

# Quadrille

4 Spieler

40 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Mittel

## Als Erklärer die Mehrheit der Stiche gewinnen, mit oder ohne geheimen Verbündeten.

### AUFBAU

- 4 Spieler verwenden ein 40-Karten-Deck (8er, 9er, 10er entfernt).
- Gib 10 Karten an jeden Spieler.
- Spieler reizen um das Recht, Trumpf zu bestimmen.

### WERTUNG

- Erfolgreiches Gebot: Erklärer kassiert von jedem Gegner.
- Gescheitertes Gebot: Erklärer zahlt an jeden Gegner.
- Vole (alle 10 Stiche) bringt einen erheblichen Bonus.

*Tipps: Beim Rufen eines Königs wähle eine Farbe, in der du unterstützende Karten hältst, um deinem geheimen Verbündeten zu helfen.*

### AM ZUG

- Erklärer bestimmt Trumpf und darf einen König für einen geheimen Verbündeten rufen.
- Bediene die ausgespielte Farbe wenn möglich.
- Erklärer gewinnt, wenn seine Seite genug Stiche macht.

Quadrille ist ein elegantes Vier-Spieler-Stichspiel, das sich aus dem spanischen Spiel Ombre entwickelte. Es wurde das dominierende Kartenspiel in der modischen europäischen Gesellschaft Mitte des 18. Jahrhunderts, geschätzt für sein raffiniertes Reizsystem und seine Partnerschaftsdynamik.

## Ziel

Als Erklärer gewinne mindestens die Mehrheit der Stiche. Die übrigen Spieler kooperieren, um dies zu verhindern, obwohl sich die Allianzen je nach Reizung in jeder Runde ändern.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler.
2. **Deck:** Ein 40-Karten-Deck mit entfernten 8ern, 9ern und 10ern aus einem Standarddeck.
3. **Geben:** Jeder Spieler erhält 10 Karten.
4. **Reizen:** Spieler reizen um das Recht, Trumpf zu bestimmen und als Erklärer zu spielen.

## Spielablauf

1. **Trumpfwahl:** Der Reizgewinner bestimmt die Trumpffarbe für die Runde.
2. **Einen König rufen:** Der Erklärer darf einen bestimmten König rufen, und wer ihn hält, wird für diese Hand ein geheimer Verbündeter.
3. **Stichspiel:** Standard-Stichregeln gelten. Spieler müssen die ausgespielte Farbe bedienen wenn möglich.
4. **Abrechnung:** Der Erklärer hat Erfolg, wenn er und sein Verbündeter (falls vorhanden) genug Stiche gewinnen.

## Punktewertung

- **Erfolgreiches Gebot:** Der Erklärer kassiert eine Zahlung von jedem Gegner.
- **Gescheitertes Gebot:** Der Erklärer zahlt an jeden Gegner.
- **Vole:** Alle zehn Stiche zu gewinnen bringt einen erheblichen Bonus.

## Varianten

- **Mediateur:** Eine Variante mit zusätzlichen Reizstufen und komplexerer Wertung.
- **Quintille:** Eine Anpassung für fünf Spieler mit modifiziertem Geben und Reizen.

## Tipps und Strategien

- Beim Rufen eines Königs wähle eine Farbe, in der du mehrere unterstützende Karten hältst, damit du deinem geheimen Verbündeten helfen kannst.
- Achte genau darauf, welcher Spieler dem Erklärer zu helfen scheint, um die verborgene Partnerschaft zu identifizieren.

## Tipps & Strategie

---

Die Kunst, den richtigen König zu rufen, zu meistern, ist entscheidend. Wähle eine Farbe, bei der deine Karten die des potenziellen Verbündeten ergänzen, und beobachte die Spielmuster der Gegner, um verborgene Partnerschaften zu entlarven.

Den geheimen Verbündeten schnell zu identifizieren gibt Verteidigern einen riesigen Vorteil. Achte auf subtile Hinweise wie welche Farben ein Spieler ausspielt und welche Stiche er eifrig gewinnen will.