

Euchre

4 Spieler

24 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Mittel

Mindestens 3 von 5 Stichen für das eigene Team gewinnen.

AUFBAU

- 24-Karten-Deck; je 5 Karten.
- Eine Karte offen = potenzielle Trumpffarbe.
- Annehmen oder ablehnen.

WERTUNG

- 3-4 Stiche: 1; alle 5: 2; allein alle 5: 4.
- Gegner-Euchre: 2 Punkte.
- Spiel bis 10.

Tipp: Den linken Buben nicht vergessen.

AM ZUG

- Ansagendes Team muss 3 Stiche machen.
- Farbe bekennen oder Trumpf spielen.
- Höchste Trumpf- oder Farbkarte gewinnt.

Euchre ist ein Stichspiel für vier Spieler in zwei Teams mit 24 Karten.

Ziel

Ziel: Mindestens drei von fünf Stichen gewinnen.

Vorbereitung

1. 4 Spieler in 2 Teams.
2. 24 Karten (9-Ass).
3. Geber teilt je 5 Karten; eine Karte offen.

Austeilen

Jeder erhält 5 Karten.

- The dealer shuffles the deck, and the player to their right cuts the deck.
- Each player is dealt five cards.

Trumpf bestimmen

Aufgedeckte Karte = potenzielle Trumpffarbe. Spieler nehmen an oder lehnen ab.

1. **First Round:** After dealing, the top card of the remaining deck is turned face up. Starting with the player to the dealer's left, each player may accept this card's suit as trump or pass. If a player accepts, the dealer picks up the turned-up card and discards one card face down.
2. **Second Round:** If all players pass in the first round, the turned-up card is turned face down. Starting again to the dealer's left, each player may name any other suit as trump, or pass. If all pass again, the deal passes to the next player (or in "Stick the Dealer," the dealer must name trump).
3. **Going Alone:** The player who names trump may choose to "go alone," playing without their partner for a chance at bonus points.

Kartenwerte

- Rechter Bube (Trumpffarbe): höchste Karte.
- Linker Bube (gleichfarbig): zweithöchste.
- Ass, König, Dame, 10, 9 der Trumpffarbe.

Spielablauf

1. Ansagendes Team muss mindestens 3 Stiche machen.
2. Farbe bekennen; bei Fehlen Trumpf oder beliebig.

Punktwertung

1. 3-4 Stiche: 1 Punkt. Alle 5: 2 Punkte. Gegner gewinnt: 2 Punkte. Allein alle 5: 4 Punkte.

Das Spiel gewinnen

Gespielt bis 10 Punkte.

Tipps für Anfänger

- Den linken Buben nicht vergessen.
- Nur ansagen, wenn mindestens 3 Stiche sicher.

Varianten

Explore variations like Stick the Dealer or variations with additional players.

- Alleine spielen für 4 Punkte. Joker-Varianten erkunden.

Tipps & Strategie

Teamkommunikation und Einschätzen der eigenen Hand sind entscheidend.

Nur ansagen, wenn mindestens drei sichere Stiche erwartet.