

Deutsches Whist

2 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Mehr als die Hälfte der 26 Gesamtstiche über beide Phasen gewinnen.

AUFBAU

- Ein Standard-52-Karten-Deck verwenden.
- 13 Karten an jeden austeilen; die verbleibenden 26 als Vorrat mit der obersten Karte offen hinlegen.
- Die offene Karte bestimmt die Trumpffarbe für das gesamte Spiel.

WERTUNG

- Alle 26 Stiche (beide Phasen) zählen für das Endergebnis.
- 14 oder mehr Stiche gewinnen, um das Spiel zu gewinnen.

Tipp: Manchmal in Phase 1 absichtlich einen Stich verlieren, um eine schwache offene Karte zu vermeiden.

AM ZUG

- Phase 1: Stiche spielen; Gewinner nimmt die offene Vorratskarte, Verlierer nimmt die verdeckte Karte.
- Nach jedem Stich wird eine neue Vorratskarte aufgedeckt.
- Phase 2: Verbleibende 13 Karten als Standard-Stichspiel spielen, nachdem der Vorrat leer ist.

Deutsches Whist ist eine clevere Zwei-Spieler-Adaption von Whist, die eine strategische Kartenerwerbsphase vor dem Hauptstich-Wettbewerb hinzufügt. Spieler wetteifern zunächst um offene Vorratskarten, um ihre Hand zu stärken, und spielen dann die restlichen Stiche mit ihren verbesserten Händen.

Ziel

Mehr als die Hälfte der 26 gespielten Stiche gewinnen (mindestens 14) über beide Phasen des Spiels.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 Spieler.
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck.
3. **Austeilen:** 13 Karten an jeden. Die verbleibenden 26 Karten als Vorratsstapel hinlegen, die oberste Karte offen aufdecken.
4. **Trumpf:** Die offene Vorratskarte bestimmt die Trumpffarbe für das gesamte Spiel.

Phase 1: Stapelphase

1. **Stichspiel:** Stiche normal spielen. Farbe bedienen, höchster Trumpf oder höchste Karte der angespielten Farbe gewinnt.
2. **Belohnung:** Der Stichgewinner nimmt die offene Vorratskarte auf die Hand; der Verlierer nimmt die verdeckte Karte darunter.
3. **Neue offene Karte:** Die nächste Vorratskarte wird aufgedeckt.
4. **Strategie:** Manchmal möchte man einen Stich verlieren, wenn die offene Karte schwach ist. Die verdeckte Karte könnte besser sein.
5. **Daür:** Diese Phase daürt 13 Stiche, bis der Vorrat leer ist.

Phase 2: Spielphase

1. **Reines Stichspiel:** Mit leerem Vorrat spielen die Spieler ihre verbleibenden 13 Karten im Standard-Stichspiel aus.
2. **Gleicher Trumpf:** Die zu Beginn festgelegte Trumpffarbe bleibt bestehen.
3. **Zählung:** Alle 26 Stiche (aus beiden Phasen) zählen für das Endergebnis.

Tipps und Strategien

- In Phase 1 ist absichtliches Verlieren von Stichen, um schwache offene Karten zu vermeiden, eine legitime Strategie.
- Verfolgen, welche Karten man selbst und der Gegner aus dem Vorrat aufgenommen haben, um Phase 2 zu planen.
- Starke Trumpfkarten sind in beiden Phasen wertvoll. Sorgfältig damit umgehen.

Tipps & Strategie

Die Vorratsphase ist der Ort, an dem das Spiel wirklich gewonnen wird. Ein Spieler, der in Phase 1 die richtigen Karten erwirbt, wird Phase 2 dominieren.

Die sichtbare Vorratskarte erzeugt eine einzigartige Informationsasymmetrie. Man weiss, wofür man kämpft, aber nicht, was man beim Verlieren bekommt. Das macht absichtliches Verlieren zu einer komplexen Entscheidung.