

Ecarte

2 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Kurz

Sei der erste Spieler, der 5 Punkte erzielt, durch Stiche gewinnen und den Trumpfkönig ansagen.

AUFBAU

- Zwei Spieler, je 5 Karten aus einem 32-Karten-Deck geben.
- Eine Karte aufdecken, um die Trumpffarbe festzulegen.
- Nicht-Geber entscheidet, ob ein Kartentausch vorgeschlagen wird.

WERTUNG

- 3-4 Stiche = 1 Punkt; alle 5 Stiche (Vole) = 2 Punkte.
- Trumpfkönig ansagen oder aufdecken = 1 Punkt.

Tipp: Schlage vor, wenn deine Hand weniger als 3 Gewinner hat; lehne als Geber ab, wenn deine Hand stark ist.

AM ZUG

- Führe eine Karte; Gegner muss bedienen oder trumpfen, wenn er nicht bedienen kann.
- Höchste Karte der geführten Farbe gewinnt, ausser bei Trumpf.
- Gewinner jedes Stichs führt den nächsten.

Ecarte ist ein klassisches französisches Stichspiel für zwei Spieler mit 32 Karten. Es bietet eine einzigartige Kartentauschphase vor Spielbeginn, und der König ist die höchste Trumpfkarte mit einem besonderen Wertungsbonus.

Ziel

Sei der erste Spieler, der 5 Punkte erzielt, indem du die Mehrheit der Stiche in jeder Hand gewinnst und den Trumpfkönig hältst oder aufdeckst.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 Spieler.
2. **Deck:** 32 Karten aus einem Standarddeck (7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass jeder Farbe).
3. **Kartenrangfolge:** König (höchste), Dame, Bube, Ass, 10, 9, 8, 7 (niedrigste).
4. **Geben:** Gib 5 Karten an jeden Spieler in Päckchen von 2 und 3 (oder 3 und 2). Decke die nächste Karte auf, um die Trumpffarbe festzulegen.

Spielablauf

1. **Schritt 1:** Der Nicht-Geber (Vorhand) darf einen Kartentausch vorschlagen oder mit der aktuellen Hand spielen. Schlägt er vor, darf der Geber annehmen oder ablehnen.
2. **Schritt 2:** Bei Annahme wirft die Vorhand unerwünschte Karten ab und zieht Ersatz vom Vorrat. Dann darf der Geber dasselbe tun. Vorschläge können fortgesetzt werden, bis ein Spieler zufrieden ist oder der Vorrat leer ist.
3. **Schritt 3:** Lehnt der Geber einen Vorschlag ab, beginnt das Spiel sofort. Die Vorhand führt den ersten Stich.
4. **Schritt 4:** Spieler müssen bedienen, wenn möglich. Wenn nicht, müssen sie Trumpf spielen, wenn sie welchen haben. Die höchste Karte der geführten Farbe gewinnt, ausser bei Trumpf.
5. **Schritt 5:** Der Gewinner jedes Stichs führt den nächsten. Nach allen 5 Stichen werden Punkte vergeben.

Punktewertung

- 3 oder 4 Stiche gewinnen bringt 1 Punkt.
- Alle 5 Stiche gewinnen (die Vole) bringt 2 Punkte.
- Den Trumpfkönig halten und vor dem Spiel ansagen bringt 1 Punkt.
- Wenn die aufgedeckte Karte der Trumpfkönig ist, erhält der Geber 1 Punkt.
- Wenn die Vorhand spielt, ohne vorzuschlagen, und keine 3 Stiche macht, erhält der Geber 2 Punkte statt 1.

Varianten

- **Ecarte zu Dritt:** Eine Variante, bei der drei Spieler konkurrieren, wobei der Geber jede Hand aussetzt und die anderen beiden gegeneinander spielen.
- **Ecarte um Einsätze:** Eine Glücksspielvariante, bei der jeder Punkt einen vereinbarten Betrag wert ist und der Vole-Bonus verdoppelt wird.
- **Schnell-Ecarte:** Spiele bis 3 Punkte statt 5 für ein kürzeres Spiel.

Tipps und Strategien

- Schlage einen Tausch vor, wenn du weniger als 3 wahrscheinliche Stichgewinner hast, denn eine Handverbesserung lohnt sich meistens.
- Wenn du den Trumpfkönig hältst, sage ihn immer vor dem Spiel an für den kostenlosen Punkt.
- Lehne als Geber einen Vorschlag ab, wenn deine Hand stark ist, und zwing die Vorhand, mit einer schwachen Hand zu spielen.

Tipps & Strategie

Bewerte deine Hand sorgfältig vor dem Vorschlag. Zwei oder weniger wahrscheinliche Stiche bedeuten, dass du vorschlagen solltest, während drei oder mehr Gewinner bedeuten, dass du sofort spielen solltest.

Die Vorschlagsphase ist der Bereich, in dem Ecarte geschickte Spieler von Anfängern trennt. Zu wissen, wann man als Geber einen Tausch ablehnt und die Vorhand mit einer schwachen Hand einfängt, ist eine entscheidende Gewinntaktik.