

Trappola

2 Spieler

36 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Fange hochwertige Karten in Stichen ein, um die Zielpunktzahl zürst zu erreichen.

AUFBAU

- 2 Spieler verwenden ein 36-Karten-Deck (A, K, D, B, 10, 9, 8, 7, 2 pro Farbe).
- Gib 9 Karten an jeden in Dreierpaketen.
- Decke eine Karte vom Stapel auf, um die Trumpffarbe zu bestimmen.

WERTUNG

- Asse 6, Könige 5, Damen 4, Buben 3 Punkte.
- Der letzte Stich bringt 6 Bonuspunkte.

Tipp: Bewahre deine hohen Trümpfe für das Endspiel auf, wenn der Stapel leer ist und Bedienpflicht gilt.

AM ZUG

- Der Nicht-Geber spielt eine beliebige Karte zum Stich aus.
- Bediene Farbe wenn möglich; spiele sonst jede Karte.
- Höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt, es sei denn, sie wird übertrumpft.
- Beide Spieler ziehen nach jedem Stich vom Stapel.

Trappola ist ein historisches Stichkartenspiel, das im 16. Jahrhundert in Italien entstand. Es verwendet ein markantes 36-Karten-Deck und betont das Einfangen hochwertiger Karten durch sorgfältiges Trumpfmanagement. Das Spiel verbreitete sich weit über Mitteleuropa und wurde besonders in den böhmi-schen Ländern und Österreich beliebt.

Ziel

Gewinne Stiche mit wertvollen Karten, um Punkte zu sammeln. Der erste Spieler, der die vereinbarte Zielpunktzahl erreicht, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 Spieler.
2. **Deck:** Ein spezielles 36-Karten-Trappola-Deck, oder ein Standarddeck reduziert auf Ass, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7, 2 in jeder Farbe.
3. **Geben:** Jeder Spieler erhält 9 Karten, verteilt in Dreierpaketen.
4. **Trumpf:** Die oberste Karte des verbleibenden Stapels bestimmt die Trumpffarbe.

Spielablauf

1. **Ausspielen:** Der Nicht-Geber spielt eine beliebige Karte zum ersten Stich aus.
2. **Farbe bedienen:** Der Gegner muss Farbe bedienen wenn möglich. Wenn nicht, darf er jede Karte einschliesslich Trumpf spielen.
3. **Stiche gewinnen:** Die höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt, es sei denn, ein Trumpf wurde gespielt; dann gewinnt der höchste Trumpf.
4. **Nachziehen:** Nach jedem Stich ziehen beide Spieler vom Stapel, bis dieser aufgebraucht ist.

Punktewertung

- **Asse:** Je 6 Punkte.
- **Könige:** Je 5 Punkte.
- **Damen:** Je 4 Punkte.
- **Buben:** Je 3 Punkte.
- **Letzter Stich:** Der Spieler, der den letzten Stich gewinnt, erhält einen Bonus von 6 Punkten.

Varianten

- **Tschechische Trappola:** Verwendet leicht unterschiedliche Punktwerte und erlaubt Ansagen von Kartenkombinationen vor dem Spiel.
- **Österreichische Trappola:** Bietet eine Reizphase, in der Spieler Karten mit dem Stapel tauschen können.

Tipps und Strategien

- Bewahre deine hohen Trümpfe für die späteren Phasen auf, wenn der Stapel aufgebraucht ist und Gegner Farbe bedienen müssen.
- Verfolge, welche hochwertigen Karten gespielt wurden, um fundierte Entscheidungen zu treffen, wann du deinen Vorteil nutzt.

Tipps & Strategie

Bewahre deine stärksten Trümpfe für das Endspiel auf, wenn Farbe bedienen Pflicht wird. Zu verfolgen, welche Asse und Könige gefallen sind, hilft dir, deine grossen Züge effektiv zu timen.

Der Übergang von der Ziehphase zum geschlossenen Spiel ist entscheidend. Baue eine starke Hand auf, solange der Stapel reicht, und dominiere dann das Endspiel, wenn Bedienpflicht durchgesetzt wird.