

Bura

2-4 Spieler

36 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

Als Erster 31 oder mehr Punkte aus gefangenen Stichkarten ansammeln.

AUFBAU

- Ein 36-Karten-Deck (6 bis Ass) mit 2 bis 4 Spielern verwenden.
- Je 3 Karten austeilen; die unterste Karte des Nachziehstapels bestimmt den Trumpf.
- Nach jedem Stich auf 3 Karten vom Nachziehstapel nachziehen.

WERTUNG

- Asse: 11, Zehnen: 10, Könige: 4, Damen: 3, Buben: 2.
- Genau 31 zu erreichen und Bura zu erklären bringt einen Sofortgewinn mit Doppelsieg.
- Erster Spieler mit 31+ Punkten gewinnt die Runde.

Tipp: Spielen Sie früh aggressiv mit starken Trümpfen, um Punkte anzusammeln, bevor Gegner ihre Hände aufbauen.

AM ZUG

- 1, 2 oder 3 Karten zu einem Stich spielen (mehrere müssen die gleiche Farbe haben oder alle Trumpf sein).
- Keine Pflicht, Farbe zu bedienen; beliebige Karten spielen.
- Die höchste Karte der ausgespielten Farbe oder der höchste Trumpf gewinnt.

Bura ist ein schnelles und aggressives russisches Kartenspiel, bei dem Spieler darum wetteifern, Punktekarten durch Stiche zu fangen. Bekannt für sein rasantes Tempo und dramatische Wendungen, belohnt es kühnes Spiel und schnelles Denken statt vorsichtiger Strategie.

Ziel

Als Erster 31 oder mehr Punkte aus gefangenen Stichkarten ansammeln. Ein Spieler, der genau 31 erreicht, kann 'Bura' für einen Sofortgewinn erklären.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 bis 4 Spieler.
2. **Deck:** 36-Karten-Deck (6 bis Ass in jeder Farbe).
3. **Geben:** Jeder Spieler erhält 3 Karten. Nach jedem Stich ziehen die Spieler auf 3 Karten vom Nachziehstapel nach.
4. **Trumpf:** Die unterste Karte des Nachziehstapels wird aufgedeckt, um die Trumpffarbe anzuzeigen.

Spielablauf

1. **Ausspielen:** Der Stichgewinner spielt den nächsten Stich aus. Das erste Ausspiel geht an den Spieler links vom Geber.
2. **Karten spielen:** Spieler dürfen ein, zwei oder drei Karten zu einem Stich spielen, aber nur wenn die mehreren Karten die gleiche Farbe haben oder alle Trümpfe sind.
3. **Bedienen:** Es gibt keine Pflicht, Farbe zu bedienen. Spieler dürfen beliebige Karten aus ihrer Hand spielen.
4. **Stich gewinnen:** Die höchste einzelne Karte der ausgespielten Farbe oder der höchste Trumpf gewinnt, es sei denn, ein Mehrkartenspiel erzeugt einen höheren kombinierten Wert.
5. **Nachziehen:** Nach jedem Stich ziehen alle Spieler vom Nachziehstapel nach, um ihre Hand auf 3 Karten aufzufüllen.

Punktewertung

- **Asse:** Je 11 Punkte.
- **Zehnen:** Je 10 Punkte.
- **Könige:** Je 4 Punkte.
- **Damen:** Je 3 Punkte.
- **Buben:** Je 2 Punkte.
- **Bura erklären:** Erreichen Sie genau 31 Punkte und erklären es, gewinnen Sie sofort mit einem Doppelsieg.

Tipps und Strategien

- Spielen Sie aggressiv, wenn Sie starke Trumpfkarten halten, da das Spiel schnelle Punkteansammlung belohnt.
- Zählen Sie die gesammelten Punkte mit, damit Sie Bura im optimalen Moment erklären können.
- Mehrkarten-Züge können Gegner überwältigen, machen Ihre Hand aber beim nächsten Stich verwundbar.

Tipps & Strategie

Aggressivität zahlt sich bei Bura aus. Wenn Sie früh starke Trümpfe ziehen, nutzen Sie Ihren Vorteil, bevor Gegner ihre Hände vom Nachziehstapel aufbauen können.

Zu wissen, wann man mehrere Karten in einem einzelnen Stich spielt und wann man sie aufhebt, ist die Kernfähigkeit. Sich in einem Stich zu sehr zu engagieren kann Sie beim nächsten wehrlos zurücklassen.