

Spekulation

3-8 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

Halte die höchste Trumpfkarte, wenn alle Karten aufgedeckt sind, um den Pott zu gewinnen.

AUFBAU

- Gib 3 verdeckte Karten an jeden Spieler.
- Decke eine Karte auf, um die Trumpffarbe festzulegen.
- Jeder Spieler setzt Chips in den Pott.

WERTUNG

- Der Inhaber des höchsten Trumpfs gewinnt den gesamten Pott.
- Gewinne können auch durch den Kauf und Verkauf von Trumpfkarten erzielt werden.

Tipp: Verkaufe die führende Karte für einen sicheren Gewinn, wenn viele Karten noch verdeckt sind und der Pott nicht gross genug ist, um das Risiko einzugehen.

AM ZUG

- Decke die oberste Karte deiner Hand offen auf.
- Ist es ein höherer Trumpf, besitzt du nun den Pott.
- Jeder Spieler darf den aktuell besten Trumpf kaufen oder verkaufen.

Spekulation ist ein historisches englisches Kartenspiel, das sich um Handeln und Wetten dreht. Spieler kaufen und verkaufen das Recht, den Pott der aktuellen Runde zu gewinnen, wobei die Trumpfkarte der Schlüssel zum Sieg ist.

Ziel

Gewinne Chips, indem du die höchste Trumpfkarte im Spiel hältst, wenn die Runde endet, oder profitiere durch den Kauf und Verkauf von Trumpfkarten während der Runde.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 3-8 Spieler.
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck.
3. **Geben:** Gib 3 Karten verdeckt an jeden Spieler. Decke die nächste Karte auf, um die Trumpffarbe festzulegen.
4. **Einsatz:** Jeder Spieler legt eine vereinbarte Anzahl Chips in den Pott vor dem Geben.

Spielablauf

1. **Schritt 1:** Die aufgedeckte Trumpfkarte 'besitzt' derzeit den Pott. Der Geber hält diese Karte und ihr Besitz kann gehandelt werden.
2. **Schritt 2:** Links vom Geber beginnend deckt jeder Spieler eine Karte seiner Hand auf. Ist es eine höhere Trumpfkarte als der aktuelle beste Trumpf, wird sie der neue Beste und dieser Spieler besitzt nun den Pott.
3. **Schritt 3:** Jedes Mal, wenn ein neuer bester Trumpf erscheint, dürfen Spieler anbieten, die aktuell führende Karte zu kaufen oder zu verkaufen. Verhandlungen sind offen und jeder Preis kann vereinbart werden.
4. **Schritt 4:** Fahre im Uhrzeigersinn mit dem Aufdecken von Karten fort. Nicht-Trumpf-Karten werden einfach aufgedeckt und haben keine Wirkung.
5. **Schritt 5:** Wenn alle Karten aufgedeckt wurden, gewinnt der Spieler mit der höchsten Trumpfkarte den gesamten Pott.

Punktewertung

- Der Spieler, der am Ende die höchste Trumpfkarte hält, gewinnt den Pott.
- Spieler können auch profitieren, indem sie eine führende Trumpfkarte für mehr verkaufen, als sie bezahlt haben.
- Wenn über den anfänglichen Aufdecker hinaus keine Trumpfkarten erscheinen, gewinnt der Geber den Pott.

Varianten

- **Mehrere Runden:** Spiele eine festgelegte Anzahl Runden mit wechselnden Gebern und zähle am Ende die Gesamtchips.
- **Blinde Spekulation:** Spieler dürfen verdeckte Karten von anderen Spielern kaufen, was mehr Glücksspiel hinzufügt.
- **Feste Preise:** Setze einen Höchsthandelspreis, um den Glücksspielaspekt zu begrenzen.

Tipps und Strategien

- Einen führenden Trumpf früh zu verkaufen kann einen Gewinn sichern, selbst wenn man den vollen Pott verpasst.
- Beobachte, welche Karten aufgedeckt wurden. Wenn der Grossteil des Decks aufgedeckt ist und kein höherer Trumpf erschienen ist, ist der aktuelle Führende wahrscheinlich sicher.
- Kaufe eine führende Karte nur, wenn der Pottwert den Preis rechtfertigt und das Risiko berücksichtigt, dass ein höherer Trumpf noch erscheinen kann.

Tipps & Strategie

Berechne die Chancen, bevor du eine Trumpfkarte kaufst. Wenn noch viele Karten verdeckt sind, ist das Risiko eines höheren Trumpfs grösser, also verhandle einen niedrigeren Preis.

Das Handelselement ist der Bereich, in dem geschickte Spieler glänzen. Zu wissen, wann man einen Gewinn durch Verkauf sichert oder auf den vollen Pott wettet, ist die Kernentscheidung in jeder Runde.