

Pesten

2-8 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

Sei der erste Spieler, der alle Karten aus seiner Hand abspielt.

AUFBAU

- Verwende ein Standard-52-Karten-Deck (optional mit Jokern) für 2-8 Spieler.
- 7 Karten an jeden austeilen; Rest als Nachziehstapel.
- Die oberste Karte offen auflegen, um den Ablagestapel zu starten.

WERTUNG

- Zahlenkarten: Nennwert als Strafpunkte.
- Bildkarten: Je 10 Punkte.
- Asse: 15 Punkte. Joker: 20 Punkte.

Tipp: Hebe Aktionskarten auf, bis Gegner kurz vor dem Sieg stehen, um ihre letzten Spielzüge zu stören.

AM ZUG

- Spiele eine Karte, die zur Farbe oder zum Rang der obersten Ablagekarte passt.
- Ziehe eine Karte, wenn du nicht spielen kannst.
- Aktionskarten: 2en ziehen 2, 8en überspringen, Buben umkehren, Asse wechseln Farbe.
- Staple 2en, um die Ziehstrafe an den nächsten Spieler weiterzugeben.

Pesten ist die niederländische Version von Mau-Mau, ein schnelles Ablegespiel, bei dem Spieler um die Wette ihre Hände leeren, indem sie die Farbe oder den Rang der zuvor gespielten Karte bedienen. Spezielle Aktionskarten fügen jeder Runde Chaos und Strategie hinzu.

Ziel

Sei der erste Spieler, der alle Karten aus seiner Hand abspielt. Der Gewinner erhält Punkte basierend auf den verbleibenden Karten in den Händen der Gegner.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 bis 8 Spieler.
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck, optional mit Jokern.
3. **Austeilen:** 7 Karten an jeden Spieler. Die restlichen Karten verdeckt als Nachziehstapel ablegen und die oberste Karte offen auflegen, um den Ablagestapel zu starten.

Spielablauf

1. **Karten spielen:** Spiele in deinem Zug eine Karte, die zur Farbe oder zum Rang der obersten Karte auf dem Ablagestapel passt.
2. **Ziehen:** Wenn du nicht spielen kannst, ziehe eine Karte vom Stapel. Wenn die gezogene Karte spielbar ist, darfst du sie sofort spielen.
3. **Aktionskarten:** Bestimmte Karten haben Sondereffekte. Zweien zwingen den nächsten Spieler, 2 Karten zu ziehen. Achten überspringen den nächsten Spieler. Buben kehren die Spielrichtung um. Asse erlauben einen Farbwechsel.
4. **Stapeln:** Wenn eine 2 gespielt wird, kann der nächste Spieler eine weitere 2 spielen, um die Ziehstrafe weiterzugeben und die Gesamtziehzahl zu erhöhen.

Punktewertung

- **Zahlenkarten:** Nennwert als Strafpunkte.
- **Bildkarten:** Je 10 Punkte.
- **Asse:** Je 15 Punkte.
- **Joker (falls verwendet):** Je 20 Punkte.

Varianten

- **Pesten mit Jokern:** Joker fungieren als Super-Wildcards, die auf jede Karte gespielt werden können und den nächsten Spieler zwingen, 5 Karten zu ziehen.
- **Speed Pesten:** Spieler spielen nicht reihum, sondern gleichzeitig, sobald sie eine gültige Karte haben.

Tipps und Strategien

- Hebe deine Aktionskarten für defensive Momente auf, wenn Gegner kurz vor dem Sieg stehen.
- Behalte Asse für den Moment, wenn du zu einer Farbe wechseln musst, in der du mehrere spielbare Karten hast.
- Verfolge, mit welchen Farben Gegner Schwierigkeiten zu haben scheinen, und versuche, zu diesen Farben zu wechseln.

Tipps & Strategie

Das Timing deiner Aktionskarten ist entscheidend. Eine Skip- oder Umkehr-Karte einzusetzen, wenn ein Gegner kurz vor dem Aussteigen steht, kann dich vor dem Rundenverlust retten.

Wenn du kurz davor bist, deine Hand zu leeren, werden deine Gegner dich mit Zieh-Karten und Überspringern ins Visier nehmen. Behalte eine defensive Aktionskarte in Reserve, um deine Gewinnposition zu schützen.