

Briscola Chiamata

5 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Team des Rufers: über 60 von 120 Punkten gewinnen.

AUFBAU

- 5 Spieler, 40-Karten-Deck.
- Gib je 8 Karten.
- Bieten, dann benennt der Rufer eine Karte für die geheime Partnerschaft.

WERTUNG

- Team des Rufers braucht 61+ Punkte zum Gewinnen.
- Gewinner erhalten Punkte, Verlierer gehen leer aus.

Tipp: Hilf als geheimer Partner unauffällig, ohne dich zu verraten.

AM ZUG

- Bediene, wenn möglich.
- Höchster Trumpf oder höchste Karte der geführten Farbe gewinnt.
- Geheimer Partner wird offenbart, wenn die benannte Karte gespielt wird.

Briscola Chiamata ist die Fünf-Spieler-Version von Briscola, bei der ein Spieler geheim einen Partner wählt, indem er eine bestimmte Karte benennt, was versteckte Allianzen schafft, die sich durch das Spiel offenbaren.

Ziel

Der Rufer und sein geheimer Partner versuchen, mehr als die Hälfte der Kartenpunkte zu gewinnen. Die anderen drei Spieler arbeiten zusammen, um sie aufzuhalten.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 5 Spieler.
2. **Deck:** 40 Karten (Standarddeck ohne 8er, 9er und 10er).
3. **Geben:** Gib 8 Karten an jeden Spieler.

Spielablauf

1. **Schritt 1:** Spieler bieten, indem sie einen Kartenpunktwert nennen. Der Höchstbieter wird Rufer und benennt eine bestimmte Karte (z.B. Herz-Ass). Der Inhaber dieser Karte ist der geheime Partner.
2. **Schritt 2:** Der Rufer führt den ersten Stich. Spieler müssen bedienen, wenn möglich.
3. **Schritt 3:** Die Farbe der benannten Karte wird zur Trumpffarbe. Der höchste Trumpf oder die höchste Karte der geführten Farbe gewinnt.
4. **Schritt 4:** Der geheime Partner wird erst offenbart, wenn die benannte Karte gespielt wird, was Spannung und Deduktion erzeugt.

Punktewertung

- Das Deck enthält insgesamt 120 Punkte. Das Team des Rufers braucht mehr als 60 zum Gewinnen.
- Wenn das Team des Rufers gewinnt, erhalten sowohl Rufer als auch Partner Punkte. Verlieren sie, erhalten alle drei Gegner Punkte.

Varianten

- **Solo-Gebot:** Der Rufer kann wählen, ohne Partner für doppelte Punkte allein zu spielen.
- **Briscola Chiamata al Due:** Der Rufer benennt eine Karte mit Rang 2 oder höher für eine riskantere Allianz.

Tipps und Strategien

- Benenne eine Karte, die du nicht hältst, aber für Stiche brauchst.
- Spiele als geheimer Partner unauffällig, um dich nicht zu früh zu verraten.
- Gegner sollten auf ungewöhnliche Spielzüge achten, die auf eine versteckte Allianz hindeuten.

Tipps & Strategie

Benenne als Rufer eine Karte, die deine Hand ergänzt.
Finde als geheimer Partner die Balance zwischen deinem Verbündeten helfen und deine Tarnung wahren.

Das Deduktionselement ist der Schlüssel. Die Spielzüge der Gegner zu lesen, um den geheimen Partner früh zu identifizieren, gibt dem verteidigenden Team einen riesigen Vorteil.