

Wertigkeiten (Karo, Herz, Pik, Kreuz)

in der Trumpffarbe mit aufsteigender Reihenfolge 7, 8, Dame, König, 10, As, 9 (Mie), Bube (Jappa) in den anderen Farben: 7, 8, 9, Bube, Dame, König, 10, As

die Karten bringen folgende Augen:
7, 8, 9 = 0 Punkte Bube = 2 Punkte Dame = 3 Punkte König = 4 Punkte 10 = 10 Punkte As = 11 Punkte

zusätzliche Sonderpunkte:
Mie = 14 Punkte für die Mannschaft, die sie im Haufen hat Jappa = 20 Punkte für die Mannschaft, die ihn im Haufen hat für Meldungen:
Belle = 20 Punkte, wenn sie rechtmäßig angesagt wurden Terz = 20 Punkte Fünfzig = 50 Punkte

Zum Sieg benötigt man 1 Auge (inkl. Sonderpunkte) mehr als die Gegenmannschaft!

Wer spielt mit wem?

Am 4er-Tisch werden die Mannschaften ausgelost. Jeder zieht eine Karte, dabei spielen die Spieler mit den niedrigsten bzw. höchsten Karten eine Partie lang miteinander. Nach der Partie wird neu ausgelost.

Am 3er-Tisch spielt jeder für sich allein.

Am 2er-Tisch spielt jeder für sich allein.

Karten austeilen

2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
1. jedem 3 Karten 2. jedem 2 Karten 3. 1 Karte aufdecken als Trumpfvorschlag 4. Entscheidung ob jemand rein geht 5. jedem 3 Karten 6. ggf. eine andere Trumpffarbe	1. jedem 3 Karten auch dem Stummen 2. jedem 2 Karten 3. jedem 3 Karten, die vorletzte Karte als Trumpfvorschlag aufdecken 4. Entscheidung ob jemand rein geht 5. ggf. eine andere Trumpffarbe	1. jedem 3 Karten 2. jedem 2 Karten 3. jedem 3 Karten, die vorletzte Karte als Trumpfvorschlag aufdecken 4. Entscheidung ob jemand rein geht 5. ggf. eine andere Trumpffarbe
Hinweis: offene Karte durch 7 der Farbe eintauschbar!	Hinweis: offene Karte durch 7 der Farbe eintauschbar!	Hinweis: offene Karte nicht durch 7 der Farbe eintauschbar!

Generell:

- es ist **kein** Kontra erlaubt!
- nach einem Spiel werden die Augen (plus Sonderpunkte) gezählt und in die KlammernListe eingetragen (inkl. Beet)

Meldungen von Terz (je 20 Punkte) und Fünfzig (je 50 Punkte)

- die Meldung muss vor dem Ausspielen seiner ersten Karte erfolgen
- nachdem jeder seine 1. Karte ausgespielt hat, entscheidet welche Meldung zählt, dabei ist die Reihenfolge 2x50 > 50 > 2x Terz > Terz
- es entscheidet bei gleichen Meldungen die höchste Karte innerhalb der Meldung, danach die Trumpfmeldung und danach, wer zuerst gemeldet hat
- dann muss die Meldung allen Spielern gezeigt werden, es zählen **alle** Meldungen derselben Mannschaft

Meldung der Belle (Dame und König von Trumpf auf einer Hand)

- die Ansage der Belle muss beim Ausspielen der (Trumpf-)Dame oder des (Trumpf-)Königs erfolgen, wenn die andere Karte also König oder Dame auf der Hand sind.

Holzverteilung

2er und 4er Tisch: für einen Sieg erhält jeder Spieler der Mannschaft 1 kleines Holz, für ein verlorenes Spiel erhält jeder Gegenspieler 2 kleines Holz

Ausnahme 3er Tisch: hier erhalten die besten 2 Spieler je 1 Holz - haben 2 Spieler die gleiche Augenzahl und der 3. Spieler mehr, erhält er 2 Holz. Haben alle 3 Spieler die gleiche Augenzahl, erhalten die Spieler die vor dem letzten Stich bereits die Augenzahl hatten je 1 Holz

Wer gewinnt die Runde?

Nach jedem Spiel werden der Siegermannschaft entsprechend Hölzer gegeben. Wer 4 kleines Holz hat ist in der Laube. Gewonnen hat die Mannschaft die zuerst 5 kleines Holz erreicht hat. Wer in der Laube ist und noch 2 Hölzer dazu gewinnt, bekommt 6 Hölzer angeschrieben.

Wer eine Kalte gewinnt (andere Mannschaft hat 0 Holz) bekommt 1 zusätzliches kleines Holz angeschrieben, eine @eKalte (nach Laube zu 0 noch Laube zu 5 gewonnen) gibt es nicht.

Wer die Runde gewinnt, bekommt 1 großes Holz.

3er-Tisch: Nachdem mind. ein Spieler 5 Holz hat ist die Runde beendet.

2er-Tisch: Nachdem ein Spieler 5 Holz hat ist die Runde beendet.

Die Gegenmannschaft bekommen ihre erreichten kleines Holz natürlich auch angeschrieben.

© by ®eFan® & www.Klammern.com

Bei Fragen und Problemen ist die Spielleitung zu befragen - sie entscheidet dann endgültig!

Viel Spaß und Erfolg beim Klammern!!!