

Pepper

4 Spieler

24 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Kurz

Punkte durch Gewinnen der gebotenen Stichanzahl erzielen; erstes Team mit 30 gewinnt.

AUFBAU

- 24-Karten-Deck (9 bis Ass) verwenden.
- 6 Karten an jeden von 4 Spielern in zwei Partnerschaften austeilen.
- 1-5 oder Pepper (alle 5 für 10 Punkte) bieten; Höchstbietender bestimmt Trumpf.

WERTUNG

- Gebot erfüllen und Anzahl gewonnener Stiche zählen; verfehlen kostet den Gebotbetrag.
- Pepper-Gebot: +10 für alle 5, -10 bei Verfehlen.
- Rechter Bube (Trumpf-B) ist höchste; Linker Bube (gleichfarbiger B) ist zweite.

Tipp: Pepper-Gebot nur mit beiden Buben und mindestens einem weiteren Trumpf versuchen.

AM ZUG

- Gebotgewinner spielt den ersten Stich aus.
- Farbe bekennen; der Linke Bube gehört zur Trumpffarbe.
- Höchster Trumpf oder höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt.

Pepper ist ein schnelles Stichspiel aus dem Mittleren Westen mit nur 24 Karten. Ein gestrafft er Verwandter von Euchre mit aggressivem Bieten und einem 'Pepper'-Gebot, bei dem der Bieter alle fünf Stiche für eine grosse Auszahlung gewinnen will.

Ziel

Punkte durch Erfüllen von Stichgeboten mit dem Partner erzielen. Das erste Team mit 30 Punkten gewinnt. Ein verfehltes Gebot kostet den Gebotbetrag.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei Partnerschaften.
2. **Deck:** 24 Karten (9 bis Ass in jeder Farbe).
3. **Austeilen:** 6 Karten an jeden, das gesamte Deck verwenden.
4. **Bieten:** Spieler bieten von 1 bis 5, wie viele Stiche ihr Team gewinnen wird, oder 'Pepper' (alle 5 für 10 Punkte). Höchstbietender bestimmt Trumpf.

Kartenwerte

1. **In Trumpf:** Rechter Bube (Trumpffarbe) > Linker Bube (gleichfarbig) > Ass > König > Dame > 10 > 9.
2. **In Nicht-Trumpf:** Ass > König > Dame > Bube > 10 > 9.
3. **Hinweis:** Das Buben-System ist identisch mit Euchre.

Spielablauf

1. **Ausspiel:** Der Gebotgewinner spielt den ersten Stich aus.
2. **Farbe bekennen:** Farbe bekennen wenn möglich. Der Linke Bube gehört zur Trumpffarbe, nicht zu seiner gedruckten Farbe.
3. **Stiche gewinnen:** Höchster Trumpf gewinnt, oder höchste Karte der ausgespielten Farbe.
4. **Wertung:** Gebot erfüllen und die Anzahl gewonnener Stiche zählen. Verfehlen kostet den Gebotbetrag. Pepper-Gebote sind alles oder nichts: alle 5 gewinnen für +10 oder verlieren für -10.

Tipps und Strategien

- Das Buben-System bedeutet, dass der gleichfarbige Bube die zweithöchste Karte ist, ihn nicht vergessen.
- Pepper-Gebote sind riskant aber mächtig. Nur versuchen mit beiden Buben und mindestens einem weiteren Trumpf.
- Mit nur 6 Karten je Hand gehen die Stiche schnell, präzise bieten.

Tipps & Strategie

Präzises Bieten ist bei Pepper alles. Die kleine Handgrösse (6 Karten) bedeutet, dass jede Kartenentscheidung enorm wichtig ist.

Mit nur 6 Karten lassen sich die Hände der Gegner oft nach 2-3 Stichen ableiten. Diese Information nutzen, um die letzten Züge präzise zu planen.