

Hazari

2-4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Lang

Sei der Erste, der 1000 Punkte erreicht.

AUFBAU

- Gib 13 Karten pro Spieler (variiert mit Spieleranzahl).
- Bestimme eine Trumpffarbe.
- Spieler rechts vom Geber spielt zuerst aus.

WERTUNG

- Asse und 10er sind 10 Punkte; Bildkarten sind 5.
- Bonus 100 für A-K-D-B einer Farbe in Stichen.

Tipp: Bestimme Trumpf in deiner stärksten Farbe und spiele sie früh aus, um die Gegner zu schwächen.

AM ZUG

- Bediene Farbe, wenn möglich.
- Spiele einen Trumpf oder wirf ab, wenn blank.
- Höchster Trumpf oder höchste der ausgespielten Farbe gewinnt.

Hazari (bedeutet 'Tausend' auf Hindi/Urdu) ist ein beliebtes südasiatisches Kartenspiel, bei dem Spieler darum wetteifern, als Erste 1000 Punkte zu erreichen. Es beinhaltet Stichspiel mit Trümpfen und besonderen Bonus-Kombinationen.

Ziel

Sei der erste Spieler, der über mehrere Runden 1000 Punkte ansammelt, indem du Stiche gewinnst und Bonus-Kombinationen erzielst.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 bis 4 Spieler.
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck.
3. **Geben:** Gib 13 Karten an jeden Spieler (bei 2 Spielern je 13, Rest beiseite; bei 3 Spielern je 17, eine beiseite; bei 4 Spielern je 13).

Spielablauf

1. **Schritt 1:** Vor Spielbeginn benennt der Geber oder ein bestimmter Spieler die Trumpffarbe basierend auf seiner Handstärke.
2. **Schritt 2:** Der Spieler rechts vom Geber spielt zum ersten Stich eine beliebige Karte aus.
3. **Schritt 3:** Spieler müssen Farbe bedienen, wenn möglich. Wenn nicht, können sie eine Trumpfkarte spielen oder eine beliebige Karte abwerfen. Der höchste Trumpf oder die höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt den Stich.
4. **Schritt 4:** Der Stichgewinner spielt zum nächsten Stich aus. Nachdem alle Stiche gespielt sind, zählen die Spieler Punkte aus gefangenen Karten und Bonus-Kombinationen.

Punktewertung

- Asse sind 10 Punkte wert, Könige 5, Damen 5, Buben 5, und 10er sind 10 Punkte wert. Andere Karten haben keinen Punktwert.
- Bonuspunkte werden für besondere Kombinationen vergeben: eine Folge von Ass-König-Dame-Bube einer Farbe in deinen Stichen bringt 100 Bonuspunkte.

Varianten

- **Hazari ohne Trumpf:** Spiele ohne Trumpffarbe für ein reines Sticherlebnis.
- **Doppel-Hazari:** Die Zielpunktzahl ist 2000 statt 1000 für ein längeres Spiel.

Tipps und Strategien

- Wähle eine Trumpffarbe, in der du mehrere starke Karten hältst, besonders Ass und König.
- Spiele deine Trumpfkarten früh aus, um die Trümpfe der Gegner herauszuziehen und die Kontrolle zu gewinnen.
- Versuche, Stiche mit Assen und 10ern für maximalen Punktwert zu gewinnen.

Tipps & Strategie

Die richtige Trumpffarbe zu wählen ist entscheidend. Ziele darauf ab, Assen und 10er zu fangen, während du die Trümpfe der Gegner früh herausziehst, um das Spätspiel zu kontrollieren.

Die Trumpfwahl prägt die gesamte Runde. Eine starke Trumpffarbe mit Länge und hohen Karten lässt dich den Spielfluss kontrollieren und die wertvollsten Stiche gewinnen.