

# Pedro

4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Genug Punktkarten in Stichen fangen, um das Gebot zu erfüllen; erstes Team mit 62 gewinnt.

## AUFBAU

- Standard-52-Karten-Deck verwenden.
- 9 Karten an jeden von 4 Spielern in zwei Partnerschaften austeilen.
- Von 7 bis 14 bieten; Höchstbietender bestimmt die Trumpffarbe.

## WERTUNG

- Jeder Pedro (Trumpf-5 und gleichfarbige 5) = je 5 Punkte.
- Ass, 2, Bube und 10 des Trumpfs = je 1 Punkt; Gesamt = 14.
- Gebot verfehlen zieht den Gebotbetrag vom Punktestand ab.

*Tip: Früh hohe Trümpfe ausspielen, um gegnerische Pedros herauszuspülen, bevor sie geschützt werden können.*

## AM ZUG

- Nicht-Trumpf-Karten abwerfen und auf 6 nachziehen, nachdem Trumpf bestimmt ist.
- Farbe bekennen wenn möglich; höchster Trumpf gewinnt den Stich.
- Punktkarten (Ass, 2, Bube, 10 und beide 5en) in Stichen fangen.

Pedro ist ein amerikanisches Stichspiel, bei dem Spieler darauf bieten, wie viele der 14 verfügbaren Punkte ihr Team gewinnen kann. Punkte kommen vom Fangen bestimmter Karten, nicht vom Gewinnen der meisten Stiche, was einen fokussierten, strategischen Wettkampf schafft.

## Ziel

Mit dem Partner genug Punktkarten in Stichen fangen, um das Gebot zu erfüllen. Das erste Team mit der Zielpunktzahl (meist 62) gewinnt.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei Partnerschaften.
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck.
3. **Austeilen:** Je 9 Karten.
4. **Bieten:** Spieler bieten von 7 bis 14, wie viele Punkte ihr Team fangen wird. Der Höchstbietende bestimmt die Trumpffarbe.

## Punktkarten (im Trumpf)

1. **High:** Trumpf-Ass = 1 Punkt.
2. **Low:** Trumpf-2 = 1 Punkt.
3. **Bube:** Trumpf-Bube = 1 Punkt.
4. **Game:** Trumpf-10 = 1 Punkt.
5. **Trumpf-Fünf (Pedro):** 5 Punkte.
6. **Fünf gleicher Farbe (Off Pedro):** 5 Punkte. Diese Karte zählt für die Hand als Trumpf.
7. **Gesamt verfügbar:** 14 Punkte.

## Spielablauf

1. **Abwerfen:** Nach Trumpfansage werfen alle Spieler Nicht-Trumpf-Karten ab und ziehen auf 6 Karten nach.
2. **Stichspiel:** Der Gebotgewinner spielt zuerst aus. Farbe bekennen wenn möglich. Höchster Trumpf gewinnt den Stich.
3. **Punkte fangen:** Punktkarten werden dem Team gutgeschrieben, das sie in Stichen fängt.

## Tipps und Strategien

- Die zwei Pedros (Trumpf-5 und gleichfarbige 5) sind 10 von 14 Punkten wert, sie zu kontrollieren ist entscheidend.
- Konservativ bieten, es sei denn, man hält einen Pedro oder mehrere hohe Trümpfe.
- Früh mit hohen Trümpfen ausspielen, um gegnerische Trümpfe herauszuziehen, bevor sie die eigenen Pedros fangen können.

## Tipps & Strategie

Pedros um jeden Preis schützen. Wer einen Pedro hält, sollte andere Trümpfe nutzen, um den Weg freizumachen, bevor er gespielt wird. Wenn Gegner einen Pedro halten, mit hohen Trümpfen herausspülen.

Beim Bieten werden Spiele gewonnen und verloren. Überbieten zwingt das Team, schwierige Punktkarten zu fangen, während Unterbieten Gegnern Gratispunkte gibt.