

Spielansage

- der Spieler muss ein Spiel ansagen und spielt entweder
 - **Andere Alte**
ein Ass (nicht Trumpf!) verdeckt aus, wenn alle ausgespielt haben wir aufgedeckt. Hat ein Mitspieler dasselbe Ass gespielt, erhält er den Stich, andernfalls dem Beginner
 - **Ge-Elfen**
er spielt ein Ass offen aus
 - **Höher hat**
er spielt eine beliebige Karte (kein Ass und kein Trumpf!) verdeckt aus, alle anderen ebenfalls. Hat ein Mitspieler eine höhere Karte der gleichen Farbe, erhält er den Stich, ansonsten der Spielbeginner
 - **Auf Disserle**
er gewinnt, wenn er während des Spiels fünf 7er auf der Hand hat

Spiel mit Dabb

- danach zieht jeder Mitspieler reihum eine Karte vom Talon, beginnend mit dem Gewinner des 1. Stichs
- der Spieler der den letzten Stich gemacht hat, spielt eine beliebige Karte aus, Es gibt weder Farb- noch Trumpf- oder Stichzwang
- es zählt Trumpf vor Farbe, bei gleicher Farbe zählt die Höhe der Karten, bei zwei gleich hohen sticht die erste gelegte Karte
- anschließend zieht jeder Mitspieler wiederum reihum eine Karte vom Talon

Melden

- hat ein Spieler bzw. Bei vier oder sechs Mitspielern seine Mannschaft bereits einen Stich gemacht hat, kann dieser zu jeder Zeit ein Paar melden
- das Paar muss gezeigt werden!
- für das Trumpfpaar gibt es 40 Augen, für ein Paar einer anderen Farbe 20 Augen
- eine Karte des Paares muss zum nächsten Stich ausgespielt werden
- will ein Spieler mit einem ein anderen Paar der gleichen Farbe melden, muss er alle 4 Karten zeigen

Trumpfraub

- der Mitspieler, der die Trumpf-7 hat oder zieht und am Ausspielen ist, kann diese gegen die Trumpfkarte unter dem Talon tauschen
- der Diß-Raub wird zumeist angekündigt, indem man den Diß unter die trumpfweisende Karte steckt und damit das Recht erwirbt, die Trumpf ansagende Karte zu rauben.
- damit wird dem Spielpartner die Möglichkeit zum Rauben geboten, für den Fall, dass dieser den zweiten Diß bekommen sollte
- falls allerdings der zweite Diß in einem Stich fällt, kann ohne Rücksicht auf den Spielpartner geraubt werden
- so bald allerdings ein Diß unter die Trumpf bestimmende Karte gesteckt wurde, ist es der gegnerischen Partei nicht mehr möglich im laufenden Spiel die Trumpfkarte zu rauben

Nach Aufbrauchen des Talons

- nach Aufbrauchen des Talons herrscht Farbzwang, d. h. es muss die gespielte Farbe – sofern möglich - bedient werden!

Fünf Siebener

- hat einer der Mitspieler bereits nach dem Geben fünf 7en, so kann er seine Karten hinlegen und er bzw. seine Partei gewinnt
- hat ein Mitspieler bei der Verteilung vier 7en erhalten und er ist zuversichtlich, die fünfte 7 zu ziehen, so kann er die Ansage "auf 7er" machen
- zieht ein Spieler die fünfte 7 vom Talon, bevor die Gegenpartei 101 Augen erreicht, hat er bzw. seine Partei das Spiel gewonnen

Spielende

- sobald ein Spieler oder Partei 101 Augen erreicht hat, kann der Spieler der entsprechenden Partei "aus" ansagen
- bei 3 Spielern - oder bei mehr Mitspieler, wenn dies auf Grund der Stichverteilung nicht möglich ist - gewinnt der Spieler mit der höchsten Augenzahl
- bei einer nicht-berechtigten Aus-Ansage, weil die 101 Augen nicht erreicht wurden, gibt es 1 Minuspunkt
- ebenso gibt es 1 Minuspunkt für den Mitspieler, der keinen Stich gemacht hat und auch nicht "auf Disslere" angesagt hat – nur bei 3 Mitspielern
- der Verlierer des Spiels ist ansonsten der Spieler, der mit seinen Stichen die wenigsten Augen gemacht hat

Kartenwerte

- Ass	11
- 10	10
- König	4
- Ober	3
- Unter	2
- 7	0

karten-spiele-spielen.de