

» Trümpfe

1. Herz ♥ Zehn
2. Kreuz ♣ Dame (Alten)
3. Pik ♠ "
4. Herz ♥ "
5. Karo ♦ "
6. Kreuz ♣ Bube (Karlchen)
7. Pik ♠ "
8. Herz ♥ "
9. Karo ♦ "
10. Karo ♦ As (Fuchs)
11. " ♦ Zehn
12. " ♦ König
13. " ♦ Neun

» Kartenwert (Augen)

As	11	Zehn	10
König	4	Dame	3
Bube	2	Neun	0

» Spielpunkte

1 Punkt für jeweils keine 120, 90, 60, 30, 0
+ 1 Punkt je angesagte keine 120, 90, ...
+/- 1 Sonderpunkt pro Extra
+ Re/Kontra: die Punkte werden verdoppelt

» Extras

Karlchen: Kreuz Bube macht den letzten Stich
Doppelkopf: Ein Stich mit 40 oder mehr Augen
Solo: Damen, Buben, Trumpf (Farb); Hochzeit
Fuchs (Karo As) der Gegenpartei gefangen
Gegen die Alten (Kreuz Damen) gewonnen

» Solo

1. **Damen Solo:** Nur die acht Damen sind Trumpf. Alle Fehlfarben in der Reihenfolge As, Zehn, König, Bube, Neun.
2. **Buben Solo:** Nur die acht Buben sind Trumpf. Alle Fehlfarben in der Reihenfolge As, Zehn, König, Dame, Neun.
3. **Trumpf Solo:** Jede der 4 Farben kann als Trumpf Solo angesagt werden. Beim Karo Solo bleibt alles beim Alten; bei den anderen 3 Fehlfarben werden die 4 Karos durch die gewählte Fehlfarbe ausgetauscht. Die Herz Zehn bleibt immer der höchste Trümpf, mit der Konsequenz, dass beim Herz Solo zwei Trümpfe weniger im Spiel sind.
4. **Hochzeit:** Ein Spieler mit zwei Kreuz Damen kann "Hochzeit" ansagen. Der Partner ist derjeniger, der den ersten Stich gewinnt, dessen erste Karte kein Trumpf ist. Wenn nach 3 Stichen dies kein Partner ermittelt wurde, oder der Spieler die Hochzeit nicht bekannt gibt (**Stille Hochzeit**), so spielt er einen Trumpf (Karo) Solo.

» Regeln

1. **Vorbehalte:** Bevor die erste Karte ausgespielt wird, kann jeder (beginnend mit dem Spieler links vom Geber) einen Vorbehalt ansagen (oder auch nicht, dann ist er "gesund"). Solo geht hier vor Hochzeit, und Solo (bis auf stille Hochzeit) "sitzt vorne", d.h. spielt die erste Karte des ersten Stichs.
2. **Ansagen: Re** wird von Spielern die eine Kreuz Dame, und **Kontra** von denen die keine Kreuz Dame in ihrem Blatt halten, angesagt. Re und Kontra verdoppeln beide die Spielpunkte. Diese Ansagen dürfen getätigt werden, solange der ansagende Spieler noch 11 Karten auf der Hand hat. Nur dann, wenn Re oder Kontra angesagt wurde, sind weitere Ansagen möglich:
"Keine 90" - mit 10 oder mehr Karten
"Keine 60" - mit 9 oder mehr Karten
"Keine 30" - mit 8 oder mehr Karten
"Keine 0 (Schwarz)" - mit 7 oder mehr Karten
Im Falle einer Hochzeit, dient der Klärungsstich als Startpunkt für Re / Kontra, die weiteren Ansagen (Keine 90, 60 ...) folgen dann entsprechend.