

# Kaiser

4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

## Erstes Team mit 52 Punkten durch Stiche und Spezialkarten.

### AUFBAU

- 4 Spieler in Partnerschaften, 32 Karten.
- 8 Karten an jeden austeilen.
- 6-12 für Trumpf bieten.

### WERTUNG

- 1 Punkt/Stich. Herz-5 = +5. Pik-3 = -3.
- Gescheitertes Gebot = Gebotsbetrag verlieren.

*Tip: Konzentriere dich auf die 8-Punkte-Schwankung zwischen Herz-5 und Pik-3.*

### AM ZUG

- Farbe bedienen, wenn möglich.
- Höchster Trumpf oder höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt.
- Spezialkarten fangen.

Kaiser ist ein kanadisches Partnerschafts-Stichspiel mit 32 Karten und zwei Spezialkarten: der Herz-5 (+5 Punkte) und der Pik-3 (-3 Punkte). Teams bieten und spielen, um ihre Ziele zu erreichen.

### Ziel

Gewinne Stiche für Punkte, fange die Herz-5 für einen Bonus und vermeide die Pik-3 als Strafe. Das erste Team mit 52 Punkten gewinnt.

### Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in Partnerschaften.
2. **Deck:** 32 Karten (8 Karten pro Farbe: 7-A, aber die Herz-7 wird durch die Herz-5 ersetzt und die Pik-7 durch die Pik-3).
3. **Geben:** 8 Karten an jeden Spieler austeilen.

### Spielablauf

1. **Schritt 1:** Spieler bieten 6-12 Stiche (oder passen). Der Höchstbietende bestimmt Trumpf. Ein Ohne-Trumpf-Gebot schlägt ein gleichhohes Farbgebot.
2. **Schritt 2:** Der Bieter spielt den ersten Stich aus. Spieler müssen Farbe bedienen, wenn möglich.
3. **Schritt 3:** Der höchste Trumpf oder die höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt. Die Herz-5 und Pik-3 bringen ihre Spezialwerte unabhängig vom Trumpf.
4. **Schritt 4:** Nach allen Stichen zählen Teams: 1 Punkt pro gewonnenem Stich, +5 für die Herz-5, -3 für die Pik-3.

### Punktewertung

- Jeder Stich = 1 Punkt. Herz-5 = +5 Punkte. Pik-3 = -3 Punkte.
- Verfehlt das bietende Team sein Gebot, verliert es den Gebotsbetrag. Erster mit 52 gewinnt.

### Varianten

- **Ohne-Trumpf-Kaiser:** Ein Ohne-Trumpf-Gebot ist immer das höchstmögliche Gebot.
- **Niedriger Kaiser:** Ein negatives Gebot, bei dem man versucht, Stiche zu verlieren.

### Tipps und Strategien

- Fange die Herz-5 und vermeide die Pik-3 für eine 8-Punkte-Schwankung.
- Biete aggressiv mit starken Trumpfkarten und der Herz-5.
- Spiele früh Trümpfe aus, um das Spiel zu kontrollieren.

### Tipps & Strategie

Die Herz-5 und Pik-3 erzeugen eine 8-Punkte-Schwankung. Konzentriere deine Strategie darauf, die 5 zu fangen und die 3 den Gegnern zuzuschieben.

Die Bietphase ist entscheidend. Die Herz-5 zu halten gibt deinem Team einen eingebauten Vorteil, der ein Gebot wert ist.