

# Watten

4 Spieler

33 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Als erstes Team 3 von 5 Stichen in einer Runde gewinnen, oder die Gegner zum Passen bringen.

## AUFBAU

- Ein 33-Karten-Deck mit 4 Spielern in zwei Partnerschaften verwenden.
- 5 Karten an jeden austeilen (3 dann 2).
- Der Geber und sein Partner einigen sich geheim auf die Trumpffarbe und den Trumpfrang (Schlag).

## WERTUNG

- 3 Stiche zu gewinnen bringt 2 Spielpunkte (mehr bei erhöhtem Einsatz).
- Ein Team, das passt, gibt 2 Spielpunkte ab.
- Erstes Team mit 15 oder 18 Spielpunkten gewinnt das Match.

*Tip: Meistern Sie geheime Signale mit Ihrem Partner, um Züge ohne Sprechen zu koordinieren.*

## AM ZUG

- Beliebige Karte spielen; es gibt keine Bedienpflicht.
- Drei Kritische Karten rangieren immer am höchsten, unabhängig vom Trumpf.
- Jedes Team darf den Einsatz erhöhen; die Gegner müssen akzeptieren oder passen.

Watten ist ein beliebtes Stichkartenspiel aus Bayern und dem österreichischen Tirol, berühmt für sein einzigartiges System dreier permanent hoher Karten namens Kritische und seine Tradition der geheimen Signale zwischen Partnern. Es ist eines der kulturell bedeutsamsten Kartenspiele der Alpenregion.

## Ziel

Als erstes Team 3 von 5 Stichen in einer Runde gewinnen, oder die Gegner durch Bluffen zum Passen bringen. Das erste Team, das die Zielpunktzahl über die Runden ansammelt, gewinnt.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei Partnerschaften.
2. **Deck:** 33-Karten-Deck (spezielle bayerische oder österreichische Kartenmuster, oder ein angepasstes Standarddeck mit 7 bis Ass plus einer 6).
3. **Geben:** Jeder Spieler erhält 5 Karten, ausgeteilt in einer Gruppe von 3 dann 2.
4. **Trumpf bestimmen:** Der Geber und der Spieler zu seiner Rechten einigen sich geheim auf die Trumpffarbe und den Trumpfrang (den Schlag), die zusammen die höchstrangigen Karten definieren.

## Kartenhierarchie

1. **Kritische:** Drei Karten, die unabhängig vom Trumpf immer am höchsten rangieren: der Herzkönig, die Schellen-7 (oder Karo-7) und die Eichel-7 (oder Kreuz-7).
2. **Hauptschlag:** Die Karte, die sowohl der Trumpffarbe als auch dem gewählten Rang entspricht, ist die höchste Einzelkarte nach den Kritischen.
3. **Andere Schlagkarten:** Die übrigen drei Karten des gewählten Rangs rangieren als nächstes.
4. **Trumpffarbe:** Karten der Trumpffarbe rangieren über Nicht-Trumpf-Karten.

## Spielablauf

1. **Ausspielen:** Der Spieler links vom Geber spielt eine beliebige Karte aus.
2. **Keine Bedienpflicht:** Spieler dürfen bei jedem Stich eine beliebige Karte aus ihrer Hand spielen.
3. **Stiche gewinnen:** Die höchstrangige Karte gemäss der Hierarchie gewinnt den Stich.
4. **Erhöhen:** Jedes Team darf während des Spiels vorschlagen, den Einsatz zu erhöhen. Das gegnerische Team muss akzeptieren oder passen.
5. **Signalisieren:** Partner dürfen geheime Gesichtsausdrücke und Gesten verwenden, um über ihre Karten zu kommunizieren, was ein legaler und erwarteter Teil des Spiels ist.

## Punktewertung

---

- **Runde gewinnen:** Das Team, das zuerst 3 Stiche gewinnt, erhält 2 Spielpunkte (oder mehr, wenn der Einsatz erhöht wurde).
- **Passen:** Ein Team, das passt, gibt 2 Spielpunkte an die Gegner ab.
- **Spielziel:** Das erste Team mit 15 oder 18 Spielpunkten (je nach lokalen Regeln) gewinnt.

## Tipps und Strategien

---

- Meistern Sie die Signalkonventionen mit Ihrem Partner, um Züge ohne Sprechen zu koordinieren.
- Erhöhen Sie den Einsatz aggressiv, wenn Sie Kritische oder den Hauptschlag halten, um die Gegner zum Passen zu drängen.
- Mit einer schwachen Hand zu erhöhen und zu bluffen kann Runden stehlen, aber erwischt zu werden wird Sie teuer zu stehen kommen.

## Tipps & Strategie

---

Signalisieren ist die Seele des Wattens. Entwickeln Sie ein zuverlässiges System mit Ihrem Partner und üben Sie, die Signale der Gegner zu lesen, um deren Pläne abzufangen.

Zu wissen, wann man erhöht und wann man passt, ist die wichtigste Fähigkeit. Eine gut getimte Erhöhung mit mittleren Karten kann mehr Punkte bringen als eine Runde mit starken Karten tatsächlich auszuspielen.