

# GOPS

2 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

## Die meisten Punkte gewinnen, indem man mit Handkarten um Karo-Preiskarten bietet.

### AUFBAU

- Das Deck nach Farben trennen: ein Spieler erhält Kreuz, der andere Pik.
- Karo verdeckt als Preisstapel mischen; Herz wird nicht verwendet.

### WERTUNG

- Karo sind ihren Zahlenwert wert (Ass=1 bis König=13, insgesamt 91 Punkte).
- Der Spieler mit mehr als 45,5 Punkten gewinnt.

*Tipps: Nicht vorhersagbar sein. Manchmal zwingt ein überhöhtes Gebot für einen niedrigen Preis den Gegner, später hohe Karten zu verschwenden.*

### AM ZUG

- Das oberste Karo als Preis aufdecken.
- Beide Spieler wählen geheim eine Handkarte und decken gleichzeitig auf.
- Höheres Gebot gewinnt das Karo; bei Gleichstand wird es abgeworfen.
- Gebotskarten werden unabhängig vom Ergebnis abgeworfen.

GOPS ist ein Kartenspiel der reinen Strategie ohne jegliches Glück. Spieler bieten gleichzeitig um Preiskarten mit Karten aus der Hand, was es zu einer faszinierenden Übung in Psychologie und Spieltheorie macht.

### Ziel

Die meisten Punkte gewinnen, indem man mit Karten aus der Hand um Karo-Karten (die ihren Zahlenwert wert sind) bietet.

### Vorbereitung

1. **Spiele:** 2 Spieler (erweiterbar auf 3-4).
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck, nach Farben getrennt.
3. **Verteilung:** Ein Spieler erhält alle Kreuz, der andere alle Pik. Karo sind der Preisstapel (gemischt). Herz wird nicht verwendet.

### Spielablauf

1. **Preis aufdeckung:** Die oberste Karo-Karte als Preis aufdecken.
2. **Gleichzeitiges Bieten:** Beide Spieler wählen geheim eine Karte aus der Hand und decken gleichzeitig auf.
3. **Preis gewinnen:** Das höhere Gebot gewinnt das Karo. Bei Gleichstand wird das Karo abgeworfen (oder zur nächsten Runde übertragen).
4. **Kartenentfernung:** Gebotskarten werden unabhängig vom Ergebnis abgeworfen. Jede Karte kann nur einmal verwendet werden.
5. **Fortfahren:** Das nächste Karo aufdecken und erneut bieten. Alle 13 Karo durchspielen.

### Punktewertung

Die Zahlenwerte der gewonnenen Karo zählen (Ass=1 bis König=13). Die insgesamt 91 Punkte werden aufgeteilt; wer mehr als 45,5 hat, gewinnt.

### Tipps und Strategien

- Hohe Karten für hochwertige Preise aufheben, aber Vorhersagbarkeit ist eine Schwäche.
- Manchmal lohnt es sich, ein günstiges Karo mit einem hohen Gebot zu gewinnen, um den Gegner zu zwingen, später eine hohe Karte zu verschwenden.
- Die Bietmuster des Gegners zu lesen ist das gesamte Spiel.

## Tipps & Strategie

---

Die Herausforderung besteht nicht darin, isoliert zu wissen, welche Karte man spielen soll, sondern vorherzusagen, was der Gegner spielen wird, und entsprechend zu reagieren.

Die mathematisch optimale Strategie beinhaltet Randomisierung, aber gegen menschliche Gegner ist das Ausnutzen von Mustern und Vorurteilen meist effektiver.