

Sheepshead

3-5 Spieler

32 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Als Aufnehmer 61+ Kartenpunkte mit dem Partner sammeln; als Verteidiger 60+ Punkte sammeln, um den Aufnehmer zu besiegen.

AUFBAU

- 5 Spieler mit einem 32-Karten-Deck (Siebener bis Asse).
- 6 Karten an jeden austeilen; 2 Karten verdeckt als Blind.

WERTUNG

- Ass: 11, Zehn: 10, König: 4, Dame: 3, Bube: 2; niedrigere Karten: 0.
- Aufnehmer-Team braucht 61+ Punkte; Schneider bei 91+; Schwarz für alle Stiche.
- Verteidiger brauchen 60+ Punkte zum Gewinnen.

Tip: Nimm das Blind auf, wenn du mindestens 4 Trümpfe hast. Das Blind verbessert oft eine grenzwertige Hand.

AM ZUG

- Reihum das Blind aufnehmen oder passen.
- Aufnehmer legt 2 Karten ab und wird geheim Partner des Karo-Buben-Halters.
- Stiche spielen, Farbe bedienen; Trümpfe sind alle Damen, Buben und Karos.
- Höchster Trumpf oder höchste Farbkarte gewinnt den Stich.

Sheepshead ist ein amerikanisches Stichspiel mit deutschen Wurzeln, das hauptsächlich in Wisconsin gespielt wird. Es verwendet ein 32-Karten-Deck und weist eine komplexe Trumpfhierarchie auf, angeführt von den Damen und Buben.

Ziel

Als Aufnehmer genug Kartenpunkte (61 oder mehr) mit dem Partner gewinnen. Als Verteidiger mindestens 60 Punkte sammeln, um das aufnehmende Team zu besiegen.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 5 Spieler (3- und 4-Spieler-Varianten existieren).
2. **Deck:** 32-Karten-Deck (Siebener bis Asse in vier Farben).
3. **Austeilen:** Jeder Spieler erhält 6 Karten. Zwei Karten werden verdeckt als 'Blind' abgelegt.

Spielablauf

1. **Aufnehmen:** Spieler dürfen reihum das Blind aufnehmen. Der Aufnehmer legt zwei Karten ab und wird zum Alleinspieler.
2. **Partner:** Der Partner des Aufnehmers ist, wer den Karo-Buben hält; dies bleibt geheim, bis er ausgespielt wird.
3. **Trumpfhierarchie:** Alle Damen, dann alle Buben, dann alle Karokarten bilden die 14 Karten starke Trumpffarbe, gereiht Kreuz-D, Pik-D, Herz-D, Karo-D, Kreuz-B, Pik-B, Herz-B, Karo-B, Karo-A, Karo-10, Karo-K, Karo-9, Karo-8, Karo-7.
4. **Stichspiel:** Farbe bedienen, wenn möglich; Trümpfe schlagen alle Fehlfarben. Der höchste Trumpf oder die höchste Farbkarte gewinnt.

Punktewertung

- **Kartenwerte:** Asse = 11, Zehner = 10, Könige = 4, Damen = 3, Buben = 2. Niedrigere Karten = 0.
- **Aufnehmer-Team:** Braucht 61+ Punkte zum Gewinnen. Schneider (91+) und Schwarz (alle Stiche) bringen Extra.
- **Verteidiger:** Brauchen 60+ Punkte, um den Aufnehmer zu besiegen.

Varianten

- **Leaster:** Wenn alle passen, gewinnt der Spieler, der die wenigsten Punkte macht.
- **Doubler:** Eine Runde, in der Punktwerte verdoppelt werden, typischerweise ausgelöst, wenn alle passen.
- **Karo-Buben-Partner:** Manche Gruppen lassen den Aufnehmer stattdessen jede beliebige Karte als Partner benennen.

Tipps und Strategien

- Nimm das Blind auf, wenn du mindestens 4 Trümpfe hast. Das Blind verbessert oft eine grenzwertige Hand.
- Spiele früh Trümpfe aus, um den Verteidigern ihre Trümpfe zu entziehen und die späteren Stiche zu kontrollieren.

Tipps & Strategie

Zähle Trümpfe sorgfältig. Bei 14 Trümpfen im Deck ist es entscheidend zu wissen, wie viele noch im Spiel sind, um deine Stichfolge zu planen.

Als Aufnehmer lege hochwertige Fehlfarben-Karten in deinen Abwurf, um sichere Punkte zu sichern, bevor der erste Stich gespielt wird.