



Spielregeln Training

1. Jedes Spiel ist mit 60 Augen verloren, mit 30 Augen Schneider.
2. Folgende Spiele sind zulässig:

Spielart	Zählweise	Tout	Wertigkeit	Doppeln	Kontra
Rufspiel	8 Laufende, Schneider, schwarz	Nein	1	Ja	Ja
Geier	4 Laufende, Schneider, schwarz	Ja	3	Ja	Ja
Wenz	4 Laufende, Schneider, schwarz	Ja	3	Ja	Ja
Solo	8 Laufende, Schneider, schwarz	Ja	3	Ja	Ja
Ramsch	Jungfrau	Nein	3	Ja	Nein

3. Alle anderen möglichen Schafkopfspielvarianten (z.B. Farbwenz, Bettel) können nicht gespielt werden.
4. Beim Rufspiel darf der gerufene Spieler bei 4 gleichen Farbkarten die Rufkarte vorspielen.
5. Der Spieler nach dem Geber beginnt seine Spielbereitschaft anzusagen: „Ich würde“. Dem Uhrzeigersinn folgend werden nun alle weiteren Spieler gefragt, ob Sie ein Spiel hätten. Hat kein weiterer Spieler eine Spielabsicht, kann dieser Spieler sein Spiel ansagen. Möchte ein weiterer Spieler ein Spiel durchführen gelten die Regeln 6 bis 8.
6. Die Spielvergabe erfolgt unter Berücksichtigung der Wertigkeit unter Punkt 2.
7. Der in der Runde zuerst angesagte Solo ist spielberechtigt.
8. Wird kein Spiel angesagt, wird ein Ramsch gespielt.
9. Beim Ramsch verliert der Spieler mit der höchsten Punktzahl das Spiel.
10. Erzielt aber ein Spieler bei einem Ramsch 91 Punkte (Durchmarsch) so hat er das Spiel gewonnen.
11. Beim Ramsch ist Herz Trumpf.
12. Erzielt bei einem Ramsch ein Spieler keinen Stich so ist er Jungfrau. Jede Jungfrau in diesem Spiel zählt wie Doppeln und geht in die Wertung ein.
13. Vor Abgabe der Liste ist die richtige Eintragung zu prüfen.
14. Bei Nichtbeachten der Regeln (z.B. nicht bekennen der gespielten Farbe) wird schwarz verloren.