

# Pik

4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Genau die gebotene Stichanzahl für das eigene Team gewinnen.

## AUFBAU

- 4 Spieler in 2 Partnerschaften.
- Alle 52 Karten gleichmässig (je 13).
- Pik ist immer Trumpf.

## WERTUNG

- Gebot erfüllt: 10 Punkte/Stich; Überstiche = Tüten.
- 10 Tüten = -100 Punkte.
- Nicht erfüllt: -10/Stich.
- Null-Gebot erfüllt: +100.

*Tipp: Sichere Stiche zählen und Tüten vermeiden.*

## AM ZUG

- Jeder bietet Stichanzahl (0-13).
- Spieler links eröffnet; Farbe bekennen.
- Höchste Karte oder Pik gewinnt.

Pik ist ein klassisches Stichspiel in Partnerschaften. Die gebotene Stichanzahl erreichen.

## Ziel

Ziel: Genau die gebotene Stichanzahl für das eigene Team gewinnen.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** Vier Spieler in zwei Partnerschaften.
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck.
3. **Pik:** Immer die Trumpffarbe.

## Austeilen

Geber mischt; jeder erhält 13 Karten.

## Bieten

Spieler sagen die Stichanzahl für ihr Team an (0-13).

## Spielablauf

1. **Stiche eröffnen:** Spieler links vom Geber; Farbe bekennen oder Pik spielen.
2. **Stiche gewinnen:** Höchste Karte der Farbe oder höchste Pik-Karte gewinnt.

## Punktewertung

1. **Gebotspunkte:** Erfüllt: 10 Punkte/Stich; Überstiche: 1 Tüte. Nicht erfüllt: -10/Stich.
2. **Tütenstrafe:** Bei 10 Tüten -100 Punkte.
3. **Null-Gebote:** Erfolgreich: +100; blind: +200. Fehlgeschlagen: -100/-200.

## Das Spiel gewinnen

Gespielt bis 500 Punkte.

## Tipps für Anfänger

- Kommunikation mit Partner ist entscheidend.
- Gespielte Karten beachten.
- Hohe Pik-Karten strategisch einsetzen.

## Varianten

Variationen wie 'Blindes Null' erkunden.

## Tipps & Strategie

Mit Partner koordinieren. Gespielte Karten beachten. Kommunikation und Koordination mit dem Partner entscheidend.