

Spielregeln für die Wandergruppe ZVZ

Schnauz / Spielanleitung allgemein

Spielstart

Schnauz ist ein Kartenspiel für 2-7 Spieler. Es werden 32 Karten (7, 8, 9, 10, Unter, Ober, König, Ass) in 4 Farben verwendet. Für die Karten werden folgende Punkte gezählt 7=7, 8=8, 9=9, 10=10, Unter=10, Ober=10, König=10, Ass=11.

Spielziel

Das Spielziel besteht darin, in jeder Runde - Vergleich zu den Mitspielern - die höhere Punktezahl zu erreichen.

Spielbeginn

Zu Spielbeginn hat jeder Mitspieler 3 Münzen (Bierdeckel o.ä.) und erhält 3 Karten.

Der Geber darf sich aussuchen, ob er seine drei Karten behalten oder ob er drei andere will. Im ersten Fall kommen drei neue Karten offen in die Mitte des Tisches, im zweiten Fall legt der Geber seine Karten offen hin und zieht drei neue vom Stapel. Der Spieler links vom Geber beginnt das Spiel.

Spielverlauf

Der Spieler, der gerade an der Reihe ist, darf sich aussuchen, ob er

- eine Karte von der Hand mit einer Karte vom Tisch tauscht
- alle drei Karten auf einmal tauscht
- gar nichts tut ("er schiebt")
- "klopft"

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

"Klopfen" bedeutet, dass jeder der Mitspieler noch einmal an der Reihe ist. Danach ist die Runde zu Ende.

Wenn alle Spieler hintereinander "schieben", dann werden die drei Karten vom Tisch durch neue Karten aus dem Reststapel ersetzt und das Spiel geht weiter.

Ermitteln der Punktezahl

Am Ende der Runde werden alle Karten aufgedeckt und miteinander verglichen. Dabei gilt folgende Reihung für die Blätter:

3 Asse ("Feuer")

Blatt mit 31 Punkten ("Schnauz")

3 Gleiche in verschiedenen Farben (30 ½)

Andere Blätter entsprechend ihrer Punkte

Um die Punkte zu ermitteln, werden jeweils die Karten einer Farbe zusammengezählt. Die höchste Summe ergibt dann die Punkte des ganzen Blattes. (z.B. Grün-7, Grün-8, Rot-König ergibt 18, Grün-As, Rot-7, Rot-8 ergibt 15, etc.)

Zusätzlich gilt

Spielregeln für die Wandergruppe ZVZ

Zwei Blätter mit je 3 Gleichen werden so gereiht, wie die einzelnen Kartenwerte. Das heißt, drei 10er sind mehr wert als drei 7er. Bei niedrigen Blättern gleicher Punktezahl kommt es auf die Farbe an (wie bei Skat): Eichel vor Grün vor Rot vor Schell. In den seltenen Fällen gleicher Punktezahl und gleicher Farbe gewinnt die höchste Karte in dieser Farbe.

Sofortiges Rundenende

Sobald jemand "Feuer" oder einen "Schnauz" bekommt, muss er die Karten aufdecken. Die Runde ist damit sofort zu Ende und es wird abgerechnet.

Wenn diese Kombination bereits nach dem Geben vorhanden ist, wird die Runde ohne weitere Aktionen beendet. Der optionale Kartenaustausch durch den Geber wird aber auf jeden Fall noch vorher ausgeführt.

Spielende

Der Verlierer einer Runde muss jedes Mal eine Münze abgeben. Sobald ein Spieler keine Münze mehr übrig hat, sagt man er "schwimmt". Verliert er dann noch ein weiteres Mal, muss er das Spiel verlassen. Der letzte "Überlebende" gewinnt das Spiel.

,Schnauz / Vereinsinterne Regeln

Karten

Gespielt wird mit einem deutschen Schafkopf/Tarock mit normalerweise 36 Karten (6-Ass). Die Kartenanzahl ist jedoch abhängig von der Zahl der Mitspieler. Bei kleinen Runden kann auch mit 32 Karten also ohne 6er gespielt werden und bei großen Runden spielen wir mit 2 Blättern.

Regeln

"Klopfen":

Geklopft werden darf jederzeit. Klopft ein Mitspieler sind alle nach ihm noch einmal dran. Klopf allerdings danach noch ein weiterer ("Doppelklopf") ist die Runde beendet und die Karten werden aufgedeckt.

Wer geklopft hat, ist bei der Punktwertung gegenüber Mitspielern mit gleicher Punktezahl im Nachteil, das heißt: Haben zwei Spieler die gleiche Punktezahl, so verliert derjenige, der geklopft hat.

"Schieben"

Geschoben werden darf jederzeit, aber nicht zweimal in der gleichen , das heißt: Hat ein Spieler bereits geschoben, darf er wenn er wieder an der Reihe ist nicht noch einmal schieben, sondern muss tauschen oder klopfen.

Gleiche Punkte:

Haben zwei oder mehr Spieler die gleiche niedrigste Punktezahl so entscheiden nicht Farbe oder Augenhöhe, sondern sie müssen alle eine Münze abgeben.

Ohne Moos nix los (nur Muster)

Spielregeln für die Wandergruppe ZVZ

Spieleinsatz:

Wird vor den Spielen festgelegt

Vergeben:

Wer sich beim Austeilen vergibt zahlt eine Münze vom Spieleinsatz

"Schwimmt" er bereits, ist er somit raus

Spielgewinn:

Wer ein Spiel gewinnt, zahlt 50 Cent in die Vereinskasse

Spielgewinn in Folge:

Wer zwei oder mehr Spiele hintereinander gewinnt, gibt eine Runde für alle Mitspieler aus. "Prost!"

Betrugsversuch

Beschissen wird nicht, wer es trotzdem versucht und erwischt wird, muss die Spielkasse aufdoppeln. Und das kann kurz vor Ende einer großen Spielrunde teuer werden :-)

Quelle: Wikipedia