

Letzter Stich

3-6 Spieler

32 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

Den letzten Stich jeder Runde gewinnen, denn nur dieser bringt Punkte.

AUFBAU

- 3-6 Spieler mit einem 32-Karten-Deck (Siebener bis Asse).
- Alle Karten gleichmässig an alle Spieler verteilen.
- Die zuletzt ausgeteilte Karte bestimmt die Trumpffarbe.

WERTUNG

- Nur der Gewinner des letzten Stichs erhält 1 Punkt (oder einen festgelegten Wert).
- Erster Spieler, der das vereinbarte Ziel erreicht (z.B. 10 Punkte), gewinnt.
- Manche Gruppen vergeben Extrapunkte für den Gewinn des letzten Stichs mit einer niedrigen Karte.

Tipp: Den vorletzten Stich gewinnen, um mit der stärksten Karte in den letzten Stich ausspielen zu können.

AM ZUG

- Standard-Stiche spielen, Farbe bedienen; jede Karte spielen, wenn nicht möglich.
- Frühe Stiche haben keinen Wertungswert, bestimmen aber das Ausspiel.
- Schwache Karten früh abwerfen und die stärkste für den letzten Stich aufheben.

Letzter Stich ist ein deutsches Stichspiel, bei dem nur der letzte Stich jeder Runde zählt. Alle vorherigen Stiche sind nur Positionierung für den entscheidenden letzten Spielzug.

Ziel

Den letzten Stich jeder Runde gewinnen, denn nur dieser bringt Punkte. Alle früheren Stiche dienen nur der Vorbereitung des Endspiels.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 3 bis 6 Spieler.
2. **Deck:** 32-Karten-Deck (Siebener bis Asse).
3. **Austeilen:** Alle Karten werden gleichmässig an alle Spieler verteilt. Die zuletzt ausgeteilte Karte bestimmt die Trumpffarbe.

Spielablauf

1. **Stichspiel:** Standard-Stichregeln. Spieler müssen Farbe bedienen; wenn nicht möglich, dürfen sie jede Karte spielen, einschliesslich Trümpfe.
2. **Frühe Stiche:** Stiche vor dem letzten haben keinen Wertungswert, bestimmen aber das Ausspiel für folgende Stiche.
3. **Strategisches Abwerfen:** Spieler werfen oft ihre schwachen Karten früh ab und versuchen, ihre stärkste Karte für den letzten Stich aufzuheben.
4. **Letzter Stich:** Der Gewinner des letzten Stichs erhält Punkte für diese Runde.

Punktewertung

- **Letzter-Stich-Gewinner:** Erhält 1 Punkt (oder einen vorher festgelegten Wert) für den Gewinn des letzten Stichs.
- **Matchziel:** Der erste Spieler, der eine vereinbarte Punktzahl (z.B. 10) erreicht, gewinnt das Match.
- **Bonus:** Manche Gruppen vergeben Extrapunkte, wenn der letzte Stich mit einer niedrigen Karte gewonnen wird, als Belohnung für geschicktes Spiel.

Varianten

- **Getrumpfter letzter Stich:** Extrapunkte, wenn der letzte Stich mit einer Trumpfkarte gewonnen wird.
- **Ohne-Trumpf-Runden:** Manche Gruppen wechseln zwischen Trumpf- und Ohne-Trumpf-Runden für Abwechslung.

Tipps und Strategien

- Spare deinen höchsten Trumpf für den letzten Stich auf. Er ist praktisch garantiert zu gewinnen, wenn er zuletzt gespielt wird.
- Nutze frühe Stiche, um Farben zu leeren, damit du bei Bedarf später trumpfen kannst.

Tipps & Strategie

Hebe deine beste Karte für den letzten Stich auf. Nutze frühe Runden, um Farben zu leeren und dich für den letzten Spielzug zu positionieren.

Gewinne absichtlich den vorletzten Stich, damit du zu deinen eigenen Bedingungen mit deiner stärksten Karte in den letzten Stich ausspielen kannst.