

### Kartenreihenfolge:

| Trumpf     | Wert | Farbe       | Wert |
|------------|------|-------------|------|
| Herz Zehn  | 10   |             |      |
| Kreuz Dame | 3    | Kreuz Ass   | 11   |
| Pik Dame   | 3    | Kreuz Zehn  | 10   |
| Herz Dame  | 3    | Kreuz König | 4    |
| Karo Dame  | 3    | Kreuz Neun  | 0    |
| Kreuz Bube | 2    | Pik Ass     | 11   |
| Pik Bube   | 2    | Pik Zehn    | 10   |
| Herz Bube  | 2    | Pik König   | 4    |
| Karo Bube  | 2    | Pik Neun    | 0    |
| Karo Ass   | 11   | Herz Ass    | 11   |
| Karo Zehn  | 10   |             |      |
| Karo König | 4    | Herz König  | 4    |
| Karo Neun  | 0    | Herz Neun   | 0    |

### Sonderregeln

*Fuchs:* ein einzelnes Trumpf Karo Ass, das die Gegenpartei in einem Stich gewinnt, gibt einen Sonderpunkt

*Schweine:* beide Trumpf Asses auf einer Hand werden zu den höchsten Trümpfen (über den Herz Zehnen)

*Armut:* (ein Solo geht vor)

- 3 Trümpfe oder weniger: Trümpfe verdeckt auf den Tisch legen, Partner ist der Spieler, der diese aufnimmt und entsprechend viele beliebige Karten zurück gibt (dabei sagt er an wieviele Trümpfe er zurück gibt)
- 5 Neunen oder mehr: es wird neu gegeben

*Hochzeit:* Beide Kreuz Damen auf einer Hand: der Spieler darf ein Kriterium angeben, das entscheidet, wer mit ihm zusammen spielt (erster fremder Stich, erster fremder Pik Stich, ...)

### Ansagen

| Bis Stichnr. | Ansage   | Bedeutung  |
|--------------|----------|--|
| 2            | Re       | Kreuz Dame<br>keine 120 Punkte für Gegner            |
| 2            | Kontra   | gegen die Kreuz Damen<br>keine 120 Punkte für Gegner |
| 3            | keine 90 | keine 90 Punkte für Gegner                           |
| 6            | keine 60 | keine 60 Punkte für Gegner                           |
| 9            | keine 30 | keine 30 Punkte für Gegner                           |
| 9            | Schwarz  | keinen Stich für Gegner                              |

Wenn der erste Stich 30 oder mehr Punkte hat, muß der Gewinner dieses Stiches Re oder Kontra ansagen.

Re und Kontra verdoppeln den Wert des Spieles. Alle anderen Ansagen sind ein Extrapunkt für die Gewinnerpartei.

In der Reihenfolge der Ansagen darf keine ausgelassen werden.

### Soli

*Karosolo:* nichts ändert sich

*Farbsolo:* eine Farbe ersetzt die Karo-Karten als Trümpfe

*Damensolo:* nur Damen sind Trumpf

*Bubensolo:* nur Buben sind Trumpf

*Damen-Buben-Solo:* nur Damen und Buben sind Trumpf

*Köhler:* nur Könige, Damen und Buben sind Trumpf

*Fleischloser:* es gibt keine Trümpfe

*verdecktes Solo:* man hat eine Hochzeit und sagt diese nicht an

Jedes Solo zählt für den Solospieler dreifach.

Alle nicht mehr benötigten Trümpfe werden gegebenenfalls eingereiht. Reihenfolge: Ass, Zehn, König, Dame, Bube, Neun.