

Ass jagen

3-10 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

Am Ende jeder Runde nicht die niedrigste Karte halten, um die 3 Leben zu behalten.

AUFBAU

- Standard-52-Karten-Deck verwenden (Asse niedrig, Könige hoch).
- Jeder Spieler startet mit 3 Leben (Spielsteine oder Chips).
- 1 Karte verdeckt an jeden Spieler austeilen.

WERTUNG

- Alle Karten aufdecken; niedrigste Karte verliert ein Leben.
- Alle 3 Leben verloren: ausgeschieden.
- Letzter Spieler mit Leben gewinnt.

Tipp: Karten ab 8 oder höher sind meist sicher zu behalten; das Risiko, etwas Schlechteres zu tauschen, ist hoch.

AM ZUG

- Karte anschauen und entscheiden, ob behalten oder mit dem nächsten Spieler tauschen.
- Ein König blockiert den Tausch; der Halter zeigt ihn und der Tausch wird abgelehnt.
- Der Geber darf seine Karte gegen eine zufällige vom Deck tauschen.

Ass jagen ist ein einfaches Überlebens-Kartenspiel, bei dem jeder Spieler versucht, am Ende jeder Runde nicht die niedrigste Karte zu halten. Spieler dürfen ihre Karte mit dem nächsten Spieler tauschen, was eine Kette von Tauschen erzeugt, die Spannung aufbaut, während sie um den Tisch wandert.

Ziel

Vermeiden, am Ende jeder Runde die niedrigste Karte zu halten. Spieler, die alle Runden überstehen, gewinnen, während die mit der niedrigsten Karte ein Leben verlieren.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 3 bis 10 Spieler.
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck. Asse sind niedrig, Könige sind hoch.
3. **Leben:** Jeder Spieler startet mit 3 Leben (Spielsteine, Münzen oder Chips).
4. **Austeilen:** Jeder Spieler erhält 1 Karte verdeckt.

Spielablauf

1. **Entscheidung:** Links vom Geber beginnend schaut jeder Spieler seine Karte an und entscheidet, ob er sie behält oder mit dem nächsten Spieler links tauscht.
2. **Tauschen:** Wer tauschen möchte: der nächste Spieler muss Karten tauschen, es sei denn, er hält einen König; dann zeigt er ihn und der Tausch wird blockiert.
3. **Kette:** Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter. Jeder Spieler behält seine Karte oder erzwingt einen Tausch mit dem Nächsten.
4. **Geber-Zug:** Der Geber darf seine Karte behalten oder gegen eine zufällige Karte vom Deck tauschen.
5. **Aufdecken:** Alle Spieler decken ihre Karten auf. Der/die Spieler mit der niedrigsten Karte verlieren ein Leben.

Ausscheiden

Spieler, die alle 3 Leben verlieren, scheiden aus. Der letzte Spieler mit Leben gewinnt.

Tipps und Strategien

- Könige sind die sichersten Karten, sie blockieren Tausche und sind der höchste Rang.
- Mittlere Karten (7-10) sind oft wert behalten zu werden, statt einen Tausch zu riskieren, der etwas Schlechteres bringt.
- Beobachten, welche Karten jede Runde aufgedeckt werden, um einzuschätzen, was im Umlauf sein könnte.

Tipps & Strategie

Wer etwas ab 8 oder höher hält, ist meist sicher zu behalten. Das Risiko eines Tauschs und etwas Schlechteres zu bekommen überwiegt oft die mögliche Verbesserung.

Die Tauschentscheidung ist eine einfache Risikokalkulation: wie wahrscheinlich ist die aktuelle Karte die niedrigste? Mit Erfahrung entwickelt man Intuition, wann man halten und wann man tauschen sollte.