

# Piqüt

2 Spieler

32 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Lang

## Die meisten Punkte durch Ansagen und Stichspiel über sechs Austeilungen erzielen.

### AUFBAU

- 32-Karten-Deck (7 bis Ass) verwenden.
- Je 12 Karten austeilen; restliche 8 bilden den Talon.
- Nichtgeber tauscht bis zu 5 Karten vom Talon, dann der Geber vom Rest.

### WERTUNG

- Ansagen bringen ihren Nennwert; nur die bessere Kombination in jeder Kategorie zählt.
- 7+ Stiche bringen 10 Bonuspunkte; alle 12 (Capot) bringen 40.
- Repique (30+ aus Ansagen bevor der Gegner zählt) bringt 60 Bonus.

*Tip: Den Tausch nutzen, um die längste Farbe für Punkt-Wertung zu stärken.*

### AM ZUG

- Kombinationen ansagen: Punkt (längste Farbe), Folge (Läufe) und Satz (drei/vier gleiche).
- Stiche spielen; Farbe bekennen, kein Trumpf.
- 1 Punkt für Ausspielen und 1 für Gewinnen gegnerisch ausgespielter Stiche.

*Piqüt ist eines der ältesten und raffiniertesten Zwei-Spieler-Kartenspiele, zurückgehend auf das 16. Jahrhundert. Es verbindet Kartentausch, Ansage von Kombinationen und Stichspiel zu einem anspruchsvollen Wettkampf aus Geschick und Gedächtnis.*

### Ziel

Die meisten Punkte durch Ansagen (Kartenkombinationen in der Hand) und Stichgewinne erzielen. Ein Spiel geht über sechs Austeilungen (eine Partie), und der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.

### Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 Spieler.
2. **Deck:** 32-Karten-Deck (7 bis Ass in jeder Farbe).
3. **Austeilen:** Je 12 Karten in Päckchen von 2 oder 3. Die restlichen 8 Karten bilden den Talon (Vorrat).
4. **Tausch:** Der Nichtgeber tauscht bis zu 5 Karten vom Talon, dann der Geber vom Rest.

### Ansagen

1. **Punkt (Point):** Der Spieler mit den meisten Karten in einer Farbe zählt deren Anzahl (z.B. 5 Herz-Karten = 5 Punkte).
2. **Folge (Seqüence):** Läufe von 3+ aufeinanderfolgenden Karten in einer Farbe. Terz (3) = 3 Pkt., Quart (4) = 4 Pkt., Quint (5) = 15 Pkt. usw.
3. **Satz (Set):** Drei oder vier gleiche (Zehnen oder höher). Trio = 3 Pkt., Quatorze (vier) = 14 Pkt.
4. **Vergleich:** Spieler vergleichen in jeder Kategorie; nur der mit der besseren Kombination in jeder zählt.

### Stichspiel

1. **Ausspiel:** Der Nichtgeber spielt zuerst aus. Farbe bekennen wenn möglich.
2. **Stiche gewinnen:** Höhere Karte gewinnt. Es gibt keine Trumpffarbe.
3. **Stichpunkte:** 1 Punkt für das Ausspielen, 1 Punkt für das Gewinnen eines vom Gegner ausgespielten Stichs. Der letzte Stich bringt einen Extrapunkt.
4. **Mehrheitsbonus:** 7+ Stiche bringen 10 Bonuspunkte (die Karten). Alle 12 ist ein Capot, 40 Punkte wert.

## Sonderboni

---

- **Repique:** Wenn ein Spieler 30+ Punkte allein aus Ansagen erzielt, bevor der Gegner etwas zählt, erhält er 60 Bonuspunkte.
- **Pique:** Wenn der Nichtgeber 30+ einschliesslich Stichpunkte erzielt, bevor der Geber zählt, erhält er 30 Bonuspunkte.

## Tipps und Strategien

---

- Die Tauschphase ist entscheidend, sie nutzen, um die längste Farbe für Punkt-Wertung zu stärken.
- Jede gespielte und getauschte Karte verfolgen, um genau zu wissen, was der Gegner hält.
- Das Gleichgewicht zwischen Ansagen und Stichgewinnpotenzial ist die zentrale strategische Spannung.

## Tipps & Strategie

---

Der Tausch ist die wichtigste Entscheidung bei Piqüt. Bevorzugt die längste Farbe für Punkt aufbauen, aber auch mögliche Folgen und Sätze im Auge behalten.

Gedächtnis ist bei Piqüt von höchster Bedeutung. Nach dem Tausch lässt sich die Hand des Gegners weitgehend ableiten, was das Stichspiel mit nahezu perfekter Information ermöglicht.