

# Traversone

4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

## Vermeide es, die meisten Stiche zu nehmen.

### AUFBAU

- 4 Spieler, 40-Karten-Deck.
- 10 Karten an jeden austeilen.
- Keine Trumpffarbe.

### WERTUNG

- Meiste Stiche = Strafpunkte.
- Alle 10 Stiche = andere werden stattdessen bestraft.

*Tipp: Werde deine hohen Karten früh los, um nicht bei späten Stichen hängenzubleiben.*

### AM ZUG

- Farbe bedienen, wenn möglich.
- Höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt.
- Kein Trumpf.

Traversone ist ein italienisches Stichvermeidungsspiel, bei dem Spieler versuchen, keine Stiche zu gewinnen. Die meisten Stiche zu nehmen führt zu einer Strafe, was jeden Stich zu einer potenziellen Belastung macht.

## Ziel

Vermeide es, die meisten Stiche zu gewinnen. Der Spieler, der in einer Runde die meisten Stiche nimmt, erhält Strafpunkte.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler.
2. **Deck:** 40 Karten (Standarddeck ohne 8er, 9er und 10er).
3. **Geben:** 10 Karten an jeden Spieler austeilen.

## Spielablauf

1. **Schritt 1:** Der Spieler rechts vom Geber spielt den ersten Stich aus.
2. **Schritt 2:** Spieler müssen Farbe bedienen, wenn möglich. Es gibt keine Trumpffarbe.
3. **Schritt 3:** Die höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt den Stich.
4. **Schritt 4:** Nach allen 10 Stichen erhält der Spieler mit den meisten Stichen Strafpunkte.

## Punktewertung

- Der Spieler mit den meisten Stichen erhält 1 Strafpunkt pro genommenem Stich.
- Bei Gleichstand wird die Strafe aufgeteilt.
- Nimmt ein Spieler alle 10 Stiche, erhalten stattdessen alle ANDEREN Spieler 10 Strafpunkte.

## Varianten

- **Rovescino:** Eine Variante, bei der auch Punktkarten zählen und Stichvermeidung mit Punktevermeidung kombiniert wird.
- **Team-Traversone:** In Zweipartnerschaften spielen.

## Tipps und Strategien

- Spiele hohe Karten früh aus, wenn andere noch Farbe bedienen, um sie sicher loszuwerden.
- Mache eine Farbe leer, um zukünftigen Stichen in dieser Farbe auszuweichen.
- Vermeide es, die letzten Stiche zu gewinnen, wenn du kurz davor bist, die meisten zu haben.

### Tipps & Strategie

Werde hohe Karten früh los und schaffe Lücken. Wenn du Gefahr läufst, die meisten Stiche zu haben, erwäge, alle 10 anzustreben, um die Strafe umzukehren.

Die 'Alle nehmen'-Umkehr ist das spannendste strategische Element. Wenn ein Spieler 6+ Stiche hat, müssen andere entscheiden, ob sie ihn stoppen oder alle 10 nehmen lassen.