

# Femkort

3-6 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

Sage korrekt die exakte Anzahl der Stiche vorher, die du von fünf gewinnst.

## AUFBAU

- Verwende ein Standard-52-Karten-Deck für 3-6 Spieler.
- Teile jedem Spieler genau 5 Karten aus.
- Drehe die nächste Karte offen um, um Trumpf zu bestimmen.

## WERTUNG

- Exaktes Gebot: 10 Punkte plus 2 pro genommenem Stich.
- Verfehltes Gebot: 0 Punkte für die Runde.

*Tipp: Null zu bieten mit einer schwachen Hand ist unterschätzt; der 10-Punkte-Bonus für ein korrektes Gebot ist sehr wertvoll.*

## AM ZUG

- Biete, wie viele der 5 Stiche du zu gewinnen erwartest.
- Geber bietet zuletzt und darf die Gesamtgebote nicht auf fünf bringen.
- Farbe bekennen wenn möglich; höchster Trumpf oder angespielte Farbe gewinnt.

Femkort, was 'fünf Karten' auf Schwedisch bedeutet, ist ein schnelles und zugängliches Stichspiel, bei dem jeder Spieler genau fünf Karten erhält. Spieler bieten, wie viele Stiche sie zu gewinnen erwarten, was es zu einer hervorragenden Einführung in das Stichspiel-Genre macht.

## Ziel

Sage korrekt vorher und gewinne die exakte Anzahl von Stichen, die du geboten hast. Mehr oder weniger Stiche als das Gebot führen zu Strafpunkten.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 3 bis 6 Spieler.
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck.
3. **Austeilen:** Teile jedem Spieler genau 5 Karten aus. Drehe die nächste Karte offen um, um die Trumpffarbe zu bestimmen.

## Spielablauf

1. **Bieten:** Beginnend mit dem Spieler links vom Geber erklärt jeder Spieler, wie viele der fünf Stiche er zu gewinnen erwartet. Der Geber bietet zuletzt und darf keine Zahl bieten, die die Gesamtgebote auf fünf bringen würde.
2. **Stichspiel:** Der Spieler links vom Geber spielt den ersten Stich an. Spieler müssen Farbe bekennen, wenn möglich; ansonsten dürfen sie jede Karte einschliesslich Trumpf spielen.
3. **Stiche gewinnen:** Der höchste Trumpf gewinnt den Stich, oder die höchste Karte der angespielten Farbe, wenn kein Trumpf gespielt wird.

## Punktewertung

- **Exaktes Gebot:** 10 Punkte plus 2 Punkte pro genommenem Stich.
- **Verfehltes Gebot:** 0 Punkte für die Runde, unabhängig von genommenen Stichen.

## Varianten

- **Aufsteigendes Femkort:** Spiele mehrere Runden, beginnend mit 1 Karte in der ersten Runde, ansteigend auf 5, dann wieder zurück.
- **Blindes Femkort:** Die Trumpfkarte bleibt verborgen, bis der erste Trumpf gespielt wird.

## Tipps und Strategien

---

- Mit nur fünf Stichen verfügbar kostet sogar eine Fehlkalkulation die gesamte Rundenpunktzahl.
- Achte genau auf die Trumpffarbe und zähle, wie viele Trumpfkarten im Spiel sein könnten.
- Null zu bieten kann ein kluger Zug mit einer schwachen Hand sein, da der 10-Punkte-Bonus für ein exaktes Gebot wertvoll ist.

## Tipps & Strategie

---

Null zu bieten mit einer schwachen Hand ist oft unterschätzt. Der 10-Punkte-Bonus für ein korrektes Gebot macht konservatives Spiel bei Femkort sehr lohnend.

Die Geberposition ist sowohl ein Vorteil als auch eine Einschränkung. Du siehst alle anderen Gebote, bevor du dein eigenes abgibst, aber die Beschränkung verhindert ein sicheres Gebot und erfordert kreative Handbewertung.