

Wiezen

4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Lang

Gewinne das Bieten und erfülle deinen Vertrag, indem du die erforderliche Anzahl Stiche machst.

AUFBAU

- Verwende ein Standard-52-Karten-Deck für 4 Spieler.
- 13 Karten an jeden Spieler austeilen.
- Partnerschaften variieren je nach Vertragstyp.

WERTUNG

- Grundspiel: Punkte basierend auf Überstichen über das Minimum.
- Solo: höhere Belohnungen für allein gegen drei Spielen.
- Misere: höchste Belohnung bei Erfolg, schwere Strafe bei Misserfolg.

Tip: Zähle deine sicheren, wahrscheinlichen und möglichen Stiche separat, bevor du dich auf eine Bietstufe festlegst.

AM ZUG

- Biete in aufsteigender Schwierigkeit: Grundspiel, Solo oder Misere.
- Farbe bedienen, wenn möglich; höchster Trumpf oder ausgespielte Farbe gewinnt.
- Bei Misere gibt es keinen Trumpf und du musst jeden Stich verlieren.
- Partner wird durch den Besitz des Trumpf-Asses bestimmt.

Wiezen ist ein klassisches belgisches Stichspiel für vier Spieler, eng verwandt mit Whist. Es bietet ein ausgefeiltes Bietsystem mit mehreren Vertragstypen, von einfachen Trumpfspielen bis hin zu anspruchsvollen Solo- und Misere-Geboten.

Ziel

Gewinne die Bietauktion und erfülle deinen Vertrag, indem du die erforderliche Anzahl Stiche machst, oder verhindere als Verteidiger, dass der Alleinspieler Erfolg hat.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in wechselnden Partnerschaften je nach Vertrag.
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck.
3. **Austeilen:** 13 Karten an jeden Spieler.

Spielablauf

1. **Bieten:** Spieler bieten in aufsteigender Schwierigkeitsreihenfolge. Grundgebote umfassen die Wahl des Trumpfs und das Ziel, die Mehrheit der Stiche mit einem Partner zu machen. Höhere Gebote sind Solo (allein spielen) und Misere (alle Stiche verlieren wollen).
2. **Partnerschaften:** Bei Standardverträgen wird der Partner des Bieters bestimmt durch den Besitz einer bestimmten Karte (oft das Trumpf-Ass). Solo-Verträge stellen einen Spieler gegen drei.
3. **Stichspiel:** Standard-Stichregeln gelten. Farbe bedienen, wenn möglich; höchster Trumpf oder höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt.
4. **Misere-Spiel:** Bei Misere-Verträgen gibt es keinen Trumpf, und der Bieter muss jeden einzelnen Stich verlieren.

Punktwertung

- **Grundspiel:** Punkte werden basierend auf der Anzahl der Überstiche über das Minimum hinaus vergeben.
- **Solo:** Höhere Punktbewohnungen für erfolgreiches Abschliessen eines Solo-Vertrags.
- **Misere:** Der höchstbewertete Vertrag bei Erfolg, aber ebenso hart bestraft bei Misserfolg.

Varianten

- **Kleur Wiezen:** Trumpf muss die Farbe einer vom Stapel aufgedeckten Karte sein, was die Wahl des Bieters entfernt.
- **Tröl:** Ein spezieller Vertrag, bei dem ein Spieler mit drei oder mehr Assen einen einzigartigen Spieltyp ausrufen kann.

Tipps und Strategien

- Zähle deine wahrscheinlichen Stiche sorgfältig, bevor du bietest. Überbieten bei Wiezen führt zu schweren Strafen.
- Bei einem Misere-Vertrag sind niedrige Karten Gold wert. Werde deine hohen Karten strategisch los, um Stiche zu vermeiden.
- Als Verteidiger gegen ein Solo-Gebot arbeite eng mit deinen Mitverteidigern durch Signalspiele zusammen.

Tipps & Strategie

Genauere Handbewertung ist alles bei Wiezen. Zähle deine sicheren Stiche, wahrscheinlichen Stiche und möglichen Stiche separat, bevor du dich auf eine Bietstufe festlegst.

Die verdeckte Partnerschaftsmechanik bei Grundverträgen bedeutet, dass du möglicherweise nicht weißt, wer dein Partner ist, bis das Spiel es enthüllt.

Achte genau auf das Trumpf-Ass, um deinen Verbündeten zu identifizieren.