

Knock-Out Whist

2-7 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Mittel

Jede Runde mindestens einen Stich gewinnen, um nicht auszuschneiden; der letzte Spieler gewinnt.

AUFBAU

- In Runde eins 7 Karten an jeden Spieler austeilen.
- Die nächste Karte aufdecken, um die Trumpffarbe zu bestimmen.
- In jeder Folgerunde eine Karte weniger pro Spieler.

WERTUNG

- Mindestens einen Stich gewinnen, um die Runde zu überstehen.
- Keinen Stich gewonnen? Ausgeschieden.
- Letzter verbleibender Spieler gewinnt.

Tip: Die beste Trumpfkarte für einen garantierten Stich aufheben; man braucht nur einen zum Überleben.

AM ZUG

- Farbe bekennen, wenn möglich; sonst beliebige Karte spielen.
- Höchster Trumpf gewinnt den Stich oder höchste Karte der ausgespielten Farbe.
- Wer letzte Runde die meisten Stiche hatte, spielt zuerst aus.

Knock-Out Whist ist ein vereinfachtes Stichspiel mit progressivem Ausscheidungsformat. Die Spieler starten mit sieben Karten, die Anzahl sinkt jede Runde. Wer keinen Stich gewinnt, scheidet aus.

Ziel

Jede Runde mindestens einen Stich gewinnen, um nicht auszuschneiden. Der letzte verbleibende Spieler gewinnt.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 bis 7 Spieler.
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck.
3. **Austeilen:** In Runde eins 7 Karten an jeden Spieler. Die nächste Karte aufdecken, um die Trumpffarbe festzulegen.
4. **Weniger Karten:** In jeder Folgerunde eine Karte weniger pro Spieler (6, dann 5, dann 4 usw.).

Spielablauf

1. **Ausspiel:** Der Spieler mit den meisten Stichen der vorherigen Runde spielt zuerst aus. In Runde eins der Spieler links vom Geber.
2. **Farbe bekennen:** Wer eine Karte der ausgespielten Farbe hat, muss sie spielen. Wer nicht bekennen kann, darf beliebig spielen, auch Trumpf.
3. **Stiche gewinnen:** Der höchste Trumpf gewinnt den Stich. Wenn kein Trumpf gespielt wurde, gewinnt die höchste Karte der ausgespielten Farbe.
4. **Ausscheiden:** Jeder Spieler, der in einer Runde keinen Stich gewinnt, scheidet aus.

Letzte Runde

Wenn nur zwei Spieler übrig sind und jeder eine Karte hat, gewinnt der höhere Trumpf oder die höhere Karte. Wenn mehrere Spieler eine Einzelkarten-Runde erreichen, gewinnt der Stichgewinner das Spiel.

Tipps und Strategien

- Man braucht nur einen Stich zum Überleben. Hohe Karten nicht verschwenden, um extra Stiche zu gewinnen.
- Die beste Trumpfkarte für einen garantierten Stich spät in der Runde aufheben.
- Je kleiner die Hände werden, desto kritischer wird jede Stichentscheidung.

Tipps & Strategie

Überleben ist wichtiger als Dominanz. Starke Karten nicht zu früh verschwenden, wenn bereits ein garantierter Gewinnstich für später vorhanden ist.

In den frühen Runden mit grösseren Händen den einen sicheren Gewinner identifizieren und darauf aufbauen. In späteren Runden zählt jede Karte, und das Lesen der Gegner wird entscheidend.