

Spielregeln

gespielt werden drei Durchgänge a. 16 Spiele bzw 20 Spiele fünfer Tisch
Nach dem Kartenmischen muss vom rechten Spieler/in durchgenommen werden. Gegeben werden 2 mal a. 5 Spielkarten .

Bei Unstimmigkeiten bitte an den Veranstalter Ulli Nüsse Meyer wenden.
Jeder Spieler/in bekommt einen Aufzeichnungszettel auf dem Plus sowie Minuspunkte notiert werden. Dieser Aufzeichnungszettel gilt für alle drei Runden und muss am Ende beim Veranstalter abgegeben werden.

Vor dem Ausspielen der fünften Karte muss alles gemeldet sein..danach ist keine Meldung mehr möglich.

Ausnahme : Ist ein Spieler im Besitz der beiden Kreuzdamen (Redamen) kann er noch bis zum Ausspiel der fünften Karte melden.

Sein Mitspieler darf noch nach der Klärung weitermelden. Erstes Fehlstich in fremder Hand. Der ReSpieler darf kein Fehlstich abstechen sonst spielt er alleine. Hat er 10mal Trumpf muss er dieses anmelden und darf dann eine Trumpfkarte verdeckt dazugeben (außer Karo-As "Fuchs" Der ReSpieler spielt alleine wenn nach dem vierten Stich noch keine Klärung zustande gekommen ist.

Hat ein Spieler falsch bedient bekommt er 150 Minuspunkte. Wenn er seinen Fehler bemerkt darf er noch im Stich korrigieren. Ist der Stich umgedreht ist keine Korrektur mehr möglich.

Pro Zählereinheit werden 10 Punkte addiert. z.B. Re keine 90 angemeldet = 90-90-120-Re = 40 Punkte

Re_Spieler müssen immer einen Punkt mehr haben. z.B. haben beide Parteien 120 Kartenpunkte -haben die Respieler verloren.

Bubensolo 20 Extrapunkte

Damensolo 30 Extrapunkte

Trumpfsolo 40 Extrapunkte

Damensolo geht über Bubensolo (kann jedoch durch weitere Meldungen aufgehoben werden) z.B. Spieler 1 Bubensolo...Spieler 2

Damensolo...Spieler 1 meldet keine 90 und der Damensolospieler meldet nicht weiter geht das Spiel an den Bubensolospieler.

Trumpfsolo geht über alles

Wird der letzte Stich durch das KaroAs (Fuchs) gewonnen gibt es 10 Pkt extra ebenfalls bei einem Doppelkopf.