

# Sedma

2-4 Spieler

32 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

## Stiche mit Assen und Zehnen gewinnen, um die gegnerische Partnerschaft zu übertreffen.

### AUFBAU

- Ein 32-Karten-Deck (7 bis Ass) mit 4 Spielern in zwei Partnerschaften verwenden.
- Je 4 Karten austeilen; nach dem Spielen der ersten 4 Karten werden weitere 4 nachgegeben.

### WERTUNG

- Asse: je 10 Punkte. Zehnen: je 10 Punkte.
- Der letzte Stich bringt 10 Bonuspunkte.
- 90 Gesamtpunkte sind pro Runde verfügbar.

*Tip: Heben Sie Ihre Siebenen für Stiche mit Assen oder Zehnen auf, um die gefangenen Punkte zu maximieren.*

### AM ZUG

- Beliebige Karte spielen; eine Karte mit gleichem Rang wie die Ausspielkarte oder eine 7 kann den Stich gewinnen.
- Siebenen sind Joker und erweitern den Stich für weitere Übernahmen.
- Der letzte Spieler, der eine passende Karte oder Sieben spielt, gewinnt den Stich.

Sedma ist ein tschechisches und slowakisches Stichspiel, bei dem Siebenen besondere Kraft haben und es Spielern ermöglichen, Züge zu verketteten und Stiche zu erweitern. Es wird typischerweise von vier Spielern in zwei Partnerschaften gespielt und belohnt sowohl taktisches Kartenspiel als auch Teamkoordination.

### Ziel

Stiche gewinnen, die Zehnen und Asse enthalten, da dies die einzigen Karten mit Punktwert sind. Die Partnerschaft, die über die vereinbarte Rundenzahl mehr Punkte ansammelt, gewinnt.

### Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei Partnerschaften, die einander gegenüber sitzen.
2. **Deck:** 32-Karten-Deck (7 bis Ass in jeder Farbe).
3. **Geben:** Jeder Spieler erhält 4 Karten. Nachdem diese gespielt sind, werden jedem Spieler weitere 4 Karten für die zweite Hälfte der Runde ausgeteilt.

### Spielablauf

1. **Ausspielen:** Der Spieler links vom Geber spielt eine beliebige Karte aus, um einen Stich zu beginnen.
2. **Rang bedienen:** Spieler dürfen jede Karte spielen, aber eine Karte, die den Rang der ausgespielten Karte trifft, oder eine Sieben kann den Stich gewinnen.
3. **Siebenen sind Joker:** Eine Sieben kann jederzeit gespielt werden und zählt als passende Karte zur ausgespielten Karte, was ihr besondere Fangkraft verleiht.
4. **Stiche erweitern:** Wenn eine Sieben oder eine passende Karte gespielt wird, geht der Stich weiter um den Tisch, was weitere Übernahmen ermöglicht.
5. **Stich gewinnen:** Der letzte Spieler, der eine passende Karte oder eine Sieben spielt, gewinnt den gesamten Stich.

### Punktewertung

- **Asse:** Je 10 Punkte.
- **Zehnen:** Je 10 Punkte.
- **Bonus für letzten Stich:** Die Partnerschaft, die den letzten Stich gewinnt, erhält zusätzlich 10 Punkte.
- **Gesamtpunkte pro Runde:** 90 Punkte sind in jeder Runde verfügbar.

## Varianten

---

- **Zwei-Spieler-Sedma:** Angepasst für Kopf-an-Kopf-Spiel mit angepassten Handgrößen.
- **Sedma mit Bieten:** Manche Gruppen fügen eine Bietphase hinzu, in der Partnerschaften ihre Punktzahl vorhersagen.

## Tipps und Strategien

---

- Heben Sie Ihre Siebenen für kritische Momente auf, wenn hochwertige Asse oder Zehnen auf dem Spiel stehen.
- Koordinieren Sie sich mit Ihrem Partner, um passende Karten zu verketteten und Stiche zu erweitern, um mehr Punkte zu fangen.
- Achten Sie darauf, welche Zehnen und Asse gespielt wurden, um verbleibende Wertungsmöglichkeiten zu berechnen.

## Tipps & Strategie

---

Das Timing Ihrer Siebenen ist alles. Eine zu früh einzusetzen verschwendet ihr Potenzial, während zu langes Halten bedeuten kann, eine Chance auf einen hochwertigen Stich zu verpassen.

Starke Partnerschaften entwickeln subtile Signale über ihre Kartenbestände. Eine Zehn früh auszuspielen kann Gegner dazu verleiten, ihre Siebenen vor den kritischen späten Stichen auszugeben.