

Parlament

4-7 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Mittel

Sei der erste Spieler, der alle Karten loswird, um Präsident zu werden.

AUFBAU

- Verwende ein Standard-52-Karten-Deck, optional mit Jokern.
- Verteile alle Karten möglichst gleichmässig an 4-7 Spieler.
- In späteren Runden gibt der Bettler seine besten Karten an den Präsidenten.

WERTUNG

- Erster ohne Karten wird Präsident; Letzter wird Bettler.
- Der Präsident erhält jede Runde die besten Karten des Bettlers.
- Der Spieler, der am häufigsten Präsident ist, gewinnt über alle Runden.

Tip: Spiele niedrige Karten und Paare früh, und spare hohe Karten und Zweien für die Endspiel-Kontrolle.

AM ZUG

- Spiele eine Einzelkarte, ein Paar, einen Drilling oder eine andere gültige Kombination.
- Jeder Spieler muss mit einer höheren Kombination desselben Typs überbieten oder passen.
- Wenn alle passen, beginnt der letzte Spieler, der gespielt hat, eine neue Runde.

Parlament ist ein Ablegespiel, bei dem Spieler versuchen, alle ihre Karten loszuwerden, indem sie zunehmend höhere Kombinationen spielen. Der erste Spieler, der seine Hand leert, wird in der nächsten Runde Präsident, während der Letzte den niedrigsten Rang erhält, wodurch eine sich entwickelnde soziale Hierarchie entsteht.

Ziel

Sei der erste Spieler, der alle Karten loswird. Spieler, die zuerst fertig werden, erhalten hohe Ränge für die nächste Runde mit Kartentausch-Privilegien. Spieler, die zuletzt fertig werden, werden mit nachteiligen Positionen bestraft.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 bis 7 Spieler.
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck, optional mit Jokern.
3. **Austeilen:** Alle Karten möglichst gleichmässig verteilen.
4. **Rangfolge:** In den folgenden Runden tauschen der Präsident und niedrigere Ränge Karten, um die Hierarchie zu verstärken.

Spielablauf

1. **Ausspielen:** Der Startspieler spielt eine einzelne Karte, ein Paar, einen Drilling oder eine andere gültige Kombination.
2. **Überbieten:** In Zugreihenfolge muss jeder Spieler denselben Kombinationstyp, aber mit höherem Rang spielen, oder passen.
3. **Runde geräumt:** Wenn alle Spieler nacheinander nach dem letzten Spiel passen, ist die Runde geräumt. Der Spieler, der zuletzt gespielt hat, beginnt eine neue Runde.
4. **Karten ablegen:** Weiterspielen, bis alle bis auf einen Spieler ihre Hand geleert haben.
5. **Sonderkarten:** Zweien sind typischerweise der höchste Rang, und manche Gruppen verwenden Joker als unschlagbare Wildcards.

Punktewertung

- **Rangzuweisung:** Der erste Spieler ohne Karten wird Präsident, der zweite Vizepräsident, und so weiter hinunter bis zum Bettler.
- **Kartentausch:** Vor jeder neun Runde gibt der Bettler seine besten Karten an den Präsidenten, der seine schlechtesten Karten zurückgibt.
- **Spielsieger:** Mehrere Runden spielen; der Spieler, der am häufigsten den Präsidententitel hält, gewinnt insgesamt.

Varianten

- **Revolution:** Wenn ein Spieler vier Gleiche spielt, wird die Hierarchie vorübergehend umgekehrt.
- **Arschloch/Abschaum:** Ein alternativer Name und Regelsatz, beliebt in Nordamerika mit ähnlicher Ablegespiel-Mechanik.

Tipps und Strategien

- Spiele niedrige Karten und Paare früh, um deine Hand auszudünnen, und spare hohe Karten und Zweien für die Endspiel-Kontrolle.
- Nutze als Präsident die eingetauschten hohen Karten, um deine Position zu halten.
- Beobachte, was andere spielen, um einzuschätzen, wer kurz davor ist auszugehen, und passe deine Strategie entsprechend an.

Tipps & Strategie

Die Zusammensetzung deiner Hand zu managen ist entscheidend. Spiele kleine Kombinationen früh, um flexibel zu bleiben, und bewahre deine starken Karten für entscheidende Momente auf, wenn Gegner fast raus sind.

Der Kartentausch zwischen Präsident und Bettler ist eine definierende Mechanik. Als Präsident nutze die getauschten Karten für unschlagbare Läufe; als Bettler konzentriere dich darauf, schnell hinauszuklettern.