

# Töpen

3-8 Spieler

32 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

**Vermeide den letzten Stich zu gewinnen; der Verlierer zahlt Leben entsprechend dem aktuellen Einsatz.**

## AUFBAU

- Verwende ein 32-Karten-Deck (7 bis Ass, 10 ist höchste) für 3-8 Spieler.
- 4 Karten an jeden Spieler austeilen.
- Jeder Spieler startet mit 10 oder 15 Leben.

## WERTUNG

- Jede Runde beginnt mit 1 Leben Einsatz.
- Jedes Klopfen fügt 1 Leben zum Einsatz hinzu.
- Aussteigen kostet sofort den aktuellen Einsatz.
- Auf 0 Leben zu fallen bedeutet Ausscheiden aus dem Spiel.

*Tipp: Klopfe aggressiv mit schwacher Hand, um Gegner vor dem letzten Stich zum Aussteigen zu erschrecken.*

## AM ZUG

- Farbe bedienen, wenn möglich; höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt.
- Jederzeit klopfen, um den Einsatz um 1 Leben zu erhöhen.
- Andere Spieler müssen nach dem Klopfen aussteigen oder bleiben.
- Der Spieler, der den 4. Stich gewinnt, verliert die Runde.

Töpen ist ein lebhaftes niederländisches Bluff- und Stichkartenspiel, bei dem Spieler jederzeit auf den Tisch klopfen können, um den Einsatz zu erhöhen. Die Kombination aus einfachem Stichspiel mit mutigen Bluffmöglichkeiten macht es zu einem beliebten Kneipenspiel in den gesamten Niederlanden.

## Ziel

Verliere nicht alle deine Leben. Jede Runde verliert der Spieler, der den letzten Stich macht (oder bei einem Klopfen aussteigt), ein oder mehrere Leben. Der letzte Spieler mit verbleibenden Leben gewinnt.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 3 bis 8 Spieler.
2. **Deck:** 32-Karten-Deck (7 bis Ass, wobei die 10 den höchsten Rang hat).
3. **Austeilen:** 4 Karten an jeden Spieler.
4. **Leben:** Jeder Spieler startet mit einer festgelegten Anzahl Leben, üblicherweise 10 oder 15.

## Spielablauf

1. **Stichspiel:** Der Geber spielt den ersten Stich aus. Spieler müssen Farbe bedienen, wenn möglich. Die höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt den Stich.
2. **Kein Trumpf:** Es gibt keinen Trumpf bei Töpen. Nur die ausgespielte Farbe zählt.
3. **Klopfen (Töpen):** Jederzeit während der Runde kann ein Spieler auf den Tisch klopfen, um den Einsatz um ein Leben zu erhöhen. Andere Spieler müssen sofort entscheiden, ob sie bleiben oder aussteigen.
4. **Aussteigen:** Ein Spieler, der aussteigt, verliert sofort den aktuellen Einsatzwert an Leben, vermeidet aber weiteres Risiko.
5. **Letzter Stich:** Der Spieler, der den vierten und letzten Stich gewinnt, verliert die Runde und zahlt die eingesetzte Anzahl Leben.

## Punktewertung

- **Grundeinsatz:** Jede Runde beginnt bei 1 Leben.
- **Klopfen:** Jedes Klopfen erhöht den Einsatz um 1 Leben.
- **Verlierer:** Der Spieler, der den letzten Stich macht, verliert Leben entsprechend dem Endeinsatz.
- **Ausscheiden:** Ein Spieler, der auf 0 Leben fällt, scheidet aus dem Spiel aus.

## Varianten

---

- **Dirty Töpen:** Spieler dürfen über ihre Handblätter durch übertriebene Reaktionen bluffen, was eine psychologische Dimension hinzufügt.
- **Team Töpen:** Partner sitzen gegenüber und arbeiten zusammen, um Gegner zum Aufnehmen des letzten Stichs zu zwingen.

## Tipps und Strategien

---

- Klopfe aggressiv, wenn du eine schwache Hand hast, um Gegner zum Aussteigen zu erschrecken, auch wenn du den letzten Stich verlieren könntest.
- Verfolge, welche hohen Karten gespielt wurden, um einzuschätzen, ob du den letzten Stich vermeiden kannst.
- Früh aussteigen ist manchmal der klügste Zug, besonders wenn mehrfaches Klopfen den Einsatz aufgeblasen hat.

## Tipps & Strategie

---

Bluffen ist alles bei Töpen. Ein gut getimtes Klopfen mit einer schrecklichen Hand kann die Runde gewinnen, wenn Gegner glauben, du bist stark, und aussteigen.

Das Paradoxon von Töpen ist, dass frühes Stichgewinnen gefährlich sein kann, wenn es dich mit Karten zurücklässt, die wahrscheinlich den letzten Stich machen. Manchmal ist das absichtliche Verlieren früherer Stiche der beste Weg zum Überleben.