

Langer verweilen

3-6 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Mittel

Sei der letzte Spieler mit verbleibenden Karten, indem du Stiche gewinnst und vom Nachziehstapel ziehst.

AUFBAU

- 3-6 Spieler mit einem Standard-52-Karten-Deck.
- Teile Karten gleich der Spieleranzahl aus. Verbleibende Karten bilden den Nachziehstapel.
- Die letzte Karte des Gebers bestimmt die Trumpffarbe.

WERTUNG

- Keine Punkte. Der letzte Spieler mit Karten auf der Hand gewinnt.

Tipp: Gewinne früh Stiche, um Karten anzusammeln, und spiele dann konservativ, wenn der Nachziehstapel schrumpft.

AM ZUG

- Spiele eine Karte an; andere müssen bedienen, wenn möglich.
- Höchster Trumpf gewinnt, oder höchste Karte der angespielten Farbe, wenn kein Trumpf gespielt wurde.
- Stichgewinner zieht vom Nachziehstapel und spielt als nächstes an.

Langer verweilen ist ein Stich-Kartenspiel, bei dem Spieler versuchen, so lange wie möglich im Spiel zu bleiben. Jedes Mal, wenn du einen Stich gewinnst, ziehst du eine neue Karte vom Nachziehstapel. Wenn du keine Karten mehr hast, scheidest du aus. Der letzte Spieler mit Karten auf der Hand gewinnt.

Ziel

Sei der letzte Spieler, der noch Karten auf der Hand hat. Gewinne Stiche, um Ersatzkarten vom Nachziehstapel zu ziehen, während andere Spieler keine mehr haben und ausscheiden.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 3 bis 6 Spieler.
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck.
3. **Austeilen:** Teile jedem Spieler so viele Karten aus, wie es Spieler gibt (z.B. 4 Spieler = 4 Karten pro Spieler). Die verbleibenden Karten bilden den Nachziehstapel.
4. **Trumpf:** Die letzte an den Geber ausgeteilte Karte bestimmt die Trumpffarbe.

Spielablauf

1. **Anspielen:** Der Spieler links vom Geber spielt eine beliebige Karte aus, um zu beginnen.
2. **Farbe bedienen:** Spieler müssen bedienen, wenn möglich. Wenn nicht, dürfen sie einen Trumpf spielen oder eine beliebige Karte abwerfen.
3. **Stich gewinnen:** Der höchste gespielte Trumpf gewinnt den Stich. Wenn kein Trumpf gespielt wurde, gewinnt die höchste Karte der angespielten Farbe.
4. **Ziehen:** Der Stichgewinner zieht für jede Karte im Stich eine Karte vom Nachziehstapel (eine Karte pro Spieler, der beigetragen hat).
5. **Ausscheiden:** Wenn ein Spieler keine Karten hat und der Nachziehstapel leer ist, scheidet er aus dem Spiel aus.
6. **Fortsetzen:** Der Stichgewinner spielt den nächsten Stich an.

Gewinnen

- **Letzter stehend:** Der letzte Spieler, der noch Karten auf der Hand hat, gewinnt das Spiel.
- **Nachziehstapel-Erschöpfung:** Sobald der Nachziehstapel leer ist, können Spieler nicht mehr nachfüllen und werden schliesslich keine Karten mehr haben.

Varianten

- **Festes Ziehen:** Statt eine Karte pro Stichkarte zu ziehen, zieht der Gewinner nur insgesamt eine Karte vom Nachziehstapel.
- **Ohne Trumpf:** Spiele ohne Trumpffarbe für eine einfachere Version.

Tipps und Strategien

- Gewinne früh Stiche, solange der Nachziehstapel noch gross ist, um deine Hand aufzubaun.
- Setze Trumpfkarten strategisch ein, um Stiche zu stehlen, wenn der Nachziehstapel zur Neige geht.
- Spare deine Trumpfkarten für kritische Momente auf, anstatt sie früh auszuspielen.

Tipps & Strategie

Konzentriere dich darauf, Stiche zu gewinnen, solange der Nachziehstapel voll ist. Spare deine Trümpfe für das Endspiel auf, wenn jeder Stich übers Überleben entscheidet.

Die zentrale Spannung besteht zwischen dem Gewinnen von Stichen, um die Hand aufzufüllen, und dem Aufsparen starker Karten für später. Zu früh zu viele Trümpfe einzusetzen kann dich schutzlos zurücklassen.