

Tausend (1000)

3-4 Spieler

24 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Lang

Als Erster genau 1000 Punkte durch Gebote, Stiche und Hochzeiten erreichen.

AUFBAU

- Ein 24-Karten-Deck (9 bis Ass) mit 3 Spielern verwenden.
- 7 Karten an jeden austeilen; die 3 verbleibenden Karten bilden den Talon.
- Spieler bieten, wie viele Punkte sie erzielen können; der Gewinner nimmt den Talon.

WERTUNG

- Asse: 11, Zehnen: 10, Könige: 4, Damen: 3, Buben: 2.
- Hochzeiten: Herz 100, Karo 80, Kreuz 60, Pik 40.
- Ein verfehltes Gebot zieht den Gebotsbetrag ab; Überschreiten von 1000 setzt die Punktzahl zurück.

Tipps: Bieten Sie konservativ, es sei denn, Sie halten mehrere Hochzeiten, um genug Punkte zu garantieren.

AM ZUG

- König-Dame-Hochzeiten ansagen, um Trumpf festzulegen und Bonuspunkte zu erhalten.
- Farbe bedienen wenn möglich; andernfalls müssen Sie Trumpf spielen.
- Der höchste Trumpf oder die höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt.

Tysiacha, was auf Russisch 'Tausend' bedeutet, ist ein Punktstichspiel mit Bieten und Hochzeiten (König-Dame-Paare), die als Trumpfansagen dienen. Beliebte in Russland, Polen und Belarus, verbindet es Auktionsmechanik mit Stichspiel für ein reichhaltig strategisches Erlebnis.

Ziel

Als Erster genau 1000 Punkte erreichen durch eine Kombination aus gewonnenen Geboten, gefangenen Punktekarten in Stichen und angesagten Hochzeiten. Über das Ziel hinauszuschiesen setzt Ihre Punktzahl zurück.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 3 Spieler (am häufigsten) oder 4, wobei einer jede Runde aussetzt.
2. **Deck:** 24-Karten-Deck (9 bis Ass in jeder Farbe).
3. **Geben:** Jeder Spieler erhält 7 Karten, die verbleibenden 3 werden verdeckt als Talon abgelegt.
4. **Bieten:** Spieler bieten in Schritten, wie viele Punkte sie erzielen können. Der Höchstbietende nimmt die Talonkarten und legt auf 7 Karten ab.

Spielablauf

1. **Trumpfansage:** Der Gebotsgewinner darf eine Hochzeit (König und Dame der gleichen Farbe in der Hand) ansagen, um diese Farbe als Trumpf festzulegen. Mehrere Hochzeiten können während des Spiels angesagt werden.
2. **Ausspielen:** Der Gebotsgewinner spielt den ersten Stich aus.
3. **Farbe bedienen:** Spieler müssen Farbe bedienen, wenn möglich. Wenn nicht, müssen sie Trumpf spielen, falls vorhanden.
4. **Stiche gewinnen:** Die höchste Trumpfkarte gewinnt. Ohne Trumpf gewinnt die höchste Karte der ausgespielten Farbe.
5. **Hochzeitwerte:** Pik-Hochzeit ist 40 Punkte wert, Karo-Hochzeit 80, Kreuz-Hochzeit 60 und Herz-Hochzeit 100.

Punktwertung

- **Asse:** Je 11 Punkte.
- **Zehnen:** Je 10 Punkte.
- **Könige:** Je 4 Punkte.
- **Damen:** Je 3 Punkte.
- **Buben:** Je 2 Punkte.
- **Gebotserfolg:** Der Bietende erhält seine Punkte, wenn er sein Gebot erreicht. Andernfalls wird der Gebotsbetrag von seiner Punktzahl abgezogen.
- **Exaktes Ende:** Sie müssen genau auf 1000 landen. Überschreiten setzt Sie auf Ihre vorherige Punktzahl zurück.

Varianten

- **Polnisches Tysiacy:** Verwendet leicht unterschiedliche Hochzeitswerte und Bietschritte.
- **Belarussisches Tysiacha:** Erlaubt eine grössere Vielfalt an Talon-Teilungsregeln unter Spielern.

Tipps und Strategien

- Bieten Sie konservativ, es sei denn, Sie halten mehrere Hochzeiten, da ein verfehltes Gebot einen schmerzhaften Punktabzug bedeutet.
- Sagen Sie Ihre höchstwertige Hochzeit zuerst an, um eine starke Trumpffarbe für die kritischen Eröffnungsstiche festzulegen.
- Koordinieren Sie sich als Verteidiger mit dem anderen Nicht-Bietenden, um den Bietenden an der Vertragserfüllung zu hindern.

Tipps & Strategie

Hochzeitsansagen sind der Motor des Spiels. Bauen Sie Ihre Bietstrategie darauf auf, welche Hochzeiten Sie halten und wie sie mit Ihren anderen hohen Karten zusammenwirken.

Die Fass-Mechanik erzwingt aggressives Spiel im Endspiel. Spieler, die sich 880 nähern, sollten entweder kühn bieten, um schnell fertig zu werden, oder absichtlich Stiche verlieren, um unter der Schwelle zu bleiben, bis sie eine Gewinnerhand haben.