

OHNE 9'EN · OHNE SCHMEIßEN · OHNE BOCKRUNDEN

TISCHE UND PLÄTZE WERDEN AUSGELOST

Herz 10	Die zweite sticht <u>immer</u> die erste. Es gibt <u>keinen</u> Zusatzpunkt.	
Vorbehalt Reihenfolge Abfrage	<ol style="list-style-type: none"> 1. Solo 2. Schweine (beide Karo-Asse sofort auf einer Hand) 3. Schieben 4. Hochzeit 	
Ansagen Re/Kontra Schweine 90, 60, 30, schwarz Hochzeit	Re/Kontra Schweine Sonstige Ansagen (keine 90, 60 etc.) Hochzeit	bis zur <u>fünften</u> Karte <u>vor</u> Spielbeginn bis zur <u>neunten</u> Karte Der Findungsstich zählt <u>nicht</u> mit. Ansagefristen verschieben sich um einen Stich.
Hochzeit	<p>Bis zum dritten Stich muss entschieden sein:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. „Ich spiele mit dem ersten Fehlstich.“ (Anspiel einer Kreuz-/Pik-/Herzkarte) b. „Ich spiele mit dem ersten Trumpfstich.“ (Anspiel einer Trumpfkarte) c. „Ich spiele mit dem ersten fremden Stich.“ (Anspiel irgendeiner Karte) <p>Keine Entscheidung bis zum dritten Stich → Alleinspiel!</p>	
Schieben (Armut)	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Nur erlaubt mit max. 3 Trümpfen ☞ Schweine dürfen nur bei vorheriger Ansage geschoben werden, sonst bleiben sie Füchse. ☞ Zuerst alle Fehlfarben zurückgeben → Trumpf muss angekündigt werden (nicht wie viele) ☞ Nimmt niemand die Karten auf → neu geben 	

Solo	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Solo kommt <u>nicht</u> selbst heraus. ☞ Keine Farbsoli (Kreuz, Pik, Herz). ☞ Erlaubte Soli: <ul style="list-style-type: none"> a) Damensolo b) Bubensolo c) Trumpfsolo (angesagt oder Stille Hochzeit). ☞ Bei mehreren Solo-Ansagen spielt, wer zuerst nach dem Geber im Uhrzeigersinn sitzt → Kein Reizen!
Falsches Ausspiel oder Falsches Bedienen	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Versehentlich ausgespielt? → Karte zurücknehmen, korrekt weiterspielen ☞ Falsch bedient? → Karte zurück, korrekt bedienen ☞ Fehler erst nach mehreren Stichen bemerkt? → Spielabbruch, Restkarten gehen an Gegenseite

ABRECHNUNG: Re gewinnt ab 121, Kontra ab 120

Re und Kontra	<ul style="list-style-type: none"> ☞ verdoppeln ausschließlich die Grundpunkte. ☞ Zusatzpunkte werden im Anschluss hinzugefügt.
Zusatzpunkte	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Doppelkopf ☞ Gefangener Fuchs ☞ Karlchen (Kreuz Bube macht den letzten Stich) ☞ Beim Solo <u>keine</u> Zusatzpunkte
Solo	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Solo wird mit 1 Punkt gewertet → z. B.: „Keine 12 – Re – Solo“ → Punkte × 3 ☞ Verlorenes Solo → Minuspunkte × 3 → (keine 12 – gegen ...)
Plus- und Minuspunkte werden aufgeschrieben	

*Keine Diskussionen über die Regeln. Mit der Anmeldung hast du sie akzeptiert ☺
Fragen sind erlaubt – bei Unklarheiten die Turnierleitung fragen.*

Unsere oberste Regel ist:

*Wir sind hier, um gemeinsam Spaß zu haben - also alles schön locker sehen ☺
GUT BLATT !*