

2 vs 3

Zwei komplett verschiedene Kartensets treten gegeneinander an. Wer kann besser abschätzen, was sein Gegenspieler gelegt hat und ihn damit ausstechen.

Anzahl der Spieler: 2 Spieler

Benötigte Materialien: 1 x 32 Kartendeck

Ziel des Spiels: Gewinne zweimal hintereinander mit drei Stichen, indem du geschickt die Karten deines Gegners abschätzt und deine eigenen klug einsetzt.

Aufbau:

Als erstes werden folgende Karten aus dem Spiel entfernt: Joker, 3,5,9,18,20,24.

- Spieler (1) erhält die 10 Karten mit Kreis und Punkt (1, 16, 17, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31).

- Spieler (2) erhält die restlichen 15 Karten (2, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 22, 26, 28, 30).

Beide Spieler mischen ihre Karten und legen sie als verdeckte Stapel vor sich ab. Spieler (1) nimmt 6 Karten auf die Hand, Spieler (2) nimmt 7 Karten auf die Hand.

Spielbeginn:

Spieler (1) legt 2 seiner Handkarten verdeckt auf den Tisch.

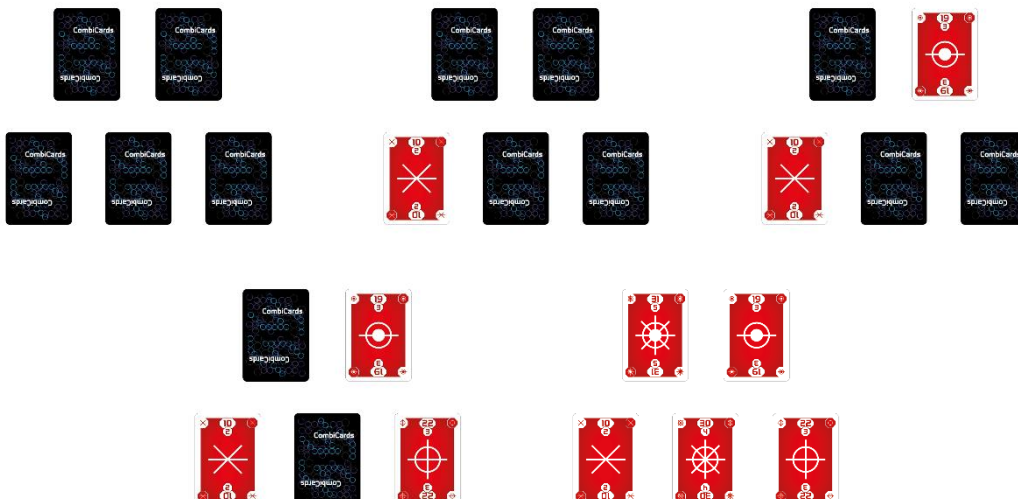
Spieler (2) legt 3 seiner Handkarten verdeckt auf den Tisch.

Spielerklärung:

Beide Spieler versuchen, mit dem Gesamtwert ihrer ausgelegten Karten den Stich zu machen. Spieler müssen abschätzen, welche Karten der Gegner auslegt, um ihre eigenen geschickt einzusetzen. Denn man kann auch durch kluges einsetzen der Karten, den Stich verlieren, um einen späteren Vorteil zu erlangen.

Spielablauf:

1. Spieler (1) deckt eine Karte von Spieler (2) auf.
2. Spieler (1) kann entscheiden, ob er eine seiner verdeckten Karten austauschen möchte.
3. Spieler (2) deckt eine Karte von Spieler (1) auf.
4. Spieler (2) kann entscheiden, ob er eine seiner verdeckten Karten austauschen möchte.
5. Spieler (1) deckt eine weitere Karte von Spieler (2) auf.
6. Spieler (1) hat jetzt eine weitere Möglichkeit, eine Karte auszutauschen, wenn er das bei Punkt 2. noch nicht getan hat.
7. Beide Spieler decken ihre letzten beiden Karten auf.
8. Die Punkte werden zusammengezählt, der Spieler mit dem höheren Wert gewinnt den Stich.



Nach jedem Stich

Spieler (1) zieht eine Karte von seinem Stapel.

Spieler (2) zieht zwei Karten von seinem Stapel.

Rundenende

Eine Runde endet, wenn ein Spieler insgesamt 3 Stiche gewonnen hat. Dann werden die Karten neu verteilt.

2. Runde

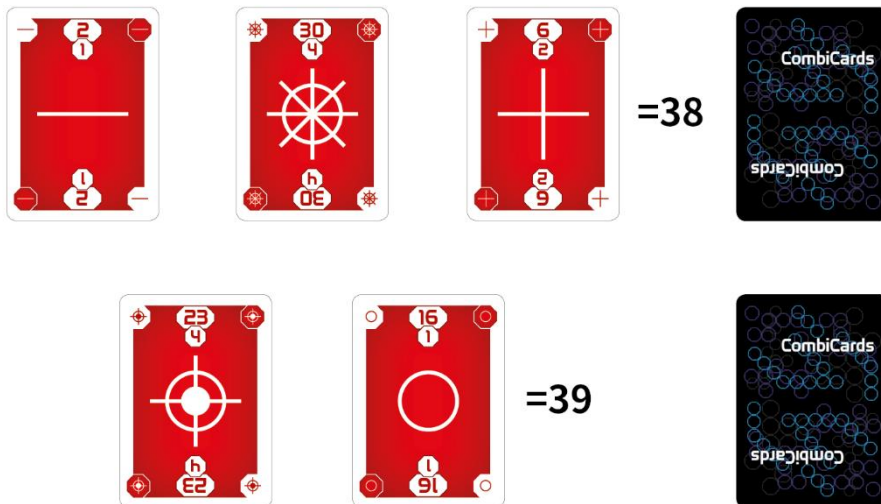
In der 2. Runde tauschen die Spieler die Kartensets, und der Spieler (1) wird zu Spieler (2) und umgekehrt.

Ende des Spiels:

Das Spiel endet, wenn ein Spieler in zwei direkt aufeinanderfolgenden Runden einmal als Spieler (1) und einmal als Spieler (2) gewonnen hat.

Tipp

Für schnelles Sortieren nach dem Spiel, platziert die 1 und 16 auf einen Stapel und alle anderen Karten mit Kreis **und** Punkt (10 Karten). Die restlichen bekommt der andere Spieler (15 Karten).



Beispiel einer Auswertung