

Spielregeln

Gespielt wird ein kurzes Blatt (24 Karten). Es werden Solo, Wenz, Geier und Rufspiele gespielt

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 !

Es werden keine Solo, Wenz und Geier - Tout gespielt .

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 gewonnen und mit 31 schneiderfrei. Ein Musspiel ist mit 60 gewonnen und mit 30 schneiderfrei.

Es werden folgende Punkte vergeben:

Rufspiel	1 Punkt
Schneider	2 Punkte
Schwarz	3 Punkte
Geier	6 Punkte
Wenz	6 Punkte
Solo	9 Punkte

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 die niedrigste Startnummer.

Preise werden nur an anwesende Spieler ausgegeben.

Bei Nichtanwesendheit entfällt jeglicher Gewinnanspruch.

www.schafkopfrengen.de