

# Vira

3-4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Lang

## Gewinne die Bietauktion und nimm genug Stiche, um deinen Kontrakt zu erfüllen.

### AUFBAU

- Verwende ein 52-Karten-Deck (oder 36 Karten) für 3 Spieler.
- Teile Karten gleichmässig aus mit einem kleinen Talon beiseite.

### WERTUNG

- Erfüllter Kontrakt bringt Punkte proportional zur Gebotsschwierigkeit.
- Gescheiterter Kontrakt verliert Punkte; Verteidiger erhalten einen Bonus.
- Alle Stiche gewinnen (Vira) bringt einen erheblichen Bonus.

*Tip: Nutze den Talon-Tausch, um eine Lücke in deiner schwächsten Farbe zu schaffen für Trumpf-Möglichkeiten.*

### AM ZUG

- Biete, wie viele Stiche du nimmst und welche Farbe Trumpf ist.
- Höchstbietender nimmt den Talon auf und legt gleich viele Karten ab.
- Bekennen wenn möglich; höchster Trumpf oder höchste angespielte Farbe gewinnt.
- Zwei Verteidiger kooperieren gegen den Alleinspieler.

Vira ist ein klassisches schwedisches Stich-Kartenspiel mit einem aufwendigen Bietsystem. Spieler wetteifern um den Kontrakt und versuchen dann, ihr Gebot zu erfüllen, indem sie die erforderliche Anzahl von Stichen nehmen, was es zu einem der anspruchsvolleren traditionellen skandinavischen Kartenspiele macht.

## Ziel

Gewinne die Bietauktion und nimm dann genug Stiche, um deinen Kontrakt zu erfüllen. Verteidiger versuchen, den Alleinspieler am Erfolg zu hindern.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 3 Spieler (mit Varianten für 4).
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck, manchmal reduziert auf 36 Karten durch Entfernen niedriger Ränge.
3. **Austeilen:** Teile Karten gleichmässig an alle Spieler aus, mit einem kleinen Talon aus Extrakarten für den Höchstbietenden.

## Spielablauf

1. **Bieten:** Spieler bieten in aufsteigender Reihenfolge und erklären, wie viele Stiche sie zu nehmen beabsichtigen und welche Farbe Trumpf sein wird. Höhere Gebote übertreffen niedrigere.
2. **Talon-Tausch:** Der Höchstbietende nimmt den Talon auf, fügt diese Karten seiner Hand hinzu und legt eine gleiche Anzahl unerwünschter Karten ab.
3. **Stichspiel:** Der Alleinspieler spielt den ersten Stich an. Spieler müssen Farbe bekennen, wenn möglich. Der höchste Trumpf gewinnt, oder die höchste Karte der angespielten Farbe, wenn kein Trumpf gespielt wird.
4. **Verteidigung:** Die zwei Verteidiger arbeiten zusammen, um den Alleinspieler daran zu hindern, sein Gebot zu erreichen.

## Punktewertung

- **Erfüllter Kontrakt:** Der Alleinspieler erhält Punkte proportional zur Schwierigkeit seines Gebots.
- **Gescheiterter Kontrakt:** Der Alleinspieler verliert Punkte, und Verteidiger erhalten einen kleineren Bonus.
- **Bonusgebote:** Bestimmte hochrangige Gebote wie Vira (alle Stiche gewinnen) bringen erhebliche Bonusbelohnungen.

## Varianten

---

- **Plansen:** Eine vereinfachte Bietstruktur für legeres Spiel.
- **Vier-Spieler-Vira:** Fügt einen vierten Spieler hinzu, der je nach Gebotsstufe mit dem Alleinspieler zusammenarbeitet oder verteidigt.

## Tipps und Strategien

---

- Biete konservativ, bis du von der Stärke deiner Hand überzeugt bist, besonders was die Trumpflänge betrifft.
- Als Verteidiger kommuniziere durch dein Kartenspiel, um deinem Partner zu helfen, deine starken Farben zu identifizieren.
- Nutze den Talon-Tausch weise, um schwache Farben zu stärken und Lücken für Trumpf-Möglichkeiten zu schaffen.

## Tipps & Strategie

---

Bewerte deine Trumpflänge und Nebenfarb-Kontrollen vor dem Bieten. Der Talon-Tausch kann eine marginale Hand in eine gewinnende verwandeln, also berücksichtige sein Potenzial.

Das Schaffen von Lücken durch den Talon-Tausch ist das mächtigste Werkzeug des Alleinspielers. Priorisiere das Schaffen einer Lücke in deiner schwächsten Farbe, um Trumpf-Möglichkeiten zu maximieren.