

Regeln für die 2. Oberfränkische Muckmeisterschaft 3. Hofer Aufmucker

in der Hall'n auf dem Hofer Volksfest am 04.08.2019

- **Startgeld/Anmeldung:** Das Startgeld beträgt 10 €, incl. einem Seidla (0,5 l) Bier. Beginn ist um 13.00 Uhr. Anmeldungen vor Ort sind noch bis spätestens 12.30 Uhr möglich.
- **Auslosung:** Zu Beginn wird pro Paar eine Tischnummer und eine Paarnummer ausgelost. „Paar 1“ bleibt während des ganzen Turniers am ausgelosten Tisch sitzen, „Paar 2“ rückt nach jeder Runde einen Tisch weiter (z. B. von Tisch 12 zu Tisch 13, vom letzten Tisch dann zu Tisch 1).
- **Blatt:** Es wird mit dem kurzen Blatt gespielt.
- **Runden und Bobbl:** Gespielt werden fünf Runden mit je zwei Bobbln. Jeder Bobbl geht bis 21 Punkte, wobei das letzte Spiel nicht mehr aufgeschrieben wird. Punkte, die durch das letzte Spiel theoretisch über 21 hinaus erreicht worden wären, werden nicht berücksichtigt (es zählt das Gewinnen des Bobbls).
Das Verlierer-Paar *bekommt* den Bobbl und die erreichten Punkte werden ihm als *geschossene Tore* gutgeschrieben.
Zu null gewonnene Bobbl („Brillen“) werden wie normale Bobbl gezählt.
- **Auskarten/Geben:** Am Anfang und beim Tischwechsel wird „Ausgekartet“: Es werden die Karten verdeckt auf dem Tisch verteilt und jeder zieht eine. Derjenige mit der höchsten (in der Reihenfolge eines Mucks) gibt als erster.
Der Spieler rechts vom Geber hebt nach dem Mischen und vor dem Geben ab. Es wird mindestens einmal, höchstens zweimal abgehoben. Es müssen mindestens drei Karten abgehoben werden und liegen bleiben. Gegeben werden immer drei Karten pro Spieler im Uhrzeigersinn, beginnend bei dem Spieler links des Gebers.
- **Reihenfolge der Spiele und Wertung:** Es wird „Muck über Wenz über Geier“ gespielt. Wird nichts angesagt, dann wird ein „Pflichtmuck“ um einen Punkt gespielt. Die Spiele werden folgendermaßen gewertet:

Angesagtes Spiel	gewonnen	schneider	schwarz
Pflichtmuck	1	1	1
Wenz/Geier	2	3	4
Muck	3	4	5
Schneiderwenz/-geier	–	4	5
Schneidermuck	–	5	6
Schwarzwenz/-geier	–	–	8
Schwarzmuck	–	–	10

- **Ansagen und Erhöhen:** Angesagt wird im Uhrzeigersinn, beginnend links vom Geber. Es wird nur ein Spiel oder „weiter“ angesagt.
Pro Ansagerunde gilt: Wer „weiter“ gesagt hat, darf nichts mehr sagen. Wird das Spiel vom gegnerischen Team abgenommen, dann gibt es eine neue Ansagerunde.
Beispiel 1: 1.: „weiter“, 2.: „weiter“, 3.: „Wenz“, 4.: „weiter“: Das Ansagen ist beendet.
Beispiel 2: 1.: „weiter“, 2.: „weiter“, 3.: „Wenz“, 4.: „Muck“: Das Spiel wurde abgenommen, also gibt es eine neue Ansagerunde. Spieler/in 1 darf z. B. „Schneiderwenz“ sagen.
- **Kontra:** „Kontra“ kann gegeben werden, wenn alle Ansagen fertig sind, und noch keine Karte ausgespielt wurde. Wer „weiter“ gesagt hat, darf trotzdem Kontra geben. Ein Spiel mit „Kontra“ wird doppelt gewertet.
Das Paar, das „Kontra“ gibt, muss das Spiel gewinnen. Das heißt, es muss bei einem normal angesagten Spiel mindestens 61 Punkte bekommen, bei „schneider“ mindestens 31 und bei „schwarz“ mindestens ein Stich machen (vgl. unten, „Gewinnen eines ... Spiels“).
- **Einwerfen:** Es wird – unabhängig vom Blatt – nicht eingeworfen und neu gegeben.
- **Letzten Stich anschauen:** Jeder Spieler darf sich den letzten Stich anschauen, solange der nächste noch (ganz oder teilweise) offen auf dem Tisch liegt.
- **Gewinnen eines normalen Spiels:** Ein normal angesagtes Spiel ist mit 61 Punkten gewonnen. Erreicht das ansagende Paar nur 60 Punkte, hat es das Spiel verloren. Besteht bei einem Pflichtmuck ein Punktegleichstand (60:60), dann hat das Paar verloren, welches den Eichel-Ober hatte.
- **Gewinnen eines „Schneider“-Spiels:** Bei einem „Schneider“ angesagten Spiel darf das gegnerische Paar nicht mehr als 30 Punkte erreichen.
- **Gewinnen eines „Schwarz“-Spiels:** Bei einem „Schwarz“ bzw. als „Du“/„Tout“ oder „Aufstand“ angesagtem Spiel (alles synonym zu verstehen) darf das gegnerische Paar keinen Stich machen (ein Stich aus vier Neunern ist auch ein Stich).
- **Schwarz verloren:** Wird gegen eine grundlegende Kartregel verstoßen (nicht zugeben sondern Stechen etc.), wird das Spiel für das andere Paar als schwarz gewonnen gewertet.
- **Zeitlimit:** Pro Runde gibt es ein Zeitlimit von maximal 40 Minuten. Sind danach noch nicht beide Bobbl abgeschlossen, haben beide Paare den oder die offenen Bobbl verloren und bekommen die bisher erreichten Punkte als *geschossene Tore* gutgeschrieben.
- **Telefonieren:** Jede Form von „Telefonieren“, also den Mitspieler über die eigenen Karten informieren (sei es verbal, gestikulierend oder mittels sonstiger Hilfsmittel) kann im Wiederholungsfall zur Disqualifikation für den Rest des Turniers führen.
- **Erstellung der Rangliste:** Die Rangliste wird zuerst nach den *gewonnenen Bobbln* erstellt. Bei Bobbl-Gleichstand entscheiden die *geschossenen Tore* (je mehr, desto besser). Sind sowohl Bobbl als auch Tore gleich, dann entscheiden die *gegnerischen geschossenen Tore* (die Punkte, die die Gegner in den jeweils gewonnenen Bobbln erreicht haben; je weniger, desto besser).
Sollte es auch dann noch einen Gleichstand geben, entscheidet das Los über die Platzierung, sofern die jeweiligen doppelten Ränge in einem relevanten Bereich liegen sollten.

Wir wünschen euch ein schönes Turnier und viel Spaß beim Karten :-)

Eure Turnierleitung