

Vor Beginn

1. Anzahl der Spiele		
2. Ohne Neunen	ja	nein
3. Bockrunde bei verlorener Ansage (Re, Kontra, Solo)	ja	nein
4. Bockrunde bei Spielstand 120 zu 120	ja	nein
4. Bockrunde hintereinander anhängen,	ja	nein
5. Mit Schweinchen bei Normalspiel und Trumpfsolo	ja	nein
6. Mit Karlchen macht den letzten Stich außer bei Solo	ja	nein
7. Mit Fuchs gefangen außer bei Solo	ja	nein
8. Bei Solospiel ohne Ansage und gespielt unter 9 u.s.w.	ja	nein

Anleitung

1. Im Uhrzeigersinn nach dem Geber Gesund oder Vorbehalt ansagen
2. **Reihenfolge** Trumpfsolo, Damensolo, Bubensolo, Eichelsolo, Grünsolo, Herzsolo, Schellensolo, **Armut**, Hochzeit, Normalspiel
3. Ansagen von Re, Kontra, Unter Neun...**erst** wann man an der Reihe ist, **vor** auslegen der ersten Karte, weitere Ansagen, dann **ohne** Unterbrechung, **vor** auslegen der nächsten Karte, bei Hochzeit nach dem Klärungsschich
4. Doppelansagen wie z.B. **2 x** Re u.s.w. sind unzulässig
5. Armut **3 Trumpf**, Mitnahme bei Interesse im Uhrzeigersinn vom Geber, dann ist es die Re- Partei (auch ohne Eicheldame) oder neu geben, **Solo gehen vor**
6. Armut bis **2 Trumpf** oder 5 Könige/ Neunen neu geben, **Solo gehen vor**
7. Bei Hochzeit erster bis dritter Fehlschich (Farbschich), dann Solospiel
8. Bei Solo und stiller Hochzeit wird das Ergebnis verdreifacht
9. Eintragen in die Doppelkopfliste immer aus Sicht des Gewinners (bei verlorenem Solo sind die Gegenspieler Gewinner !!!)
10. Bei fünf Spielern stimmt die Quersumme erst nach jedem fünften Spiel