

Watt-Regeln

Abheben:

- Nach dem ordentlichen Mischen und vor dem Ausgeben der Karten durch den „**Geber**“, darf der Spieler rechts neben dem Geber („**Abheber**“) an einer beliebigen Stelle abheben.
- Handelt es sich bei der letzten Karte des abgehobenen Stapels um einen „**Kritischen**“ (Herz-König: „**Max**“, Schellen-Sieben: „**Welle**“ oder Eichel-Sieben: „**Spitz**“), darf der Abheber diesen behalten.
- Handelt es sich bei der nächsten frei liegenden Karte ebenfalls um einen Kritischen, darf sich der Geber diesen behalten, falls er aktiv nachschaut.
- Handelt es sich bei der nächsten frei liegenden Karte ebenfalls um einen Kritischen, geht diese erneut an den Abheber, falls er aktiv nachschaut.
- Beim Abheben darf nur die erste freiliegende Karte angeschaut werden. Die Karte(n) dahinter darf bzw. dürfen nicht angeschaut werden.
- Falls ein Kritischer abgehoben wird, muss dieser nicht zwingend behalten werden, sondern kann auch im Stapel liegen bleiben.
- Falls ein Spieler beim Abheben eine Karte behält, obwohl es sich nicht um einen Kritischen handelt, und er wird dabei erwischt, gilt dies als Betrugsversuch und dem Team des Spielers werden 2 Punkte abgezogen („**gestraft**“).
- Auch beim unerlaubten anschauen von verdeckten Karten wird gestraft.

Geben der Karten:

- Es wird streng (kurz) und im Uhrzeigersinn ausgegeben.
- Der Geber verteilt zunächst die Karten für den Spieler links neben ihm („**Ansager**“) und an ihn selbst, erst jeweils 3 Karten und dann 2 Karten.
- Falls sich der Geber vergibt oder eine Karte verkehrt herum im Kartenpaket liegt, **kann** seine Mannschaft gestraft werden. In diesem Fall wird neu abgehoben und ausgegeben.
- Nach dem Ansagen werden die restlichen Karten im Uhrzeigersinn verteilt, erst 3 Karten, dann 2 Karten.
- Spieler, die beim Abheben bereits einen Kritischen behalten haben, erhalten erst 2 und dann nochmal 2 Karten.
- Sollte der Abheber beim Abheben sogar 2 Kritische behalten haben, erhält dieser erst 1 Karte und dann 2 Karten.
- Der Geber darf nach dem Ausgeben der Karten keine weiteren Karten aufdecken oder ansehen.
- Nach dem Ausgeben der Karten, wird der restliche Stapel umgedreht und für alle Spieler ersichtlich auf den Tisch gelegt. Somit liegt lediglich die letzte Karte des Stapels offen.

Ansagen:

- Nach dem Ausgeben der Karten werden die „**Trümpfe**“ bestimmt: Der Ansager gibt den „**Schlag**“ an, der Geber die „**Farbe**“.
- Es dürfen nur Trümpfe angesagt werden, die sich auf dem eigenen Blatt befinden. Sollte ein Spieler einen Trumpf ansagen, der nicht auf seinem Blatt liegt und er wird dabei erwischt, wird sein Team gestraft.

- Der Ansager darf einen „**Schlagtausch**“ anbieten. Die beiden Spieler sagen dann umgekehrt an (Geber: Schlag; Ansager: Farbe), wenn der Geber damit einverstanden ist.
- Der Ansager kann anbieten, dass neu ausgegeben wird („**Schenas**“). Geht der Geber darauf ein, mischt er den kompletten Stapel neu und es wird neu abgehoben und ausgegeben.
- Falls zuvor ein Kritischer abgehoben wurde, kann dieser behalten werden. Hebt er anschließend erneut einen Kritischen ab, darf er sich von den beiden Kritischen einen behalten (im Normalfall den höheren). Der zweite Kritische geht an den Geber (also das gegnerische Team).

Spielverlauf:

- Falls ein einzelner Spieler oder ein Team gemeinsam die „**Maschine**“ (alle drei Kritischen) hat, muss dies nicht angezeigt werden.
- Erster Ausspieler ist immer der Ansager.
- Eröffnet der Ansager den ersten Stich mit dem „**Rechten**“ (höchste Karte hinter den Kritischen) mit der Ergänzung „**Trumpf oder Kritisch**“, so müssen die restlichen Spieler so lange Farb-Trümpfe zugeben, bis der Rechte mit einem Kritischen gestochen wurde. Falls kein Farb-Trumpf vorhanden ist, muss mit einem Kritischen gestochen werden (ausgenommen der Mitspieler vom Ansager). Falls beides nicht vorhanden ist, kann eine beliebige Karte zugegeben werden. Sobald der Rechte gestochen wurde, muss auch kein Farbtrumpf mehr zugeben werden.

Fehler und Betrugsversuche:

- Unabsichtliche Fehler (Vergeben, Karte liegt falsch im Kartenpaket) **können** gestraft werden.
- Fehler oder Betrugsversuche (falsches Abheben, falsches Ansagen, falsches Schreiben, falsches Ausschaffen) werden gestraft.
- Ein Team wird gestraft, indem von seinem Spielstand 2 Punkte abgezogen werden. Sollte das zu strafende Team zu dem Zeitpunkt weniger als 2 Punkte haben, werden dem gegnerischen Team 2 Punkte dazugeschrieben.
- Bei schwerwiegenden Betrugsversuchen (zum Beispiel: Karte(n) zinken, Karte(n) aus dem Spiel nehmen, absichtliche fehlerhafte oder schlechte Spielweise) wird das gesamte Team vom Turnier ausgeschlossen.
- Es gilt der Grundsatz: „Wos liegt, des biggd!“ - Irrtümlich oder fälschlicherweise ausgespielte Karten können nicht mehr zurückgenommen werden!
- In Streitfällen ist das Urteil des Spielleiters anzuerkennen. Der Spielleiter ist immer im Recht und kann im Zweifelsfall auch beide Teams vom Turnier ausschließen.
- Disqualifizierte Teams erhalten die Startgebühr nicht zurück.
- Zuschauer an den Tischen sind nicht erlaubt. Bitte während dem Spielbetrieb am eigenen Tisch bleiben.

Ziel des Spiels und Punktzahl:

- Eine Runde besteht aus mehreren Spielen und endet nach 11 Punkten.
- Ein Spiel ist gewonnen und somit beendet, sobald ein Team 3 Stiche erzielt hat. Die restlichen Karten sind anschließend uninteressant und gehen verdeckt zum nächsten Geber.
- Ein gewonnenes Spiel zählt im Regelfall 2 Punkte.
- Ein Spiel kann durch ein Team um 1 Punkt erhöht werden („**Ausschaffen**“).

- Stimmt der Gegner nicht zu, verlässt er das Spiel („**Gehen**“) und es endet mit 2 Punkten für das ausschaffende Team.
- Falls der Gegner zustimmt und im Spiel bleibt, kann dieser wiederum ebenfalls ausschaffen.
- Es kann ausschließlich abwechselnd ausgeschafft werden. Geht ein Team, endet das Spiel mit der zuletzt zugestimmten Punktzahl.
- Es darf, ausgehend vom aktuellen Spielstand, nur so oft ausgeschafft werden, dass die maximale Punktzahl des Spiels (11) nicht überschritten wird. Beispiel: Stand 4:3, Ausschaffen bis maximal 7.
- Ab 9 Punkten hat ein Team die kritische Zone erreicht („**gespannt**“). Ab diesem Zeitpunkt kann von beiden Teams nicht mehr ausgeschafft werden.
- Ist ein Team gespannt, zählt jedes Spiel 3 Punkte, sofern das gespannte Team vor dem Ausspielen der ersten Karte zustimmt. Ein weiteres mal kann nicht ausgeschafft werden.
- Nach jedem Spiel werden die Punkte mitgeschrieben. Nach dem Ansagen des Gebers des nächsten Spiels, ist ein nachträgliches Schreiben der Punktzahl nicht mehr möglich.
- Das Team, welches eine Runde gewinnt erhält einen Punkt („**Bummerl**“).
- Endet eine Runde 11:0 („**Schneider**“), erhält der Gewinner 1 Bummerl und 11:0 Punkte in der Wertung.
- Endet eine Runde Gespannt:11 nach einem Stand von Gespannt:0 („**Retourschneider**“), erhält der Gewinner 1 Bummerl und 22:0 Punkte in der Wertung.
- Ein Streichen der eigenen Punkte ist nicht erlaubt.

Turnier-Modus:

- Jedes Team spielt insgesamt 9 Bummerl.
- Nach jeweils 3 Bummerl wird der Tisch gewechselt.
- Die jeweiligen Paarungen werden vor Ort am Turniertag ausgelost und bekannt gegeben.
- Für die abschließende Wertung des Turniers, werden zunächst die erreichten Bummerl und anschließend das Punkteverhältnis betrachtet. Sollte beides gleich sein, werden zuletzt die erzielten Punkte betrachtet. Sollte immer noch keine Entscheidung gefallen sein, entscheidet die Münze über die Platzierung.
- Der/die Spielleiter behalten sich vor, auch am Turnier/Spielbetrieb teilzunehmen.

Abschließende Bemerkung:

- Sollte jemand nicht mit den Regelwerk einverstanden sein, besteht grundsätzlich die Möglichkeit, nicht am Turnier teilzunehmen und zu Hause zu bleiben.
- Bei der Veranstaltung geht es nicht ausschließlich ums Kartenspielen und Gewinnen, sondern auch um das Gesellschaftliche und die Gaudi. Auf Schimpfen und Streiten sollte daher bitte verzichtet werden.