

## Spielregeln

Gespielt wird ein kurzes Blatt ( 24 Karten). Es sind nur Solo-Tout, Solos und Rufspiele erlaubt. Wenz und Geier dürfen **nicht** gespielt werden.

Falls bei einem Spiel alle passen, muss der Spieler mit der höchsten Trumpfkarte ( Eichel-Ober) spielen. Ist er "gesperrt", so darf er " außer der Farbe " spielen oder einen 10er rufen. Muss der "Alte" , dann darf der Spieler **kein Solo** ansagen !

Ein Solo-Tout muss der Aufsicht gemeldet werden.

Wird ein Solo bzw. ein Solo-Tout verloren, so werden die Punkte durch 3 geteilt und den Gegnern gutgeschrieben ( z.B. bei Solo 2 Punkte, bei Solo-Tout je 4 Punkte).

Wird von mehr als einem Spieler ein Solo angemeldet, so spielt der, der sein Solo zuerst anmeldet. **Herz-Solo geht nicht vor!**

Ein Spiel ist für den Spieler mit 61 Augen, bei einem Musspiel bereits mit 60 gewonnen. Ein Spiel ist für den Spieler mit 60 Augen, bei einem Musspiel bereits mit 30 schneiderfrei.

Es werden folgende Punkte vergeben:

<b>Rufspiel</b>	<b>1 Punkt</b>
<b>Schneider</b>	<b>2 Punkte</b>
<b>Schwarz</b>	<b>3 Punkte</b>
<b>Solo</b>	<b>6 Punkte</b>
<b>Solo-Tout</b>	<b>12 Punkte</b>

Es gibt keine Minuspunkte !

Es darf kein Kontra gegeben werden. Einwerfen ist nicht erlaubt, jedes Spiel muss ausgespielt werden. Bei Zuwiderhandlung wird das Spiel für die Gegenpartei als gewonnen gewertet. Verworfen ist verloren.

Es wird **nachgemischt** und **2x3 Karten ausgegeben**.

→

Bei der Preisverteilung freie Auswahl. Bei Punktgleichheit entscheidet Anzahl der Solo-Tout, danach Anzahl der Solo, zum Schluss das Los.

Preise werden nur an anwesende Spieler ausgegeben. Bei Nichtanwesenheit entfällt jeglicher Gewinnanspruch.