

# Solospiel.

## Grundbegriffe:

Normales Kartenspiel mit 32 Karten;

4 Mitspieler jeder 8 Karten; (5 Stiche sind zum Sieg erforderlich) 5

Mitspieler jeder 6 Karten; (4 Stiche sind zum Sieg erforderlich)\* 6

Mitspieler jeder 5 Karten; (3 Stiche sind zum Sieg erforderlich)\* 5

\* [gespielt wird ohne Karo 8 und ohne Herz 8]

Trümpfe im Regelfall (Mackadoren/Mackers): Kreuz Dame (Spandille)

Kreuz 7 (Spitze)

Pik Dame (Baschan)

danach alle übrigen Kreuzkarten in der Reihenfolge: As, König, Bube, 10, 9, 8 [= 9 Trümpfe]

Wenn ein Spieler mindestens einen der drei Spitzentrümpfe (Spandille, Spitze oder Baschan) und mindestens zwei weitere Kreuzkarten dazu hat, muss er das Spiel „in Gang“ bringen. Gleiches gilt, wenn er die beiden besten Trümpfe (Spandille und Spitze) in der Hand hat. Wer das Spiel „in Gang“ bringt, ruft ein As, dessen Mitspieler ihm helfen soll. Die beiden versuchen nun, die erforderlichen Stiche zum Spielgewinn zu bekommen. Es zählt nur die Anzahl der Stiche, nicht die Augenzahl.

Muss niemand das Spiel „in Gang“ bringen, so muss der Spieler mit Kreuz Dame ein As rufen, dessen Spieler dann nach seinen Karten Trumpfmacht, und diese beiden Spieler spielen das Spiel zusammen. Die jeweilige 7 ist dann in diesem Spiel die „Spitze“; Spandille und Baschan bleiben gleich. Die Anzahl der Trümpfe in den Spielen ist wie folgt:

4 Mitspieler:

Kreuz = 9 Trümpfe

Pik = 9 Trümpfe

Herz = 9 Trümpfe

Karo = 10 Trümpfe

5 und 6 Mitspieler:

Kreuz = 9 Trümpfe

Pik = 9 Trümpfe

Herz = 9 Trümpfe

Karo = 9 Trümpfe

---

## Solo:

Wenn ein Spieler meint, er kann die erforderliche Anzahl an Stichen in einer Farbe allein zusammenbekommen, dann meldet er „Solo“ an. Bei mehreren Solo in einem Spiel hat Kreuz — Solo den Vorrang. Andere Solo werden in der Reihenfolge der Spielerrunde angemeldet.

## Hochzeit:

Hat ein Spieler Kreuz — Dame und Pik — Dame, dann muss er „Hochzeit“ anmelden, wenn er nicht selbst einen „Solo“ spielt. Bei „Hochzeit“ ruft er ein As, dessen Spieler Trumpfmacht, und die

Beiden spielen dann zusammen.

Wird um Geld gespielt (z.B. 5 Cent):

Einfaches Spiel = 5 Cent; mit „Mackers“ = doppelt (10 Cent); die Ersten [alle Gewinnstiche ohne gegnerischen Stich dazwischen] = dreifach (15 Cent); durch den Tisch (alle Stiche) = vierfach (20 Cent); Ansage durch den Tisch = fünffach (25 Cent). Bei Kreuz — Solo und Kreuz — Hochzeit, oder wenn nach dem Ruf von „Spandille“ Kreuz als Trumpf gemacht wird, verdoppeln sich die Sätze. Bei „Kontra und Re“ ebenfalls jeweils Verdoppelung.

Es muss nicht in der vorstehenden Reihenfolge gezählt werden. Es sind auch andere Kombinationen möglich z. B.: einfaches Spiel mit „Mackers“ zweifach (10 Cent) einfaches Spiel, die Ersten, durch den Tisch dreifach (15 Cent) einfaches Spiel, die Ersten, durch den Tisch, angesagt = vierfach (20 Cent)

Es sind auch alle anderen Einsätze möglich (z.B. 10 Cent), jedoch sollte das Spiel nicht zum Glücksspiel werden. sondern den reinen Unterhaltungscharakter behalten!

---

\*\*\*\*\*

Nicht typisch ist die hin und wieder praktizierte Spielweise, wenn mit „schnacken“ gespielt wird. Dann wird das Spiel für Anfänger und nicht eingeweihte Mitspieler schwierig und Zurückhaltung ist geboten. Gängige „Schnack — Codes“ sind in Wietzendorf z.B.:

Mi wat	= Karo spielen
Mi moal wat	= Herz spielen
Ick segg nix	= Pik spielen
Schön rut	= Kreuz spielen
Schoon de Dicken	= Möglichst niedrige Karte spielen

Treffpunkt Peetshof jeweils um 19.30 Uhr am:

31.10.2005

07.11.2005

14.11.2005