

## Allgemeines

### Anzahl Spieler

- 2, 3 oder 4
- Anmerkung: Es werden die Regeln für 4 Spieler erklärt. Abweichungen für 2 oder 3 Spieler werden in [Ⓜ:] bzw. [Ⓝ:] erklärt.

### Spielutensilien

- 32er Skatblatt
- Würfel [Ⓜ: 3 Würfel]

### Team

- Je zwei sich gegenüberstehende Spieler bilden ein Team, die Stiche werden pro Team gezählt. [Ⓜ: Jeder spielt für sich] [Ⓝ: Es spielen zwar 2 gegen 1, aber die Stiche zählt jeder separat]

## Ziele:

### Spielziel

- Mehr Punkte als das gegnerische Team in Stichen erzielen [Ⓜ: Mehr Punkte als der Gegner] [Ⓝ: Mehr Punkte als jeder andere Spieler]

### Partieziel

- Den eigenen Würfel zuerst auf 6 drehen

## Karten

### Trumpf

- Rang: Bube-9-As-10-K-D-8-7
- Werte: 20-14-11-10-4-3-0-0 Punkte

### Nicht-Trumpf

- Rang: As-10-K-D-B-9-8-7
- Werte: 11-10-4-3-2-0-0-0 Punkte

### Spezielle Bezeichnungen:

- Jass: Trumpf-Bube
- Mi(e): Trumpf-9
- Terz: 3 aufeinanderfolgende Karten in einer Farbe (Reihenfolge – sowohl für Trumpf als auch für Nicht-Trumpf –: 7-8-9-10-B-D-K-As:
- Halber/Fünfzig: wie Terz, aber 4 Karten
- Belle/Bella: Dame und König in der Trumpffarbe

## Punkte

- Kartenwerte in den Stichen
- Terz: 20 Punkte
- Jeder Halbe: 50 Punkte
- Bella: 20 Punkte
- Letzter Stich: 10 Punkte

## Ablauf

### Würfel

- Zu Partiebeginn zeigen alle Würfel eine 6 (was aber zu Beginn gleichbedeutend mit einer 0 ist)

### Karten austeilen

- Geber mischt, teilt reihum 4x 3, 2 und 3 Karten aus und dreht seine vorletzte Karte um (sichtbar) [Ⓜ: Zuerst 2x 3 und 3 Karten, dann für jeden 3 Karten, die zunächst nicht aufgenommen werden dürfen, dann die nächste Karte offen auf den restlichen Stapel (oberste Karte sichtbar)] [Ⓝ: 3x 3, 3 und 3 Karten, dann die nächste Karte offen auf den restlichen Stapel (oberste Karte sichtbar)]

### Trumpf bestimmen

- Sichtbare Karte kann reihum (Vorhand beginnt) von jedem Spieler als „seine“ Trumpffarbe gewählt werden („los machen“).
- Falls ja ⇒ Trumpffarbe für dieses Spiel

- Falls nein ⇒ darf wieder jeder reihum ein „Kleines“ ansagen (ohne die Farbe zu nennen)
- Falls keiner ansagt ⇒ neu geben
- Falls ein Kleines angesagt wird und die offene Karte war Kreuz ⇒ Spieler nennt die Trumpffarbe
- Falls ursprüngliche Karte nicht Kreuz war, darf wiederum jeder reihum noch „besser“ sagen
- Falls jemand besser sagt ⇒ dieser Spieler spielt Kreuz
- Falls niemand besser sagt, sagt der Spieler mit dem Kleinen „seinen“ Trumpf an.

- Der Geber nimmt die offene Karte wieder auf die Hand. [Ⓜ: Jeder nimmt seine 3 verdeckten Karten auf]

## Meldungen

- Reihum darf gemeldet werden: 1-3 Terze und/oder 1-2 „Halbe“ (auch „Fünfzig“ genannt)
- Melden nur Spieler eines Teams, zählen diese Meldungen – sofern sie vor dem Ausspielen vorgezeigt werden.
- Melden Spieler aus unterschiedlichen Teams, zählen nur die Meldungen des Teams, dessen Spieler die höherwertigste Meldung hat
  - Ein Halber ist höher als ein Terz (auch als 2 Terze).
  - Bei Gleichheit zählt der höhere Terz bzw. Halbe (mehrere Terze/Halbe sind **nicht** höher, es zählt für die Feststellung der Höhe der **höchsten** Meldung)
  - Bei Gleichheit der Höhe hat die Trumpffarbe Vorrang oder – falls kein Trumpf – die Reihenfolge der Meldungen (d. h. die Sitzordnung zählt).
- Um zu zählen, müssen die Meldungen vor dem Ausspielen der 1. Karte vorgezeigt werden.
- [Ⓜ,Ⓝ: Es zählen nur die Meldungen **eines** Spielers; die offen oben auf dem Stapel liegende Karte darf mit der 7 in der gleichen Farbe ausgetauscht werden]

## Spiel

- Vorhand spielt zum 1. Stich aus.
- Regeln
  - Farbe bedienen ist Pflicht, falls nicht bedient werden kann, ist Stechen mit Trumpf Pflicht – sofern möglich.
  - Falls mehrere Spieler stechen müssen oder falls Trumpf ausgespielt wird, ist überstechen Pflicht – sofern möglich.
- Stichgewinner spielt zum nächsten Stich aus. Falls beim Ausspielen ein Teil der Belle gespielt wird, kann man „von der Belle“ ansagen und erhält dann die 20 Augen.
- Der jeweils letzte Stich des Spiels zählt noch einmal 10 Punkte für den Stichgewinner.
- Bei Spielende werden alle Punkte (Meldungen, Belle, Jass, Mie, sonstige Augen) zusammengezählt, wobei die Mie für denjenigen zählt, der sie in seinen Stichen hat.
- Hat das Trumpf-Team mehr Augen als das Gegner-Team: Würfel um jeweils 1 Auge weiterdrehen (Beginnend bei 6, also auf 1) ansonsten darf das Gegner-Team ihren Würfel 2 Augen weiterdrehen [Ⓜ: Trumpf-Spieler dreht um 1 weiter bzw. Gegner um 2] [Ⓝ: Trumpfspiele dreht um 1 weiter bzw. jeder Gegner um 1]
- Falls vor dem Ausspielen der 1. Karte Kontra und ggfs. Re angesagt wird, verdoppeln bzw. vervierfachen sich die Würfel-Augen jeweils.
- Es gewinnt, wer seinen Würfel zuerst auf 6 drehen kann.
- Der Geber wechselt nach jedem Spiel reihum [Ⓜ: Der Gewinner des vorigen Spiels wird zum neuen Geber]