

# 1 Grundlagen

4 Spieler sitzen an einem Tisch. Man bezeichnet die Spielerpositionen mit Nord/Ost/Süd/West. Die Spieler, die sich *gegenüber sitzen*, spielen **zusammen**. Es spielen also 2 Paare gegeneinander (NS gegen OW). Gespielt wird mit 52 Karten (halbes Romme-Blatt, ohne Joker). Ein Spieler (**Teiler**) verteilt die Karten. Jeder Spieler bekommt **13 Karten**, die er/sie für die anderen Spieler nicht sichtbar in die Hand nimmt.

Die Farben und Karten sind bezüglich ihres Rangs geordnet:

Farben	Pik ♠	Cœur ♥	Karo ♦	Treff ♣
Höchste Farbe	Pik ♠			
Karten	A K D B	10 9 8 7 6 5 4 3 2		
Höchste Karte	Ass (A)			

Das Spiel teilt sich in 2 Phase auf: die **Reizung** (oder Bieten) und danach das eigentliche **Spiel**.

Ziel des Spiels ist, **möglichst viele Stiche** zu bekommen. Es ist egal, ob man den Stich mit der ♥10 oder dem ♦A bekommt. Es zählen auch **nicht** (wie beim Doppelkopf oder Skat) die Punkte, die in einem Stich liegen, allein die **Stichanzahl** ist entscheidend.

Ein **Stich** besteht aus 4 Karten. Einer der Spieler muss eine Karte *ausspielen*, im Uhrzeigersinn müssen alle anderen eine Karte *zugeben*. Man muss bedienen (d.h. eine Karte der ausgespielten Farbe dazugeben; natürlich nur dann, wenn man eine solche Karte noch hat).

Die **höchste Karte** gewinnt diesen Stich. Der Gewinner des Stichs spielt zum nächsten Stich aus.

Jeder behält seine Karte. Man legt die gespielten Karten vor sich auf den Tisch: Hat unsere Partei den Stich gewonnen, legt man die Karte senkrecht, sonst waagrecht. Sind alle Stiche gespielt, zählen beide Parteien ihre gewonnenen Stiche.

Eine Farbe kann **Trumpf** sein, d.h. sie ist dann im Spiel höher als die anderen 3 Farben. Ist (z.B.) Karo als Trumpf benannt worden, so ist *jede* ♦-Karte höher als *jede* Farbe der anderen 3 Farben, z.B. ist dann die ♦2 höher als das ♥A. Kann man eine ausgespielte Farbe (die nicht Trumpf ist) nicht bedienen, so kann man diesen Stich durch Legen einer Trumpf-Karte gewinnen (**Stechen**).

## Beispiel 1.1 [Spielablauf]

Sei zB Pik Trumpf. Nord spielt ♥K aus, Ost legt das ♥A, Süd die ♠2 und West ♥8. Dann hat Süd den Stich gewonnen, da die ♠2 (Trumpf) höher als das ♥A ist. (Süd darf natürlich kein ♥ haben, sonst hätte er ein Cœur legen müssen !) Süd spielt nun zum nächsten Stich ♦10 aus, West legt den ♦B, Nord den ♣K und Ost ♦3. Damit hat West den Stich gewonnen, da die ausgespielte Farbe ♦ ist, Nord somit den ♣K *abgeworfen* hat und West die höchste Karte in diesem Stich hat.

Man kann auch **SA (ohne Trumpf, frz. Sans Atout)** bieten. SA ist das ranghöchste Gebot, d.h. 1 SA ist höher als 1 ♠. SA-Spiele sind i.allg. schwieriger, da es keine Farbe gibt, mit der man stechen kann.

O –	♠ 1096	Board 1.1
	♥ B65	
	♦ 1064	
	♣ B962	
♠ 854		♠ A
♥ AD873		♥ K42
♦ A82		♦ KB753
♣ D8		♣ K1043
	♠ KDB732	
	♥ 109	
	♦ D9	
	♣ A75	

O/W haben gute Karten (d.h. viele hohe Karten) und sind in einem SA-Spiel gelandet. Wird nun aber von den Gegnern (diese dürfen die erste Karte zum ersten Stich spielen) mit ♠ angegriffen, stehen O/W „im Regen“, da sie sich gegen 5 ♠-Stiche und wahrscheinlich gegen das ♣-A von NS nicht wehren können. Hier hätten OW besser ♥ gespielt, da O nur eine ♠-Karte hat und die ♠-Stiche von NS durch Stechen verhindern kann.

Das Ziel muss also zunächst sein, dass sich die Partner gegenseitig Informationen über ihr eigenes Blatt mitteilen, um so festzustellen, welche Farbe Trumpf sein sollte, oder ob sogar ein SA-Spiel möglich ist. Dies passiert im Rahmen der Reizung (oder **Bieten**).

