

# Vint

4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Lang

## Erfülle das Stichgebot deiner Partnerschaft durch den Auktionskontrakt.

### AUFBAU

- Zwei Partnerschaften bilden, Partner sitzen sich gegenüber.
- Alle 52 Karten austeilen, 13 pro Spieler.
- Wettbewerbsorientiertes Bieten durchführen, um den Kontrakt festzulegen.

### WERTUNG

- Erfüllte Kontrakte bringen Punkte pro Stich über sechs.
- Gescheiterte Kontrakte geben Strafpunkte an die Verteidiger.

*Tip: Biete ehrlich und vertraue darauf, dass dein Partner deine Signale liest.*

### AM ZUG

- Farbe bedienen, wenn möglich, sonst beliebige Karte spielen.
- Höchster Trumpf oder höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt.
- Der Gewinner spielt die nächste Karte aus.

Vint ist ein russisches Stichspiel, das als Brücke zwischen Whist und dem modernen Kontrakt-Bridge diente. Es wird von vier Spielern in Partnerschaften gespielt und bietet wettbewerbsorientiertes Bieten, Trumpfwahl und nuanciertes Stichspiel.

## Ziel

Gewinne die Anzahl der Stiche, die von der Partnerschaft angesagt wurden. Sammle Punkte durch erfolgreiche Kontrakte und Bonuskombinationen über mehrere Runden.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei festen Partnerschaften, die sich gegenüber sitzen.
2. **Deck:** Ein Standard-52-Karten-Deck mit Assen als höchste Karte.
3. **Geben:** Jeder Spieler erhält 13 Karten, einzeln oder in kleinen Päckchen ausgeteilt.

## Spielablauf

1. **Schritt 1:** Die Spieler bieten der Reihe nach und nennen die Anzahl der Stiche (über sechs), die ihre Partnerschaft machen wird, sowie eine Trumpffarbe (oder Sans Atout). Jedes Gebot muss höher sein als das vorherige.
2. **Schritt 2:** Der Spieler, der die Auktion gewonnen hat, wird Alleinspieler. Der Partner des Alleinspielers ist der Dummy, legt aber seine Hand nicht offen (anders als bei Bridge).
3. **Schritt 3:** Der Spieler links vom Alleinspieler spielt die erste Karte aus. Spieler müssen Farbe bedienen, wenn möglich.
4. **Schritt 4:** Der höchste Trumpf gewinnt den Stich, oder die höchste Karte der ausgespielten Farbe, wenn kein Trumpf gespielt wird. Das Spiel geht über alle 13 Stiche weiter.

## Punktewertung

- Punkte werden für jeden Stich über sechs vergeben, wenn der Kontrakt erfüllt wird. Höhere Kontrakte bringen mehr Punkte pro Stich.
- Wenn der Kontrakt scheitert, erhält die verteidigende Partnerschaft Strafpunkte basierend auf der Anzahl der fehlenden Stiche.

## Varianten

---

- **Vint mit Honneurs:** Bonuspunkte werden für das Halten von Ehrenkarten (A, K, D, B, 10) in der Trumpffarbe vergeben.
- **Progressives Vint:** Das erforderliche Gebotsniveau steigt jede Runde, was höhere und riskantere Kontrakte erzwingt.

## Tipps und Strategien

---

- Kommuniziere deine Handstärke durch dein Bieten, da dein Partner deine Karten nicht sehen kann.
- Spiele starke Farben früh aus, um Stiche zu etablieren, bevor die Gegner ihre Verteidigung koordinieren können.
- Behalte im Auge, welche hohen Karten gespielt wurden, um deine Endspielstrategie zu planen.

## Tipps & Strategie

---

Nutze deine Gebote, um Informationen über Farblänge und -stärke an deinen Partner zu vermitteln.

Verteidigungsspiel erfordert genaue Aufmerksamkeit auf die wahrscheinliche Verteilung des Alleinspielers.

Bieten in Vint ist eine Sprache. Zu lernen, die Gebote des Partners zu lesen und genau zu antworten, ist der Unterschied zwischen beständigen Siegen und kostspieligen Übergeboten.