

Smear

4-6 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Fange Trumpf-Punktkarten, um die Zielpunktzahl zu erreichen.

AUFBAU

- 4-6 Spieler, 6 Karten an jeden austeilen.
- 2-5 für Trumpf bieten.
- Höchstbietender bestimmt Trumpf und spielt aus.

WERTUNG

- High, Low, Bube, Jick, Spiel = je 1 Punkt.
- Bietendes Team muss Gebot erreichen oder verliert Punkte.

Tipp: Spiele früh Trümpfe, um Bube und Jick herauszulocken.

AM ZUG

- Farbe bedienen, wenn möglich.
- Höchster Trumpf oder höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt.
- Punktkarten in Stichen fangen.

Smear ist ein amerikanisches Stichspiel ähnlich wie Pitch. Spieler bieten um das Recht, Trumpf zu bestimmen, und versuchen, Punktkarten wie High, Low, Bube, Jick und Spiel zu fangen.

Ziel

Erziele Punkte durch das Fangen bestimmter Trumpfkarten in Stichen. Das erste Team, das die Zielpunktzahl erreicht, gewinnt.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4-6 Spieler (oft in Partnerschaften).
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck.
3. **Geben:** 6 Karten an jeden Spieler austeilen.

Spielablauf

1. **Schritt 1:** Spieler bieten 2-5 für das Recht, Trumpf zu bestimmen. Der Höchstbietende bestimmt die Trumpffarbe und spielt aus.
2. **Schritt 2:** Spieler müssen Farbe bedienen, wenn möglich. Der höchste Trumpf oder die höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt.
3. **Schritt 3:** Der Jick (Bube der gleichen Farbe wie Trumpf) zählt als Trumpfkarte und schafft eine 6. Punktkarte.
4. **Schritt 4:** Das Spiel geht über alle Stiche. Gefangene Punktkarten werden gezählt.

Punktewertung

- High (Trumpf-Ass) = 1 Punkt. Low (niedrigster gespielter Trumpf) = 1 Punkt.
- Trumpf-Bube = 1 Punkt. Jick (gleichfarbiger Bube) = 1 Punkt. Joker (falls verwendet) = 1 Punkt.
- Spiel (höchste Gesamtkartensumme) = 1 Punkt. Das bietende Team muss sein Gebot erreichen oder verliert diesen Betrag.

Varianten

- **10-Punkte-Smear:** Fügt mehr Punktkarten für höhere Wertung hinzu.
- **Smear ohne Jick:** Entfernt den Jick für einfacheres Spiel.

Tipps und Strategien

- Biete basierend auf deiner Trumpfanzahl und den Punktkarten auf deiner Hand.
- Spiele früh Trümpfe aus, um Bube und Jick herauszulocken.
- Schütze die niedrigste Trumpfkarte, wenn du sie hältst.

Tipps & Strategie

Der Jick fügt ein Überraschungselement hinzu. Zähle immer, wie viele Trumpfkarten noch übrig sind, und schütze deine Punktkarten.

Die Trumpffarbe zu kontrollieren ist unerlässlich. Das Team, das die meisten Punktkarten herauslockt und fängt, wird dominieren.