

Preiswatten

Der Freiwilligen Feuerwehr Plangeross



Spielregeln:

- 1) Bevor das Spiel beginnt, muss jedes Paar ein gekauftes Los vorweisen.
- 2) Gespielt wird mit 33 Karten, der Weli ist überall Trumpf.
- 3) Die Karten werden vom Veranstalter gestellt und müssen vor dem Spiel von den Spielern selbst überprüft werden.
- 4) Vor dem Spiel wird abgehoben, hoch gibt, nieder schreibt.
- 5) Nach dem Mischen müssen die Karten an den rechts vom Geber sitzenden Gegenspieler zum Abheben oder Nachmischen hinterlegt werden.
- 6) Das Deckblatt und die Karte am Boden darf nicht angeschaut oder aufgeschlagen werden, ansonsten „2“ Strafpunkte.
- 7) Es sind 5 Karten in 2 Durchgängen auszugeben, ob 2 oder 3 Karten im Voraus ist egal.
- 8) Derjenige, der die Karten gibt, muss die Spielkarten nach dem Abheben aufstocken, ansonsten „2“ Strafpunkte.
- 9) „Schönere Karten“ erhalten die Ansager auf Anfrage des Schlagansagers und beiderseitiger Zustimmung, die zurückgegebenen Karten sind wieder mitzumischen.
- 10) Es muss Schlag und Trumpf angesagt sein, bevor der jeweilige Partner die Karten aufheben darf, ansonsten „2“ Strafpunkte.
- 11) Jedes Spiel wird auf „15“ Punkte ausgespielt. Gestrichen wird man mit „13“ und „14“ Punkten. Jeder Spieler muss sich über den Spielstand die „Schrift“ selbst informieren.
- 12) Wer gestrichen ist und „3“ bietet, wird mit „2“ Punkten bestraft. Mehr darf geboten werden.
- 13) Es muss ausdrücklich „3“ oder mehr geboten werden, alles andere gilt nicht.
- 14) Auf die letzte Karte darf geboten werden: bei Trumpf auf Trumpf, Schlag auf Schlag, Farbe auf Farbe und Trumpf auf Farbe. Ansonsten „2“ Strafpunkte und die Gegenpartei schreibt das gebotene Spiel
- 15) Zuviel und Zuwenig Karten müssen vor dem Einziehen des ersten Stiches gemeldet werden, ansonsten „2“ Strafpunkte für denjenigen Spieler, der Zuviel oder Zuwenig Karten hat
- 16) Die Karten des Partner können angeschaut werden.
- 17) Jedes Los muss sofort nach Beendigung des Spiels beim Schriftführer eingeschrieben werden, ansonsten fällt es dem Veranstalter zu.
- 18) Wer beim Falschspiel erlappt oder ausgeforscht wird, hat das gesamte Spiel verloren und wird von weiteren Spielen ausgeschlossen.
- 19) Will sich ein Spieler auf längere Zeit entfernen, muss er dies dem Schriftführer melden und mitteilen, wo und wie er erreichbar ist. Sollte der Losbesitzer dennoch zum vereinbarten Termin nicht erscheinen, wird das Los ohne Rücksicht auf seinen Rang zum Preis eines Neu loses verkauft.
- 20) In jedem Fall haben sich die Spieler der Entscheidung des Schiedsgerichtes zu fügen. Das Schiedsgericht besteht aus 3 Personen, entscheiden können aber schon 2 Schiedsrichter.