

# Call Break

4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Mindestens so viele Stiche wie geboten über fünf Runden gewinnen.

## AUFBAU

- 4 Spieler, Standard-52-Karten-Deck.
- 13 Karten an jeden austeilen. Pik ist immer Trumpf.
- Jeder Spieler ruft (bietet) 1-13 Stiche.

## WERTUNG

- Ruf erreicht: Gebot als Punkte erzielen (+ 0,1 pro Überstich).
- Ruf verfehlt: Gebot als Minuspunkte verlieren.
- Höchste kumulative Punktzahl nach fünf Runden gewinnt.

*Tipp: Sichere Stiche vor dem Bieten zählen. Es ist besser, zu niedrig als zu hoch zu bieten.*

## AM ZUG

- Farbe bedienen wenn möglich. Wenn nicht, muss man mit Pik trumpfen wenn möglich.
- Man muss die aktuell höchste Karte im Stich schlagen, wenn man kann.
- Höchstes Pik oder höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt den Stich.

Call Break (auch bekannt als Lakdi oder Lakadi) ist ein beliebtes Stichkartenspiel, das weitverbreitet in Nepal, Indien und Bangladesch gespielt wird. Ähnlich wie Spades muss jeder Spieler die Anzahl Stiche bieten (rufen), die er jede Runde zu gewinnen erwartet. Pik ist immer Trumpf, und das Spiel wird über fünf Runden gespielt, wobei die kumulative Wertung den Gewinner bestimmt.

## Ziel

Mindestens so viele Stiche gewinnen, wie man geboten (gerufen) hat, und über fünf Runden die höchste Punktzahl ansammeln.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** Genau 4 Spieler.
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck.
3. **Austeilen:** Alle 52 Karten gleichmässig austeilen, sodass jeder Spieler 13 Karten erhält.
4. **Rufen:** Beginnend beim Spieler rechts vom Geber ruft (bietet) jeder Spieler die Anzahl Stiche, die er zu gewinnen erwartet (mindestens 1, maximal 13).

## Spielablauf

1. **Ausspielen:** Der Spieler rechts vom Geber spielt den ersten Stich aus.
2. **Farbe bedienen:** Spieler müssen die ausgespielte Farbe bedienen, wenn sie sie haben.
3. **Trumpfen:** Wenn ein Spieler nicht bedienen kann, muss er Pik (Trumpf) spielen, wenn er welches hat. Pik ist immer die Trumpffarbe.
4. **Stiche gewinnen:** Das höchste Pik gewinnt, wenn welches gespielt wird; sonst gewinnt die höchste Karte der ausgespielten Farbe.
5. **Überbieten Pflicht:** Wenn man die aktuell höchste Karte im Stich schlagen kann (sei es durch Bedienen oder Trumpfen), muss man eine höhere Karte spielen. Das erzwingt aggressives Spiel.

## Punktewertung

- Wenn man mindestens so viele Stiche wie den Ruf gewinnt, erzielt man den Rufwert (z.B. Ruf 3, gewinne 3 oder mehr, ergibt 3,0). Jeder Extrastich über dem Ruf bringt 0,1 (z.B. Ruf 3, gewinne 5, ergibt 3,2).
- Wenn man weniger Stiche als den Ruf gewinnt, verliert man den Rufwert als Minuspunkte (z.B. Ruf 4, gewinne 2, ergibt -4,0).
- Nach fünf Runden gewinnt der Spieler mit der höchsten kumulierten Punktzahl.

## Varianten

---

- **Neun-Runden-Call Break:** Erweiterte Version mit neun statt fünf Runden.
- **Ohne-Trumpf-Call Break:** Variante ohne permanente Trumpffarbe; die erste gespielte Karte bestimmt jede Runde den Trumpf.
- **Partnerschafts-Call Break:** Zweierteams spielen kooperativ und kombinieren ihre Stichzahlen.

## Tipps und Strategien

---

- Hohe Karten und Pik sorgfältig zählen, bevor man ruft. Konservative Rufe sind sicherer.
- Früh mit Assen und Königen in Nebenfarben ausspielen, um Stiche zu sichern, bevor Gegner sie trumpfen können.
- Verfolgen, welche Pik gespielt wurden. Die verbleibenden Trümpfe zu kennen ist entscheidend für Endspielentscheidungen.

## Tipps & Strategie

---

Konservativ bieten basierend auf hohen Karten und Pik-Anzahl. Nebenfarben-Gewinner früh ausspielen, bevor sie getrumpft werden können. Genau darauf achten, welche Pik gespielt wurden, um die Endspielstrategie zu lenken.

Die Überbieten-Pflicht-Regel bei Call Break schafft eine aggressivere Dynamik als bei Spades. Man kann Stiche nicht leicht abtauchen, daher ist die Verwaltung der Pik-Verteilung entscheidend. Überbieten wird über fünf Runden hart bestraft.