

# Bourre

2-8 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Die meisten von 5 Stichen gewinnen für den Pot; null Stiche gewinnen vermeiden.

## AUFBAU

- Standard-52-Karten-Deck verwenden.
- Jeder Spieler zahlt einen Ante in den Pot.
- 5 Karten an jeden; nächste Karte aufdecken für Trumpf.

## WERTUNG

- Meiste Stiche gewinnt den Pot; Gleichstand überträgt den Pot.
- Bleiben aber null Stiche gewinnen bedeutet Pot ausgleichen (Bourre-Strafe).
- Mehrfache Bourre-Strafen können Pots schnell wachsen lassen.

*Tipp: Aggressiv passen bei schwachen Händen; die Bourre-Strafe ist verheerend.*

## AM ZUG

- Entscheiden, ob man bleibt oder passt (Passen kostet nur den Ante).
- Karten abwerfen und neue ziehen, wenn man bleibt.
- Farbe bekennen, trumpfen wenn nötig, und die führende Karte schlagen wenn möglich.

*Bourre ist ein schnelles Cajun-Stichspiel mit hohem Einsatz und einzigartiger 'Bourre'-Strafe. Spieler kämpfen um die meisten Stiche pro Hand, aber keinen Stich zu gewinnen bedeutet, den Pot auszugleichen, was intensives, risikoreiches Gameplay erzeugt.*

## Ziel

Die meisten Stiche pro Hand gewinnen, um den Pot zu kassieren. 'Bourre' vermeiden (null Stiche gewinnen), was bedeutet, den aktuellen Pot für die nächste Hand auszugleichen.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 bis 8 Spieler.
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck.
3. **Ante:** Jeder Spieler zahlt einen vereinbarten Betrag in den Pot.
4. **Austeilen:** 5 Karten an jeden. Die nächste Karte aufdecken für Trumpf.

## Spielablauf

1. **Bleiben oder Passen:** Nach Anschauen der Hand entscheidet jeder Spieler, ob er bleibt oder passt. Passen kostet nur den Ante.
2. **Kartentausch:** Spieler, die bleiben, dürfen bis zu alle 5 Karten abwerfen und neue vom Deck ziehen.
3. **Stichspiel:** Der Spieler links vom Geber spielt aus. Farbe bekennen. Wenn nicht möglich, muss getrumpft werden. Wenn keines möglich, beliebig spielen.
4. **Stechen müssen:** Wer die aktuell führende Karte im Stich schlagen kann, muss dies tun, Zurückhalten ist nicht erlaubt.
5. **Pot gewinnen:** Der Spieler mit den meisten Stichen (von 5) nimmt den Pot. Bei Gleichstand wird der Pot übertragen.

## Die Bourré-Strafe

Jeder Spieler, der bleibt, aber keinen einzigen Stich gewinnt, ist 'bourre' und muss den aktuellen Pot ausgleichen, der in die nächste Hand fließt. Das kann Pots schnell anwachsen lassen.

## Tipps und Strategien

---

- Aggressiv passen bei schwachen Händen. Die Bourre-Strafe ist verheerend.
- Trumpfkarten sind essenziell, nur bleiben, wenn mindestens ein starker Trumpf vorhanden ist.
- Beim Tauschen Trümpfe undASSE bevorzugt behalten statt unvollständige Läufe oder Paare.

## Tipps & Strategie

---

Die wichtigste Entscheidung bei Bourre ist, ob man bleibt oder passt. Mit weniger als zwei wahrscheinlichen Stichgewinnern ist Passen meist die kluge Wahl.

Den Tisch lesen ist entscheidend. Wenn viele Spieler bleiben, ist es schwerer, Stiche zu gewinnen. Wenn wenige bleiben, werden schwächere Hände spielbar. Die Bleib/Pass-Entscheidung entsprechend anpassen.