

Skruuvi

4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Lang

Erfülle dein Stichgebot als Alleinspieler oder stoppe den Alleinspieler als Verteidiger.

AUFBAU

- 4 Einzelspieler, keine festen Partnerschaften.
- Alle 52 Karten austeilen, 13 an jeden Spieler.
- Eine Auktion durchführen, um den Alleinspieler zu bestimmen.

WERTUNG

- Der Alleinspieler erhält oder verliert Punkte basierend auf dem Kontrakterfolg.
- Verteidiger punkten für jeden Stich, der den Alleinspieler schwächt.

Tip: Zähle deine sicheren Stiche ehrlich, bevor du ein Gebot abgibst.

AM ZUG

- Farbe bedienen, wenn möglich, oder eine beliebige Karte spielen.
- Die höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt, es sei denn, es wird getrumpft.
- Der Stichgewinner spielt die nächste Karte aus.

Skruuvi ist ein finnisches Stichkartenspiel, das vom Whist abstammt und ein ausgefeiltes Bietsystem hat. Vier Spieler treten einzeln gegeneinander an, wobei der Höchstbietende versucht, seinen Kontrakt zu erfüllen, während die anderen ihn daran hindern wollen.

Ziel

Gewinne die Anzahl der Stiche, die du angesagt hast, oder verhindere als Verteidiger, dass der Alleinspieler seinen Kontrakt erfüllt. Der Spieler mit den meisten Punkten über mehrere Runden gewinnt.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler, jeder spielt einzeln (keine festen Partnerschaften).
2. **Deck:** Ein Standard-52-Karten-Deck mit Assen als höchste Karte.
3. **Geben:** Jeder Spieler erhält 13 Karten, in Päckchen ausgeteilt.

Spielablauf

1. **Schritt 1:** Die Spieler bieten der Reihe nach und nennen die Anzahl der Stiche, die sie machen werden, und optional eine Trumpffarbe. Höhere Gebote überbieten niedrigere.
2. **Schritt 2:** Der Höchstbietende wird Alleinspieler und spielt die erste Karte aus.
3. **Schritt 3:** Spieler müssen Farbe bedienen, wenn möglich. Falls nicht, dürfen sie jede Karte spielen, einschliesslich Trumpf.
4. **Schritt 4:** Die höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt, es sei denn, es wird getrumpft. Der Stichgewinner spielt die nächste Karte aus. Das Spiel geht über alle 13 Stiche weiter.

Punktewertung

- Der Alleinspieler erhält Punkte für die Erfüllung des Kontrakts und verliert Punkte bei Scheitern. Höhere Gebote bringen grössere Belohnungen und Strafen.
- Verteidiger erhalten Punkte für jeden Stich, der den Alleinspieler unter sein Gebot drückt.

Varianten

- **Misere:** Ein besonderes Gebot, bei dem der Alleinspieler null Stiche machen will, ohne Trumpffarbe.
- **Grand Skruuvi:** Das höchstmögliche Gebot, das verlangt, alle 13 Stiche zu gewinnen.

Tipps und Strategien

- Biete nur aggressiv, wenn du lange, starke Farben mit hohen Ehrenkarten hältst.
- Als Verteidiger arbeite informell mit den anderen Verteidigern zusammen, um den Kontrakt zu vereiteln.
- Ein Misere-Gebot erfordert sehr schwache Karten, die auf alle Farben verteilt sind.

Tipps & Strategie

Bewerte deine Hand sorgfältig vor dem Bieten und zähle sichere Stiche und mögliche Verlierer. Als Verteidiger achte darauf, was die anderen Verteidiger spielen, um die Bemühungen zu koordinieren.

Lange Farben sind das Rückgrat starker Gebote. Selbst eine bescheidene Sechs-Karten-Farbe mit hohen Ehrenkarten kann zuverlässige Stiche erzeugen, wenn man den Trumpf kontrolliert.