

Sergeant Major

3 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Das Stichziel erreichen oder übertreffen: Geber = 8, links vom Geber = 5, dritter Spieler = 3.

AUFBAU

- 3 Spieler mit einem 52-Karten-Deck (eine niedrige Karte entfernen für 51 Karten).
- 17 Karten an jeden austeilen. Der Geber wählt die Trumpffarbe.

WERTUNG

- Überschuss- und Defizitstiche gegen das Ziel jede Runde verfolgen.
- Überbieter geben schlechteste Karten an Unterbieter in der nächsten Runde und erhalten deren beste.
- Grösster kumulierter Überschuss nach festgelegten Runden gewinnt.

Tip: Als Geber Trumpf in der längsten, stärksten Farbe wählen, um das 8-Stich-Ziel zu erreichen.

AM ZUG

- Spieler links vom Geber spielt zuerst aus.
- Farbe bedienen wenn möglich; sonst beliebige Karte spielen.
- Höchster Trumpf gewinnt; wenn kein Trumpf, höchste Karte der ausgespielten Farbe.
- Alle 17 Stiche spielen.

Sergeant Major, auch bekannt als 3-5-8 oder 8-5-3, ist ein Stichspiel für drei Spieler, bei dem jeder Spieler eine andere Zielanzahl von Stichen gewinnen muss. Der Geber muss 8 Stiche gewinnen, der Spieler links vom Geber 5 und der dritte Spieler 3. Spieler, die ihr Ziel übertreffen, erhalten in der nächsten Runde einen Vorteil.

Ziel

Das Stichziel für die Runde erreichen oder übertreffen. Spieler, die mehr Stiche als ihr Ziel gewinnen, tauschen in der nächsten Runde Karten mit Unterbietenden, was ein dynamisches Vorteilssystem schafft.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 3 Spieler.
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck mit einer entfernten Karte (typischerweise die Kreuz 2), sodass 51 Karten bleiben.
3. **Austeilen:** 17 Karten an jeden Spieler austeilen.
4. **Ziele:** Der Geber muss 8 Stiche gewinnen, der Spieler links vom Geber muss 5 Stiche gewinnen, der dritte Spieler muss 3 Stiche gewinnen.

Trumpfwahl

1. **Geber wählt:** Der Geber sieht seine Hand an und erklärt die Trumpffarbe.
2. **Kitty-Variante:** In manchen Versionen ist die entfernte Karte nicht vorbestimmt; stattdessen nimmt der Geber nach dem Austeilen verbleibende Karten auf.

Spielablauf

1. **Ausspielen:** Der Spieler links vom Geber spielt den ersten Stich aus.
2. **Farbe bedienen:** Spieler müssen die ausgespielte Farbe bedienen, wenn sie können. Wenn nicht, dürfen sie jede Karte spielen, einschliesslich Trumpf.
3. **Stich gewinnen:** Die höchste Trumpfkarte gewinnt den Stich. Wenn kein Trumpf gespielt wird, gewinnt die höchste Karte der ausgespielten Farbe.
4. **Fortfahren:** Der Stichgewinner spielt den nächsten Stich aus. Alle 16 Stiche werden gespielt (eine Karte bleibt ungenutzt).

Kartentausch

1. **Überstiche:** Nach allen Stichen notieren Spieler, die mehr als ihr Ziel gewonnen haben, den Überschuss.
2. **Unterstiche:** Spieler, die ihr Ziel nicht erreicht haben, notieren das Defizit.
3. **Tausch:** In der nächsten Runde geben Überbieter ihre schlechtesten Karten an Unterbieter und erhalten im Gegenzug deren beste Karten. Die Anzahl der getauschten Karten entspricht dem Überschuss/Defizit.
4. **Neue Ziele:** Die Ziele bleiben gleich (8, 5, 3) basierend darauf, wer gibt, aber der Geber rotiert.

Punktwertung

1. **Laufende Summe:** Den kumulierten Überschuss oder das Defizit jedes Spielers über die Runden verfolgen.
2. **Spielende:** Eine festgelegte Anzahl Runden spielen (oft 9 oder 12). Der Spieler mit dem grössten kumulierten Stichüberschuss gewinnt.
3. **Alternative:** Manche Gruppen spielen, bis ein Spieler einen Zielüberschuss erreicht (z.B. +10).

Varianten

- **9-5-2:** Eine alternative Zielverteilung, die dem Geber 9 Stiche, dem nächsten Spieler 5 und dem dritten Spieler 2 gibt.
- **Ohne Tausch:** Manche lockere Gruppen überspringen den Kartentausch zwischen den Runden.
- **Volles Deck:** Mit allen 52 Karten spielen, 17 an jeden austeilen, wobei 1 Karte ungesehen beiseitegelegt wird.

Tipps und Strategien

- Als Geber eine Trumpffarbe wählen, in der man Länge und hohe Karten hat, da man 8 Stiche braucht.
- Als Spieler, der nur 3 Stiche braucht, sich darauf konzentrieren, Stiche mit hohen Trümpfen zu gewinnen, und sich nicht übermässig festlegen.
- Nach dem Tausch die Strategie anpassen, basierend auf den starken Karten, die man von den Unterbietenden erhalten hat.

Tipps & Strategie

Als Geber Trumpf in der längsten starken Farbe wählen. Der Kartentausch erzeugt einen Schneeballeffekt, daher ist es entscheidend, sein Ziel früh zu erreichen, um nicht in Rückstand zu geraten.

Der Kartentausch-Mechanismus bedeutet, dass gute Leistung sich über die Zeit aufschaukelt. Ein Spieler, der konsequent sein Ziel erreicht, erhält zunehmend stärkere Karten und erzeugt einen positiven Kreislauf.