

Sechsendsechzig:

(aus mehreren Quellen zusammengestellt, da lokal unterschiedliche Regeln existieren)

Allgemein

- bei 2-3 Mitspielern wird mit einem Blatt mit 32 Karten gespielt
- bei 4 Mitspielern wird mit einem Blatt mit 2x24 Karten gespielt

Spielverlauf

- bei 2 Mitspielern erhält jeder 6 Karten
- bei 3-4 Mitspielern erhält jeder 7 Karten

- der Rest der Karten wird als Talon in die Mitte gelegt
- danach deckt der Geber die oberste Karte auf, diese Farbe ist dann Trumpf
- danach beginnt der Mitspieler links vom Geber und spielt eine Karte aus

- zu Beginn des Spieles herrscht weder Farb- noch Stichzwang
- der Spieler, der den Stich gewonnen hat, nimmt die oberste Karte des Talons, sein Gegner die folgende
- nachdem beide Spieler ihr Blatt wieder auf sechs Karten ergänzt haben, spielt der Gewinner des Stichs zum nächsten Stich aus

- auf diese Weise setzt sich das Spiel fort, bis der Talon aufgebraucht ist – es sei denn, ein Spieler meldet zuvor 66 Augen oder dreht
- ist der Talon aufgebraucht oder wurde er zugekehrt, gilt ab diesem Zeitpunkt Farb- und Stichzwang

- das heißt ein Spieler muss, wenn er an der Reihe ist, mit einer höheren Karte der angespielten Farbe stechen
- kann er das nicht, so muss er eine niedrigere Karte der angespielten Farbe zugeben
- ist das nicht möglich, so muss er mit einer Trumpfkarte stechen, und falls auch das nicht geschehen kann, eine beliebige andere Karte abwerfen

Die Ansagen

- Besitzt ein Spieler König und Ober bzw. Dame von einer Farbe, so kann er dies, wenn er am Zug ist, ansagen und erhält dafür wie folgt Augen gutgeschrieben
 - Eine Ansage in Trumpf zählt 40 Augen, die Meldung wird daher Vierziger genannt
 - Eine Ansage in einer anderen Farbe zählt 20 Augen, man nennt dies einen Zwanziger

Das Ausmelden

- Hat ein Spieler nach Gewinn eines Stichs oder einer Ansage 66 oder mehr Augen erreicht, ruft er „66“ und das Spiel ist beendet
 - hat der Gegner keinen Stich erzielt, so gewinnt der Spieler drei Punkte
 - hat der Gegner 32 oder weniger Augen erhalten, gewinnt der Spieler zwei Punkte
 - hat der Gegner 33 oder mehr Augen erhalten, gewinnt der Spieler einen Punkt

- Hat ein Spieler das Spiel irrtümlich beendet, das heißt hat weniger als 66 Augen, ist das Spiel trotzdem beendet. In diesem Fall gewinnt der Gegner so viele Punkte, die der Spieler bei korrektem beenden erhalten hätte

Abrechnung

- Ass 11
- 10 10
- K 4
- D 3
- B 2
- 9, 8 und 7 0