

Spielregeln

Ass	Start, 1 oder 11 Punkte vorwärts
König:	Start oder 13 vorwärts
Joker:	Start oder Einsatz nach Wunsch Joker darf verwendet werden zum Fertigmachen
Junge:	Eigene Murmel mit einer vom Gegner oder Partner tauschen. Stein aus Haus darf nicht getauscht werden. Direktes Retourtauschen ist erlaubt
Karte 7:	Kann nur für die eigene Murmeln in beliebigen Schritten aufgeteilt werden (z.B. 2+5), ausser wenn eigene, letzte Murmel ins Haus kommt, dürfen restliche Züge mit Partnermurmeln gefahren werden. Alle Murmeln, die von der 7 überholt werden, müssen zurück zum Start.
Karte 4:	4 Punkte vor- oder rückwärts
Dame:	12 Punkte vorwärts
Karten 10-2:	jeweilige Punktzahl vorwärts

- Wir spielen nicht mit den kanadischen 7er Regeln
- Immer über den Startpunkt in das Haus rein
- Im Haus darf nicht übersprungen werden
- jede Karte muss voll ausgespielt werden
- mit der Karte 4 darf man nur vorwärts ins Haus fahren
- Murmeln, die sich das erste Mal auf dem eigenen Start befinden, können nicht überholt werden. Diese dürfen auch nicht getauscht werden.