

Viererschnopsn

Grundlegendes

Blatt: Doppeldeutsch/Schnapskarten, 20 Karten

- Herz
- Schö (Karo)
- Laab (Pik)
- Oache (Kreiz)

Kartenwerte

- Unter - 2 Pkte
- Ober - 3 Pkte
- König - 4 Pkte
- 10er - 10 Pkte
- Ass - 11 Pkte

Spielziel

Das erste Team das **25 Spielpunkte** hat gewinnt und bekommt

- zwei Bummerl **oo** (Schneider) wenn das Gegnerteam **keinen Spielpunkt** hat
- ein Bummerl **o** sonst

Spielpunkte werden durch folgenden Spiele gewonnen.

Austeilen

- Person vor Teiler hebt ab
- Teiler teilt **jedem 3 Karten** aus

Sager kann - Trumpf ansagen - **Oane auf** aussprechen (nächste Karte des Rufers wird **offen aufgelegt** und **bestimmt Trumpffarbe**)

- die **weiteren 2 Karten** werden ausgeteilt

In der Reihe beginnend mit dem Rufer können folgende Spiele gerufen werden.
Das **Spiel mit höchsten Spielpunktzahl** wird gespielt.

Mögliche Spiele

Normales Spiel - 1/2/3 Pkte

Das Team welches zuerst >66 Pkte erzielt oder den letzten Stich macht gewinnt

- **1** Spielpunkt, wenn das Gegnerteam **>33** Pkte hat.
- **2** Spielpunkte, wenn das Gegnerteam **<33** Pkte hat.
- **3** Spielpunkte, wenn das Gegnerteam **0** Pkte (kein Stich) hat.

Schnopser (6 Pkte)

- Sager (aus Rufer-Team) macht alleine 66 Punkte mit 3 Stich (Trumpf zählt)
- Ruafer kommt außa

Kontraschnopser (6 Pkte)

- Sager (aus Teiler-Team) macht alleine 66 Punkte mit 3 Stich (Trumpf zählt)
- Ruafer kommt außa

Land (9 Pkte)

- Sager macht alleine 5 Stich (**Trumpf zählt nicht**)
- Sager kommt außa

Bauernschnopser (12 Pkte)

- Sager (aus Rufer-Team) macht alleine 5 Stich (**Trumpf zählt**)
- Rufer kommt außa

Kontrabauer (12 Pkte)

- Sager (aus Teiler-Team) macht alleine 5 Stich (**Trumpf zählt**)
- Rufer kommt außa

Forbnringerl (18 Pkte)

- Sager hat 5 Karten gleicher Farbe

Jodler (24 Pkte)

- Sager hat 5 Karten in Trumpffarbe

Fleckn

- es geht um doppelte Punkte (egal welches Spiel)
- kann nur von Gegner des Sagers gespielt werden

Bettler (5 Pkte)

- **muss vor Spiel ausgemacht werden**
- Sager macht **keinen Stich**
- Sager kommt außa
- ausmachen ob Teamspieler mitspielt oder nicht!
- **Oane auf** geht nicht mehr! Dafür kann Rufer Karten tauschen wenn er 3 Unter bekommen hat.

Mögliche Aktion während eines Spiels

20er

- Spieler sagt 20er, **kommt mit Ober/König außa** und zeigt auch noch **König/Ober der gleichen Farbe**. Wenn das Team **mindestens einen Stich** im Spiel macht
- bekommt das Team zusätzliche 20 Pkte für das aktuelle Spiel.

40er

- Spieler sagt 40er, **kommt mit Ober/König der Trumpffarbe außa** und zeigt auch noch **König/Ober der Trumpffarbe**.
- Wenn das Team **mindestens einen Stich** im Spiel macht bekommt das Team zusätzliche 40 Pkte für das aktuelle Spiel.