

Neunundzwanzig

4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Gewinne Stiche mit genügend Punktekarten, um das Gebot deines Teams zu erfüllen.

AUFBAU

- Vier Spieler in zwei Partnerschaften, mit 32 Karten (7 bis Ass).
- Gib je 4 Karten, biete, dann gib je 4 weitere Karten.
- Höchstbieter bestimmt die Trumpffarbe geheim.

WERTUNG

- Buben = 3, Neunen = 2, Asse = 1, Zehnen = 1 (28 Gesamtpunkte).
- Bietendes Team erhält die Differenz von 14 bei Erfolg, oder Gegner erhalten das Gebot bei Scheitern.

Tipp: Halte den Trumpf geheim bis zu einem kritischen Moment, in dem die Offenbarung den Stich deines Partners rettet.

AM ZUG

- Führe eine beliebige Karte; andere müssen bedienen, wenn möglich.
- Höchste Karte der geführten Farbe gewinnt, ausser bei Trumpf.
- Gewinner jedes Stichs führt den nächsten.

Neunundzwanzig ist ein beliebtes südasiatisches Stichspiel, das mit 32 Karten aus einem Standarddeck gespielt wird. Es bietet ein einzigartiges Bietsystem und eine nicht standardmässige Kartenrangfolge, bei der Buben und Neunen die höchsten Karten sind.

Ziel

Gewinne Stiche mit genügend Punktekarten, um das Gebot deines Teams zu erfüllen oder zu übertreffen. Das Spiel wird in Partnerschaften gespielt, wobei Partner einander gegenüber sitzen.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei Partnerschaften.
2. **Deck:** 32 Karten aus einem Standarddeck (7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass jeder Farbe).
3. **Kartenrangfolge:** Bube (höchste), 9, Ass, 10, König, Dame, 8, 7 (niedrigste).
4. **Geben:** Gib zunächst 4 Karten an jeden Spieler. Nach dem Bieten gib 4 weitere Karten an jeden Spieler.

Spielablauf

1. **Schritt 1:** Nach Erhalt der ersten 4 Karten beginnt das Bieten. Das Mindestgebot ist 15 und das Höchstgebot 28. Spieler bieten im Uhrzeigersinn, und das Team des Höchstbieters muss diese Punktzahl erreichen.
2. **Schritt 2:** Der Höchstbieter bestimmt die Trumpffarbe (die bis zur Offenbarung während des Spiels geheim gehalten werden kann).
3. **Schritt 3:** Die verbleibenden 4 Karten werden an jeden Spieler ausgegeben, sodass jeder insgesamt 8 Karten hat.
4. **Schritt 4:** Der Spieler links vom Geber führt den ersten Stich. Spieler müssen bedienen, wenn möglich. Wer nicht bedienen kann, darf jede Karte einschliesslich Trumpf spielen.
5. **Schritt 5:** Die höchste Karte der geführten Farbe gewinnt, es sei denn, Trumpf wurde gespielt, dann gewinnt der höchste Trumpf. Der Gewinner jedes Stichs führt den nächsten.

Punktwertung

- Bube = 3 Punkte, Neun = 2 Punkte, Ass = 1 Punkt, Zehn = 1 Punkt. Insgesamt 28 Punkte verfügbar.
- Wenn das bietende Team sein Gebot erfüllt oder übertrifft, erhält es die Differenz zwischen gewonnenen Punkten und 14.
- Scheitert das bietende Team, erhält das gegnerische Team den Gebotwert.
- Das Spiel wird typischerweise bis zu einer Zielpunktzahl von 6 oder 7 Punkten gespielt.

Varianten

- **Achtundzwanzig:** Ein eng verwandtes Spiel, das in Indien weit verbreitet ist und die gleichen 32 Karten verwendet, aber mit leicht anderen Bietregeln.
- **Fünfundvierzig Punkte:** Eine Variante, bei der alle 52 Karten verwendet werden und die Gesamtpunktzahl höher ist.
- **Offener Trumpf:** Eine einfachere Variante, bei der die Trumpffarbe immer offen zu Beginn angesagt wird, anstatt geheim gehalten zu werden.

Tipps und Strategien

- Biete aggressiv, wenn du Buben und Neunen hältst, da sie die meisten Punkte wert sind und Stiche gewinnen.
- Halte die Trumpffarbe so lange wie möglich geheim, um Unsicherheit für die Gegner zu schaffen.
- Kommuniziere mit deinem Partner durch dein Kartenspiel. Eine Farbe zu führen signalisiert Stärke in dieser Farbe.

Tipps & Strategie

Biete stark, wenn du mehrere Buben und Neunen hältst, und halte die Trumpffarbe so lange wie möglich geheim, um deinen taktischen Vorteil zu maximieren.

Der versteckte Trumpf ist das bestimmende strategische Element. Ihn im richtigen Moment zu offenbaren, typischerweise wenn dein Partner kurz davor steht, einen kritischen Stich zu verlieren, kann eine ganze Hand zu deinen Gunsten wenden.