

Rollender Stein

4-6 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Mittel

Sei der Erste, der alle Karten ausspielt, indem du Stiche abschliesst, ohne dass jemand die Farbe bricht.

AUFBAU

- 4-6 Spieler. Passe das Deck an, sodass jeder Spieler 8 Karten bekommt.
- Teile 8 Karten an jeden Spieler aus; kein Nachziehstapel.

WERTUNG

- Der erste Spieler, der seine Hand leert, gewinnt das Spiel.

Tip: Spiele deine längste Farbe an, um die Chance auf einen vollständigen Stich zu maximieren.

AM ZUG

- Spiele eine beliebige Karte aus deiner Hand an.
- Andere Spieler müssen bedienen, wenn möglich.
- Wenn jemand nicht bedienen kann, nimmt er alle gespielten Karten auf und spielt als nächstes an.
- Wenn alle bedienen, gewinnt die höchste Karte und der Gewinner spielt als nächstes an.

Rollender Stein ist ein Stich-Kartenspiel mit einem Dreh: Wenn ein Spieler die angespielte Farbe nicht bedienen kann, muss er alle bisher in diesem Stich gespielten Karten aufnehmen. Das Ziel ist es, der erste Spieler zu sein, der alle Karten loswird, was jedes Anspielen zu einem spannenden Glücksspiel macht.

Ziel

Sei der erste Spieler, der seine Hand leert, indem du Stiche gewinnst, ohne dass jemand die Farbe bricht. Wenn ein Spieler nicht bedienen kann, sammelt er alle gespielten Karten ein und der Stich wird abgebrochen.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 bis 6 Spieler.
2. **Deck:** Für 4 Spieler verwende 32 Karten (7er und höher), für 5 Spieler 40 Karten (5er und höher), für 6 Spieler das volle 52-Karten-Deck. Jeder Spieler sollte 8 Karten erhalten.
3. **Austeilen:** Teile 8 Karten an jeden Spieler aus. Keine Karten bleiben im Nachziehstapel.

Spielablauf

1. **Anspielen:** Der Spieler links vom Geber spielt eine beliebige Karte aus, um den ersten Stich zu eröffnen.
2. **Farbe bedienen:** Jeder nachfolgende Spieler muss eine Karte der angespielten Farbe spielen, wenn er eine hat.
3. **Aufnahme-Regel:** Wenn ein Spieler nicht bedienen kann, muss er alle bisher in diesem Stich gespielten Karten aufnehmen und zu seiner Hand hinzufügen. Dieser Spieler spielt dann den nächsten Stich an.
4. **Vollständiger Stich:** Wenn alle Spieler erfolgreich bedienen, gewinnt die höchste Karte der angespielten Farbe den Stich. Der Stichgewinner spielt den nächsten Stich an. Gewonnene Stiche werden beiseitegelegt und kehren in keine Hand zurück.

Gewinnen

- **Erster raus:** Der erste Spieler, der seine letzte Karte ausspielt und keine Karten mehr hat, gewinnt das Spiel.
- **Weiterspielen:** Andere Spieler können weiterspielen, um die Platzierungen zu bestimmen.

Varianten

- **Punktebasiert:** Statt Erster-raus vergib Strafpunkte für verbleibende Karten auf der Hand am Ende und spiele mehrere Runden.
- **Reduziertes Deck:** Passe die Anzahl der entfernten Karten basierend auf der Spieleranzahl an, um 8 Karten pro Spieler zu behalten.

Tipps und Strategien

- Spiele aus deiner längsten Farbe an, um die Chance zu maximieren, dass jeder bedienen kann.
- Vermeide es, eine Farbe anzuspielen, von der du vermutest, dass ein anderer Spieler keine hat, sonst riskierst du, ihm zusätzliche Karten zu geben.
- Verfolge, welche Farben gebrochen wurden, um vorherzusagen, wann Stiche zusammenbrechen werden.

Tipps & Strategie

Spiele deine längste Farbe an, um die Chancen auf einen vollständigen Stich zu erhöhen. Verfolge, welche Spieler bei bestimmten Farben knapp sind, um zu vermeiden, in ein Aufnehmen hinein anzuspielen.

Farbenverfolgung ist essenziell. Wenn du weißt, dass ein Spieler keine Herz-Karten hat, spiele niemals Herz an, es sei denn, du willst, dass er den Stapel aufnimmt.