

# Süca

4 Spieler

40 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

## Gewinne Stiche mit hochwertigen Karten, um die gegnerische Partnerschaft zu übertreffen.

### AUFBAU

- Verwende ein 40-Karten-Deck (Achten, Neunen und Zehnen entfernen).
- Teile 10 Karten an jeden der 4 Spieler in zwei Partnerschaften aus.
- Die letzte Karte des Gebers bestimmt die Trumpffarbe.

### WERTUNG

- ASSE: 11, Siebenen: 10, Könige: 4, Buben: 3, Damen: 2.
- 120 Gesamtpunkte pro Hand; Team mit über 60 gewinnt die Runde.
- Karten rangieren A-7-K-B-D-6-5-4-3-2 innerhalb jeder Farbe.

*Tip: Denke daran, dass Siebenen Könige schlagen; plane deine Züge um ihren hohen Wert herum.*

### AM ZUG

- Der Spieler rechts vom Geber spielt zuerst aus.
- Bediene Farbe wenn möglich; ansonsten spiele jede Karte einschliesslich Trumpf.
- Der höchste Trumpf gewinnt, oder die höchste Karte der ausgespielten Farbe wenn kein Trumpf gespielt wurde.

Süca ist ein beliebtes portugiesisches Stichkartenspiel für vier Spieler in Partnerschaften. Gespielt mit einem 40-Karten-Deck bietet es eine Trumpffarbe, die durch die zuletzt ausgeteilte Karte bestimmt wird, und betont Stichgeschick und Partnerschaftskoordination.

### Ziel

Gewinne Stiche mit hochwertigen Karten. Die Partnerschaft, die in einer Hand mehr Kartenpunkte ansammelt, gewinnt diese Runde. Das Spiel wird über mehrere Hände bis zu einer Zielpunktzahl gespielt.

### Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei festen Partnerschaften.
2. **Deck:** Ein 40-Karten-Deck (Achten, Neunen und Zehnen aus einem Standarddeck entfernen).
3. **Austeilen:** Jeder Spieler erhält 10 Karten.
4. **Trumpf:** Die letzte an den Geber ausgeteilte Karte bestimmt die Trumpffarbe.

### Spielablauf

1. **Ausspiel:** Der Spieler rechts vom Geber spielt den ersten Stich aus.
2. **Farbe bedienen:** Spieler müssen die ausgespielte Farbe bedienen, wenn möglich. Wenn nicht, dürfen sie jede Karte spielen, einschliesslich Trumpf.
3. **Stich gewinnen:** Der höchste Trumpf gewinnt; ansonsten die höchste Karte der ausgespielten Farbe.
4. **Kartenrangfolge:** Innerhalb jeder Farbe rangieren die Karten: Ass (höchste), 7, König, Bube, Dame, 6, 5, 4, 3, 2.
5. **Alle Stiche spielen:** Weiterspielen, bis alle 10 Stiche gespielt sind.

### Punktwertung

- **ASSE:** Jeweils 11 Punkte.
- **SIEBENEN:** Jeweils 10 Punkte.
- **KÖNIGE:** Jeweils 4 Punkte.
- **BUBEN:** Jeweils 3 Punkte.
- **DAMEN:** Jeweils 2 Punkte.
- **GESAMT:** 120 Punkte sind pro Hand verfügbar. Das Team mit mehr als 60 gewinnt die Runde.

## Varianten

---

- **Süca Italiana:** Eine Variante, bei der Spieler trumpfen müssen, wenn sie nicht Farbe bedienen können.
- **Süca Aberta:** Eine Variante mit offenen Händen, manchmal zum Lernen oder als strategische Herausforderung verwendet.

## Tipps und Strategien

---

- Spiele Asse früh aus, um sicher Punkte zu sammeln, während dein Partner mit hohen Karten unterstützen kann.
- Denke an die ungewöhnliche Rangfolge, bei der Siebenen die zweithöchsten Karten nach Assen sind.
- Kommuniziere implizit mit deinem Partner durch die Karten, die du bei seinen Ausspielen wählst.

## Tipps & Strategie

---

Die ungewöhnliche Rangfolge, bei der Siebenen Könige schlagen, überrascht Neulinge. Präge dir die Rangfolge früh ein und plane deine Züge um den hohen Wert der Siebenen herum.

Trumpfkontrolle ist essenziell. Wenn dein Team starke Trümpfe hat, ziehe sie früh heraus, um deine Nebenfarben-Asse und -Siebenen zu sicheren Gewinnern zu machen.