergegner neu, wenn Ihnen die vorgegebenen Namen nicht gefallen. Beachten Sie, daß die Namen maximal 12 Zeichen lang sein können.

Mit der Schaltfläche **Standard** benennen Sie die Computerspieler mit den Namen *Hans*, *Schorsch* und *Berta*.



Wenn Sie versuchen, zwei Spielern den gleichen Namen zu geben oder einem Spieler gar keinen Namen zu geben, erhalten Sie eine Fehlermeldung.

Regeln

[Menü Optionen](#)

In diesem Dialogfeld können Sie eine Reihe von Regeln ändern, um das Schnauz-Spiel noch interessanter zu machen oder um die Ihnen vertrauten Spielregeln zu vereinbaren.

Schieben

Es kann ohne und *mit Schieben* gespielt werden.

Wenn ohne Schieben gespielt wird, müssen alle Mitspieler entweder tauschen (eine oder drei Karten) oder klopfen.

Wird mit Schieben gespielt, darf jeder Mitspieler pro Durchgang *einmal* Schieben, d. h. er gibt das Tauschrecht an den nächsten weiter, ohne zu tauschen oder zu klopfen. Sie können zusätzlich *drei neu Karten in die Mitte, wenn alle schieben* vereinbaren. Die drei offen auf dem Tisch liegenden Karten werden dann aus dem Spiel genommen und gegen drei neue vom Stock ausgetauscht. Diese Regelvariante kann besonders im Endspiel (Sie gegen den letzten in der Runde verbliebenen Computergegner) interessant sein und eine andere Taktik erforderlich machen.

Klopfen

Wenn Sie *bei Punktegleichheit zahlt der 1. Klopfer* aktivieren, müssen nicht immer alle Spieler zahlen, die nach Durchgangsende die gleiche Punktzahl haben.

Beispiel: Hans und Berta haben zum Schluß jeweils 27 Punkte auf der Hand und alle anderen Spieler haben eine höhere Punktzahl. Hat Hans als erster geklopft, dann muß er eine Münze in den Pott zahlen, Berta hingegen nicht. War der erste Klopfer aber weder Hans noch Berta, dann müssen sie beide zahlen. Diese Regelvariante kann das Endspiel ebenfalls deutlich verschärfen.

Wenn Sie *der 2. Klopfer beendet den Durchgang* aktivieren, werden alle Karten sofort aufgedeckt, wenn der zweite Spieler geklopft hat. Diese Zusatzregel hat keinen Einfluß auf das Endspiel.

Handschnauz

Wenn Sie *mit Handschnauz* spielen, dann müssen alle Spieler außer dem Geber eine Münze in den Pott zahlen, wenn sich der Geber selbst einen Schnauz gibt. Ist diese Regel nicht aktiviert, zahlt wie gewohnt der Mitspieler mit der niedrigsten Punktzahl.

Normalerweise kann man Handschnauz *nur auf die ersten drei Karten* bekommen. Wenn Sie diese Option deaktivieren, gilt ein Schnauz auf die zweiten drei Karten ebenfalls als Handschnauz.

Feuer

Wird *mit Feuer* gespielt und einem Spieler gelingt es, drei Asse (33 Punkte) auf seiner Hand zu vereinen, dann müssen alle anderen Mitspieler eine Münze in den Pott zahlen, wenn Sie zusätzlich *bei Feuer zahlen alle* aktiviert haben. Ist *bei Feuer zahlen alle* deaktiviert, dann werden dennoch sofort alle Karten aufgedeckt und es zahlt wie gewohnt der Mitspieler mit der niedrigsten Punktzahl.

Wenn ohne Feuer gespielt wird, dann zählen drei Asse lediglich 30½ Punkte.

Karten

Schnauz kann mit 32 oder 36 Karten gespielt werden. Das Spiel mit 36 Karten ist meist interessanter, da sich zusätzlich die Sechser mit im Spiel befinden. Diese sind zwar die Karten mit dem niedrigsten Wert, sie werden jedoch gerne gesammelt, um einen *Halben* (30½ Punkte) zu bekommen.

 Sie können die Regeln während einer laufenden Runde *nicht* ändern. Alle Einstellungen sind dann abgeblendet. Um die Regeln ändern zu können, müssen Sie die laufende Runde abbrechen.

Siehe auch

Was ist Schnauz?

Taktik

Einsatz

Menü Optionen

Dieses Dialogfeld bietet Ihnen die Möglichkeit, den Einsatz zu ändern. Sie erreichen es über das Menü Optionen.

Für Deutschland (DM), Österreich (ÖS) und die Schweiz (SFr) stehen je 4 verschieden hohe Einsätze zur Verfügung. Ihre Wahl bestimmt den Wert einer Münze. Bedenken Sie, daß jeder Spieler pro Runde 3 Münzen dieses Wertes einsetzt, Wenn Sie z. B. 0,50 DM wählen, setzt jeder Spieler pro Runde 1,50 DM aufs Spiel.



Wenn Sie beim Ändern des Einsatzes die Währung wechseln, z. B. von DM auf SFr, wird der aktuelle Spielstand gelöscht, d. h. alle Spiele beginnen in diesem Fall wieder bei 0,00 SFr. Eine Sicherheitsabfrage schützt vor versehentlichem Löschen des Spielstands. Sie können den Einsatz während einer laufenden Runde *nicht* ändern. Außer dem aktuellen Einsatz sind alle anderen abgeblendet.

Klang

Menü Optionen

Wenn in Ihrem Computer eine Audio-Karte installiert ist, können Sie den Spielablauf von Schnauz mit Geräuschen untermalen. Ist keine Audio-Karte installiert, ist der Eintrag **Klang** im Menü Optionen abgeblendet.

Wenn diese Option mit einem Häkchen versehen ist, sind die Geräusche eingeschaltet. Klicken Sie auf diesen Eintrag, um den Klang ein- oder auszuschalten. Alternativ können Sie den Klang mit dem Tastenkürzel **STRG+K** ein- oder ausschalten.

Tip: Stimmen Sie die Klangeinstellung mit den Sprechblasen ab.

Siehe auch

Geräusche

Geräusche

☐ [Menü Optionen](#)

Mit dieser Option können Sie bestimmten Ereignissen, die beim Schnauz-Spiel auftreten, Geräusche zuweisen und die Klänge ein- oder ausschalten. Das Zuweisen von Geräuschen ist nur möglich, wenn in Ihrem Computer eine Audio-Karte installiert ist. Ist keine Audio-Karte installiert, ist der Eintrag **Geräusche...** im [Menü Optionen](#) abgeblendet.

Aktivieren Sie diejenigen Kontrollkästchen, deren Ereignis mit einem Geräusch untermalt werden soll.

Benutzen Sie das Kontrollkästchen **Klang**, um die Sounduntermalung ein- oder auszuschalten.

Tip: Stimmen Sie die Geräuscheinrichtung mit den [Sprechblasen](#) ab.

Siehe auch

[Klang](#)

Menü Fenster

Auf Idealgröße zoomen

Tip-Schaltfläche

Uhr

Auf Idealgröße zoomen

☐ Menü Fenster

Das Schnauz-Fenster ist frei skalierbar. Wenn Sie die Fenstergröße ändern, paßt sich der Spieltisch mit allem was darauf gerade zu finden ist (Karten, Münzen, Schaltflächen...) an die neue Fenstergröße an. Eine bestimmte Fenstergröße ist als *Idealgröße* anzusehen, da die Anordnung von Karten, Münzen, Schaltflächen usw. dann besonders übersichtlich und ergonomisch ist.

Wenn Sie die ideale Fenstergröße wiederherstellen möchten, wählen Sie **Auf Idealgröße zoomen** im Menü Fenster oder drücken Sie **F5**.



Diese Funktion ist nicht verfügbar (abgeblendet), wenn das Schnauz-Fenster bereits die Idealgröße besitzt.

Tip-Schaltfläche

Menü Fenster

Falls Sie von der Funktion Tip keinen Gebrauch machen möchten, können Sie die Befehlsschaltfläche unsichtbar machen. Wählen Sie **Tip-Schaltfläche** im Menü Fenster oder drücken Sie **STRG+T**, bis die Schaltfläche auf dem Spieltisch unsichtbar wird. Durch erneutes Wählen des Befehls wird die Tip-Schaltfläche wieder sichtbar.



Wenn Sie die Tip-Schaltfläche unsichtbar gemacht haben, steht die Funktion Tip im Menü Spiel nicht mehr zur Verfügung.

Uhr

Menü Fenster

Es passiert schon einmal, daß Sie beim Schnauz-Spiel die Zeit vergessen.

Aktivieren Sie **Uhr** im Menü Fenster oder drücken Sie **STRG+U**, um eine Digitaluhr in der linken unteren Ecke des Schnauz-Bildschirms einzublenden. Die Uhrzeit erscheint im 24-Stunden-Format *h:mm*, z. B. 14:55 oder 2:05.

