

Cego-Spielregeln Feiamt

Gespielt wird ein Dreier-Cego; gegen den Uhrzeigersinn (ohne Kreuz 7, Pik 7 und Karo 4)
 Jeder Mitspieler abheben, der mit der höchsten Karte gibt zuerst; links vom Geber abheben lassen
 Zuerst 12 Blinde, dann jedem Spieler 13 Karten, jeweils voll ausgezählt
 Bei 7 „Leeren“ auf erster Hand kann man nochmals geben lassen
 Wer das Spiel ersteigert hat, spielt grundsätzlich aus

Zählwerte/Zählkarten: 5 – König, *Gstieß*, 21, *Bäbberle*
 4 – Dame
 3 – Reiter
 2 – Bube

Beim Zählen werden jeweils drei Karten zusammengenommen, davon:

- 0 – Zählkarten, gesamter Stich zählt 1
- 1 – Zählkarte zählt entsprechend ihrem Wert
- 2 – Zählkarten – minus 1
- 3 – Zählkarten – minus 2

Gesamtkartenwert: 69; plus 1 für den Spieler (35 = *Bürgermeister*, ist verloren)

Solo-(*Zwang*) – bei 8 Trümpfen, davon 2 über 17 und nur 2 verschiedene Farben
 – bei 9 oder mehr Trümpfen

Solo-*Schinden* – 8-fach verloren für den *Schinder* bzw. für den der aufdecken ließ
 (Aufdecken lassen vor Spielbeginn!)

A Solo Spiel mit den Handkarten (Blinde zählen immer erst ab einem Stich)
 B Gegensolo (wie Cego) 2 Handkarten, plus Blinde, eine ablegen
 – Steigerung (nicht Solospieler): mit Einer, selber, eine Leere, selber ...

1. Cego Vorhand muss! Spiel mit 2 Handkarten plus Blinde, eine ablegen
2. Mit Einer 1 Handkarte plus Blinde – keine ablegen
3. Eine Leere 1 Leere Handkarte ausspielen, mit Blinden weiterspielen
 (als Leere können auch immer Bilder ausgespielt werden,
 Leere stechen nie; ausgespielte Leere können nicht getauscht werden)
4. Zwei Leere 2 Leere Handkarten einer Farbe ausspielen und kleinsten Trumpf der
 Blinden nachprüfbar ablegen (kann auch mit verschiedenen gespielt
 werden, wird verloren x 5, gewonnen aber nur x 4)
5. Zwei Verschiedene 2 Leere Handkarten unterschiedlicher Farbe ausspielen und
höchsten Trumpf der Blinden nachprüfbar ablegen
6. „Bäbberle“ „Kleinen Mann“ aus- und mit den Blinden weiterspielen

Solo gewinnt doppelt, verliert einfach

Bei Gegensolo gilt immer der nächsthöhere Steigerungsgrad (also mindestens 2-fach)

Die eigenen Stiche können während des ganzen Spiels angeschaut werden

Karten vergeben: Wiederholung; nach dem 1. Stich 8-fach verloren für die mit falscher Kartenzahl

Ablegen vergessen bzw. fälschlicherweise abgelegt: Spiel 8-fach verloren

Verwerfen: Spiel sofort 8-fach verloren

Steigerung		1-fach	2-fach	3-fach	4-fach	5-fach	6-fach	7-fach	8-fach
gewonnen		36-39	40-44	45-49	50-54	55-59	60-64	65-69	70
verloren		35-31	30-26	25-21	20-16	15-11	10-06	05-01	00
Cego	1	1	2	3	4	5	6	7	8
mit Einer	2	2	4	6	8	10	12	14	16
1 Leere	3	3	6	9	12	15	18	21	24
2 Leere	4	4	8	12	16	20	24	28	32
2 Verschiedene	5	5	10	15	20	25	30	35	40
Bäbberle	6	6	12	18	24	30	36	42	48