

Neuner

2-6 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

Als Erster alle Karten ablegen, indem man nach Rang oder Farbe bedient.

AUFBAU

- 2-6 Spieler mit einem Standard-52-Karten-Deck.
- 7 Karten an jeden austeilen (5 bei 5-6 Spielern). Eine Ablagekarte aufdecken.

WERTUNG

- Erster raus erzielt 0. Andere erzielen Strafpunkte für verbleibende Karten.
- Bildkarten = 10 Pkt, 9er = 15 Pkt, Asse = 1 Pkt, andere = Nennwert.
- Niedrigste Gesamtpunktzahl nach allen Runden gewinnt.

Tipps: 9er aufsparen, um zu einer Farbe zu wechseln, von der man mehrere Karten hat.

AM ZUG

- Eine Karte spielen, die den Ablagestapel nach Rang oder Farbe bedient.
- Eine 9 auf alles spielen und eine neue Farbe erklären.
- Eine Karte ziehen, wenn man nicht spielen kann.

Neuner ist ein einfaches und rasantes Kartenspiel, bei dem 9er als Jokerkarten dienen, die jede Farbe bedienen können. Spieler spielen abwechselnd Karten, die den Ablagestapel nach Rang oder Farbe bedienen, und setzen 9er strategisch ein, um die aktive Farbe zu ändern. Es ist ein zugängliches Spiel für alle Altersgruppen und wird oft als Einführung in Ablegespiele verwendet.

Ziel

Als Erster alle Karten aus der Hand ablegen, indem man den Ablagestapel nach Rang oder Farbe bedient und 9er als Jokerkarten nutzt, um die Farbe zu ändern.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 bis 6 Spieler.
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck.
3. **Austeilen:** Jeder Spieler erhält 7 Karten (oder 5 bei 5-6 Spielern). Die restlichen Karten bilden einen verdeckten Ziehstapel. Die oberste Karte aufdecken, um den Ablagestapel zu starten.

Spielablauf

1. **Karte spielen:** In deinem Zug eine Karte aus der Hand spielen, die den Ablagestapel nach Rang oder Farbe bedient.
2. **Eine 9 spielen:** Eine 9 darf auf jede Karte unabhängig von Farbe oder Rang gespielt werden. Beim Spielen einer 9 erklärt man die neue aktive Farbe.
3. **Ziehen:** Wenn man keine spielbare Karte hat, eine Karte vom Ziehstapel ziehen. Wenn die gezogene Karte spielbar ist, darf man sie sofort spielen. Sonst endet der Zug.
4. **Ablegen:** Der erste Spieler, der seine letzte Karte spielt, gewinnt die Runde.

Punktewertung

1. **Gewinner:** Der erste Spieler, der abgelegt hat, erzielt 0 Punkte. Alle anderen Spieler erhalten Strafpunkte für verbleibende Karten in der Hand.
2. **Kartenwerte:** Zahlenkarten zählen ihren Nennwert, Bildkarten (B, D, K) zählen je 10 Punkte, Asse zählen 1 Punkt, und 9er zählen 15 Punkte (Strafe für das Halten einer Jokerkarte).
3. **Spielende:** Mehrere Runden spielen. Der Spieler mit der niedrigsten Gesamtpunktzahl nach einer festgelegten Rundenzahl (oder wenn jemand 100 Punkte überschreitet) gewinnt.

Varianten

- **Ziehen bis spielbar:** Statt einer Karte so lange ziehen, bis man eine spielbare Karte bekommt.
- **Aussetzen und Umkehren:** Anderen Rängen Spezialfähigkeiten zuweisen (z.B. Buben setzen den nächsten Spieler aus, Damen kehren die Richtung um).
- **Doppelte Neuner:** Zwei Decks für grössere Gruppen verwenden. Zwei zusammen gespielte 9er erlauben Farbwechsel und setzen den nächsten Spieler aus.

Tipps und Strategien

- Die 9er für kritische Momente aufheben, wenn man zu einer Farbe wechseln muss, von der man viele Karten hat.
- Darauf achten, bei welchen Farben Gegner knapp zu sein scheinen, und nicht zu diesen Farben wechseln.
- Versuchen, die Hand früh von hochwertigen Karten (Bildkarten) zu leeren, um Strafpunkte bei Verlust zu minimieren.

Tipps & Strategie

Die 9er aufheben, bis man wirklich die Farbe wechseln muss. Hochwertige Karten früh ablegen, um die Strafe bei Ertapptwerden zu reduzieren. Beobachten, welche Farben Gegner spielen, um ihre Handzusammensetzung einzuschätzen.

Die 9 ist sowohl die mächtigste Karte als auch die grösste Belastung. Sie klug einzusetzen, um zu einer Farbe zu wechseln, von der man viele Karten hat, kann den Sieg beschleunigen, aber sie zu lange zu halten riskiert eine schwere Strafe.