

Schwarze Maria

3-5 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Mittel

Vermeide Strafkarten, besonders die Pik-Dame.

AUFBAU

- 3-5 Spieler, alle Karten gleichmässig geben.
- 3 Karten nach links weitergeben vor dem Spiel.
- Spieler mit niedrigstem Kreuz führt.

WERTUNG

- Herzen = je 1 Punkt.
- Pik-Dame = 13 Punkte.

Tipp: Gib hohe Pik-Karten weiter und leere früh eine Farbe, um Strafstiche auszuweichen.

AM ZUG

- Bediene, wenn möglich.
- Höchste Karte der geführten Farbe gewinnt.
- Kein Trumpf.

Schwarze Maria ist ein britisches Hearts-ähnliches Stichvermeidungsspiel, bei dem Spieler versuchen, Strafkarten zu vermeiden, besonders die Pik-Dame (Schwarze Maria) und alle Herzkarten.

Ziel

Vermeide es, Stiche zu nehmen, die Strafkarten enthalten. Der Spieler mit den wenigsten Strafpunkten nach allen Runden gewinnt.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 3-5 Spieler.
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck (bei 3 Spielern Kreuz 2 entfernen).
3. **Geben:** Gib alle Karten gleichmässig an jeden Spieler.

Spielablauf

1. **Schritt 1:** Vor dem Spiel gibt jeder Spieler 3 Karten an den Spieler zu seiner Linken weiter.
2. **Schritt 2:** Der Spieler mit der Kreuz 2 (oder niedrigstem Kreuz) führt den ersten Stich.
3. **Schritt 3:** Spieler müssen bedienen, wenn möglich. Die höchste Karte der geführten Farbe gewinnt den Stich.
4. **Schritt 4:** Es gibt keinen Trumpf. Das Spiel geht weiter, bis alle Karten gespielt sind.

Punktewertung

- Jede Herzkarte bringt 1 Strafpunkt.
- Die Pik-Dame (Schwarze Maria) bringt 13 Strafpunkte.
- Der Pik-König bringt 10 und das Pik-Ass 7 in manchen Varianten.

Varianten

- **Slippery Anne:** Nur die Pik-Dame trägt Strafpunkte, nicht Herzen.
- **Omnibus Hearts:** Fügt den Karo-Buben als +10-Bonuskarte hinzu.

Tipps und Strategien

- Gib hohe Pik-Karten weiter, um nicht mit der Schwarzen Maria stecken zu bleiben.
- Leere früh eine Farbe, um Stichen mit Strafkarten auszuweichen.
- Achte auf Spieler, die versuchen, alle Strafkarten zu sammeln ('den Mond schießen').

Tipps & Strategie

Gib gefährliche hohe Pik-Karten weg und schaffe Lücken in Farben, in denen Strafkarten lauern. Verfolge, welche Strafkarten gespielt wurden.

Das Kartenweitergeben ist entscheidend. Hohe Pik-Karten loszuwerden und eine leere Farbe zu schaffen, gibt dir Kontrolle darüber, welche Stiche du nimmst.