

Scarto

3 Spieler

54 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Als Alleinspieler nach dem Talonaustausch mehr Kartenpunkte als die beiden Verteidiger zusammen gewinnen.

AUFBAU

- 3 Spieler mit einem 54-Karten-Italienischen-Tarot-Deck.
- 16 Karten an jeden austeilen; 6 restliche Karten bilden den Talon (Scarto).

WERTUNG

- Der Narr, Trumpf 1 und Trumpf 21 sind die wertvollsten Karten.
- Alleinspieler braucht mehr als die Hälfte der gesamten Kartenpunkte zum Gewinnen.
- Alleinspieler kassiert von beiden Verteidigern bei Erfolg, zahlt an beide bei Misserfolg.

Tip: Niedrigwertige Farbkarten ablegen, um eine Farbe zu leeren und Trumpfmöglichkeiten während des Spiels zu schaffen.

AM ZUG

- Um das Recht bieten, Alleinspieler zu werden und die 6 Talonkarten aufzunehmen.
- 6 Karten verdeckt ablegen (sie zählen zu deinen Stichpunkten).
- 16 Stiche spielen, Farbe bedienen; trumpfen, wenn Bedienen nicht möglich.
- Höchster Trumpf oder höchste Farbkarte gewinnt jeden Stich.

Scarto ist ein italienisches Drei-Spieler-Tarockspiel, bei dem der Alleinspieler Karten mit einem verdeckten Talon tauscht und dann gegen die beiden anderen Spieler um Kartenpunkte kämpft.

Ziel

Als Alleinspieler den Talonaustausch nutzen, um die Hand zu stärken und mehr Kartenpunkte als die beiden Verteidiger zusammen zu gewinnen.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 3 Spieler.
2. **Deck:** 54-Karten-Italienisches-Tarot-Deck mit 22 Trümpfen (Trionfi) und 32 Farbkarten.
3. **Austeilen:** Jeder Spieler erhält 16 Karten. Die restlichen 6 Karten bilden den Talon (Scarto).

Spielablauf

1. **Reizen:** Spieler bieten um das Recht, Alleinspieler zu werden. Der Höchstbietende nimmt die 6 Talonkarten auf.
2. **Ablegen (Scarto):** Der Alleinspieler legt 6 Karten verdeckt ab. Diese Ablagen zählen zu seinen Stichpunkten.
3. **Stichspiel:** Der Alleinspieler spielt den ersten Stich aus. Spieler müssen Farbe bedienen; wenn sie nicht können, müssen sie trumpfen. Der höchste Trumpf oder die höchste Farbkarte gewinnt.
4. **Volles Spiel:** Alle 16 Stiche werden ausgespielt.

Punktwertung

- **Kartenpunkte:** Standardmässige italienische Tarot-Punktwerte. Der Narr, die 1 der Trümpfe und die 21 der Trümpfe sind am wertvollsten.
- **Gewinnschwelle:** Der Alleinspieler braucht mehr als die Hälfte der gesamten Kartenpunkte zum Gewinnen.
- **Auszahlung:** Der Alleinspieler kassiert von beiden Verteidigern bei Erfolg, oder zahlt an beide bei Misserfolg.

Varianten

- **Solo:** Der Alleinspieler spielt ohne Talonnutzung für eine höhere Belohnung.
- **Pflichtspiel:** Wenn alle Spieler passen, muss der Halter des niedrigsten Tarocks Alleinspieler werden.

Tipps und Strategien

- Niedrigwertige Farbkarten ablegen, um eine Farbe zu leeren, damit du in dieser Farbe während des Spiels trumpfen kannst.
- Aggressiv bieten, wenn du die hohen Tarocks hältst. Der Talonaustausch bringt oft die zusätzliche Stärke, die du brauchst.

Tipps & Strategie

Eine schwache Farbe beim Ablegen leeren, um Trumpfmöglichkeiten zu schaffen. Behalte deine hohen Tarocks und Ehrenkarten.

Verteidiger sollten ihre Ausspiele koordinieren, um die schwächste Farbe des Alleinspielers anzugreifen, also die Farbe, die er am wahrscheinlichsten geleert hat.