

Tröfcall

4 Spieler

32 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Gewinne die Mehrheit der Stiche, indem du mit deinem Partner die richtige Trumpffarbe wählst.

AUFBAU

- Verwende ein 32-Karten-Deck (7 bis Ass) für 4 Spieler in Partnerschaften.
- 8 Karten an jeden Spieler austeilen.

WERTUNG

- Rufendes Team gewinnt 5+ Stiche: 1 Punkt pro Stich über 4.
- Rufendes Team scheitert: Verteidiger erhalten 2 Punkte plus 1 pro Stich über 4.
- Durchmarsch (alle 8 Stiche): Bonus 4 Punkte.

Tipp: Rufe Trumpf nur mit mindestens vier Karten in dieser Farbe einschliesslich hoher Karten.

AM ZUG

- Rufe eine Trumpffarbe oder passe; wenn alle passen, muss der Geber rufen.
- Farbe bedienen, wenn möglich; Trumpf spielen, wenn du nicht bedienen kannst.
- Überstechen, wenn Trumpf gespielt wurde und du kannst.

Tröfcall ist ein niederländisches Stichspiel, bei dem die Trumpffarbe durch einen Rufprozess bestimmt wird, nicht durch zufälliges Ziehen. Spieler bewerten ihre Hände und bieten um das Recht, die Trumpffarbe zu bestimmen, was die Handbewertung zu einer entscheidenden Fähigkeit macht.

Ziel

Gewinne die Mehrheit der Stiche, indem du die richtige Trumpffarbe wählst und starkes Stichspiel ausführst. Das rufende Team muss eine Mindestanzahl Stiche machen, um Punkte zu verlieren zu vermeiden.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei Partnerschaften.
2. **Deck:** 32-Karten-Deck (7 bis Ass).
3. **Austeilen:** 8 Karten an jeden Spieler.

Spielablauf

1. **Rufen:** Links vom Geber beginnend kann jeder Spieler passen oder eine Trumpffarbe rufen. Der erste Spieler, der ruft, bestimmt Trumpf. Wenn alle passen, muss der Geber rufen.
2. **Stichspiel:** Der Spieler links vom Geber spielt aus. Farbe bedienen, wenn möglich; wenn nicht, musst du Trumpf spielen, falls vorhanden. Andernfalls beliebige Karte spielen.
3. **Überstechen:** Wenn Trumpf auf einem Stich gespielt wurde, müssen nachfolgende Spieler einen höheren Trumpf spielen, wenn sie können.
4. **Stich gewinnen:** Der höchste Trumpf gewinnt, oder die höchste Karte der ausgespielten Farbe, wenn kein Trumpf gespielt wurde.

Punktewertung

- **Rufendes Team gewinnt 5+ Stiche:** 1 Punkt pro Stich über 4.
- **Rufendes Team scheitert (weniger als 5 Stiche):** Verteidigendes Team erhält 2 Punkte plus 1 pro Stich über 4.
- **Durchmarsch (alle 8 Stiche):** Das gewinnende Team erhält einen Bonus von 4 Punkten.

Varianten

- **Erzwungener Tröfcall:** Wenn alle Spieler in der ersten Runde passen, erlaubt eine zweite Runde das Rufen einer beliebigen Farbe mit reduzierter Belohnung.
- **Solo-Tröfcall:** Ein Spieler kann solo rufen und allein gegen die anderen drei für doppelte Einsätze spielen.

Tipps und Strategien

- Rufe Trumpf nur, wenn du mindestens vier Karten in dieser Farbe hast, einschliesslich hoher Karten.
- Als rufendes Team spiele früh Trumpf aus, um gegnerische Trümpfe herauszuziehen und die Kontrolle zu übernehmen.
- Verteidiger sollten versuchen, den Rufer zu zwingen, Trumpf auf Nebenfarbentische zu verwenden und so seinen Trumpfbestand zu schwächen.

Tipps & Strategie

Trumpf zu rufen erfordert Mut und gutes Urteilsvermögen. Eine starke Vier-Karten-Trumpffarbe mit Nebenfarbunterstützung ist das Minimum für einen zuversichtlichen Ruf.

Partnerschaftskoordination ist wesentlich. Wenn dein Partner Trumpf ruft, unterstütze ihn, indem du Nebenfarben ausspielst, bei denen er möglicherweise trumpfen kann, und schütze seine Führung, indem du hohe Karten in seinen schwachen Farben spielst.