

Pusoy Dos

4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Sei der Erste, der alle 13 Karten aus der Hand spielt.

AUFBAU

- 4 Spieler, Standard 52-Karten-Deck, je 13 Karten geben.
- Karten rangieren 3 (niedrig) bis 2 (hoch). Farben: Karo < Herz < Pik < Kreuz.
- Spieler mit der Karo 3 eröffnet.

WERTUNG

- Erster raus gewinnt. Verbleibende Spieler: 1 Strafpkt. pro Restkarte.
- 10-12 Karten übrig: doppelte Strafe. 13 Karten übrig: dreifache Strafe.

Tipp: Plane deine Hand von Anfang an. Kontrolliere die Vorgabe, um schwache Karten abzuwerfen.

AM ZUG

- Spiele eine Einzelkarte, ein Paar, einen Drilling oder eine Fünf-Karten-Pokerhand.
- Muss das vorherige Spiel des gleichen Typs überbieten, oder passen.
- Wenn alle anderen passen, gib eine beliebige neue Kombination vor.

Pusoy Dos ist ein beliebtes philippinisches Kletterkartenspiel, abgeleitet von Big Two (Dai Di). Vier Spieler wettrennen darum, als Erste alle Karten loszuwerden, indem sie immer stärkere Kartenkombinationen spielen. Die Karo 2 ist die schwächste Karte, während die Kreuz 2 die stärkste Einzelkarte ist. Das Spiel belohnt Handplanung, Timing und das Lesen der verbleibenden Karten der Gegner.

Ziel

Sei der erste Spieler, der alle 13 Karten ausspielt, indem du Kombinationen vorgibst oder die der Gegner überbietest.

Vorbereitung

1. **Spieler:** Genau 4 Spieler.
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck.
3. **Geben:** Gib alle 52 Karten gleichmässig aus, jeder Spieler erhält 13 Karten.
4. **Startspieler:** Der Spieler mit der Karo 3 (niedrigste Karte) eröffnet die erste Runde. In den folgenden Runden eröffnet der Gewinner der vorherigen Runde.

Spielablauf

1. **Kartenrangfolge:** Karten rangieren von 3 (niedrigste) bis 2 (höchste). Bei gleichem Rang gilt die Farbreihenfolge: Karo (niedrigste), Herz, Pik, Kreuz (höchste).
2. **Vorgeben:** Der Vorgeber darf eine Einzelkarte, ein Paar, einen Drilling oder eine Fünf-Karten-Pokerhand spielen.
3. **Nachspielen:** Nachfolgende Spieler müssen den gleichen Kombinationstyp in höherem Rang spielen oder passen.
4. **Fünf-Karten-Hände:** Gültige Fünf-Karten-Kombinationen rangieren von niedrig nach hoch: Strasse, Flush, Full House, Vierling (mit Beikarte) und Straight Flush.
5. **Passen:** Ein Spieler, der passt, darf erst wieder spielen, wenn eine neue Vorgabe beginnt.
6. **Neue Vorgabe:** Wenn alle anderen Spieler passen, gibt der letzte Spieler, der gespielt hat, die nächste Kombination vor.
7. **Erste-Runde-Regel:** Die erste Kombination des Spiels muss die Karo 3 enthalten.

Punktwertung

- Der erste Spieler, der seine Hand leert, gewinnt die Runde.
- Verbleibende Spieler werden nach Restkarten bestraft: jede verbleibende Karte = 1 Punkt.
- Hat ein Spieler noch 10-12 Karten, verdoppelt sich die Strafe. Bei allen 13 Karten verdreifacht sie sich.
- Manche Varianten zahlen dem Gewinner direkt basierend auf den Restkarten der Gegner.

Varianten

- **Standard Big Two:** Die internationale Version mit leicht anderer Farbrangfolge (Pik höchste statt Kreuz).
- **Pusoy (Chinese Poker):** Ein völlig anderes Spiel, bei dem Spieler 13 Karten in drei Pokerhände anordnen. Wird oft mit Pusoy Dos verwechselt.
- **Ohne Fünf-Karten-Hände:** Eine vereinfachte Version, die nur Einzelkarten, Paare und Drillinge erlaubt.

Tipps und Strategien

- Plane deine Hand zu Beginn: bestimme, welche Kombinationen du spielen wirst und in welcher Reihenfolge.
- Kontrolliere die Vorgabe, indem du Runden mit starken Kombinationen gewinnst, und gib dann mit schwachen Karten vor.
- Hebe deine 2er und hohen Paare für das Endspiel auf, wenn die Gegner nur noch wenige Karten haben.

Tipps & Strategie

Plane deine gesamte Hand, bevor du die erste Karte spielst. Nutze starke Kombinationen, um die Vorgabe zu übernehmen, und werde dann deine schwachen Karten los. Hebe deine 2er für die letzten Züge auf, wenn Gegner nicht mehr kontern können.

Handplanung beim Geben ist alles bei Pusoy Dos. Starke Spieler teilen ihre 13 Karten gedanklich in eine optimale Spielfolge ein, bevor die erste Karte gelegt wird. Die Vorgabe zu kontrollieren ist entscheidend, da es dir erlaubt, den Kombinationstyp vorzugeben und schwache Karten abzuwerfen.