

# Bummerl

2 Spieler

20 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Kurz

## 66 Kartenpunkte durch Stiche und Hochzeiten vor dem Gegner erreichen.

### AUFBAU

- 2 Spieler mit einem 20-Karten-Deck (Zehner bis Asse).
- 5 Karten an jeden austeilen; eine Karte offen für Trumpf auflegen.
- Restliche Karten bilden den Talon.

### WERTUNG

- Ass: 11, Zehn: 10, König: 4, Dame: 3, Bube: 2.
- Der Verlierer erhält 1 Bummerl; 2 bei unter 33 Punkten; 3 bei keinem Stich.
- Wer als Erster 66 Punkte beansprucht, gewinnt die Hand.

*Tip: Schliesse den Talon, wenn du sicher bist, dass du mit den Karten in der Hand 66 erreichen kannst.*

### AM ZUG

- Eine Karte ausspielen; keine Bedienpflicht, solange der Talon besteht.
- Nach jedem Stich ziehen beide Spieler eine Karte vom Talon.
- König-Dame-Hochzeiten für 20 Punkte ansagen (40 in Trumpf).
- Den Talon jederzeit schliessen, um strenge Bedienregeln zu erzwingen.

Bummerl ist ein traditionelles österreichisches Zwei-Spieler-Stichspiel, eng verwandt mit Sechsendsechzig. Spieler wettrennen um 66 Kartenpunkte, während sie einen schrumpfenden Talon verwalten.

### Ziel

Als Erster 66 oder mehr Kartenpunkte durch Stiche und angesagte Hochzeiten sammeln, oder durch Schliessen des Talons im richtigen Moment gewinnen.

### Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 Spieler.
2. **Deck:** 20 Karten (Zehner, Buben, Damen, Könige und Asse aller vier Farben).
3. **Austeilen:** Jeder Spieler erhält 5 Karten. Eine Karte wird offen aufgelegt, um die Trumpffarbe zu bestimmen, und die restlichen Karten bilden den Talon.

### Spielablauf

1. **Ausspielen:** Der Nicht-Geber spielt den ersten Stich aus. Solange der Talon besteht, müssen Spieler nicht Farbe bedienen.
2. **Ziehen:** Nach jedem Stich ziehen beide Spieler eine Karte vom Talon, der Gewinner zürst.
3. **Hochzeiten:** Wer König und Dame derselben Farbe hält, kann eine Hochzeit für Bonuspunkte ansagen (20 Punkte, oder 40 in Trumpf).
4. **Schliessen:** Ein Spieler kann den Talon jederzeit schliessen, woraufhin strenge Bedienregeln gelten und keine Karten mehr gezogen werden.
5. **66 erreichen:** Sobald ein Spieler glaubt, 66 Punkte zu haben, sagt er es an und das Spiel wird für die Wertung gestoppt.

### Punktewertung

- **Bummerl-Punkte:** Der Verlierer erhält 1, 2 oder 3 Bummerl, je nachdem wie wenige Punkte er gesammelt hat.
- **Schneider:** Hat der Verlierer weniger als 33 Punkte, erhält der Gewinner 2 Bummerl.
- **Schwarz:** Hat der Verlierer keinen einzigen Stich gewonnen, erhält der Gewinner 3 Bummerl.

## Tipps und Strategien

---

- Schliesse den Talon, wenn du eine starke Hand hast und nahe an 66 bist. Das sichert deinen Vorteil.
- Spare deine Trumpf-Hochzeit für einen kritischen Moment, wenn du den 40-Punkte-Schub brauchst.

## Tipps & Strategie

---

Behalte deinen Punktestand im Kopf. Schliesse den Talon, wenn du sicher bist, dass du mit den Karten in der Hand 66 erreichen kannst.

Wenn dein Gegner den Talon schliesst, wechsle zu defensivem Spiel. Ihm Stiche zu verweigern kann sein Wagnis in eine Strafe verwandeln.