

Durak

Ziel des Spiels

So schnell wie möglich alle eigenen Karten loswerden.

Kartenspiel

Skatkarten plus 6er Karten

Wertigkeit

Kleinste Karte -> 6, 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass -> größte Karte

Austeilen der Karten

Jeder Mitspieler bekommt 6 Karten auf die Hand, die er sich ansehen darf.

Eine Karte wird umgedreht und über Kreuz unter den Kartenstapel gelegt – das Zeichen dieser Karte ist Trumpf z.B. Karo oder Herz und ist die letzte Karte, die im Spielverlauf gezogen werden kann.

Hat ein Spieler direkt nach dem ersten Aufziehen der Karten fünf oder sechs gleiche Karten, so kann er – muss aber nicht – fordern, dass neu ausgeteilt wird.

Die zwei Phasen des Spieles

In der ersten Phase des Spieles versucht jeder Mitspieler nicht mehr als sechs Karten auf der Hand zu behalten und zusätzlich seine schlechten Karten durch Gute zu ersetzen.

In der zweiten Phase versucht man alle seine Karten loszuwerden, bevor dies die anderen Mitspieler schaffen.

Beginn des Spiels

In der ersten Runde greift der Spieler, der den kleinsten Trumpf auf der Hand hat, seinen linken Nachbarn an. In allen weiteren Runden wird der Verlierer der Vorrunde (Durak = Dummkopf) zuerst angegriffen.

Angriff

Immer zwei Mitspieler greifen den Mitspieler in ihrer Mitte an. Hierbei beginnt der erste Angreifer, indem er eine Karte seiner Wahl spielt. Sobald er dies getan hat, können beide Angreifer weiter angreifen – also weitere Karten ausspielen. **Maximal darf** pro Angriffsrunde **mit bis zu sechs Karten angegriffen werden**. Hierbei ist es egal, ob die Karten alle auf einmal oder irgendwann im Verlauf der Angriffsrunde gespielt werden.

Zudem dürfen die **Angreifer** nach ausspielen der ersten Angriffskarte **nur Karten ausspielen, deren Wert bereits ausgespielt wurde**.

Zum Beispiel:

Erste Angriffskarte: Kreuz Zehn (Die Angreifer dürfen mit 10ern angreifen). Der Verteidiger wehrt den Angriff mit einer Dame ab (Die Angreifer dürfen jetzt mit 10ern und Damen angreifen). Falls ein Angreifer mit einer Dame angreift und der Verteidiger mit einem Ass abwehrt, dann dürfen die Angreifer mit 10ern, Damen und Assen angreifen.

Hat ein Verteidiger weniger als sechs Karten auf der Hand, so darf er insgesamt nur mit so vielen Karten angegriffen werden, wie der Verteidiger auf der Hand hat.

Verteidigung

Der Verteidiger hat vier Möglichkeiten:

Angriffe abwehren mit gleichem Zeichen (z.B. Herz)

Wenn eine oder mehrere Karten zum Angriff ausgespielt wurden, dann kann der Angreifer diese abwehren, indem er eine Karte mit demselben Zeichen (z.B. Herz) spielt, die aber in der Wertigkeit höher ist.

Zum Beispiel: Angriff Kreuz Zehn, Verteidigung mit Kreuz Dame

Angriffe abwehren mit Trumpf

Wenn eine oder mehrere Karten zum Angriff ausgespielt wurden, dann kann der Angreifer diese abwehren, indem er eine Trumpfkarte spielt, wobei die Wertigkeit keine Rolle spielt.

Zum Beispiel: Angriff Kreuz König, Verteidigung mit Karo sechs, falls Karo Trumpf ist

Aufgeben

Jederzeit während eines Angriffs kann ein Verteidiger aufgeben.

Angriffe weiterleiten

Hat ein Verteidiger eine oder mehrere gleiche Karte wie die erste Angriffskarte (z.B. Angriff mit Kreuz Zehn und der Verteidiger hat Herz Zehn), dann kann – aber muss nicht – der Verteidiger diese gleiche Karte(n) ausspielen und diese zwei oder mehr Karten als zwei oder mehr Angriffskarten an seinen linken Nachbarn weiterschieben.

Hat der Verteidiger die gleiche Karte sogar in Trumpf, so reicht es aus, diese Karte zu zeigen, sie muss dann nicht ausgespielt werden. In diesem Fall wird dann nur die Angriffskarte(n) des vorherigen Angreifers weitergeleitet.

Ein Angriff kann von mehreren Spielern hintereinander weitergeleitet werden. Es gelten die gleichen Regel, wie bei einem normalen Angriff. Alle Rechte und Pflichten der vorherigen Verteidiger, gehen auf den letzten Verteidiger über. Auch wird danach so weitergespielt, als wäre der letzte Verteidiger der reguläre Verteidiger gewesen.

Nach einem Angriff

Angriff Abgewehrt

Ausgespielte Karten

Alle ausgespielten Karten werden aus dem Spiel genommen.

Karten ziehen

Falls noch Karten im Kartenhaufen sind werden diese in der Reihenfolge: erster Angreifer, zweiter Angreifer, Verteidiger aufgezogen. Hierbei muss eine Person so viele Karten ziehen, bis sie wieder sechs Karten auf der Hand hat. Erst danach zieht die nächste Person (muss). Hat eine Person sechs oder mehr Karten auf der Hand, darf sie keine Karten aufziehen.

Nächster Angriff

Zur Belohnung für den abgewehrten Angriff darf der Verteidiger seinen linken Nachbarn angreifen, nach der ersten Karte erhält er Unterstützung von dem zweiten Angreifer.

Angriff nicht abgewehrt

Angreifer dürfen weiter angreifen

Hat ein Verteidiger aufgegeben, so dürfen die Angreifer solange weiter angreifen, bis die Anzahl der Karten des Verteidigers auf der Hand erreicht wurde jedoch maximal bis sechs Angriffe. Hierbei dürfen nur bisher ausgespielte Karten verwendet werden.

Ausgespielte Karten

Alle ausgespielten Karten nimmt der Verteidiger auf seine Hand.

Karten ziehen

Falls noch Karten im Kartenhaufen sind, werden diese in der Reihenfolge: erster Angreifer, zweiter Angreifer, Verteidiger aufgezogen. Hierbei muss der erste Angreifer so viele Karten ziehen, bis er wieder sechs Karten auf der Hand hat. Erst danach zieht (muss) der zweite Angreifer. Hat eine Person sechs oder mehr Karten auf der Hand, darf sie keine Karten aufziehen.


Nächster Angriff

Da der Verteidiger die Angriffe nicht abwehren konnte, darf der linke Nachbar des Verteidigers angreifen.

Varianten

Durak ist ein flexibles Spiel, das zahlreiche Varianten erlaubt.

- **Schieben:** Statt einen Angriff abzuschlagen, kann man ihn auch weiterleiten, indem man eine oder mehrere Karten des gleichen Wertes zu der/den angreifenden Karte/n dazulegt. Man schiebt den Angriff also zu seinem linken Nachbarn weiter. Wenn die Möglichkeit besteht, kann auch dieser schieben. Bei bis zu vier Spielern kann es so durchaus vorkommen, dass man am Ende seinen eigenen Angriff abschlagen muss.
- **Schieben mit Fahrkarte:** Dieselbe Regel wie beim Schieben, nur dass man einen Trumpf zum Weiterschieben lediglich zu zeigen braucht, ohne ihn auszuspielen. Mögliche Beschränkungen dieses Manövers sind auf einmal pro Runde oder einmal pro Spiel.
- **Gleich viel Schieben:** Man muss zum Weiterschieben genau so viele Karten des gleichen Werts ins Spiel bringen wie einem zugeschoben werden. Kriegt man z. B. zwei Siebenen zum Schlagen vorgelegt, kann man sie nur mit mindestens zwei Siebenen weiterschieben. Ansonsten muss man schlagen.
- **Richtungswechsel:** Wenn man schiebt, darf man entscheiden in welche Richtung geschoben wird. Weitere Möglichkeiten betreffen die Dauerhaftigkeit des Richtungswechsels und DIE SPIELER, welche darüber entscheiden können. Trümpfe können nicht geschoben werden.
- **Mehr als sechs Spieler:** Das Deck aus 36 Karten begrenzt die Spielerzahl auf sechs. Diesem kann man durch ein größeres (z. B. 52) oder mehrere Decks ausweichen. Bei kleinerer Anzahl der Spieler verlängert ein größeres Deck das Spiel.
- **Teamspiel:** Man kann Teams bilden, innerhalb derer man sich nicht gegenseitig angreift und sich stattdessen aufs Zuschütten der Gegner mit Karten konzentriert. Nach Absprache sind Details wie Sitzordnung oder Siegesbedingungen variabel. Beispielsweise kann ein Team bereits bei Ausscheiden eines einzigen Mitglieds gewinnen.
- **Schummeln:** Eine sehr abenteuerliche und spaßige OPTION ist das Zulassen von Schummelei. So lange es niemandem rechtzeitig auffällt, kann jede Form von Betrug durchgeführt werden. Wird dieser allerdings vom leidtragenden Spieler bemerkt, bevor das Spiel weitergeht, muss er rückgängig gemacht werden und wird ggf. sanktioniert. Auch wenn andere Mitspieler das Schummeln bemerken, muss der Zug rückgängig gemacht werden. (z. B. wenn die Karten wissentlich abgeschlagen werden, obwohl geschummelt wurde)
- **Trumpfkarte tauschen:** Hat ein Spieler den kleinsten Trumpf auf der Hand, so kann er diesen jederzeit mit dem aufgedeckten Trumpf tauschen
- **Wechseltrumpf:** Unter die Karte, die als Trumpf umgedreht wird, kommt eine weitere verdeckte Karte, die sobald sie gezogen wird, als neuer Trumpf gilt

- **Zahlentrumpf:** Als Trumpf gilt nicht nur die Farbe, sondern auch die Zahl der Trumpfkarte. Wird z.B. als Trumpfkarte zu Anfang die Karo Acht aufgedeckt, sind sowohl alle Karo-Karten als auch die vier Achten Trumpf. Je nach Variante ist dabei Zahlentrumpf oder der Farbentrumpf höherwertig (d.h. entweder Pik Acht oder Karo Neun ist höherwertig). Bei dieser Variante empfiehlt es sich, vorher eine Rangfolge der Kartenfarben festzulegen (z.B. Karo - Kreuz - Herz - Pik).
- **SPIEL mit 52 Karten:** Statt 36 Karten wird mit 52 Karten gespielt. Jeder SPIELER erhält bei dieser Variante neun anstatt der üblichen sechs Karten und kann auch bis zu neunmal angegriffen werden. Dadurch gewinnt das SPIEL deutlich an Anspruch, insbesondere wenn in der Variante "Teamspiel" zwei gegen zwei gespielt wird. Zudem verlängert sich die Spieldauer einer Partie auf etwa das Doppelte, was die strategische Komponente des SPIELS  fördert.
- **Schieben bei nur noch zwei Spielern:** Das Schieben bei nur zwei Spielern ist nur dann möglich wenn man dieselbe Anzahl von Karten auf der Hand hat.

Seltenere Spielmodi[Bearbeiten]

Es gibt etliche weitere Abweichungen vom ursprünglichen Spielkonzept, die jedoch wesentlich weniger weit verbreitet sind. Sie entstehen meistens entweder aus dem Bedarf nach mehr taktischer Tiefe oder aus Experimentierfreude.

- Kreuzregel: Zusätzliche taktische Tücken bringt die Kreuzregel mit sich, die besagt, dass Kreuz nur mit höherem Kreuz geschlagen werden kann. Weitere experimentelle Abwandlungen funktionieren z. B. gänzlich ohne Trümpfe oder mit verschiedenen anderen Verhältnissen der Farben zueinander.
- Quicky: Der Quicky bezeichnet eine schnelle Spielart, bei welcher nach dem Ende einer Runde keine Karten mehr nachgezogen werden. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit, alle gespielten Karten eines beendeten SPIELSherauszunehmen und mit dem verbleibenden Deck weiterzuspielen.
- Nichts ist unschlagbar: Die niedrigste Karte einer Farbe schlägt die höchste der gleichen Farbe.
- Secret: Diese Variante unterscheidet sich von anderen nur dadurch, dass jeder Spieler zusätzlich 2 weitere Karten bekommt. Diese Karten müssen jedoch verdeckt bleiben – solange, bis man keine Karten mehr auf der Hand hat. Normalerweise würde so EIN SPIELER bereits gewinnen. Nicht so bei Secret: Hier muss man noch mit den letzten beiden, bis zu diesem Zeitpunkt unbekanntem Karten weiterspielen.

- Weli: Diese Spielvariante geht auf die Schellen 6 aus dem doppeldeutschen Blatt hervor. Sie ist eine Art Joker. Wenn eine Sechs gespielt wird, bleibt es eine Sechs, aber man darf die Farbe wählen. Diese Variante ist ganz praktisch für den finalen Schlag. So ist es auch bei einem Deck möglich zwei Trümpfe oder zwei Kreuzkarten gleichzeitig zu legen.
- Nachschmeißen: Bei dieser Variante ist es möglich dem Verteidiger, kann er nicht alle Karten abschlagen und muss aufnehmen, alle Kartenwerte die vor ihm liegen hinzuwerfen so dass er sie auch noch aufnehmen muss. Die Max.-6-Karten-Regel wird also mit der Aufnahme der Karten außer Kraft gesetzt.