

Sechsendsechzig

2 Spieler

24 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Kurz

Sei der Erste, der 66 Punkte durch Stichwerte und Meldungen erreicht.

AUFBAU

- Verwende ein 24-Karten-Deck (9, 10, B, D, K, A in jeder Farbe).
- Teile 6 Karten an jeden der 2 Spieler aus.
- Lege die 13. Karte offen für Trumpf; restliche Karten bilden den Stapel.

WERTUNG

- Asse: 11, Zehnen: 10, Könige: 4, Damen: 3, Buben: 2.
- Sage 66 an, um die Hand zu beenden; der Gewinn bringt 1-3 Spielpunkte.
- Erster mit 7 Spielpunkten gewinnt das Match.

Tip: Schliesse den Stapel, wenn du sicher bist, mit deinen aktuellen Karten 66 zu erreichen.

AM ZUG

- Spiele eine Karte aus; Farbe bedienen ist nicht erforderlich, solange der Stapel offen ist.
- Nach jedem Stich ziehen beide Spieler vom Stapel.
- Melde eine König-Dame-Mariage nach einem Stichgewinn für 20 (oder 40 bei Trumpf) Punkte.
- Schliesse jederzeit den Stapel, um strenges Farbe-Bedienen zu erzwingen.

Sechsendsechzig ist ein schnelles Zwei-Spieler-Stich- und Meldkartenspiel aus Deutschland. Mit einem kompakten 24-Karten-Deck und einem Ziel von 66 Punkten pro Hand verlangt es scharfes Kartengedächtnis und taktisches Timing beim Melden und Schliessen des Stapels.

Ziel

Sei der erste Spieler, der behauptet, 66 Punkte durch eine Kombination aus Stichwerten und Meldungen erreicht zu haben. Das Gewinnen mehrerer Hände bringt Spielpunkte, und wer zuerst sieben Spielpunkte hat, gewinnt insgesamt.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 Spieler.
2. **Deck:** Ein 24-Karten-Deck bestehend aus 9, 10, Bube, Dame, König und Ass in jeder Farbe.
3. **Austeilen:** Jeder Spieler erhält 6 Karten. Die 13. Karte wird offen hingelegt, um die Trumpffarbe zu bestimmen, und die restlichen Karten bilden den Stapel darauf.

Spielablauf

1. **Karte ausspielen:** Der Nicht-Geber spielt den ersten Stich aus. Solange der Stapel offen ist, müssen Spieler nicht Farbe bedienen.
2. **Stiche gewinnen:** Die höhere Karte der ausgespielten Farbe gewinnt, es sei denn, es wurde getrumpft. Stichgewinner spielen als nächstes aus.
3. **Karten ziehen:** Nach jedem Stich ziehen beide Spieler vom Stapel, der Gewinner zürst, um sechs Handkarten zu behalten.
4. **Mariagen melden:** Ein Spieler, der einen Stich gewinnt, darf ein König-Dame-Paar derselben Farbe für 20 Punkte melden (40 bei Trumpf).
5. **Stapel schliessen:** Jeder Spieler darf jederzeit den Stapel schliessen, woraufhin strenge Bedienregeln gelten und keine Karten mehr gezogen werden.
6. **66 ansagen:** Wenn du glaubst, dass deine gesammelten Punkte 66 oder mehr betragen, sage es an, um die Hand zu beenden.

Punktwertung

- **Asse:** Jeweils 11 Punkte.
- **Zehnen:** Jeweils 10 Punkte.
- **Könige:** Jeweils 4 Punkte.
- **Damen:** Jeweils 3 Punkte.
- **Buben:** Jeweils 2 Punkte.
- **Spielpunkte:** Eine gewonnene Hand bringt 1 bis 3 Spielpunkte, je nachdem wie wenige Punkte der Gegner gesammelt hat.

Varianten

- **Schnapsen:** Die österreichische Variante mit 20 Karten (ohne die Neuner) und etwas strengeren Regeln.
- **Bummerl:** Ein umgangssprachlicher Name für das Gesamtmatch in der österreichischen Tradition, gespielt bis sieben Spielpunkte.

Tipps und Strategien

- Den Stapel im richtigen Moment zu schliessen ist die wichtigste taktische Entscheidung im Spiel.
- Verfolge alle 24 Karten im Kopf, um zu wissen, wann deine verbleibenden Karten garantierte Gewinner sind.
- Spare deine Trumpf-Mariage-Meldung auf, bis sie dich über 66 bringt.

Tipps & Strategie

Die Entscheidung, den Stapel zu schliessen, ist der Kern des Spiels. Schliesse, wenn du sicher bist, mit den Karten in deiner Hand 66 zu erreichen, und hüte dich davor, zu kurz zu kommen.

Jederzeit die genaue Punktsomme zu kennen, die du angesammelt hast, ist entscheidend. Falsch zählen kann zu einer gescheiterten Ansage führen, die deinem Gegner Bonus-Spielpunkte einbringt.