

Kurzanleitung: Was ist zu tun?



Falscher Spieler

(nicht an der Reihe)

- Schiebt → Gegner entscheidet, ob weitergespielt wird oder die Karten neu gegeben werden.
- Erklärt Trumpf → Spiel neu geben.
- Spielt aus → Karte zurücknehmen. Sie verliert den Stechwert. Der richtige Spieler spielt aus. Stich geht an Gegner. Gegner rechts vom fehlbaren Spieler spielt zum nächsten Stich aus.

Nichtfarben

- Die falsch gespielte Karte verliert den Stechwert.
- Die zurückbehaltene Karte von der richtigen Farbe (bei mehreren die Höchste ausser Trumpf Bauer) muss gespielt werden. Auch sie verliert den Stechwert.
- Stich geht an Gegner .
- Gegner rechts vom fehlbaren Spieler spielt zum nächsten Stich aus.

Verdacht auf Nichtfarben

(Karten sind schon gekehrt)

- Der verdächtige Stich bleibt gekehrt und wird zur Seite gelegt.
- Alle restlichen Stiche kommen auf einen separaten Stoss.
- Am Ende wird der Stich überprüft.
- Bei Nichtfarben gehen alle Stiche des zweiten Stosses an den Gegner.

Zwei Karten gespielt

- Wenn die 2. Karte nicht sichtbar ist, darf sie zurückgenommen werden → weiterspielen.
- Wenn das Bild von beiden Karten sichtbar ist, verlieren beide Karten den Stechwert, und der Gegner entscheidet, welche Karte im Spiel bleiben soll, wobei die angespielte Farbe bedient werden muss.

Gekehrten Stich ansehen

- Alle gekehrten Stiche, die nochmals angesehen werden, gehen an den Gegner.

Untertrumpfen

- Ist nur erlaubt, wenn ein Spieler nur noch Trümpfe hat.