

Snapszli

2 Spieler

20 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Kurz

Erreiche 66 Punkte vor deinem Gegner durch Stiche und Hochzeitsansagen.

AUFBAU

- Verwende ein 20-Karten-Deck (10, B, D, K, A in jeder Farbe) mit 2 Spielern.
- Gib 5 Karten an jeden; die restlichen Karten bilden den Stapel.
- Decke die oberste Stapelkarte offen auf, um Trumpf zu bestimmen.

WERTUNG

- Ass: 11, Zehn: 10, König: 4, Dame: 3, Bube: 2.
- Sage an, wenn du 66 erreichst, um das Spiel zu gewinnen.
- Gegner unter 33: 2 Spielpunkte. Gegner ohne Stiche: 3 Spielpunkte.

Tip: Schliesse den Stapel nur, wenn du garantieren kannst, 66 mit den Karten in deiner Hand zu erreichen.

AM ZUG

- Solange der Stapel offen ist, keine Bedienpflicht; Gewinner zieht zürst.
- Schliesse den Stapel, um strenge Bedienpflicht zu erzwingen.
- Sage König-Dame-Hochzeiten für 20 Punkte (40 in Trumpf) an.

Snapszli ist ein beliebtes ungarisches Zwei-Spieler-Kartenspiel aus der Schnapsen-Familie. Es betont enges Handmanagement, Hochzeitsansagen und das Schliessen des Stapels zum richtigen Zeitpunkt, um einen Vorteil zu sichern.

Ziel

Erreiche 66 Punkte vor deinem Gegner durch eine Kombination aus Stichspiel und Hochzeitsansagen. Ein Spieler, der zürst 66 erreicht und dies ansagt, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 Spieler.
2. **Deck:** 20-Karten-Deck (10, Bube, Dame, König, Ass in jeder Farbe).
3. **Geben:** Jeder Spieler erhält 5 Karten. Die restlichen 10 Karten bilden den Stapel, wobei die oberste Karte offen aufgedeckt wird, um Trumpf zu bestimmen.
4. **Kartenrangfolge:** Ass (11), Zehn (10), König (4), Dame (3), Bube (2).

Spielablauf

1. **Offene Stapelphase:** Solange der Stapel bleibt, zieht der Stichgewinner zürst, dann der Verlierer. In dieser Phase gibt es keine Bedienpflicht.
2. **Stapel schliessen:** Ein Spieler, der sich sicher fühlt, kann den Stapel schliessen, indem er die Trumpf-Anzeigekarte umdreht, und beendet damit alle weiteren Nachziehvorgänge.
3. **Geschlossene Phase:** Sobald der Stapel geschlossen oder aufgebraucht ist, müssen Spieler Farbe bedienen, trumpfen wenn nicht möglich, und den Stich gewinnen wenn möglich.
4. **Hochzeiten:** Das Ansagen eines König-Dame-Paares beim Ausspielen bringt 20 Punkte (40 in Trumpf).

Punktewertung

- **66 erreichen:** Sage an, wenn deine gesammelten Kartenpunkte und Hochzeitsboni 66 erreichen, um das Spiel zu gewinnen.
- **Gegner unter 33:** Wenn dein Gegner weniger als 33 Punkte hat, wenn du gewinnst, erhältst du 2 Spielpunkte.
- **Gegner ohne Stiche:** Wenn dein Gegner überhaupt keine Stiche gemacht hat, erhältst du 3 Spielpunkte.
- **Spielziel:** Wer zürst 7 Spielpunkte hat, gewinnt das Match.

Varianten

- **Österreichisches Schnapsen:** Nahezu identisch, verwendet aber ausschliesslich das 20-Karten-Deck und hat strengere Schliessregeln.
- **Bummerl Schnapszli:** Wird als Serie von Sätzen gespielt, wobei jeder Satz Bummerl heisst.

Tipps und Strategien

- Schliesse den Stapel, wenn du sicher bist, dass du 66 mit den Karten in deiner Hand erreichen kannst.
- Verfolge alle 20 Karten sorgfältig, da das kleine Deck vollständiges Kartenzählen ermöglicht.
- Hochzeiten in der Trumpffarbe sind spielverändernd mit 40 Punkten; priorisiere Situationen, in denen du sie ansagen kannst.

Tipps & Strategie

Die Entscheidung, wann der Stapel geschlossen wird, ist der kritischste Moment in jedem Spiel. Zu früh schliessen und du könntest zu kurz kommen; zu spät schliessen und dein Gegner könnte dich bei 66 schlagen.

Nach dem Schliessen des Stapels wird jeder Stich entscheidend. Berechne, ob deine Hand 66 garantieren kann, bevor du schliesst, oder du riskierst, Spielpunkte für ein gescheitertes Schliessen zu verlieren.