

Spitzer

4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Trumpf-Team muss 61+ von 120 Kartenpunkten fangen.

AUFBAU

- 4 Spieler, 32 Karten, 8 an jeden austeilen.
- Nur Kreuz-Dame und Karo-7 sind Trumpf.
- Ihre Halter bilden ein Team.

WERTUNG

- A=11, 10=10, K=4, D=3, B=2.
- Trumpf-Team braucht 61+ Punkte.

Tipps: Verfolge, wer die beiden Trümpfe hält, um dein Team zu kennen.

AM ZUG

- Farbe bedienen, wenn möglich.
- Trümpfe schlagen alle anderen Karten.
- Höchste Karte gewinnt den Stich.

Spitzer ist ein deutsches Stichspiel mit 32 Karten, bei dem nur bestimmte Karten permanente Trümpfe sind. Die Kreuz-Dame und die Karo-7 sind immer Trumpf, unabhängig von der Farbe.

Ziel

Fange Stiche mit wertvollen Karten. Der Spieler oder das Team mit den meisten Kartenpunkten gewinnt die Runde.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler.
2. **Deck:** 32 Karten (7 bis Ass in jeder Farbe).
3. **Geben:** 8 Karten an jeden Spieler austeilen.

Spielablauf

1. **Schritt 1:** Die einzigen permanenten Trümpfe sind die Kreuz-Dame (höchste) und die Karo-7 (zweithöchste). Alle anderen Karten gehören zu ihren natürlichen Farben.
2. **Schritt 2:** Der Spieler links vom Geber spielt aus. Spieler müssen Farbe bedienen, wenn möglich.
3. **Schritt 3:** Der höchste Trumpf oder die höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt.
4. **Schritt 4:** Die Halter der Kreuz-Dame und Karo-7 können im selben Team oder in gegnerischen Teams spielen, je nachdem, wer sie hält.

Punktewertung

- Asse = 11, 10er = 10, Könige = 4, Damen = 3, Buben = 2.
- Das Team mit Kreuz-Dame und Karo-7 (Spitzer-Team) muss mindestens 61 von 120 Punkten erzielen.

Varianten

- **Solo-Spitzer:** Ein Spieler spielt allein gegen drei.
- **Doppel-Spitzer:** Beide Schlüsselkarten in einer Hand, allein spielend.

Tipps und Strategien

- Verfolge, wer die beiden permanenten Trümpfe hält, da dies die Teams bestimmt.
- Spiele starke Farbkarten aus, um die Trümpfe herauszulocken.
- Die Kreuz-Dame ist die mächtigste Karte im Spiel.

Tipps & Strategie

Identifiziere, wer die beiden permanenten Trümpfe hält, um die Teams herauszufinden. Die Kreuz-Dame ist die ultimative Machtkarte.

Da Teams durch Trumpfbesitz bestimmt werden, ist das Lesen des Spiels zur Identifizierung deines Partners entscheidend.