

Zwick - Spielregeln (Bendler Art) - gültig an der SVP-Zwickmeisterschaft

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 zu viel gespieltes Spiel einen Vogel (-5 Punkte). Es ergeben sich in der gleichen Runde 12 Spiele, das ist 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 hervorheben). Geschleckte Karten 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 Karten.
5. Karten vergeben gibt für den Fehlbaren einen 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, muss aber nicht. 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, ist das Spiel beendet. Spieler B gibt die Karten ein zweites Mal.
7. Derjenige Spieler der Trumpf aufdeckt, spielt die erste Karte aus. Vorher fragt er aber alle Mitspieler an, wer mitspielt und nicht spielt.
8. Der stärkste Trumpf ist immer das Trumpf-Ass. Nachher kommen Schelle Belli (Belli = Siebni) Schilte Belli, Rose Belli, Eiche Belli, König, Ober, Under, Zehni, Nüni. Sechser und 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 die gespielte Farbe nicht, so ist man verpflichtet einen Trumpf zu geben, auch wenn schon jemand einen Trumpf gespielt hat und man untertrumpfen muss. Wird getrumpft so muss man Trumpf geben, sofern man hat. Die Bellis sind immer Trümpfe.
10. Jeder Stich ist ein Strich. Es werden pro Spiel 5 Striche vergeben. Wer mitspielt aber kein Stich macht, bekommt ein Vogel (-5 Punkte).