



Unsere Turnier-Regeln

Grundsätzlich gilt, entsprechend unseren Regeln:

- I. Vorbehalte** Solo (Die Reihenfolge: Trumpf-/Farbsolo, Köhler, Damen, Buben, Fleischlos), Schmeißen (min. 5 Könige), Trumpfabgabe (Armut), Hochzeit
- A. Schmeißen** Bei fünf Königen auf der eigenen Hand
B. Trumpfabgabe (Armut)
C. Hochzeit Die Re-Ansage muss sofort nach dem Findungsstich erfolgen
- II. Schwein** Beide Karo Asse auf einer Hand. Durch Ansage "Schwein" beim Aufspiel wird ein Ass zum höchsten Trumpf, das andere bleibt hingegen ein Fuchs.
- III. Punkte:** Werden mit "+" für den/die Sieger & mit "-" für den/die Verlierer aufgeschrieben

Die Ausnahmen im Turnier:

1. Solo

1.1. Allgemeines zum Solo

- Reihenfolge der Soli sind (das Höchste ist vorne):
- Trumpf- / Farbsolo, Köhler, Damensolo, Bubensolo, Fleischloser.
- Das Solo hat kein Aufspielrecht. Es spielt derjenige auf, der links vom Geber sitzt. Deshalb wechselt die Geberpflicht nach dem Solo auch ganz normal weiter. Werden mehrere Solo-Vorbehalte angesagt, so ist der Spieler spielberechtigt, der das höherwertige Solo spielen möchte. Die Spielberechtigung kann jedoch vom niederwertigen Solo durch Ansagen (Re, keine 90 etc.) ausgereizt werden. Passt der Spieler mit dem höherwertigen Solo, wird das niederwertigere Solo, mit der höheren Ansage gespielt. Bei zwei identischen Solo-Vorbehalten (z. B. 2x Bubensolo) gilt das Solo als höherwertig, das näher am Geber sitzt.

1.2. Zählweise beim Solo

- Es gibt keine Sonderpunkte (Doko, Kalle etc.).
- Es gibt keinen Solo-Zählpunkt oder Solo-verloren-Zählpunkt
- Um die Zufallskomponente zu begrenzen, werden bei Re und Kontra Ansagen die Punkte nicht verdoppelt. Die Ansagen werden mit jeweils 2 Punkten angerechnet.

Beispiele

- A. Ein Bauernsolo, Re, keine 60 angesagt, ergibt 7 Punkte x 3 = 21 Punkte für den Solisten (sechs, sechs, neun, neun, zwölf und 2 Zusatzpunkte) statt 30 Punkte.
- B. Ein Fleischloser Re, Kontra, keine 30 angesagt, ergibt demzufolge 11 Punkte x 3 = 33 Punkte für den Solisten statt 84 Punkte.



Unsere Turnier-Regeln

2. Verwerfen (falsch bedient)

Hat sich ein Spieler verworfen, dabei aber richtig bedient, darf er sich ärgern, die Karte jedoch nicht mehr zurücknehmen.

Hat ein Spieler nicht richtig bedient, dann ist das Spiel zu Ende. Diesem Spieler werden 9 Minuspunkte aufgeschrieben, die restlichen drei Spieler erhalten 3 Pluspunkte.

Dies in der Liste zur Übersicht bitte kennzeichnen!

3. Wann hat Re oder Kontra gewonnen?

Wenn nichts oder Re angesagt wurde, hat die Re-Partei gewonnen, wenn sie 121 Punkte erreicht, der Kontra-Partei reichen in beiden Fällen 120 Punkte. Wird jedoch ausschließlich Kontra angesagt, dann muss die Kontra-Partei 121 Punkte zum Spielgewinn erreichen.

4. Sonderpunkte gibt es für:

- Doppelkopf
- Karlchen (Kreuz Bube macht den letzten Stich oder wird im letzten Stich gefangen)
- Fuchs gefangen

5. Es gibt **keine Böcke**

6. Zählweise

- Zuerst die Punkte (120, 90, 90 angesagt, 60 usw.)
- Wenn Kontra gewinnt, den Punkt „gegen die Alten“
- Danach die Verdopplung bei Ansage (Re/Kontra)
- Eine weitere Verdopplung, wenn auch die Gegenpartei etwas angesagt hat (Re/Kontra)
- Nun folgen die Sonderpunkte, die addiert werden.

Viel Erfolg und viel Spaß wünschen wir Dir!