

# Guinote

2-4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Erziele die meisten Punkte durch Stiche und Meldungen, um die Zielpunktzahl zu erreichen.

## AUFBAU

- Entferne 8er, 9er und 10er aus dem Deck.
- Gib je 6 Karten und decke eine Karte für Trumpf auf.
- Lege den Vorratsstapel auf die Trumpfkarte.

## WERTUNG

- Ass = 11, Drei = 10, König = 4, Dame = 3, Bube = 2.
- Trumpf-König-Dame-Meldung = 40 Punkte, Nicht-Trumpf = 20 Punkte.

*Tipp: Tausche früh die Trumpf-7 gegen die offene Trumpfkarte, um eine stärkere Hand zu sichern.*

## AM ZUG

- Spiele eine Karte zum Stich (lockere Bedienregeln solange Vorrat vorhanden).
- Gewinner nimmt den Stich und darf eine König-Dame-Meldung ansagen.
- Jeder Spieler zieht eine Karte vom Vorrat.

Guinote ist ein beliebtes spanisches Stichspiel, das ein 40-Karten-Deck verwendet. Es bietet Trumpfkarten, Kartenmeldungen und eine einzigartige Mechanik, bei der Spieler die Trumpf-Anzeigekarte tauschen können.

## Ziel

Ziel ist es, Stiche mit wertvollen Karten zu gewinnen und eine Zielpunktzahl vor den Gegnern zu erreichen. Meldungen und Kartenfänge tragen beide zu deiner Punktzahl bei.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 oder 4 Spieler (4 Spieler in Partnerschaften).
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck ohne 8er, 9er und 10er, verbleiben 40 Karten. Alternativ ein spanisches Deck verwenden.
3. **Geben:** Gib 6 Karten an jeden Spieler. Lege die nächste Karte offen hin, um die Trumpffarbe festzulegen, und lege dann das restliche Deck darauf.

## Spielablauf

1. **Führen:** Der Spieler rechts vom Geber führt den ersten Stich. Während der ersten Phase (solange Karten im Vorrat sind) müssen Spieler nicht bedienen.
2. **Nachziehen:** Nach jedem Stich zieht der Gewinner eine Karte vom Vorrat, gefolgt von den anderen Spielern. Der Stichgewinner führt den nächsten Stich.
3. **Trumpftausch:** Ein Spieler, der die Trumpf-7 hält, darf sie gegen die offene Trumpfkarte am Boden des Vorrats tauschen.
4. **Zweite Phase:** Sobald der Vorrat leer ist, müssen Spieler bedienen, wenn möglich, eine höhere Karte der geführten Farbe spielen, wenn möglich, und trumpfen, wenn sie nicht bedienen können.
5. **Meldungen (Guinotes):** Ein Spieler, der sowohl den König als auch die Dame der gleichen Farbe hält, darf sie beim Gewinnen eines Stichs melden und erhält 40 Punkte für das Trumpfpaar oder 20 Punkte für ein Nicht-Trumpfpaar.

## Punktewertung

- Ass = 11 Punkte, 3 = 10 Punkte, König = 4 Punkte, Dame = 3 Punkte, Bube = 2 Punkte.
- Karten 2, 4, 5, 6 und 7 haben keinen Punktwert.
- Die gesamten Kartenpunkte im Deck betragen 120. Der letzte Stich bringt 10 Bonuspunkte, insgesamt 130.
- König-Dame-Meldungen bringen 40 (Trumpffarbe) oder 20 (Nicht-Trumpf-Farbe).

## Varianten

---

- **Guinote zu Viert:** Die 4-Spieler-Partnerschaftsversion fügt Teamkommunikation und kooperative Strategie hinzu.
- **Arrastre-Variante:** In manchen Regionen müssen Spieler auch in der ersten Phase bestimmte Bedienpflichten erfüllen, was das Spiel restriktiver macht.

## Tipps und Strategien

---

- Nutze in der ersten Phase niedrigwertige Karten, um Stiche strategisch zu verlieren, und hebe deine starken Karten für die strengere zweite Phase auf.
- Melde Sätze, sobald du kannst, um diese Bonuspunkte zu sichern.
- Verfolge die gespielten Trumpfkarten, besonders die hochwertigen, um zu wissen, wann es sicher ist, mit eigenen Trümpfen zu führen.

## Tipps & Strategie

---

Hebe deine hohen Trümpfe für die zweite Phase auf, wenn Bedienen Pflicht ist. Melde früh, um Bonuspunkte zu sichern, und verfolge, welche Schlüsselkarten gespielt wurden.

Die Zwei-Phasen-Struktur bedeutet, dass verschiedene Karten zu verschiedenen Zeiten unterschiedlich wertvoll sind. Asse und 3er dominieren die zweite Phase, während die erste Phase der Positionierung und Informationsgewinnung dient.