

Put

2-4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

2 von 3 Stichen gewinnen oder den Gegner durch Put-Ruf zum Aufgeben bluffen.

AUFBAU

- 2 Spieler mit einem Standard-52-Karten-Deck.
- 3 Karten an jeden austeilen. Kartenrangfolge: 3 (hoch), 2, A, K, D, B, 10...4 (niedrig).

WERTUNG

- 2 Stiche gewinnen = 1 Punkt. Nach angenommenem Put gewinnen = 2 Punkte.
- Gegner gibt nach Put auf = 1 Punkt für den Rufer.
- Erster mit 5 Punkten gewinnt das Spiel.

Tipp: Selbstbewusst bei mittleren Händen bluffen; der Gegner kann die Karten nicht sehen.

AM ZUG

- Beliebige Karte ausspielen (kein Trumpf, keine Farbpflicht).
- Höhere Karte gewinnt den Stich.
- Jederzeit Put rufen, um den Gegner herauszufordern: Weiterspielen für Doppelt oder Aufgeben.

Put ist ein altes englisches Kartenspiel aus Bluff und Kühnheit, das bis ins 16. Jahrhundert zurückreicht. Es ist ein täuschend einfaches Stichspiel, bei dem zwei Spieler je drei Karten erhalten und zwei von drei Stichen gewinnen oder den Gegner erfolgreich zum Aufgeben bluffen müssen. Der Reiz des Spiels liegt in seiner Kombination aus Glück, Nerven und Psychologie statt komplexem Kartenspiel.

Ziel

Zwei von drei Stichen gewinnen oder den Gegner zum Aufgeben zwingen, indem man 'Put' ruft und ihn herausfordert, weiterzuspielen oder aufzugeben.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 Spieler (kann für 3 oder 4 angepasst werden).
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck. Kartenrangfolge: 3 (höchste), 2, Ass, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4 (niedrigste).
3. **Austeilen:** Jeder Spieler erhält 3 Karten, einzeln ausgeteilt.
4. **Einsätze:** Spieler vereinbaren einen Einsatz pro Spielpunkt. Das Spiel wird typischerweise bis 5 Punkte gespielt.

Spielablauf

1. **Ausspielen:** Der Nicht-Geber spielt eine beliebige Karte zum ersten Stich aus. Es gibt keinen Trumpf und keine Pflicht, Farbe zu bedienen.
2. **Stiche gewinnen:** Die höherrangige Karte gewinnt den Stich. Wenn beide Spieler denselben Rang spielen, ist der Stich unentschieden und wird abgelegt.
3. **Put rufen:** Zu jedem Zeitpunkt während des Spiels (vor oder nach dem Spielen einer Karte) darf ein Spieler 'Put!' rufen. Dies fordert den Gegner heraus: Er muss entweder für doppelten Einsatz weiterspielen oder die Hand sofort aufgeben.
4. **Unentschiedene Hände:** Wenn jeder Spieler einen Stich gewinnt und der dritte unentschieden ist, oder wenn alle drei Stiche unentschieden sind, ist die Hand remis und es werden keine Punkte erzielt.

Punktwertung

1. **Normaler Sieg:** 2 Stiche gewinnen bringt 1 Punkt.
2. **Put angenommen:** Wenn ein Put gerufen und der Gegner weiterspielt, bekommt der Gewinner 2 Punkte statt 1.
3. **Put abgelehnt:** Wenn der Gegner nach einem Put aufgibt, bekommt der Rufer 1 Punkt, ohne die Hand zu beenden.
4. **Spiel:** Der erste Spieler, der 5 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

Varianten

- **Drei-Spieler-Put:** 3 Karten an jeden austeilen; der Spieler, der 2 Stiche gewinnt, punktet. Wenn alle drei je einen Stich gewinnen, ist die Hand verdorben.
- **Vier-Spieler-Put (Partnerschaft):** Zwei Teams zu zweit; Partner sitzen gegenüber. Kombinierte Stichgewinne zählen für das Team.
- **Trut:** Eine skandinavische Variante mit ähnlicher Mechanik, aber anderer Kartenrangfolge und einer Trumpffarbe.

Tipps und Strategien

- Die 3 ist die mächtigste Karte im Spiel. Ein Paar Dreien garantiert fast einen Sieg.
- Den Put-Ruf als Bluff einsetzen, wenn man eine schwache Hand hat, aber der Gegner unsicher wirkt.
- Auf das Selbstvertrauen des Gegners beim Spielen achten; Zögern ist ein Zeichen von Schwäche.

Tipps & Strategie

Bluffen ist das Herzstück von Put. Put selbstbewusst auch bei grenzwertigen Händen rufen; der Gegner kann die Karten nicht sehen. Die 3 ist die höchste Karte, daher gibt eine einzelne 3 eine starke Grundlage.

Da es keinen Trumpf und keine Farbpflicht gibt, geht es rein um Kartenrang und Nerven. Ein gut getimter Put-Ruf bei einer mittleren Hand kann einem vorsichtigen Gegner Punkte stehlen.