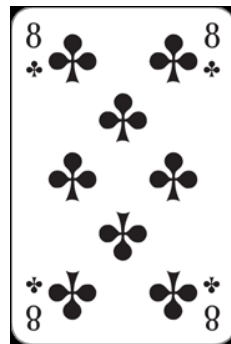
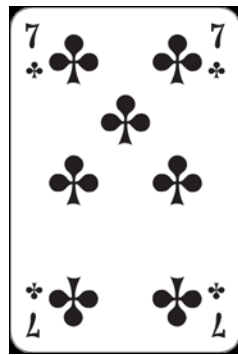
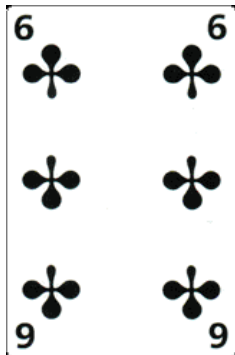
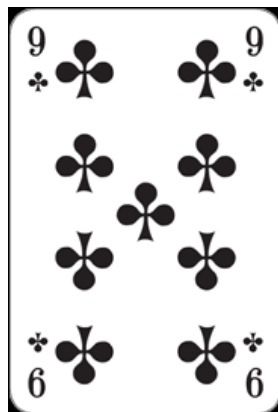


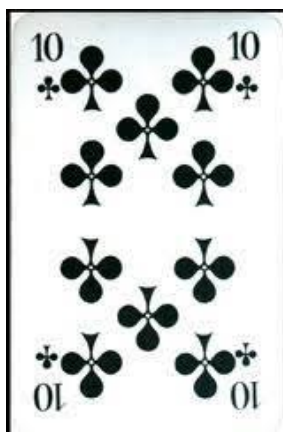
**Gespielt wird mit den Kartenwerten von
6 bis 10 und Bube Dame König Ass
In allen 4 Farben (HERZ KARO SCHAUFEL KREUZ)**



**diese Karten zählen als Wert 0, beim Trumpf
stechen sie aber andere Werte ab**



**die NEUN zählt als Wert ebenfalls 0, ist
sie aber bei der Trumpffarbe, zählt sie 14
Punkte und ist nach dem BUBEN die
höchste Karte**



zählt 10



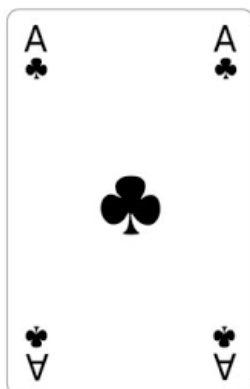
**zählt als Wert 2, ist er aber bei der
Trumpffarbe zählt er 20 Punkte und ist
die höchste Karte beim Trumpf**



**zählt als Wert 3 (ist aber beim Stechen
über der 10 oder dem Buben.... Siehe
Reihenfolge)**



zählt als Wert 4



zählt als Wert 11

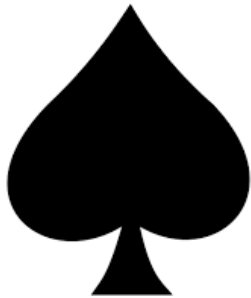
Kartenfarben:



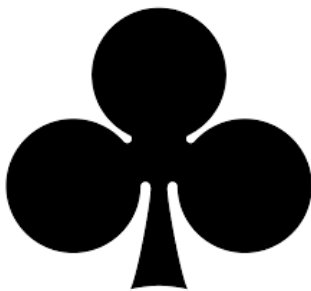
KARO oder auch ECKE



HERZ



**SCHAUFEL oder auch
PIK**



KREUZ

Kartenwerte und Gewichtungsfolle

Trumpffarbe	Wert	Nebenfarte	Wert
Bube	20	Ass	11
Neun (Nell)	14	König	4
Ass	11	Dame	3
König	4	Bube	2
Dame	3	Zehn	10
Zehn	10	Neun	0
Acht	0	Acht	0
Sieben	0	Sieben	0
Sechs	0	Sechs	0

SONDERREGELUNGEN

Hat man beim Trumpf Dame und König zusammen, zählt dies als STÖCK und gibt 20 Sonderpunkte, diese gelten immer!! (Angabe während – [beim Ausspielen der zweiten Karte der beiden] - oder nach der Spielrunde möglich)

Meldungen müssen bei der ersten Runde beim Ausspielen gemeldet werden, ansonsten verfällt die

Meldung. Sobald der Nachfolgespieler ausgespielt hat ist eine Meldung nicht mehr möglich.

Meldungen :

3 Karten einer Farbe in Reihe

z.B. 7,8, 9

Bube, Dame, König

werden 3 Blatt genannt und zählen 20 Sonderpunkte

4 Karten in Reihe werden 50 genannt und zählen 50 Sonderpunkte

5 Karten in Reihe dementsprechen 100 Sonderpunkte

4 gleiche Karten

[4 Zehner, 4 Damen, 4 Könige oder 4 Asse] ergeben ebenfalls 100 Sonderpunkte, sind aber in der Rangordnung geringer als 100 in Reihe

4 Buben ergeben 200 Sonderpunkte

Die Spielregel - Reihenfolge lautet:

1. Stöck - also Dame und König von Trumpf
sind immer gültig und können
gutgeschrieben werden - selbst beim Match
2. Stich - erst wenn ein Spieler oder Spielpaar
mindestens einen Stich gemacht hat, gilt die
Meldung
3. Wiiss (Weisung oder Meldung)
- gilt, wenn im Spiel ein Stich gemacht wurde,
es gilt generell die höchste Meldung, auch
wenn mehrere Spieler melden, Trumpffarbe
sticht auch hier andere Farben gleicher
Rangfolge.
Bei gleichwertiger Meldung zählt die zuerst
genannte Meldung je nach Rangfolge der
Meldung.

Spielmöglichkeiten:

Zu Dritt: (Steiger)

dann wird gesteigert

Jeder bekommt 10 Karten, 3 verdeckt in die Mitte, 3 offen in die Mitte

Es spielt einer gegen 2

Zu Viert: (Schieber)

dann wird als Paar gespielt

Jeder bekommt 9 Karten, und es kann geschoben werden (deshalb heisst dies auch Schieber)

Beginnen darf der Spieler mit der HERZ 6

Zu Fünft: (Steiger)

Dann wird ohne die Karo 6 gespielt (wegen der Anzahl Karten)

Es wird gesteigert

Jeder bekommt 6 Karten, 3 verdeckt in die Mitte, 2 offen in die Mitte

Es spielen 2 gegen 3

Derjenige der das Spiel ersteigert hat, darf eine beliebige Karte „mitnehmen“ = seinen Mitspieler

Spielende:

Wenn die erforderliche Punktzahl erreicht ist
Z.B. die Punkte welche Gesteigert wurden
oder die Gegenspieler 1000 erreicht haben.

Wirft das Paar, welches gesteigert hat, die Karten hin, weil sie erwarten, dass der Gegner alle Punkte macht und das Spiel dann mit 257 Gegenpunkten notiert wird, bekommt der Gegner 157 Punkte gutgeschrieben.

Meldungen zählen nicht ! außer Stöck

Generell:

Maximal höchste Punktzahl pro Einzelspiel ist
157 Punkte

Bekommt der Gegner gar keinen Stich /Punkt,
bekommt der Gewinner 257 Punkte – Match -

Schreibweise:

z.B.

Oben - I ist jeweils 100 Punkte

III

Mitte - X ist jeweils 50 Punkte

XX

Unten - I ist jeweils 20 Punkte

IIII

ergibt 480