

Tarneeb

4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Gewinne das Bieten und mache mindestens so viele Stiche wie dein Team angesagt hat.

AUFBAU

- Verwende ein Standard-52-Karten-Deck.
- Teile 13 Karten an jeden der 4 Spieler in zwei Partnerschaften aus.
- Spieler bieten die Stichzahl (mindestens 7); der Höchstbietende bestimmt Trumpf.

WERTUNG

- Das bietende Team erhält seine Stichzahl als Punkte, wenn das Gebot erfüllt wird.
- Das Verfehlen des Gebots kostet Punkte in Höhe des Gebots.
- Das verteidigende Team erhält seine tatsächlich gewonnenen Stiche als Punkte.

Tip: Spiele als bietendes Team früh Trumpf aus, um den Gegnern ihre Trümpfe zu entziehen.

AM ZUG

- Der Bieter spielt den ersten Stich aus.
- Bediene die ausgespielte Farbe wenn möglich; ansonsten spiele eine beliebige Karte.
- Der höchste Trumpf gewinnt, oder die höchste Karte der ausgespielten Farbe wenn kein Trumpf gespielt wurde.

Tarneeb ist ein beliebtes Stich-Partnerschaftskartenspiel, das im gesamten Nahen Osten weit verbreitet gespielt wird, besonders im Libanon, Syrien, Jordanien und Palästina. Spieler bieten um das Recht, die Trumpffarbe zu bestimmen, und müssen ihr Gebot erfüllen, um zu punkten, was es zu einem Spiel der Einschätzung und Ausführung macht.

Ziel

Gewinne die Bietauktion, um die Trumpffarbe zu bestimmen, und mache dann mindestens so viele Stiche wie geboten. Die erste Partnerschaft, die eine Zielpunktzahl von typischerweise 31 oder 41 Punkten erreicht, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei Partnerschaften.
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck.
3. **Austeilen:** Jeder Spieler erhält 13 Karten.
4. **Bieten:** Beginnend rechts vom Geber bietet jeder Spieler die Anzahl der Stiche, die sein Team gewinnen wird (mindestens 7), oder passt. Der Höchstbietende bestimmt die Trumpffarbe.

Spielablauf

1. **Ausspiel:** Der Spieler, der das Bieten gewonnen hat, 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 gespielte Trumpf gewinnt, oder wenn kein Trumpf gespielt wurde, die höchste Karte der ausgespielten Farbe.
4. **Weiterspielen:** Der Stichgewinner spielt den nächsten Stich aus. Es wird weitergespielt, bis alle 13 Stiche gespielt sind.

Punktewertung

- **Gebot erfüllt:** Wenn das bietende Team mindestens die gebotene Stichzahl gewinnt, erhält es so viele Punkte.
- **Gebot verfehlt:** Wenn das bietende Team zu wenige Stiche macht, verliert es Punkte in Höhe des Gebots.
- **Verteidigendes Team:** Das gegnerische Team erhält die Anzahl der tatsächlich gewonnenen Stiche als Punkte.
- **Spielgewinn:** Das erste Team, das die Zielpunktzahl erreicht, gewinnt.

Varianten

- **Tarneeb 400:** Verwendet ein anderes Wertungssystem, bei dem Kartenwerte die Punkte bestimmen statt reiner Stichzahlen.
- **Ohne-Trumpf-Gebote:** Manche Gruppen erlauben ein Ohne-Trumpf-Gebot, das höher als Farbgebote rangiert.

Tipps und Strategien

- Biete basierend auf deinen starken Farben und Trumpflänge, nicht nur nach hohen Karten.
- Als bietendes Team spiele früh Trumpf aus, um den Gegnern ihre Trümpfe zu entziehen.
- Verteidiger sollten versuchen, den Ansager zu zwingen, seine Trümpfe auf deren starke Nebenfarben einzusetzen.

Tipps & Strategie

Genäus Bieten ist die Grundlage des Erfolgs. Zähle deine wahrscheinlichen Stiche basierend auf Trumpflänge, Nebenfarben-Assen und -Königen sowie kurzen Farben, die getrumpft werden können.

Das frühe Herausziehen gegnerischer Trümpfe als bietende Seite ist entscheidend. Sobald die Trümpfe bereinigt sind, werden deine Nebenfarben-Gewinner sicher einkassierbar.