

Achtundzwanzig

4 Spieler

32 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Fange als Reizteam genug Punktkarten ein, um dein Gebot zu erfüllen.

AUFBAU

- Verwende ein 32-Karten-Deck mit 4 Spielern in zwei Partnerschaften.
- Gib 4 Karten an jeden, reize, dann gib 4 weitere Karten an jeden.
- Der Reizgewinner legt eine Trumpfkarte verdeckt ab (verdeckter Trumpf).

WERTUNG

- Buben: 3 Punkte, Neunen: 2, Ass: 1, Zehnen: 1 (28 gesamt pro Runde).
- Das Gebot erfüllen bringt den Gebotwert als Punkte; Verfehlen zieht ihn ab.
- Könige, Damen, 8er und 7er sind 0 Punkte wert.

Tip: Reize aggressiv, wenn du mehrere Buben und Neunen hältst, da sie am meisten wert sind und am höchsten rangieren.

AM ZUG

- Bediene die ausgespielte Farbe wenn möglich; spiele sonst jede Karte.
- Verlange die Trumpfenthüllung, wenn du nicht bedienen kannst.
- Der höchste Trumpf oder die höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt den Stich.

Achtundzwanzig ist ein südasiatisches Stichspiel, bei dem Buben und Neunen die höchstrangigen Karten sind, was eine einzigartige Kartenhierarchie schafft, die Neulinge überrascht. Beliebte in Indien, Bangladesch und Sri Lanka, bietet es eine Reizphase und eine verdeckte Trumpffarbe für zusätzliche Spannung.

Ziel

Fange als Reizteam genug Punktkarten durch Stiche ein, um dein Gebot zu erfüllen. Verhindere als verteidigendes Team, dass die Reizer ihr Ziel erreichen, indem du wichtige Stiche gewinnst.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei Partnerschaften.
2. **Deck:** 32-Karten-Deck (Bube, 9, Ass, 10, König, Dame, 8, 7 in jeder Farbe).
3. **Geben:** Jeder Spieler erhält zunächst 4 Karten, dann nach dem Reizen 4 weitere.
4. **Reizen:** Spieler reizen darauf, wie viele der 28 verfügbaren Punkte ihr Team einfangen wird. Das Mindestgebot ist 14.

Kartenrang und Werte

1. **Bube:** Höchster Rang, 3 Punkte wert.
2. **Neun:** Zweithöchster, 2 Punkte wert.
3. **Ass:** Dritthöchster, 1 Punkt wert.
4. **Zehn:** Vierthöchster, 1 Punkt wert.
5. **König, Dame, 8, 7:** Absteigend gereiht, 0 Punkte wert.

Spielablauf

1. **Verdeckter Trumpf:** Der Reizgewinner wählt eine Trumpfkarte aus seiner Hand und legt sie verdeckt ab. Die Trumpffarbe wird erst enthüllt, wenn ein Spieler nicht bedienen kann und die Enthüllung verlangt.
2. **Farbe bedienen:** Spieler müssen die ausgespielte Farbe bedienen. Wenn sie nicht können, dürfen sie jede Karte spielen oder die Trumpfenthüllung verlangen.
3. **Stiche gewinnen:** Die höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt, es sei denn, ein Trumpf wurde gespielt; dann gewinnt der höchste Trumpf.

Punktwertung

- **Gebot erfüllt:** Wenn das Reizteam sein Gebot erreicht, erhält es den Gebotwert als Punkte.
- **Gebot verfehlt:** Wenn es zu kurz kommt, wird der Gebotwert von ihrer Punktzahl abgezogen.
- **Gesamtpunkte pro Runde:** 28 Punkte (vier Buben je 3 = 12, vier Neunen je 2 = 8, vier Asse je 1 = 4, vier Zehnen je 1 = 4).

Tipps und Strategien

- Reize aggressiv, wenn du mehrere Buben und Neunen hältst, da diese die meisten Punkte wert sind und Stiche kontrollieren.
- Der verdeckte Trumpf fügt eine Bluff-Ebene hinzu; Gegner müssen die Trumpffarbe anhand deiner Spielmuster erraten.
- Als Verteidiger erzwing die Trumpfenthüllung früh, um den strategischen Vorteil des Reizteams zu begrenzen.

Tipps & Strategie

Buben sind sowohl die höchstrangigen als auch die hochwertigsten Karten. Deine Reizstrategie auf deine Bubenbestände auszurichten, ist grundlegend für den Erfolg.

Der verdeckte Trumpf ist deine grösste Waffe. Spiele deine Nebenfarben-Karten so, dass du verschleierst, welche Farbe Trumpf ist, solange wie möglich, um die Unsicherheit für die Verteidiger zu maximieren.