

Kachuful

2-8 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Lang

Gewinne genau die Anzahl der gebotenen Stiche jede Runde.

AUFBAU

- 2-8 Spieler spielen jeweils einzeln.
- Eine wechselnde Kartenanzahl pro Runde austeilen.
- Eine Karte aufdecken, um die Trumpffarbe zu bestimmen.

WERTUNG

- Genaüs Gebot bringt 10 Punkte plus den Gebotswert.
- Verfehlt Gebote verlieren Punkte gleich der Differenz.

Tip: Biete basierend auf deinen Trumpfkarten und hohen Karten, nicht auf Optimismus.

AM ZUG

- Farbe bedienen, wenn möglich, oder beliebige Karte spielen.
- Höchster Trumpf oder höchste Karte der ausgespielten Farbe nimmt den Stich.
- Weiterspielen, bis alle Karten der Runde gespielt sind.

Kachuful ist eine beliebte südasiatische Variante von Oh Hell, weit verbreitet in Indien, Nepal und umliegenden Regionen. Spieler bieten auf genau die Anzahl der Stiche, die sie jede Runde gewinnen werden, und erhalten Punkte für Präzision und verlieren sie für verfehlt Gebote.

Ziel

Sage die genaue Anzahl der Stiche vorher, die du jede Runde gewinnen wirst. Punkte werden für korrekte Gebote vergeben und für falsche abgezogen.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 bis 8 Spieler, jeder spielt einzeln.
2. **Deck:** Ein Standard-52-Karten-Deck. Für grössere Gruppen können zwei Decks kombiniert werden.
3. **Geben:** Die Anzahl der ausgeteilten Karten ändert sich jede Runde, beginnend hoch, abnehmend bis eins und dann wieder ansteigend.

Spielablauf

1. **Schritt 1:** Karten werden ausgeteilt und die oberste Karte des verbleibenden Decks wird aufgedeckt, um die Trumpffarbe zu bestimmen.
2. **Schritt 2:** Beginnend mit dem Spieler links vom Geber bietet jeder Spieler die genaue Anzahl der Stiche, die er zu gewinnen erwartet.
3. **Schritt 3:** Der Spieler links vom Geber spielt den ersten Stich aus. Spieler müssen Farbe bedienen, wenn möglich.
4. **Schritt 4:** Der höchste Trumpf gewinnt den Stich, oder die höchste Karte der ausgespielten Farbe, wenn kein Trumpf gespielt wurde. Das Spiel geht weiter, bis alle Stiche abgeschlossen sind.

Punktewertung

- Ein Spieler, der genau die gebotene Anzahl Stiche gewinnt, erhält 10 Punkte plus den Gebotsbetrag.
- Ein Spieler, der sein Gebot verfehlt (über oder unter), verliert Punkte gleich der Differenz zwischen Gebot und gewonnenen Stichen.

Varianten

- **Blindes Kachuful:** Spieler müssen bieten, bevor sie ihre Karten sehen. Die Belohnung für ein korrektes blindes Gebot wird verdoppelt.
- **Ohne-Trumpf-Runden:** Bestimmte Runden werden ohne Trumpffarbe gespielt und testen reines Kartenspiel-Können.

Tipps und Strategien

- Biete in frühen Runden konservativ, während du die Spielstile der Gegner lernst.
- Hohe Karten in der Trumpffarbe sind nahezu garantierte Stiche, also berücksichtige sie in deinem Gebot.
- In späteren Runden mit weniger Karten kann eine einzige Trumpfkarte die gesamte Hand dominieren.

Tipps & Strategie

Zähle deine sicheren Stiche sorgfältig vor dem Bieten und berücksichtige Trumpfeingriffe durch Gegner. Flexibilität im Spiel während der Runde hilft, sich an unerwartete Ergebnisse anzupassen.

Die Gebote der Gegner zu lesen gibt Hinweise auf deren Hände. Wenn die Gesamtgebote die verfügbaren Stiche übersteigen, wird jemand scheitern, also spiele aggressiv gegen Überbieter.