

Pilotta

4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Lang

Erreiche zuerst 151 Punkte durch Stichgewinne und Kombinationsansagen.

AUFBAU

- Bilde zwei Partnerschaften mit je zwei Spielern.
- Verwende 32 Karten (7 bis Ass jeder Farbe).
- Gib 8 Karten an jeden Spieler.

WERTUNG

- Trumpf-Bube = 20, Trumpf-Neun = 14, Ass = 11, Zehn = 10.
- Letzter-Stich-Bonus ist 10 Punkte wert.

Tipp: Halte deinen Trumpf-Buben und die Neun so lange wie möglich zurück, um das Endspiel zu kontrollieren.

Pilotta ist ein beliebtes zypriotisches Stichspiel, das in Zweipartnerschaften gespielt wird. Es ist eng verwandt mit dem französischen Spiel Belote und bietet Bieten, Trumpf und Bonusansagen.

Ziel

Ziel ist es, Punkte zu erzielen, indem man Stiche mit wertvollen Karten gewinnt und gültige Kartenkombinationen ansagt. Die erste Partnerschaft, die 151 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei Partnerschaften, die einander gegenüber sitzen.
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck, nur 32 Karten verwendet (7er bis Asse). Entferne Karten 2 bis 6.
3. **Geben:** Gib 8 Karten an jeden Spieler in Päckchen von 3, 2 und 3.

AM ZUG

- Biete auf Trumpf oder passe.
- Sage gültige Kartenkombinationen vor dem ersten Stich an.
- Spiele Stiche, bediene oder trumpfe nach Erfordernis.

Spielablauf

1. **Bieten:** Beginnend beim Spieler links vom Geber darf jeder Spieler bieten oder passen. Gebote beginnen bei 80 und steigen in 10er-Schritten. Der Höchstbieter bestimmt die Trumpffarbe.
2. **Ansagen:** Vor dem ersten Stich dürfen Spieler gültige Kombinationen ansagen, wie Folgen von drei oder mehr Karten einer Farbe oder Vierlinge. Nur das Team mit der höchsten Ansage wertet seine Ansagen.
3. **Stichspiel:** Der Spieler links vom Geber führt den ersten Stich. Spieler müssen bedienen, wenn möglich. Wer nicht bedienen kann, muss trumpfen, wenn er kann. Der höchste Trumpf oder die höchste Karte der geführten Farbe gewinnt den Stich.
4. **Pilotta-Bonus:** Hält ein Spieler sowohl König als auch Dame der Trumpffarbe, darf er 'Pilotta' ansagen, wenn er die zweite der beiden Karten spielt, und erhält 20 Bonuspunkte.

Punktewertung

- Kartenwerte in Nicht-Trumpf-Farben: Ass = 11, Zehn = 10, König = 4, Dame = 3, Bube = 2. Andere Karten zählen null.
- Kartenwerte in der Trumpffarbe: Bube = 20, Neun = 14, Ass = 11, Zehn = 10, König = 4, Dame = 3.
- Der letzte Stich bringt 10 Bonuspunkte.
- Erfüllt das bietende Team sein Gebot oder übertrifft es, behalten beide Teams ihre Punkte. Scheitert es, erhält es null und das gegnerische Team erhält 162 plus etwaige Ansagen.

Varianten

- **Ohne-Trumpf-Gebot:** Manche Gruppen erlauben ein Ohne-Trumpf-Gebot, bei dem keine Farbe Trumpf ist und Kartenwerte der Nicht-Trumpf-Rangfolge folgen.
- **Alles-Trumpf-Gebot:** Eine Alles-Trumpf-Option, bei der jede Farbe die Trumpf-Kartenrangfolge verwendet.

Tipps und Strategien

- Kommuniziere mit deinem Partner durch dein Kartenspiel und signalisiere früh starke Farben.
- Biete aggressiv, wenn du den Buben und die Neun einer potentiellen Trumpffarbe hältst, da dies die mächtigsten Karten sind.
- Verfolge, welche hohen Karten gespielt wurden, um dein Stichgewinn-Potenzial in späten Runden zu optimieren.

Tipps & Strategie

Konzentriere dich darauf, den Buben und die Neun der Trumpffarbe zu sichern, da sie die höchstwertigen Karten sind. Koordiniere dich mit deinem Partner durch konsistentes Signalspiel.

Das Zählen der bereits von jedem Team genommenen Punkte ist entscheidend für die Entscheidung, ob man in späten Stichen aggressiv oder konservativ spielen soll. Früh Trumpf zu führen kann Gegnern ihre Trumpfkarten entziehen.