

Kurzspielregeln

Ablauf einer Spielrunde:

- es wird mit 12 Karten gespielt
- eine Runde besteht aus 20 Normalspielen und 4 Pflichtsoli
- pro Zettel 1 Pflichtsolo (wenn bis zum letzten Spiel der Runde noch kein Solo gespielt wurde: "Vorgeführter")
- erst der Reihe nach Vorbehaltsabfrage (Vorbehalt = Solo oder Hochzeit)
- bei zwei Vorbehalten: Pflichtsolo vor Lustsolo vor Hochzeit
- haben zwei Spieler den gleichen Vorbehalt, so spielt der Spieler, der weiter vorne sitzt
- Zeitlimit: 100 min pro Runde (danach nur noch Vorgeführte)

Soli:

- Bauernsolo , Damensolo
- As-Solo (Fleischloser, es gibt keine Trumpfkarte)
- Farbsolo (Trumpfsolo mit beliebiger Wahl der Trumpffarbe, z.B. Kreuz,Pik,Herz,Karo)

Hochzeit:

- erster Stich geht mit (Trumpf- oder Fehlstich)
- bis zum 3. Stich muss die Partnerschaft geklärt sein, sonst Farbsolo Karo (zählt nicht als Pflichtsolo!)

Ansagen:

- Re (bzw. Kontra) mit 11 Karten
- keine 90 mit 10 Karten
- keine 60 mit 9 Karten
- keine 30 mit 8 Karten
- schwarz mit 7 Karten
- Gegenansage (z.B.: Kontra auf keine 90) immer mit einer Karte weniger, als für die vorherige Ansage nötig war
- Ausnahme: Der Hochzeiter bekommt den ersten bzw. die ersten beiden Stiche, dann verringert sich die Anzahl der zur Ansage benötigten Karten um eine bzw. zwei

Wertung:

- Gewonnen 1 Punkt
- Ansage (Kontra/Re) 2 Punkte
- unter 90/60/30/schwarz gespielt je 1 Punkt
- keine 90/60/30/schwarz angesagt je 1 Punkt
- 120 (90/60/30) Augen gegen keine 90 (60/30/schwarz) erreicht je 1 Punkt

Sonderpunkte:

- gegen die Kreuz Damen gewonnen 1 Punkt
 - Karlchen (Kreuz Bube *macht* den letzten Stich) 1 Punkt
 - Fuchs gefangen 1 Punkt
 - Doppelkopf 1 Punkt
- (beim Solo gibt es keine Sonderpunkte! (also auch nicht "gegen"))

Bei weiteren Regelfragen bitte eine Mail an: info@ddrn.de