

# Dou Dizhu

3 Spieler

54 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Kurz

**Grundbesitzer: als Erster die Hand leeren. Bäurn: einer leert vor dem Grundbesitzer.**

## AUFBAU

- 3 Spieler, 54-Karten-Deck (52 Karten + 2 Joker).
- 17 Karten an jeden austeilen. 3 für den Grundbesitzer beiseitelegen.
- Um die Grundbesitzer-Rolle bieten; Gewinner nimmt die 3 Extrakarten.

## WERTUNG

- Grundeinsatz entspricht dem Gebot des Grundbesitzers. Bomben verdoppeln den Einsatz.
- Grundbesitzer gewinnt: jeder Bäür zahlt. Bäür gewinnt: Grundbesitzer zahlt beiden.

*Tipp: Die 2er und Joker zählen. Wer diese kontrolliert, kontrolliert das Spiel.*

## AM ZUG

- Eine gültige Kartenkombination spielen (Einzel, Paar, Kette, Bombe usw.).
- Nächster Spieler muss mit demselben Typ in höherem Rang schlagen oder passen.
- Zwei aufeinanderfolgende Passer geben die Führung an den letzten Spieler zurück.

*Dou Dizhu (bedeutet 'Kampf dem Grundbesitzer') ist das beliebteste Kartenspiel in China, gespielt von Hunderten Millionen Menschen sowohl persönlich als auch online. Es ist ein Drei-Spieler-Kletterspiel, bei dem zwei Bäürn gegen einen Grundbesitzer antreten, der den Vorteil zusätzlicher Karten hat. Das Spiel vereint Handmanagement, Partnerschaftsspiel und schnelle Kartenkombinations-Strategien.*

## Ziel

Der Grundbesitzer versucht, als Erster alle Karten abzulegen. Die zwei Bäürn gewinnen, wenn einer von ihnen seine Hand vor dem Grundbesitzer leert.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** Genau 3 Spieler.
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck plus 2 Joker (insgesamt 54 Karten).
3. **Austeilen:** 17 Karten an jeden Spieler austeilen. Die restlichen 3 Karten werden verdeckt beiseitegelegt.
4. **Bieten:** Spieler bieten um die Grundbesitzer-Rolle (0, 1, 2 oder 3 Punkte). Der Höchstbietende wird Grundbesitzer und nimmt die 3 Extrakarten auf, sodass er insgesamt 20 Karten hat.

## Spielablauf

1. **Kartenrangfolge:** Farbiger Joker (höchste), Schwarzer Joker, 2, A, K, D, B, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 (niedrigste).
2. **Ausspielen:** Der Grundbesitzer spielt zuerst. Er darf jede gültige Kombination spielen.
3. **Bedienen:** Der nächste Spieler muss dieselbe Art von Kombination in einem höheren Rang spielen oder passen.
4. **Gültige Kombinationen:** Einzelkarte, Paar, Drilling, Drilling mit Beikarte (Einzel oder Paar), Kette (5+ aufeinanderfolgende Einzelkarten), Paarkette (3+ aufeinanderfolgende Paare), Flugzeug (2+ aufeinanderfolgende Drillings, mit oder ohne Beikarten) und Bombe (Vierling oder beide Joker).
5. **Bomben:** Eine Bombe (Vierling) oder Rakete (beide Joker) kann jede Nicht-Bomben-Kombination schlagen. Eine höhere Bombe schlägt eine niedrigere. Die Rakete schlägt alle Bomben.
6. **Runde gewinnen:** Wenn zwei aufeinanderfolgende Spieler passen, spielt der letzte Spieler, der gespielt hat, eine neue Kombination aus.

## Punktwertung

---

- Der Grundeinsatz wird durch das Gebot des Grundbesitzers bestimmt (1, 2 oder 3).
- Jede während der Runde gespielte Bombe oder Rakete verdoppelt den Einsatz.
- Wenn der Grundbesitzer gewinnt, zahlt jeder Bäür dem Grundbesitzer den Endeinsatz. Wenn ein Bäür gewinnt, zahlt der Grundbesitzer jedem Bäürn.
- Frühlings-Bonus: Wenn der Grundbesitzer alle Karten ablegt, ohne dass ein Bäür eine einzige Karte gespielt hat, verdoppelt sich der Einsatz. Umgekehrter Frühling funktioniert genauso, wenn der Grundbesitzer nach der Eröffnung nie zum Spielen kommt.

## Varianten

---

- **Vier-Spieler-Dou Dizhu:** Ein Spieler setzt jede Runde aus, oder zwei Spieler bilden das Grundbesitzer-Team.
- **Fröhliches Dou Dizhu:** Zusätzliche Boni für spezielle Kartenkombinationen in der Starthand.
- **Laizi Dou Dizhu:** Bestimmte Jokerkarten (Laizi), die jede Karte in Kombinationen ersetzen können.

## Tipps und Strategien

---

- Als Grundbesitzer mit den stärksten Ketten und Kombos ausspielen, um früh die Kontrolle zu ergreifen.
- Als Bäür mit dem Partner koordinieren. Bomben für kritische Momente aufheben, um den Grundbesitzer zu stoppen.
- Karten sorgfältig zählen, besonders 2er und Joker, da sie bestimmen, wer das Endspiel kontrolliert.

### Tipps & Strategie

---

Als Grundbesitzer aggressiv mit Ketten und Drillingen ausspielen, um das Tempo zu halten. Als Bäürn kooperieren und Machtkarten aufheben, um die Läufe des Grundbesitzers zu unterbrechen. Immer die verbleibenden 2er und Joker verfolgen.

Der Schlüssel zu Dou Dizhu ist Tempokontrolle. Der Grundbesitzer muss Karten in effizienten Kombos ablegen, bevor die Bäürn sich koordinieren können. Bäürn sollten durch ihre Spielzüge kommunizieren und individuelle Karten opfern, um dem Partner die Führung zu ermöglichen.