

Kings Casino Schafkopfregeln zur Euro 2022

- **Gespielt** wird ein langes Blatt mit 32 Karten. Es werden 6 Runden à 20 Spiele gespielt. Plus Minus Punkte
- **Erlaubt** sind Rufspiel, Farbwenz, Wenz und Solo. Es wird gereizt, ein angesagtes Spiel kann nicht erhöht werden.
- **Gewonnen, Schneider:** Der Spieler hat mit 61 gewonnen und mit 60 verloren. Der Spieler ist mit 31 schneiderfrei. Nichtspieler sind mit 30 schneiderfrei.
- **Ausgabe:** Die Karten werden vom Dealer ausgegeben, Kommt kein Spiel zu Stande wird neu gemischt.
- **Tischpunkte:** Es wird mit Tischpunkten gespielt 40 – 30 – 20 -10
- **Spritze** erfolgt auf die **erste** Karte. Wer danach spritzt, hat das Spiel verloren und trägt die kompletten Minuspunkte alleine, Solo, Wenz, Farbwenz, wer Spritze gibt -8, Spieler +12, Verlierer je -2, Sauspiel wer Spritze gibt -3, Spieler je +2,-1.
- **Spritze und Schneider** Rufspiel, Solo, Wenz oder Farbwenz, trägt die Schneider- oder Schneiderschwarz-Punkte alleine. Bei Schneider Solo, Wenz, Farbwenz, wer Spritze gibt -12, Spieler +18, Verlierer je -3. Sauspiel, wer Spritze gibt -6, Mitspieler -2, Gewinner je +4. Bei Schneiderfrei schreiben auch die Mitspieler die Minuspunkte.
- **Verwerfen:** Wer sich verwirft kann das Spiel noch korrigieren solange der Stich noch nicht umgedreht ist. Wird festgestellt, dass sich ein Spieler verworfen hat nachdem der Stich bereits umgedreht ist, hat der Verwerfer das Spiel verloren und trägt die Minuspunkte alleine. Es werden aber nur die einfachen Spielpunkte gewertet. Bei Solo, Wenz, Farbwenz. Noch kein Stich, Spieler 6, Mitspieler je 2, Verwerfer -10 Punkte. Sauspiel jeder Spieler 1 Punkt, Verwerfer – 3. Ist das Spiel bereits gewonnen greift die normale Spielwertung, außer es wird festgestellt das Spiel wäre anders verlaufen. Der Spieler kann das Spiel fortsetzen wenn er der Meinung ist, er kann Schneider spielen.
- **Der letzte** Stich kann angesehen werden.
- **Die Liste** muss ein Spieler führen und nach Spielende abgeben. Jeder Spieler ist verpflichtet vor der Abgabe der Liste die Richtigkeit derselben zu kontrollieren. Es werden nur Plus- oder Minuspunkte in die jeweilige Spalte geschrieben. Stimmt die Liste nicht wird Sie nicht gewertet.
- **Sieger** wird der Spieler mit der höchsten Punktzahl nach Ende des Turniers. Bei Punktgleichheit werden die Geldpreise der jeweiligen Plätze geteilt.

Punktwertung (Kontra verdoppelt die Punkte):

Spiel	Gewinner	Verlierer
Rufspiel	+ 1	- 1
Rufspiel Schneider	+ 2	- 2
Rufspiel Schwarz	+ 3	- 3
Solo, Wenz, Farbwenz gewonnen	+ 6	- 2
Solo, Wenz, Farbwenz verloren	- 6	+ 2
Solo, Wenz, Farbwenz Schneider gewonnen	+ 9	- 3
Solo, Wenz, Farbwenz Schneider verloren	- 9	+ 3
Solo, Wenz, Farbwenz Schwarz gewonnen	+ 12	- 4
Solo, Wenz, Farbwenz Schwarz verloren	- 12	+ 4
Solo, Wenz, Farbwenz Tout gewonnen	+ 18	- 6
Solo, Wenz, Farbwenz Tout verloren	- 18	+ 6

- Falschspiel oder wiederholt falsches Bedienen führt zum Ausschluss vom Turnier. Auch Beleidigungen und Diskriminierungen können den Ausschluss vom Turnier zur Folge haben. Absichtlich falsche Listenführung führt ebenso zum Ausschluss. Bei Unstimmigkeiten entscheidet die Aufsicht. Jede Beschwerde ist unverzüglich vorzubringen, ansonsten ist sie gegenstandslos. Ausgeschlossene Spieler haben keinen Anspruch auf Rückerstattung des Startgelds.
- Mündliche Anweisungen der Spielleitung sind Folge zu leisten. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Spielregel Kings Casino