

Kuckuck (Ranter-Go-Round)

3-12 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

Vermeide es, der Spieler mit der niedrigsten Karte zu sein, wenn alle Karten aufgedeckt werden.

AUFBAU

- 3-12 Spieler mit einem Standard 52-Karten-Deck.
- Genau 1 Karte verdeckt an jeden Spieler austeilen.
- Jeder Spieler beginnt mit 3 Leben.

WERTUNG

- Spieler mit der niedrigsten Karte verliert ein Leben.
- Gleichstand bei der niedrigsten Karte: alle verlieren ein Leben.
- Spieler ohne Leben scheidet aus; letzter verbleibender Spieler gewinnt.

Tipp: Tausche aggressiv bei niedrigen Karten. Das Risiko, sie zu behalten, überwiegt fast immer das Risiko des Tauschens.

AM ZUG

- Karte behalten oder Tausch mit dem Spieler links erzwingen.
- Ein König blockiert den Tausch, der Halter behält seine Karte.
- Geber darf mit der obersten Deckkarte tauschen (König-Zug macht Tausch ungültig).
- Alle Spieler decken auf; niedrigste Karte verliert ein Leben.

Kuckuck, auch bekannt als Ranter-Go-Round, ist ein einfaches und chaotisches Kartenspiel, bei dem jeder Spieler nur eine Karte hält und versucht, am Ende der Runde nicht die niedrigste Karte zu haben.

Ziel

Vermeide es, der Spieler mit der niedrigsten Karte zu sein, wenn die Runde endet. Spieler dürfen Karten mit ihrem Nachbarn tauschen, um ihre Position zu verbessern.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 3 bis 12 Spieler.
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck.
3. **Austeilen:** Jeder Spieler erhält genau 1 Karte, verdeckt ausgeteilt.
4. **Leben:** Jeder Spieler beginnt mit 3 Leben (Spielmarken, Chips oder Münzen).

Spielablauf

1. **Entscheidung:** Links vom Geber beginnend, behält jeder Spieler seine Karte oder erzwingt einen Tausch mit dem Spieler zu seiner Linken.
2. **Erzwungener Tausch:** Der nächste Spieler muss tauschen, es sei denn, er hält einen König, der den Tausch blockiert.
3. **Geber-Zug:** Der Geber darf mit der obersten Karte des Decks tauschen, wenn er mit seiner Karte unzufrieden ist. Wird ein König gezogen, ist der Tausch ungültig.
4. **Aufdecken:** Nach dem Zug des Gebers decken alle Spieler ihre Karten auf. Der Spieler mit der niedrigsten Karte verliert ein Leben.

Punktewertung

- **Leben verlieren:** Der Spieler mit der niedrigsten aufgedeckten Karte verliert ein Leben.
- **Gleichstand:** Haben mehrere Spieler die gleich niedrigste Karte, verlieren alle ein Leben.
- **Ausscheiden:** Ein Spieler ohne verbleibende Leben scheidet aus. Der letzte verbleibende Spieler gewinnt.

Varianten

- **Schwedischer Kuckuck (Kille):** Verwendet ein spezielles Deck mit nummerierten Karten und besonderen Aktionskarten.
- **Chase the Ace:** Eine beliebte britische Version, bei der Asse die niedrigsten und Könige die sicheren Karten sind.

Tipps und Strategien

- Tausche aggressiv, wenn du niedrige Karten hältst. Das Risiko, sie zu behalten, überwiegt fast immer das Risiko des Tauschens.
- Wenn du eine Karte durch Tausch erhältst, bedenke, dass dein Nachbar sie für besser hielt als das, was er hatte.

Tipps & Strategie

Tausche immer, wenn du eine sehr niedrige Karte hältst. Erhältst du eine mittlere Karte durch Tausch, ist es normalerweise sicher, sie zu behalten.

Da hauptsächlich Glück beteiligt ist, ist die einzige echte Entscheidung, wann man tauscht. Generell ist alles unter einer 7 einen Tausch wert.