

Kratzen

3-6 Spieler

32 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Mittel

Die Mehrheit der Stiche gewinnen, um den Pott zu kassieren, oder passen, um den Einsatz zu bewahren.

AUFBAU

- 3-6 Spieler mit einem 32-Karten-Deck (Siebener bis Asse).
- 5 Karten an jeden austeilen; oberste Talonkarte bestimmt Trumpf.
- Jeder Spieler zahlt in den zentralen Pott ein.

WERTUNG

- Spieler mit 3+ Stichen gewinnt den gesamten Pott.
- Spieler, die mitgespielt aber verloren haben, müssen zusätzliche Chips in den nächsten Pott einzahlen.
- Passen verliert nur den Einsatz für diese Runde.
- Unentschiedene Runden übertragen den Pott mit frischen Einsätzen.

Tip: Zähle, wie viele Spieler mitspielen. Weniger Gegner bedeutet, dass schwächer Hände eher ausreichen.

AM ZUG

- Entscheiden, ob man mitspielt oder kratzt (passt).
- Verbleibende Spieler spielen 5 Stiche mit Bedienpflicht und Trumpfzwang.
- Mindestens 3 von 5 Stichen gewinnen, um den Pott zu nehmen.

Kratzen ist ein lebhaftes österreichisches Glücksspiel-Kartenspiel, bei dem Spieler jede Runde entscheiden müssen, ob sie mitspielen und um den Pott konkurrieren oder 'kratzen' (passen), um den Verlust von Chips zu vermeiden.

Ziel

Die Mehrheit der Stiche jede Runde gewinnen, um den Pott zu kassieren, oder klug passen, um den eigenen Einsatz zu bewahren.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 3 bis 6 Spieler.
2. **Deck:** 32-Karten-Deck (Siebener bis Asse in allen vier Farben).
3. **Austeilen:** Jeder Spieler erhält 5 Karten. Die oberste Karte des restlichen Talons bestimmt die Trumpffarbe.
4. **Pott:** Jeder Spieler zahlt vor dem Austeilen einen festen Betrag in den zentralen Pott ein.

Spielablauf

1. **Entscheidung:** Beginnend bei der Vorhand entscheidet jeder Spieler, ob er mitspielt oder 'kratzt' (passt).
2. **Stichspiel:** Verbleibende Spieler konkurrieren in fünf Stichen. Standard-Stichregeln gelten mit Bedienpflicht und Trumpfzwang.
3. **Runde gewinnen:** Der Spieler, der die meisten Stiche gewinnt (mindestens 3 von 5), nimmt den Pott.
4. **Unentschieden:** Wenn niemand eine klare Mehrheit gewinnt, wird der Pott in die nächste Runde übertragen und frische Einsätze kommen hinzu.

Punktewertung

- **Pottgewinner:** Der Spieler mit 3 oder mehr Stichen kassiert den gesamten Pott.
- **Strafe:** Spieler, die mitgespielt aber nicht genug Stiche gewonnen haben, müssen zusätzliche Chips in den nächsten Pott einzahlen.
- **Passen:** Spieler, die gekratzt haben, verlieren nur ihren Einsatz für diese Runde.

Varianten

- **Bettler:** Ein spezieller Kontrakt, bei dem ein Spieler versucht, alle fünf Stiche zu verlieren statt zu gewinnen.
- **Schnapser:** In manchen Gruppen kann ein Spieler mit sehr starken Karten Schnapser ansagen, um den Einsatz zu erhöhen.

Tipps und Strategien

- Passe früh mit schwachen Händen, um Verluste zu minimieren. Überleben ist wichtiger als auf marginale Karten zu setzen.
- Zähle, wie viele Spieler mitspielen; weniger Gegner bedeutet, dass schwächer Hände eher ausreichen.

Tipps & Strategie

Sei wählerisch, welche Hände du spielst. Mit marginalen Karten zu passen spart langfristig Chips.

Wenn der Pott durch Überträge gross ist, lohnt sich selbst eine leicht überdurchschnittliche Hand, weil die Belohnung das Risiko überwiegt.