KARTENSPIELE

So spielt man Hearts

Ein Stichspiel, bei dem Punkte schlecht sind: Jedes Herz kostet einen Punkt, die Pik-Dame dreizehn, und wer die wenigsten Punkte hat, gewinnt.

Spieler	Du brauchst	Spieldauer	Schwierigkeit	Alter
3–5	Ein Kartenspiel und Stift & Papier	30–60 Min.	Braucht etwas Übung	13+

REGELN IN 60 SEKUNDEN

Vier Spieler bekommen je 13 Karten. Gib drei Karten weiter: links, rechts, gegenüber, dann keine. Die Kreuz-2 eröffnet. Bediene die Farbe, wenn du kannst. Die höchste Karte der Farbe gewinnt. Jedes Herz kostet 1 Punkt, die Pik-Dame 13. Holst du alle, bekommst du 0 und die anderen je 26. Bei 100 Punkten gewinnt, wer die wenigsten hat.

01 — ZIEL

Möglichst wenige Punkte kassieren

Hearts ist ein Stichspiel, meist für vier Personen, bei dem jeder für sich spielt. Punkte sind schlecht: Jedes Herz, das du mit einem Stich bekommst, kostet dich 1 Punkt, die Pik-Dame sogar 13. Die Strafkarten haben zusammen einen Wert von 26 Punkten.

Ihr spielt mehrere Runden. Sobald jemand am Ende einer Runde 100 Punkte oder mehr hat, ist die Partie vorbei, und wer die **wenigsten** Punkte hat, gewinnt.

02 — GEBEN

Karten mischen und verteilen

1. Ihr spielt mit einem normalen Kartenspiel mit 52 Karten ohne Joker.
2. Wer gibt, mischt und verteilt alle Karten verdeckt, einzeln und im Uhrzeigersinn, sodass jeder 13 bekommt.
3. In jeder Farbe ist das Ass die höchste und die 2 die niedrigste Karte. Trumpf gibt es nicht.

Zu dritt oder zu fünft: Zu dritt nehmt ihr die Karo-2 heraus und gebt jedem 17 Karten. Die Kreuz-2 eröffnet weiterhin. Zu fünft nehmt ihr die Karo-2 und die Kreuz-2 heraus und gebt jedem 10 Karten. Dann eröffnet die Kreuz-3 den ersten Stich. Zu dritt und zu fünft sitzt niemand gegenüber, deshalb gebt ihr üblicherweise nach links, dann nach rechts und dann gar nicht weiter. Das wird unterschiedlich gehandhabt, also sprecht es vorher ab.

03 — WEITERGEBEN

Vor dem Ausspielen drei Karten weitergeben

Schau dir deine Karten an, such dir drei beliebige aus und gib sie verdeckt an einen Mitspieler weiter. Zu viert wechselt die Richtung jede Runde:

1. erste Runde: an den Spieler links von dir
2. zweite Runde: an den Spieler rechts von dir
3. dritte Runde: an den Spieler gegenüber
4. vierte Runde: kein Weitergeben

Danach geht es wieder von vorn los. Gib deine drei Karten zuerst weiter, bevor du die aufnimmst, die du bekommen hast.

04 — SPIELEN

Farbe bedienen, die höchste Karte gewinnt

Was bedeutet Stich und Farbe bedienen?
Stich: Jeder Spieler legt nacheinander eine Karte auf den Tisch. Diese Karten zusammen nennt man einen Stich. Wer die höchste Karte der zuerst gespielten Farbe hat, gewinnt den Stich und nimmt alle Karten an sich.
Farbe bedienen: Spielt jemand zuerst Kreuz, musst du ebenfalls Kreuz spielen, wenn du eine Kreuzkarte hast. Nur wenn du kein Kreuz besitzt, darfst du eine andere Farbe spielen.
Wichtig: Bei Hearts ist ein gewonnener Stich nicht immer gut. Enthält er Herzen oder die Pik-Dame, bekommst du dafür Strafpunkte. Deshalb versuchst du normalerweise, solche Stiche zu vermeiden.

1. Wer nach dem Weitergeben die **Kreuz-2** hat, spielt sie zum ersten Stich aus. Zu fünft eröffnet stattdessen die Kreuz-3.
2. Es geht im Uhrzeigersinn weiter. Du musst **Farbe bedienen**, wenn du kannst. Kannst du nicht bedienen, darfst du eine beliebige Karte abwerfen.
3. Die höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt den Stich. Wer den Stich macht, nimmt die Karten, legt sie verdeckt vor sich ab und spielt zum nächsten Stich aus.

- **Erster Stich:** Darauf darfst du weder ein Herz noch die Pik-Dame abwerfen, außer du hast nichts anderes.
- **Herz brechen:** Herz darfst du erst ausspielen, wenn in einem früheren Stich schon ein Herz gespielt wurde oder wenn du nur noch Herz hast.
- **Pik-Dame:** Ab dem zweiten Stich darfst du Pik ausspielen, auch die Pik-Dame. Ansonsten gilt für sie die normale Regel: Auf eine andere Farbe darfst du sie nur abwerfen, wenn du diese Farbe nicht bedienen kannst.

Die Regeln unterscheiden sich von Gruppe zu Gruppe ein wenig. Manche lassen auch die Pik-Dame Herz brechen, andere erlauben Herz und Pik-Dame schon im ersten Stich. Sprecht das vorher ab.

Erster Stich: Die Kreuz-2 eröffnet, alle bedienen Kreuz, und der Kreuz-König gewinnt



Kein Karo mehr: Ein Spieler wirft die Pik-Dame ab, und das Karo-Ass holt sie



05 — PUNKTE

Nach jeder Runde Punkte zählen

Karte in deinen Stichen	Punkte
Jedes Herz	1
Pik-Dame	13
Alle anderen Karten	0

Shoot the Moon: Holst du in einer Runde alle 13 Herzen und die Pik-Dame, bekommst du für diese Runde 0 Punkte, und alle anderen bekommen je 26.

Schreibt die Punkte jeder Runde auf und zählt sie zum bisherigen Stand dazu. Hat jemand am Ende einer Runde 100 Punkte oder mehr, gewinnt, wer die wenigsten Punkte hat.

Manche Gruppen erlauben dem Spieler, dem Shoot the Moon gelingt, stattdessen 26 Punkte von seiner eigenen Summe abzuziehen, oder spielen nur bis 50 Punkte. Haben zwei Spieler gemeinsam die wenigsten Punkte, könnt ihr weitere Runden spielen, bis es einen klaren Sieger gibt, oder euch den Sieg teilen.

Ein teurer Stich: Das Herz-Ass gewinnt 16 Strafpunkte



06 — TIPPS

Klüger spielen

- Hast du die Pik-Dame, das Pik-Ass oder den Pik-König, aber kaum niedrige Pik zum Schutz, solltest du überlegen, sie weiterzugeben.
- Versuch, früh alle Karten einer Farbe loszuwerden, damit du Herzen oder die Pik-Dame abwerfen

kannst, wenn diese Farbe ausgespielt wird.

- Heb dir ein paar niedrige Karten für das Ende der Runde auf, denn dann willst du Stichen voller Herzen ausweichen.
- Hat ein Spieler bisher alle Herzen geholt, nimm selbst ein Herz, damit ihm kein Shoot the Moon gelingt.