

Barbu

4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Lang

Erziele die wenigsten Strafpunkte über alle sieben Kontrakte.

AUFBAU

- Vier Spieler, alle 52 Karten ausgeben (je 13).
- Geber wählt einen seiner ungespielten Kontrakte.
- Nicht-Geber dürfen den Geber vor dem Spiel verdoppeln.

WERTUNG

- Negative Kontrakte bestrafen Stiche, Herzen, Damen, den Herz-König oder den letzten Stich.
- Domino belohnt das Erste-Rausgehen und bestraft den Letzten.

Tip: Wähle Kontrakte passend zu deiner Hand und verdopple den Geber, wenn du siehst, dass er Schwierigkeiten hat.

AM ZUG

- Führe eine Karte; andere müssen bedienen, wenn möglich.
- Die höchste Karte der geführten Farbe gewinnt den Stich.
- Wertung basierend auf den Regeln des aktiven Kontrakts.

Barbu ist ein französisches Kartenspiel mit mehreren Kontrakten, bei dem jeder Spieler im Laufe eines vollständigen Spiels sieben verschiedene Kontrakte durchspielen muss. Jeder Kontrakt hat einzigartige Ziele, die vom Vermeiden von Stichen bis zum Sammeln bestimmter Karten reichen.

Ziel

Erziele die wenigsten Strafpunkte (oder die meisten Bonuspunkte) über alle sieben Kontrakte im Laufe des Spiels. Jeder Spieler ist einmal Geber und muss alle sieben Kontrakte wählen und spielen.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler.
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck.
3. **Geben:** Gib alle 13 Karten an jeden Spieler.
4. **Kontrakte:** Jeder Geber muss während seiner Geberphase alle sieben Kontrakte einmal spielen. Die sieben Kontrakte sind: Keine Stiche, Keine Herzen, Keine Damen, Kein Herz-König, Kein letzter Stich, Barbu (alle negativen Kontrakte kombiniert) und Domino.

Spielablauf

1. **Schritt 1:** Der Geber wählt einen seiner verbleibenden ungespielten Kontrakte für die Runde.
2. **Schritt 2:** Vor dem Spiel darf jeder Nicht-Geber die Wertung des Gebers für diesen Kontrakt verdoppeln, und der Geber darf bei jedem einzelnen Spieler rekontrieren.
3. **Schritt 3:** Spieler spielen normales Stichspiel und bedienen die Farbe, wenn möglich. Die höchste Karte der geführten Farbe gewinnt jeden Stich, sofern der Kontrakt nichts anderes vorgibt.
4. **Schritt 4:** Nach allen 13 Stichen werden Punkte gemäss den Regeln des gewählten Kontrakts gezählt.
5. **Schritt 5:** Die Geberrolle wechselt, nachdem der aktuelle Geber alle sieben Kontrakte gespielt hat.

Punktwertung

- Keine Stiche: -2 Punkte pro genommenem Stich.
- Keine Herzen: -2 Punkte pro genommener Herzkarte.
- Keine Damen: -6 Punkte pro genommener Dame.
- Kein Herz-König: -20 Punkte für das Nehmen des Herz-Königs.
- Kein letzter Stich: -20 Punkte für das Gewinnen des letzten Stiches.
- Barbu: Alle oben genannten negativen Wertungen in einer Hand kombiniert.
- Domino: +5 fürs Erste-Rausgehen, +2 für Zweiter, -2 für Dritter, und -5 für Letzter.

Varianten

- **Trumpf-Kontrakt:** Manche Gruppen fügen einen positiven Kontrakt hinzu, bei dem eine Trumpffarbe gewählt wird und man Punkte für genommene Stiche erhält.
- **Angepasste Wertung:** Punktwerte können für jeden Kontrakt angepasst werden, um die Balance des Spiels zu verändern.
- **Fünf Kontrakte:** Eine kürzere Version mit nur fünf statt sieben Kontrakten.

Tipps und Strategien

- Wähle Kontrakte strategisch basierend auf deiner Hand. Wenn du wenige Herzen hast, ist der Keine-Herzen-Kontrakt eine gute Wahl.
- Nutze das Verdoppeln weise. Wenn du glaubst, dass der Geber mit einem Kontrakt Schwierigkeiten haben wird, kann Verdoppeln die Wertung stark beeinflussen.
- Bei Keine Stiche versuche, früh eine Farbe zu leeren, um bei zukünftigen Vorgaben abwerfen zu können.

Tipps & Strategie

Passe deine Kontraktwahl an die Stärke deiner Hand an. Eine Hand voller niedriger Karten ist perfekt für Keine Stiche, während eine herzfreie Hand Keine Herzen leicht macht.

Der Verdopplungs-Mechanismus ist das Herzstück der Barbu-Strategie. Zu wissen, wann man den Geber verdoppelt (und wann nicht), basierend auf der eigenen Hand, kann massive Punkteverschiebungen erzeugen.