

Oh Pshaw

3-7 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Genau die angesagte Anzahl an Stichen gewinnen, nicht mehr und nicht weniger.

AUFBAU

- Pro Runde steigende, dann sinkende Handgrößen austeilen (1, 2, 3... dann zurück auf 1).
- Die oberste nicht ausgeteilte Karte aufdecken, um den Trumpf für die Runde zu bestimmen.

WERTUNG

- Exakte Ansage getroffen: 10 Punkte + Ansagewert.
- Ansage verfehlt: 0 Punkte.

Typ: 0 ansagen bringt 10 Punkte und ist in Runden mit kleiner Hand oft sicherer als hoch anzusagen.

AM ZUG

- Ansagen, wie viele Stiche man gewinnen wird; der Geber darf die Gesamtansagen nicht gleich den verfügbaren Stichen machen.
- Standard-Stichspiel spielen: Farbe bedienen, höchster Trumpf oder bediente Farbe gewinnt.

Oh Pshaw ist ein Stichspiel, bei dem Spieler genau ansagen müssen, wie viele Stiche sie gewinnen werden, nicht mehr und nicht weniger. Der Clou ist, dass die Summe aller Ansagen nicht gleich der Anzahl verfügbarer Stiche sein darf, was garantiert, dass jemand seine Ansage verfehlt.

Ziel

Genau die Anzahl an Stichen gewinnen, die man angesagt hat. Punkte für exaktes Treffen der Ansage; Strafen für Verfehlung.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 3 bis 7 Spieler.
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck.
3. **Austeilen:** Variabel. Runden verwenden steigende, dann sinkende Handgrößen (1, 2, 3... bis zum Maximum, dann zurück auf 1).
4. **Trumpf:** Die oberste nicht ausgeteilte Karte bestimmt den Trumpf. In der Runde mit maximaler Handgröße gibt es möglicherweise keinen Trumpf.

Bieten

1. **Ansagen der Reihe nach:** Links vom Geber beginnend sagt jeder Spieler 0 bis zur Anzahl der Handkarten an.
2. **Einschränkung:** Der Geber (zuletzt ansagend) darf keine Zahl ansagen, die die Gesamtansagen gleich der Anzahl der Stiche machen würde. So muss mindestens ein Spieler seine Ansage verfehlen.

Spielablauf

1. **Stichspiel:** Standard-Stichspiel. Farbe bedienen, höchster Trumpf oder bediente Farbe gewinnt.
2. **Wertung:** Exakte Ansage getroffen: 10 Punkte + Ansagewert. Verfehlt: 0 Punkte (manche Varianten bestrafen).

Tipps und Strategien

- In Runden mit kleiner Hand konservativ ansagen, wo Glück dominiert.
- Die eingeschränkte Ansage des Gebers erzeugt interessante strategische Spannung.
- 0 anzusagen ist manchmal der sicherste und strategischste Zug.

Tipps & Strategie

Eine Nullansage wird unterschätzt. Sie bringt 10 Punkte und erfordert nur, jeden Stich zu verlieren, was oft einfacher ist als eine bestimmte Anzahl zu gewinnen.

Position ist enorm wichtig. Frühe Ansager setzen den Ton; der Geber muss sich anpassen. Geber zu sein ist sowohl Fluch (eingeschränkt) als auch Vorteil (Information).