

Court Piece

4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Mittel

Gewinne mit deinem Partner 7 oder mehr von 13 Stichen, um einen Court zu erhalten.

AUFBAU

- Verwende ein Standard-52-Karten-Deck.
- 4 Spieler bilden zwei feste Partnerschaften.
- Der Trumpfansager bekommt 5 Karten zürst, wählt Trumpf, dann erhalten alle 13 Karten.

WERTUNG

- 7+ Stiche zu gewinnen bringt einen Court.
- Die ersten 7 Stiche hintereinander zu gewinnen kann als doppelter Court zählen.
- Erstes Team mit der vereinbarten Anzahl an Courts gewinnt.

Tipp: Spiele von deiner längsten Nebenfarbe aus, um Gewinner aufzubaün, bevor die Gegner sich organisieren.

AM ZUG

- Der Trumpfansager spielt den ersten Stich aus.
- Bediene Farbe wenn möglich; ansonsten spiele eine beliebige Karte.
- Der höchste Trumpf gewinnt, oder die höchste Karte der ausgespielten Farbe wenn kein Trumpf gespielt wurde.

Court Piece, auch bekannt als Coat Piece oder Rang, ist ein weit verbreitetes Stichkartenspiel, das in ganz Südasien beliebt ist, besonders in Indien und Pakistan. Es hat Ähnlichkeiten mit Hokm und bietet einen Trumpfansager, der die Trumpffarbe basierend auf seinen ersten Karten bestimmt.

Ziel

Gewinne mit deiner Partnerschaft die Mehrheit der Stiche. Das Team, das 7 oder mehr der 13 Stiche gewinnt, erhält einen Court. Das erste Team, das die erforderliche Anzahl an Courts sammelt, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei festen Partnerschaften.
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck.
3. **Trumpfansager:** Wird durch Abheben des Decks bestimmt; der Spieler mit der höchsten Karte bestimmt Trumpf.
4. **Austeilen:** Der Trumpfansager erhält 5 Karten zürst, wählt die Trumpffarbe, dann erhalten alle Spieler ihre vollen 13 Karten.

Spielablauf

1. **Ausspiel:** Der Trumpfansager spielt den ersten Stich aus.
2. **Farbe bedienen:** Spieler müssen die ausgespielte Farbe bedienen, wenn möglich. Ansonsten dürfen sie jede beliebige Karte spielen.
3. **Stiche gewinnen:** Der höchste Trumpf gewinnt, oder die höchste Karte der ausgespielten Farbe, wenn kein Trumpf gespielt wurde.
4. **Hand vervollständigen:** Alle 13 Stiche werden gespielt, und das Team mit mehr Stichen erhält einen Court.

Punktewertung

- **Court:** 7 oder mehr Stiche in einer Runde zu gewinnen bringt einen Court.
- **Aufeinanderfolgende-Courts-Bonus:** Manche Gruppen vergeben zusätzliche Courts für das Gewinnen mehrerer Runden hintereinander.
- **Spielsieg:** Das erste Team, das eine vereinbarte Anzahl an Courts erreicht, gewinnt.

Varianten

- **Doppelter Sar:** Wenn das Team des Trumpfansagers die ersten 7 Stiche hintereinander gewinnt, zählt es als doppelter Court.
- **Badam Satti:** Eine Ohne-Trumpf-Variante, die manchmal neben Court Piece für Abwechslung gespielt wird.

Tipps und Strategien

- Wähle eine Trumpffarbe, in der du Länge und mindestens ein paar hohe Karten hast.
- Spiele von deiner längsten Nebenfarbe aus, um Gewinner aufzubauen, bevor die Gegner sich organisieren können.
- Verfolge die gespielten Trümpfe, um zu wissen, wann du sicher Nebenfarben-Gewinner einkassieren kannst.

Tipps & Strategie

Die richtige Trumpfwahl ist entscheidend. Suche nach einer Farbe mit sowohl Länge als auch hohen Karten und bedenke, welche Farben dein Partner unterstützen könnte.

Frühes Trumpfherausziehen ist eine zuverlässige Strategie, wenn dein Team Trumpflänge hat. Dies räumt den Weg frei, damit deine hohen Nebenfarben-Karten spätere Stiche gewinnen.