

Spielregeln

für

Cäsar – Turniere

1. Es werden 5 Durchgänge à 16 Spiele gespielt
2. Zu einem Spieltisch gehören 4 Spieler
3. Die Spieler werden vorher durch Ziehen einer Nummer ermittelt, z.B. Tisch1, Platz 3.
4. Es spielen zusammen:
Platz 1 und 3; Platz 2 und 4 des jeweiligen Tisches
5. Geber des ersten Spieles ist der Spieler auf Platz1
6. Es wird ohne Kontra gespielt.
7. Das Anklopfen oder Anzeigen einer Karte ist verboten.
8. Zu einer Meldung darf eine Karte nur einmal verwendet werden.
Ausnahme die „Bella“.
9. Die alleinige „Bella“ darf nur beim ausspielen der 2.Karte gemeldet werden.
10. Verwerfen oder falsches Herauskommen im Spiel wird als verloren gewertet.
11. Vergeben wird als verloren gewertet, sowohl für den Geber als, auch für seinen Partner.
12. Meldungen müssen nicht durch einen Stich bestätigt werden.
13. Bei eventuellen Streitigkeiten entscheidet der Turnierleiter.

Wir wünschen allen Teilnehmern des CÄSAR – Turniersein paar nette und fröhliche Stunden, sowie ein GUTES BLATT und VIEL GLÜCK

Die Turnierleitung

Spielregeln für das CAESAR - Spiel

Das Caesar-Spiel ist ein Kartenspiel mit 32 Karten (Skatkarten) für 4 Personen. Die jeweiligen Partner (paarweise) sitzen sich jeweils über Kreuz gegenüber.

Ausgeben der Karten: Zunächst erhält jeder Spieler 3 und dann nochmals 2 Karten. Dann wird die unterste Karte als **Trumpfkarte** offen auf den Tisch gelegt, Nun hat jeder Spieler das Recht, anhand der eigenen Karten, diese Trumpfkarte anzunehmen und das Spiel zu machen, oder die Trumpf ansage an den nächsten rechts sitzenden Spieler weiterzugeben. Falls keiner der Spieler die aufliegende Trumpfkarte annimmt, kann in der gleichen Reihenfolge eine andere Spielfarbe als **TRUMPFKARTE** bestimmt werden. Der Spielmacher nimmt die offenliegende Trumpfkarte an sich und erhält 2 weitere Karten, die übrigen Spieler nochmals 3 Karten, sodass jeder Spieler 8 Karten hat.

Der dem Geber rechts sitzende Spieler spielt die 1. Karte aus. Es muss stets die ausgespielte Farbe bekannt werden. Falls dies nicht möglich ist, muss mit einer **Trumpfkarte** bedient werden. Hierbei ist zu beachten, dass beim Spielen von Trumpfkarten überstochen werden muss, d.h. gespielte Trumpfkarten müssen mit einem höheren Wert bedient werden. Derjenige Spieler, welcher den **Stich** macht, spielt die nächste Karte aus.

Das Spiel hat 162 Punkte. (152 aus Zahlenwerten, 10 Punkte aus letztem Stich).

Der Gewinner muss die höhere Punktzahl erreichen, also mindestens 82 Punkte. Bei **Gleichstand** (81 : 81) gilt das Spiel als **verloren**.

Erzielt eine Partei keinen Stich, wird das Spiel mit 25 für den Gegner gewertet. (Letzter Stich wird nicht gewertet)

Evtl. angegebene Meldungen bleiben jedoch bestehen und werden geschrieben.

MELDUNGEN: In diesem Spiel gibt es verschiedene Meldungen, die zur Erhöhung des Ergebnisses beitragen. Z.B.:

3 fortlaufende Karten (Bube-Dame-König)	3 Blatt	20 Punkte
4 fortlaufende Karten (8-9-10-Bube)	Fünzig	50 Punkte
5 fortlaufende Karten (10-Bauer-Dame-König-As)	Hundert	100 Punkte
4 Bilder (Dame-König-As)	Hundert	100 Punkte
4 Buben	Zweihundert	200 Punkte

Es zählt jeweils die **höhere Meldung**, wobei Bilder bzw. Asse über eine Farbmeldung gehen. Trumpf Dame+König zählen in jedem Fall als Paar 20 Punkte und wird als **BELLA** bezeichnet und kann als solche gemeldet werden, jedoch erst beim Spielen der letzten Karte, also Dame oder König.