



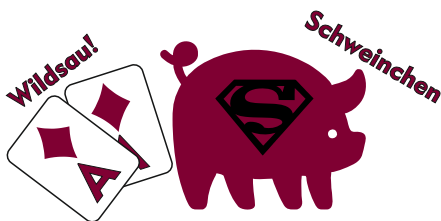
GENERELL



DULLENPOWER

Zweite ♥-10 schlägt die erste- immer!

Bei Schwarzspiel ohne Ansage verliert die Siegerpartei schwarz



2 x ♦-Ass auf der Hand:
nach Wahl zählt eines als Fuchs, das andere als Supersau und wird höchste Karte im Spiel

Schmeißen

Möglich bei ≥ 5 Königen oder ≥ 80 Punkten auf der Hand

Bock(!)

♥ geht durch, Nullspiel oder Re- und Kontra-Ansage in einem Spiel:
Für die nächste Runde zählen die Punkte doppelt (außer Soli), wird verlängert

VORBEHALTE

Armut

Geht vor



Geht vor

Hochzeit



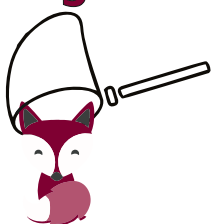
Automatisches Aufspiel,
Punkte für Solopartei verdreifacht
Damensolo: Nur Damen Trumpf
Bubensolo: Nur Buben Trumpf
Farbsolo: Statt Karo wird gewählte Fehlfarbe Trumpf
Fleischlos: Kein Trumpf

Bei ≤ 3 Trümpfen: Abgabe von 3 Karten inkl. aller Trümpfe, bei Aufnahme wird angesagt, ob Trumpf zurückgegeben wurde

Bei 2 ♣-Damen auf der Hand:
Partnerwahl über Ansage innerhalb der ersten 3 Stiche (Bsp.: 1. fremder Stich), sonst wird allein gespielt
Stille Hochzeit: keine Ansage- wird allein gespielt

EXTRAPUNKTS

Fuchs fangen



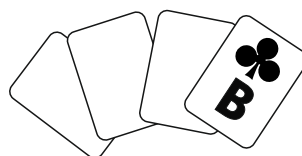
♦-Ass der gegnerischen Partei einsacken

Doppelkopf



≥ 40 Punkte in einem Stich

Karlchen



♣-Bube ist höchste Karte im letzten Stich

Karlchen fangen



♦-Dame schlägt ♣-Buben der gegnerischen Partei im letzten Stich