

Großer Zwei

2-5 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Als Erster alle 13 Karten ablegen.

AUFBAU

- 52-Karten-Deck mischen; je 13 Karten austeilen.
- Wer die Kreuz 3 hält, beginnt.

WERTUNG

- Wer zuerst alle Karten ablegt, gewinnt die Runde.
- Punkte basierend auf Restkarten der Verlierer.

Tipp: Zweien aufheben, um die Kontrolle zu behalten, wenn Gegner kurz vor dem Sieg sind.

AM ZUG

- Gültige Kombinationen ausspielen: Einzelkarten, Paare, Fünf-Karten-Kombo.
- Höhere Kombination oder Pass.
- Zweien schlagen alles.

Grosser Zwei ist ein Abwurfspiel aus Ostasien; als Erster alle Karten ablegen.

Ziel

4 Spieler; Standard-52-Karten-Deck.

Vorbereitung

1. Je 13 Karten austeilen.
2. Gültige Kombinationen: Einzelkarten, Paare, Fünf-Karten-Kombinationen.
3. Zweien sind die höchsten Karten.
4. Stiche werden durch höhere Kombinationen gewonnen.
5. Wer alle Karten ablegt, gewinnt.

Kartenwerte

- Zweien für spätere Kontrolle aufheben.
- Auf Handgrösse der Gegner achten.

Zugreihenfolge

Wer zuerst alle Karten abgelegt hat, gewinnt.

- The player holding the 3 of Diamonds (the lowest card) typically starts the game, although some regional variants use the 3 of Clubs instead.
- The starting card must be played singly or as part of a combination to start the game.
- Players take turns clockwise, with each turn involving the player playing a valid combination of cards or passing.

Tipps & Strategie

Strategische Planung und Timing sind entscheidend.
Strategische Entscheidungen und Timing sind entscheidend.