

Zwicken

4-6 Spieler

33 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Kurz

Den Pott gewinnen durch die beste Kombination oder die meisten Stichpunkte.

AUFBAU

- Ein 33-Karten-Deck (7 bis Ass plus ein Joker) mit 4 bis 6 Spielern verwenden.
- 5 Karten an jeden Spieler austeilen.
- Alle Spieler zahlen einen gleichen Einsatz in den Pott.

WERTUNG

- Asse: 11, Zehnen: 10, Könige: 4, Damen: 3, Buben: 2.
- Ein erfolgreiches Zwicken verdoppelt die Pottbelohnung.
- Ein gescheitertes Zwicken bedeutet, den doppelten Betrag in den Pott zu zahlen.

Tipp: Passen Sie früh mit schwachen Händen, anstatt mehr im Stichspiel zu verlieren.

AM ZUG

- Passen (Einsatz verlieren) oder für das Stichspiel bleiben.
- Besondere Kombinationen wie Drilling oder Flush für Bonuspunkte ansagen.
- Zwicken ansagen, wenn Sie glauben, jeden Stich gewinnen zu können, um den Einsatz zu verdoppeln.

Zwicken ist ein österreichisches Kartenspiel, das Stichspiel mit einem einzigartigen Bluffelement verbindet, bei dem Spieler passen oder herausfordern können. Es verwendet ein verkürztes Deck und bietet eine Hierarchie von Kartenkombinationen, die eine Hand beenden können, noch bevor das Stichspiel beginnt.

Ziel

Den Pott gewinnen, entweder durch die beste Kartenkombination beim Showdown oder durch die meisten Punkte im Stichspiel. Spieler, die kein Vertraün in ihre Hand haben, dürfen vor dem Einsatz passen.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 bis 6 Spieler.
2. **Deck:** 33-Karten-Deck bestehend aus Karten 7 bis Ass plus einem Joker.
3. **Geben:** Jeder Spieler erhält 5 Karten.
4. **Einsatz:** Alle Spieler zahlen einen gleichen Einsatz in den Pott, bevor die Karten ausgeteilt werden.

Spielablauf

1. **Passphase:** Beginnend links vom Geber darf jeder Spieler passen (seinen Einsatz verlieren) oder für das Stichspiel bleiben.
2. **Ansagen:** Vor den Stichen dürfen Spieler mit besonderen Kombinationen (Drilling, Flush) diese für Bonuspunkte ansagen.
3. **Stichspiel:** Verbleibende Spieler machen Stiche mit Farbbedienung. Die höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt, es sei denn, sie wird getrupft.
4. **Zwicken-Ansage:** Ein Spieler, der glaubt, jeden Stich zu gewinnen, darf 'Zwicken' ansagen, um den Einsatz zu verdoppeln.

Punktewertung

- **Stichpunkte:** Asse sind 11 wert, Zehnen 10, Könige 4, Damen 3, Buben 2.
- **Zwicken-Bonus:** Alle Stiche nach einer Zwicken-Ansage erfolgreich zu gewinnen verdoppelt die Pottbelohnung.
- **Zwicken-Fehlschlag:** Eine gescheiterte Zwicken-Ansage bedeutet, den doppelten Betrag in den Pott zu zahlen.

Varianten

- **Steirisches Zwicken:** Verwendet ein 36-Karten-Deck und leicht andere Kombinationsrangfolgen.
- **Zwicken ohne Passen:** Alle Spieler müssen am Stichspiel teilnehmen, die Bluffphase entfällt.

Tipps und Strategien

- Passen Sie früh mit schwachen Händen, anstatt mehr Punkte im Stichspiel zu verlieren.
- Zwicken anzusagen ist risikoreich, kann aber verheerend sein, wenn Sie starke Trümpfe und Asse halten.
- Lesen Sie die Gegner während der Passphase, um die verbleibende Konkurrenz einzuschätzen.

Tipps & Strategie

Die Passphase ist der Ort, an dem Spiele gewonnen und verloren werden. Zu lernen, wann man seine Verluste begrenzt, unterscheidet konstante Gewinner von chronischen Überengagierten.

Wenn die meisten Spieler passen, ist die verbleibende Konkurrenz wahrscheinlich stark. Seien Sie vorsichtig, wenn viel gepasst wird, da dies signalisiert, dass zuversichtliche Hände noch aktiv sind.