

## Die 10 Zwick - Spielregeln

1. Es beteiligen sich vier Spieler an einem Spiel. Die Mitspieler werden zugelost. Jeder Spieler gibt dreimal die Karten. Gibt ein Spieler die Karten öfters, so erhalten er und alle Mitspieler pro zuviel gespieltes Spiel einen Vogel (-5 Punkte). So ergeben sich in der gleichen Runde 12 Spiele = eine Passe. Jeder Spieler hat insgesamt vier Passen zu absolvieren. Für jede Passe werden die Mitspieler neu zugelost.
2. Spieler B mischt die Karten und gibt diese Spieler A (links) zum „Ablupf“. Beim „Ablupf“ kann man bis fünf Karten „schlecken“. (Karten für sich selber hervorheben) Diese sind offen auf den Tisch zu legen und erst vor Spielbeginn aufzunehmen. Wer eine oder mehrere Karten „schleckt“, muss obligatorisch mitspielen. Lupft Spieler A ab aber „schleckt“ nicht, so kann Spieler B selber „schlecken“.
3. Kommt beim „Ablupf“ das „Schelle 10ni“ hervor oder wird „geschleckt“ so ist das Spiel für alle obligatorisch.
4. Jeder Spieler bekommt fünf Spielkarten.
5. Karten vergeben gibt ein Vogel. (-5 Punkte) Der Bestrafte gibt die Karten ein zweites Mal.
6. Spieler B legt die oberste Karte nach dem „Ausgeben“ zuunterst in den verbleibenden Stock und schiebt diesen zu Spieler C (rechts). Dieser kann Trumpf aufdecken. Wird das „Schelle 10ni“ aufgedeckt, so ist das Spiel nicht für alle obligatorisch. Passt ihm die oberste aufgedeckte Karte nicht, so darf er noch ein zweites Mal decken. Deckt ein Spieler Trumpf auf, muss er mitspielen. Er kann den Stock jedoch auch weitergeben. Deckt kein Spieler, so gibt der gleiche Spieler die Karten ein zweites Mal.
7. Derjenige Spieler der Trumpf aufdeckt, spielt die erste Karte aus. Vorher fragt er alle Mitspieler an, wer mitspielt und wer verzichtet.
8. Der stärkste Trumpf ist immer das Trumpf-Ass. Nachher kommen Schelle Belli (Belli = Siebni) Schilte Belli, Rose Belli, Eichle Belli, König, Ober, Under, Zehni, Nüni > Die Sechser und die Achter sind nicht im Spiel.
9. Es muss immer auf die ausgespielte Farbe, dieselbe Farbe angegeben werden. Wenn man stechen kann, muss man stechen. Hat man keine Farbe, ist man verpflichtet einen Trumpf zu geben, auch wenn schon jemand einen Trumpf gespielt hat und man diesen nicht stechen kann. Wird getrumpft so muss man Trumpf geben, sofern man hat. Die Bellis sind immer Trümpfe.
10. Jeder Stich ist ein Strich. Wer mitspielt aber kein Stich macht, bekommt ein Vogel.