

Sjavs

3-4 Spieler

32 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Fange die meisten Kartenpunkte durch Stiche ein; brauche 61+ von 120 Punkten zum Gewinnen.

AUFBAU

- Verwende ein 32-Karten-Deck (7 bis Ass) für 3-4 Spieler.
- Teile alle Karten gleichmässig unter den Spielern auf.

WERTUNG

- Asse: 11, Zehnen: 10, Könige: 4, Damen: 3, Buben: 2.
- Insgesamt 120 Punkte über alle Karten.
- Team mit 61+ Punkten gewinnt die Runde.

Tip: Spiele früh starke Trümpfe an, um die Damen und Buben der Gegner herauszuziehen und Kontrolle zu etablieren.

AM ZUG

- Bekenne die angespielte Farbe; alle Damen und Buben sind permanente Trümpfe.
- Kreuz-Dame ist am höchsten, dann andere Damen, dann Buben.
- Höchster Trumpf oder höchste Karte der angespielten Farbe gewinnt den Stich.

Sjavs ist ein traditionelles dänisches Stichspiel, eng verwandt mit dem deutschen Spiel Schafkopf. Es verwendet eine einzigartige Trumpfhierarchie und enthält Partnerschaften, die sich von Runde zu Runde ändern können, was ein dynamisches soziales Erlebnis schafft.

Ziel

Fange die meisten Kartenpunkte durch Stiche ein. Das Team oder der Spieler, der die Mehrheit der Kartenpunkte sammelt, gewinnt die Runde.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 3 bis 4 Spieler.
2. **Deck:** 32-Karten-Deck (7 bis Ass in jeder Farbe).
3. **Austeilen:** Teile alle Karten gleichmässig unter den Spielern auf.

Spielablauf

1. **Trumpfhierarchie:** Alle Damen und Buben sind permanente Trümpfe, die über den Zahlenkarten der Trumpffarbe rangieren. Die Reihenfolge ist typischerweise Kreuz-Dame am höchsten, dann andere Damen, dann Buben in ähnlicher Reihenfolge.
2. **Anspielen:** Der Spieler links vom Geber spielt den ersten Stich an.
3. **Farbe bekennen:** Spieler müssen die angespielte Farbe bekennen, wenn möglich. Alle Damen und Buben gehören zur Trumpffarbe, unabhängig von ihrer gedruckten Farbe.
4. **Stiche gewinnen:** Der höchste Trumpf gewinnt, oder die höchste Karte der angespielten Farbe, wenn kein Trumpf gespielt wird.

Punktewertung

- **Asse:** Je 11 Punkte.
- **Zehnen:** Je 10 Punkte.
- **Könige:** Je 4 Punkte.
- **Damen:** Je 3 Punkte.
- **Buben:** Je 2 Punkte.
- **Gesamtpool:** 120 Punkte sind auf alle Karten verteilt. Ein Team braucht 61 oder mehr, um die Runde zu gewinnen.

Varianten

- **Solo Sjavs:** Ein Spieler kann Solo erklären und allein gegen alle anderen für höhere Einsätze spielen.
- **Sjavs mit Nolo:** Ein Spieler bietet, null Stiche zu nehmen, was das normale Ziel umkehrt.

Tipps und Strategien

- Behalte im Auge, welche Damen und Buben gespielt wurden, da sie die Trumpfhierarchie dominieren.
- Frühes Anspielen mit starken Trümpfen kann die Trumpfkarten der Gegner herausziehen und dir die Kontrolle über spätere Stiche geben.
- Kommuniziere mit deinem Partner durch strategisches Kartenspiel, zum Beispiel durch Abwerfen hochwertiger Karten auf Stiche, die er gewinnt.

Tipps & Strategie

Das Verfolgen der permanenten Trümpfe (Damen und Buben) ist der Schlüssel zum Erfolg. Spiele früh deine stärksten Trümpfe an, um Kontrolle über die Runde zu etablieren.

Zu wissen, wann man Trümpfe anspielt versus sie zurückhält, ist die zentrale strategische Spannung. Frühe Trumpf-Anspiele sind aggressiv, können aber nach hinten losgehen, wenn Gegner stärkere permanente Trümpfe halten.