

OHNE 9'EN · OHNE SCHMEIßEN · OHNE BOCKRUNDEN

TISCHE UND PLÄTZE WERDEN AUSGELOST

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

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

## ABRECHNUNG: Re gewinnt ab 121, Kontra ab 120

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