

Einunddreißig

2-7 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

Karten einer Farbe sammeln, möglichst nahe an 31.

AUFBAU

- 52-Karten-Deck mischen; je 3 Karten austeilen.
- Chips verteilen.

WERTUNG

- Ass = 11; Bildkarten = 10; Zahlen nach Nennwert.
- Niedrigste Hand verliert Leben.
- Wer alle Leben verliert, scheidet aus.

Tipp: Frühzeitig klopfen bei 27+, um Gegner zu überraschen.

AM ZUG

- Ziehen oder Ablagestapel nehmen.
- Eine Karte ablegen.
- 'Klopfen' wenn Hand 27+.

Einunddreißig: Drei-Karten-Hand in einer Farbe; nächste Summe zu 31 anstreben. Ass = 11, Bildkarten = 10.

Ziel

2-9 Spieler; Standard-52-Karten-Deck; Chips oder Marker.

Vorbereitung

1. Reihum ziehen und ablegen.
2. Eine Farbe und hohe Karten anstreben.
3. Ass = 11, Bildkarten = 10.
4. 'Klopfen' erlaubt, wenn Hand 27+ beträgt.
5. Niedrigste Hand verliert ein Leben.

Spielablauf

1. Blitz und Scat als Varianten.
2. Bonus für alle Karten einer Farbe.

Ausscheiden

Wer alle Leben verliert, scheidet aus.

Tipps & Strategie

Eine Farbe fokussieren und hohe Karten aufnehmen.
Frue klopfen bei 27+.

Klopfzeitpunkt ist die wichtigste Fähigkeit; eine Hand von 28+ ist meist sicher.