



## Spielregeln für das 1. königliche Schafkopfturnier

1. Jeder Teilnehmer erhält eine Nummer. Diese Nummer ist mit dem Namen jeweils auf den Spielnachweis einzutragen.
2. Das Turnier umfasst drei Runden, zu je 20 Spielen. Die Tischnummer wird vor jeder Runde ausgelost.
3. Vor Spielbeginn müssen die Karten mehrfach durchgemischt werden. Danach sind durch einen Mitspieler die Karten abzuheben. Dem Kartengeber ist es nicht gestattet, das untere Blatt einzusehen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.
4. Jedes ausgegebene Spiel muss zu Ende gespielt werden.
5. Gespielt werden Solo, Wenz, Farbwenz und Rufspiel
6. Bei einfachen Spielen ist die Trumpffarbe immer „Herz“. Bei Solo bestimmt der Solospieler die Trumpffarbe.
7. Der Rufpartner kann immer „davonlaufen“, wenn er die Ruffarbe viermal hat. Dies gilt nur, wenn er rauskommt.
8. Der Spieler muss 61 Augen haben, 30 ist immer schneiderfrei.
9. Wenn kein Teilnehmer in der Partie spielt, wird das Spiel über „Kreuz“ gespielt. Bei 60 Augen wird das Spiel mit 0 Punkten für jeden Teilnehmer gewertet.
10. Rangfolge der Spiele ist:
  1. Solo
  2. Wenz
  3. Farbwenz
  4. Rufspiel
  5. Tout hat immer Vorrang
11. Nach drei verlorenen Solo's in einer Runde muss das vierte bei der Turnierleitung angemeldet werden.
12. Solo tout, Wenz tout und Farbwenz tout, müssen immer bei der Turnierleitung angemeldet werden
13. Beim falschen Ausspielen oder Verwerfen gilt das Spiel für den Verursacher bzw. seinen Mitspieler als verloren.



14. Ein vergebenes Spiel wird wiederholt.

15. Die Spiele werden wie folgt bewertet:

Einfaches Spiel	5 Punkte
Solo	15 Punkte

Schneider, Schneider-Schwarz und laufende zählen jeweils 5 Punkte  
Tout und Sie werden ohne Schneider und Schneiderschwarz abgerechnet.

Bis zu 8 laufende Ober und Unter werden gewertet (mit 5 Punkten je laufenden)

Die Punktwertung erfolgt so, wie eine Geldauszahlung erfolgen würde, also mit Plus- und Minuspunkten.

Beispiel: Ein Spieler spielt ein Solo und gewinnt mit Schneider. Nun bekommt der Solospieler 60 Pluspunkte und die anderen 3 Spieler jeweils 20 Minuspunkte.

16. Am Ende jeder Runde verbürgt sich jeder Spieler mit seiner Unterschrift für die Richtigkeit der angeschriebenen Punkte. Von der Spielleitung nachträglich festgestellte Fehler werden korrigiert.  
Punkte werden nicht in Geld ausbezahlt.

17. Jeder Teilnehmer verpflichtet sich mit der Teilnahme zur Anerkennung dieser Spielregeln. Wer vorsätzlich falsch spielt oder gegen die Spielregeln verstößt, wird ausgeschlossen, ohne dass eine Rückerstattung der Teilnehmergebühr erfolgt. Eine Ersatzperson spielt die Partie außer Konkurrenz zu Ende.

**Viel Glück und einen erfolgreichen Schafkopfnachmittag!!!**