

+/- 1 Bietstufe

Wenn Sie diese Karte spielen, dürfen Sie die Höhe des Kontraktes um eine Stufe herauf- oder herabsetzen.

Die Art des Kontraktes (Sans Atout, Pik, Coeur, Karo, Treff) bleibt jedoch unverändert.

Allerdings müssen Sie dies tun, bevor der Board-Zettel geöffnet wird.

+/- 1 Stich

Wenn Sie diese Karte spielen dürfen Sie am Ende eines Spiels einen Stich hinzuzählen oder abziehen.

Allerdings müssen Sie dies tun, bevor der Board-Zettel geöffnet wird.

Achsentausch

Wenn Sie diese Karte spielen, dann dürfen Sie auf dem Boardzettel Ihre Paarnummer mit der des Gegners tauschen.

Allerdings müssen Sie dies tun, bevor der Board-Zettel nach Eintrag des Ergebnisses wieder in das Board zurückgesteckt wird.

Tragen Sie das Ergebnis und die Paarnummern korrekt ein und schreiben Sie "**Achsentausch**" hinter das Ergebnis.

Ausspiel Vis-a-Vis

Wenn Sie diese Karte spielen, dann muss der Partner des Spielers, der den letzten Stich gewonnen hat zum nächsten Stich ausspielen.

Ausspieler bestimmen

Wenn Sie diese Karte spielen dürfen Sie ab sofort bestimmen, welcher Spieler der Partnerschaft, die den letzten Stich gewonnen hat zum nächsten Stich ausspielen soll.

Das 1. Ausspiel erfolgt jedoch immer regulär.

Dummy tauschen

Wenn Sie diese Karte vor dem 1. Ausspiel spielen, dann legt der Dummy seine Karten nicht auf den Tisch, sondern spielt mit verdeckten Karten mit dem Alleinspieler zusammen.

Statt dessen legt der rechte Gegner des Alleinspielers – nach dem 1. Ausspiel – seine Karten auf den Tisch. Er ist Dummy und sein Partner entscheidet welche Karte er spielen muß.

Ende der Reizung

Wenn Sie diese Karte spielen dürfen Sie während der Reizung – wenn Sie an der Reihe sind – die Reizung für beendet erklären anstatt ein Gebot abzugeben.

Dabei ist es unerheblich, in welcher Bietrunde Sie die Reizung beenden, ob Sie, Ihr Partner oder der Gegner das letzte Gebot abgegeben hat oder ob das letzte Gebot natürlich war.

Endkontrakt bestimmen

Wenn Sie diese Karte während der Reizung spielen, dürfen Sie bestimmen, welcher Spieler in welchem Kontrakt Alleinspieler wird. Dabei darf es sich jedoch nicht um einen kontrierten oder rekontrierten Kontrakt handeln.

Gegenuhrzeigersinn

Wenn Sie diese Karte spielen, wird ab diesem Zeitpunkt im Gegenuhrzeigersinn gespielt.

Wenn Sie diese Karte bereits vor dem 1. Ausspiel spielen, dann spielt der Spieler rechts vom Alleinspieler zum 1. Stich aus.

Grand (Skat)

Wenn Sie diese Karte in einem Sans Atout - Kontrakt spielen, werden ab sofort alle Buben Trumpf.

Der Treffbube ist der höchste Trumpf, dann folgen Pik, Coeur und Karo. Bereits gespielte Karten sind nicht betroffen, d. h. es gibt nachträglich kein Revoke oder eine Änderung des Stichs.

Karte austauschen

Wenn Sie diese Karte spielen, dürfen Sie eine beliebige Karte Ihrer Wahl, die Sie bereits gespielt haben, wieder aufnehmen und dafür eine andere Karte ablegen.

Die beiden Karten dürfen Sie aber niemandem zeigen.
Durch diesen Tausch begehen Sie keinen Revoke.

Kein Dummy

Wenn Sie diese Karte nach Ende der Reizung vor dem 1. Ausspiel spielen, dann wird ohne Dummy gespielt.

Nach dem 1. Ausspiel legt der Dummy seine Karten nicht auf den Tisch. Statt dessen spielt er mit verdeckten Karten mit dem Alleinspieler zusammen. Der Alleinspieler darf dem Dummy auch keine Anweisungen geben.

Nachträgliches Kontrieren

Wenn Sie diese Karte spielen dürfen Sie den Gegner während des Abspiels kontrieren.
Allerdings müssen Sie kontrieren, bevor zum vierten Stich ausgespielt worden ist.

Offene Karten

Wenn Sie diese Karte während des Spiels spielen, dann dürfen Sie einen anderen Spieler auffordern, alle Karten einer bestimmten Farbe offen auf den Tisch zu legen.
Diese Karten sind allerdings keine Strafkarten, und der betroffene Spieler kann nach wie vor entscheiden, welche Karte er spielen möchte.

One Down Is Good Bridge

Wenn Sie diese Karte spielen, dann dürfen Sie während des Spiels sofort für
“einmal nicht”
claimen, egal ob Sie Alleinspieler, Dummy oder Gegenspieler sind.

Partnertausch

Wenn Sie diese Karte spielen, dann dürfen Sie mit einem Gegner den Platz tauschen.
Ihr Partner spielt jedoch nach wie vor für Ihre Achse, d.h. sein Ergebnis ist das Ergebnis für Ihre Seite obwohl Sie eventuell gegen ihn gespielt haben.

Passzwang

Wenn Sie diese Karte spielen, dann dürfen Sie von einem Spieler verlangen, dass er ab sofort nur noch passt.
Sie können diese Karte aber nur spielen, wenn Sie an der Reihe sind.

Reihenfolge ändern

Wenn Sie diese Karte spielen, dann ändert sich ab sofort die Reihenfolge der Karten.
Die 2 ist die höchste Karte einer Farbe und zählt 4 Punkte für die Reizung, dann kommt die 3 (3 Punkte), die 4 (2 Punkte) und die 5 (1 Punkt).

Trost

Wenn Sie diese Karte spielen, nachdem Sie selbst einen Fehler gemacht haben, dann dürfen Sie ganz laut
“Turnierleitung! Notfall!”
rufen. Der Turnierleiter kommt und tröstet Ihren Partner mit ein paar aufmunternden Worten und etwas “Nervennahrung”.

Veto

Wenn ein Gegner eine Aktionskarte gegen Sie spielt, dann können Sie die Aktion mit dieser Karte abwehren.
Die Aktionskarte des Gegners wird ungültig und die Aktion wird nicht ausgeführt.
Sie müssen die Vetokarte aber dem Gegner geben, der die andere Karte gegen Sie gespielt hat.

Wechsel der Trumpffarbe

Wenn Sie diese Karte spielen dürfen Sie sofort eine neue Trumpffarbe festlegen, auch wenn Sans Atout gespielt wird.
Das Ergebnis des Spiels richtet sich jedoch nach dem gereizten Kontrakt, auch wenn die Trumpffarbe gewechselt wurde.

Wilde "2"

Wenn Sie diese Karte spielen, dann brauchen die vier 2er im Spiel nicht mehr bedient zu werden.
Sie begehen keinen Revoke, wenn Sie eine 2 nicht bedienen.

Würfeln

Wenn Sie diese Karte spielen, dann dürfen Sie die Turnierleitung rufen. Der Turnierleiter würfelt dann das Ergebnis aus.

- 1 = 10 % für Gegner
- 2 = 20 % für Gegner
- 3 = 30 % für Gegner
- 4 = 40 % für Gegner
- 5 = 50 % für Gegner
- 6 = 60 % für Gegner

Zweithöchste gewinnt

Wenn Sie diese Karte spielen, dann gewinnt ab sofort nicht die höchste sondern die zweithöchste Karte den Stich.
D.h. wenn getrumpft wird, dann gewinnt nicht der Trumpf sondern der zweithöchste Trumpf den Stich, ansonsten die zweithöchste Karte der ausgespielten Farbe.