

Malilla

4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Erohere als Partnerschaft die meisten Kartenpunkte, um die Zielpunktzahl zu erreichen.

AUFBAU

- Entferne 8er und 10er für ein 40-Karten-Deck.
- Gib alle 10 Karten an jeden der 4 Spieler.
- Die letzte Karte des Gebers wird gezeigt, um die Trumpffarbe festzulegen.

WERTUNG

- Ass = 12, Malilla (9) = 11, König = 4, Dame = 3, Bube = 2.
- Letzter-Stich-Bonus ist 2 Punkte, für insgesamt 130.

Tipp: Unterschätze niemals die 9. Sie schlägt jede Karte ausser dem Ass und kann den Ausgang einer Hand entscheiden.

AM ZUG

- Bediene die geführte Farbe, wenn möglich.
- Spiele jede Karte (einschliesslich Trumpf), wenn du nicht bedienen kannst.
- Höchste Karte der geführten Farbe oder höchster Trumpf gewinnt.

Malilla ist ein Stichspiel, das in Spanien und Mexiko beliebt ist und in Zweipartnerschaften mit einem 40-Karten-Deck gespielt wird. Das Spiel zeichnet sich durch eine besondere Kartenrangfolge aus, bei der die 9 (die Malilla) die zweithöchste Karte nach dem Ass ist.

Ziel

Ziel ist es, dass deine Partnerschaft Stiche mit wertvollen Karten erobert und die Zielpunktzahl vor dem gegnerischen Team erreicht. Das erste Team, das die vereinbarte Punktzahl ansammelt, gewinnt.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei Partnerschaften, die einander gegenüber sitzen.
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck ohne 8er, 10er und Joker, verbleiben 40 Karten. Die 9 wird behalten und ist eine Schlüsselkarte.
3. **Geben:** Gib 10 Karten an jeden Spieler, sodass das gesamte Deck verteilt ist. Die letzte an den Geber ausgegebene Karte wird offen gezeigt, um die Trumpffarbe festzulegen.

Spielablauf

1. **Kartenrangfolge:** Von höchste bis niedrigste: Ass, 9 (Malilla), König, Dame, Bube, 7, 6, 5, 4, 3, 2.
2. **Führen:** Der Spieler rechts vom Geber führt den ersten Stich.
3. **Bedienen:** Spieler müssen die geführte Farbe bedienen, wenn möglich. Wenn nicht, dürfen sie jede Karte einschliesslich Trumpf spielen.
4. **Stiche gewinnen:** Die höchste Karte der geführten Farbe gewinnt, es sei denn, Trumpf wurde gespielt, dann gewinnt der höchste Trumpf.
5. **Signale:** Partner dürfen vereinbarte Signale nutzen, um über ihre Hände zu kommunizieren, was ein traditioneller und akzeptierter Teil des Spiels ist.

Punktewertung

- Ass = 12 Punkte, 9 (Malilla) = 11 Punkte, König = 4 Punkte, Dame = 3 Punkte, Bube = 2 Punkte.
- Alle anderen Karten (7, 6, 5, 4, 3, 2) zählen null Punkte.
- Die gesamten Kartenpunkte im Spiel betragen 128, plus 2 Bonuspunkte für den letzten Stich, insgesamt 130.
- Spiele werden typischerweise über eine festgelegte Anzahl von Händen oder bis zu einer kumulativen Zielpunktzahl gespielt.

Varianten

- **Mexikanische Malilla:** Verwendet leicht andere Signalregeln und kann eine Bietphase zur Bestimmung des Trumpfs beinhalten.
- **Malilla mit Trumpfzwang:** Manche Versionen verlangen, dass Spieler trumpfen müssen, wenn sie nicht bedienen können, anstatt jede beliebige Karte zu erlauben.

Tipps und Strategien

- Die 9 (Malilla) ist fast so mächtig wie das Ass, also behandle sie in deiner Strategie mit dem gleichen Respekt.
- Nutze Signale effektiv mit deinem Partner, um zu koordinieren, welche Farben geführt und welche vermieden werden sollen.
- Versuche, die gespielten Asses und Malillas zu zählen, um zu wissen, wann deine niedrigeren hohen Karten sicher zu führen sind.

Tipps & Strategie

Sei dir immer der Malilla (9) bewusst, da sie direkt unter dem Ass rangiert. Koordiniere dich mit deinem Partner durch Signale und zähle die hohen Karten, um zu wissen, wann deine Hand dominiert.

Da alle 40 Karten ausgegeben werden, gibt es keine verborgenen Informationen ausser dem, was die Gegner halten. Gespielte Karten zu zählen ist unerlässlich, und die Kontrolle darüber, welche Farbe geführt wird, gibt deiner Partnerschaft einen grossen Vorteil.