

Bezique

2 Spieler

64 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Lang

Punkte durch Meldungen und Fangen von Assen und Zehnen in Stichen erzielen, um 1000 zu erreichen.

AUFBAU

- 64-Karten-Deck (zwei Piqüt-Decks, 7 bis Ass) verwenden.
- 8 Karten an jeden austeilen; eine Karte für Trumpf aufdecken.
- Restliche Karten bilden den Vorratsstapel.

WERTUNG

- Bezique (Pik-D + Karo-B) = 40; Doppel-Bezique = 500.
- Trumpffolge (A-10-K-D-B) = 250 Punkte.
- Vier Assen = 100, Könige = 80, Damen = 60, Buben = 40.

Tipp: Stiche strategisch für Meldungsmöglichkeiten gewinnen, nicht nur für Stichpunkte.

AM ZUG

- Eine Karte zum Stich spielen; in der Vorratsphase muss nicht Farbe bekannt werden.
- Stichgewinner darf vor dem Nachziehen eine Meldung offen ansagen.
- Beide Spieler ziehen nach jedem Stich eine Karte vom Vorrat.

Bezique ist ein elegantes französisches Stich- und Meldungsspiel für zwei Spieler mit einem 64-Karten-Deck. Spieler sammeln Stiche, um Meldungsmöglichkeiten zu erwerben, und sagen wertvolle Kartenkombinationen an, während sie ein strategisches Stichspiel führen.

Ziel

Punkte durch Ansagen von Meldungen (besonderen Kartenkombinationen) und durch Fangen von Assen und Zehnen in Stichen erzielen. Der erste Spieler mit der Zielpunktzahl (meist 1000) gewinnt.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 Spieler.
2. **Deck:** 64 Karten, zwei Standarddecks mit entfernten 2en bis 6en (A, K, D, B, 10, 9, 8, 7 x 2 in jeder Farbe).
3. **Austeilen:** 8 Karten an jeden in Päckchen von 3-2-3. Nächste Karte aufdecken für Trumpf.
4. **Vorrat:** Restliche Karten verdeckt als Vorratsstapel.

Spielablauf

1. **Stiche:** Nichtgeber spielt aus. In der Vorratsphase muss nicht Farbe bekannt werden. Höhere Karte der ausgespielten Farbe gewinnt, es sei denn, es wird getrumpft.
2. **Nachziehen:** Nach jedem Stich ziehen beide Spieler eine Karte vom Vorrat (Stichgewinner zürst).
3. **Melden:** Nach Stichgewinn (und vor dem Nachziehen) darf eine Meldung offen angesagt werden. Gemeldete Karten bleiben spielbar für Stiche.
4. **Endspiel:** Wenn der Vorrat erschöpft ist, müssen Spieler Farbe bekennen und wenn möglich trumpfen für die verbleibenden Stiche.

Meldungen

1. **Bezique:** Pik-Dame + Karo-Bube = 40 Punkte.
2. **Doppel-Bezique:** Beide Pik-Damen + beide Karo-Buben = 500 Punkte.
3. **Königliche Hochzeit:** K + D der Trumpffarbe = 40 Punkte.
4. **Einfache Hochzeit:** K + D einer Nicht-Trumpffarbe = 20 Punkte.
5. **Folge:** A-10-K-D-B der Trumpffarbe = 250 Punkte.
6. **Vier Assen:** 100 Punkte. Vier Könige = 80. Vier Damen = 60. Vier Buben = 40.

Tipps und Strategien

- Stiche strategisch gewinnen, um Meldungsmöglichkeiten zu erwerben, nicht nur für die Stichpunkte selbst.
- Im Auge behalten, welche hochwertigen Meldungen angesichts der gespielten Karten noch möglich sind.
- Trumpfkarten fürs Endspiel aufheben, wenn Farbe bekennen und Trumpfen Pflicht werden.

Tipps & Strategie

Die Vorratsphase dient der Positionierung für Meldungen. Das Endspiel ist reines Stichspiel-Können. Beide Phasen meistern, um bei Bezique zu glänzen.

Das Timing der Meldungen ist entscheidend. Zu früh ansagen enthüllt die Hand; zu lange warten riskiert, die Gelegenheit zu verpassen, bevor der Vorrat aufgebraucht ist.