

Mighty

5 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Team des Ansagers: genug Punktkarten fangen, um das Gebot zu erfüllen.

AUFBAU

- 5 Spieler, 53 Karten (mit Joker).
- 10 Karten austeilen, 3 in den Talon.
- Bieten, dann bestimmt der Ansager Trumpf und ruft eine Partnerkarte.

WERTUNG

- Punktkarten: A, K, D, B = je 1 Punkt.
- Team des Ansagers muss sein Gebot erfüllen.

Tipp: Die Mighty-Karte ist unschlagbar. Plane deine gesamte Hand um sie herum.

AM ZUG

- Farbe bedienen, wenn möglich.
- Mighty gewinnt jeden Stich. Joker gewinnt, ausser Mighty wird gespielt.
- Gewinner spielt als Nächster aus.

Mighty ist das beliebteste Kartenspiel in Südkorea, ein Stichspiel für 5 Spieler, bei dem der Ansager durch Rufen einer bestimmten Karte heimlich einen Partner wählt. Die Mighty-Karte (Pik-Ass) und der Joker haben Sonderkräfte.

Ziel

Der Ansager und sein geheimer Partner versuchen, mindestens die gebotene Anzahl an Punktkarten zu fangen. Die drei Verteidiger versuchen, dies zu verhindern.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 5 Spieler.
2. **Deck:** 53 Karten (Standard 52 plus 1 Joker).
3. **Geben:** 10 Karten an jeden Spieler austeilen. Die verbleibenden 3 Karten bilden den Talon.

Spielablauf

1. **Schritt 1:** Spieler bieten 13-20 Punkte. Der Höchstbietende wird Ansager, nimmt den Talon auf, legt 3 Karten ab und bestimmt eine Trumpffarbe.
2. **Schritt 2:** Der Ansager ruft eine bestimmte Karte (z.B. Herz-Ass). Der Halter dieser Karte ist der geheime Partner.
3. **Schritt 3:** Der Ansager spielt den ersten Stich aus. Spieler müssen Farbe bedienen, wenn möglich.
4. **Schritt 4:** Die Mighty-Karte (Pik-Ass, oder Kreuz-Ass wenn Pik Trumpf ist) gewinnt immer jeden Stich. Der Joker kann jederzeit gespielt werden und gewinnt, es sei denn, die Mighty-Karte wird gespielt.

Punktewertung

- Punktkarten sind Ass (je 1 Pkt.), Könige, Damen und Buben (alle je 1 Pkt.). Joker und 10er haben keine Punkte.
- Das Team des Ansagers muss die gebotene Menge an Punktkarten fangen. Bei Erfolg punkten sie; bei Misserfolg verlieren sie.

Varianten

- **Ohne Freund:** Der Ansager spielt allein gegen vier Verteidiger für höhere Einsätze.
- **Mighty-Umkehr:** Die Mighty-Karte wechselt je nach Hausregeln zu einem anderen Ass.

Tipps und Strategien

- Rufe eine Karte, die du für deine Strategie brauchst, um eine mächtige Allianz zu schaffen.
- Die Mighty-Karte kann nicht geschlagen werden, also plane sorgfältig um sie herum.
- Als geheimer Partner spiele unauffällig, um eine frühe Entdeckung zu vermeiden.

Tipps & Strategie

Die Mighty-Karte gewinnt jeden Stich, also baue deine Strategie um sie auf. Als Ansager rufe eine Karte, die deine Hand ergänzt, um die stärkste Partnerschaft zu bilden.

Die geheime Partnerschaft schafft eine Ebene der sozialen Deduktion. Verteidiger müssen das Spiel aufmerksam lesen, um den Partner des Ansagers zu identifizieren und zu isolieren.