RIFIFI - Regelwerk

Ziel des Spieles ist es, die Stichzahl, die man erhält, vorherzusagen.

Nachdem Schreiber und erster Geber z.B. durch Kartenziehen bestimmt sind, werden die Spielkarten im Uhrzeigersinn verteilt! Im ersten Spiel erhält jeder Spieler 1 Karte, im zweiten 2 Karten, usw., bis zur höchstmöglichen Kartenzahl je Spieler und anschließend wieder zurück bis zu einer Karte je Spieler, entsprechend den vorbereiteten Spielbögen. Die unterste Karte des Talons wird aufgedeckt und bestimmt die Trumpf-Farbe. Für den Fall, dass alle Karten ausgeteilt werden, deckt der Geber zur Trumpfbestimmung die letzte Karte, die ja ihm selbst gehört, für alle gut sichtbar auf und fügt sie anschließend seinem Blatt hinzu.

Nun melden die Spieler, beginnend im Uhrzeigersinn nach dem Geber, nacheinander ihre gewünschten Stiche laut und deutlich dem Schreiber. Dieser notiert die angesagten Stiche auf dem Spielbogen. Der Spieler nach dem Geber eröffnet das Spiel, die Anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Es muss immer die angespielte Farbe bedient werden. Sollte ein Spieler die angespielte Farbe nicht besitzen, muss er Trumpf spielen! Hat der Spieler auch keinen Trumpf, so kann er eine beliebige Karte spielen. Hierbei ist zu beachten, daß generell nicht überstochen werden muß, es darf also auch unterspielt werden!

Die Trumpf-Farbe übersticht hierbei jede andere Farbe. Ansonsten hat diejenige Farbe recht, die als erste gespielt wurde.

Innerhalb einer Farbe ist die Reihenfolge der Wertigkeit von oben nach unten wie folgt: As, Zehn, König, Ober, Unter, Neun, Acht, Sieben, Sechs. Das heißt, As sticht Zehn bis Sechs, Zehn sticht König bis Sechs usw.

Die gemachten Stiche sind auch auf dem Spielbogen, zum Beispiel durch einen Punkt, zu markieren, um das Endergebnis nachvollziehbar zu machen.

Spielt ein Spieler irrtümliche eine falsche Karte, und ist im gleichen Spiel bereits ein Stich vollendet worden, ist das Spiel zu wiederholen, die Stiche werden neu angesagt! Ansonsten wird das fehlerhafte Ausspiel korrigiert.

Am Ende des Spieles addiert der Schreiber die gemachten Punkte der einzelnen Spieler zu deren jeweiligem Punktestand hinzu und notiert das Ergebnis. Die zu erhaltenden Punkte werden wie folgt errechnet:

Für eine richtige Ansage erhält man 10 Punkte. Dazu wird das Quadrat der angesagten Stichzahl addiert.

Bei falscher Ansage ist die Differenz von angesagten und gemachten Stichen als Minuspunkte zu werten.

Vor erneuter Kartenverteilung wechselt der Geber im Uhrzeigersinn.