

Agram

Das Rudel

Die Könige, Damen, Buben und Zweier aller Farben und das Pik-As werden vom Deck entfernt. Die Karten jedes Farbwertes, von hoch bis niedrig: A, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3. da das Pik-As (genannt Häuptling') vom Stapel genommen wird, ist die höchste Karte in der Pik-Farbe die 10.

Der Deal

Der Dealer teilt jedem Spieler sechs Karten aus, jeweils drei auf einmal.

Das Spiel

Der Spieler links vom Dealer führt mit einer Karte seiner Wahl. Der nächste Spieler zur Linken, folgt mit ihrer Karte. Wenn möglich müssen sie nachziehen, wenn sie aber nicht in der Lage sind, können sie eine Karte einer beliebigen Farbe. Wenn die gespielte Karte nicht zur ursprünglichen Farbe gehört, hat sie keinen Wert.

Nachdem alle Spieler ihre Karte gespielt haben, der Spieler, der die höchste Karte der ursprünglichen Farbe hat (Farbe der führenden Karte der Runde), gewinnt den Trick.

Der Gewinner des Stichs führt eine beliebige Karte aus seiner Hand, um den nächsten Stich zu beginnen, indem er sie offen auf der Stapel, und die anderen Spieler müssen wieder einmal jeweils eine Karte der gleichen Farbe ausspielen, wie die Karte, die geführt, ansonsten dürfen sie nach Möglichkeit jede beliebige Karte ausspielen.

Dies geht so lange, bis sechs Stiche gespielt wurden. Wer den sechsten und letzten Stich gewinnt, hat das Spiel gewonnen.