

SPIELRUNDE:			TISCHNUMMER:			
Platz Nr.	Teiln. Nr.	Name	Anzahl der Spiele mit Schnauz oder Feuer beendet <small>III III III III (gesamt)</small>		Platz (Rang)	Punkte
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Schnauzregeln

Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten Kombinationen zu bilden:

Entweder sammelt man Karten derselben Farbe und addiert deren Punktwerte: Ass zählt elf Punkte, die Bildkarten König, Ober und Unter zählen jeweils zehn Punkte und die Zahlenkarten 10, 9, 8, 7 und 6 zählen entsprechend ihren Augen. Die höchstmögliche Punktezahl ist hierbei Einunddreißig (= Schnauz): eine Hand bestehend aus einem Ass und zwei Bildern bzw. einem Ass, einem Bild und einer Zehn derselben Farbe.

Oder man sammelt Karten desselben Ranges (=Spitz), also drei Siebenen, drei König, etc. (die natürlich von verschiedenen Farben sind). Diese Kombination zählt immer 30½ Punkte. **Drei Könige sind mehr wert als drei Ober... sind mehr wert als drei Unter...**

Ablauf

Der Kartengeber mischt und lässt den Spieler zu seiner rechten abheben. **ABHEBEN IST BEI DIESEM TURNIER PFLICHT!**

Er teilt jeweils drei verdeckte Karten **EINZELN** an alle Spielteilnehmer aus, **an sich selbst jedoch zwei Päckchen EBENFALLS EINZELN mit jeweils drei Karten**. Er sieht sich die Karten seines ersten Stapels an und entscheidet, ob er mit diesen Karten spielen möchte, oder nicht. Will er mit den Karten des ersten Stapels spielen, so muss er den zweiten Stapel offen in die Tischmitte legen. Will er die Karten des ersten Stapels nicht behalten, so legt er zuerst diese drei Karten offen in die Mitte des Tisches und nimmt dann die Karten des zweiten Stapels auf. Die übrigen Karten werden beiseitegelegt.

Es wird nicht „scharf“ gespielt, d.h. beim „Vergeben“ wird neu ausgeteilt und der Geber muss NICHT bezahlen.

Der Spieler links vom Geber beginnt das Spiel. Jeder Spieler kann entweder eine Karte oder alle drei Karten aus der Hand mit Karten in der Mitte tauschen – jedoch nicht zwei.

Möchte er nicht tauschen, so muss er das Spiel schließen, indem er klopft oder Schieben, d.h. er tauscht keine Karten.

Geschoben werden darf jederzeit, aber von einem Spieler nicht zweimal in der gleichen Runde.

D.h.: Hat ein Spieler bereits geschoben, darf er wenn er wieder an der Reihe ist nicht noch einmal schieben, sondern muss tauschen oder klopfen.

Schieben alle Spieler in einer Runde werden die Karten in der Mitte durch drei Neue von den übrigen Karten in die Mitte gelegt.

Spielende

Ein Spiel kann auf zwei verschiedene Arten beendet werden:

1. Klopft ein Spieler, so dürfen alle anderen Spieler noch einmal tauschen (oder mitklopfen).
2. Hält ein Spieler 31 Punkte (Schnauz), so legt er die Karten sofort offen auf den Tisch, und das Spiel ist sofort beendet.

Wird das Spiel wie üblich über mehrere Runden gespielt, so werden nun die Verlierer ermittelt. Als Verlierer gelten der oder die Spieler, die am Ende des Spiels die Kartenkombinationen mit den wenigsten Punkten vorweisen können.

HANDSCHNAUZ: Hat der Geber **mit dem ZUERST angesehenen Kartenstapel** einen Schnauz, ist das Spiel sofort beendet, und alle anderen Mitspieler müssen zahlen. **Hat der Geber mit dem Zweiten Kartenstapel Einunddreißig, kann er erst die Karten offenlegen, wenn er wieder an der Reihe ist.**

FEUER: Hat ein Spieler drei Ass, legt der diese sofort offen auf den Tisch. Das Spiel ist sofort beendet und alle Gegenspieler müssen zahlen.

Jeder Spieler verfügt symbolisch mittels drei 20-Cent-Münzen über drei Leben. Der oder (bei Punkt-gleichheit) die Verlierer müssen je-weils eine Münze abgeben, welches in die Schale gelegt wird. Hat ein Spieler alle drei Leben verloren, so darf er noch weiter mitspielen, allerdings schwimmt er nun. Verliert er ein weiteres Mal, so geht er „unter“ und scheidet aus.

WICHTIG: In einem möglichen **FINALSPIEL** (d. h., wenn die letzten beiden verbliebenen Spieler schwimmen) **muss so lange gespielt werden, bis ein Sieger feststeht.**

Turnierablauf

1. Jeder Spieler zahlt 2 € Startgebühr.
2. Das Turnier geht über 3 Spielrunden, wobei jedes Mal neu ausgelost wird. Je nach Teilnehmerzahl gibt es Tische mit 5 oder 6 Spielern.
3. Spieleinsatz pro Runde: Drei 20-Cent-Münzen. Der/die Zweitplatzierte/n erhalten ihren Einsatz zurück, der Sieger erhält den übrigen Pott.
4. **Schriftführer und erster Geber ist Spieler auf Platz-Nr. 1**
5. Auf den Tischlisten wird Name und Teilnehmernummer der Spieler eingetragen.
6. Wer wie oft ein Spiel mit „Schnauz“ oder „Feuer“ beendet, wird per Strichliste notiert! (Feuer zählt so viel wie Schnauz)
7. Punkteverteilung pro Spiel:

Sieger: 6 Punkte | Zweiter: 4 Punkte | Dritter: 3 Punkte | Vierter: 2 Punkte | Fünfter und Sechster: jeweils 1 Punkt

Gibt es zwei oder mehrere gleiche Plätze, wird die nachfolgende Platzierung ausgelassen.

8. Turniersieger ist, wer in den 3 Runden die meisten Punkte erspielt hat.
Bei Punktgleichstand entscheidet die größere Anzahl an Schnauzspielen.
9. In Zweifelsfällen entscheidet der Veranstalter endgültig.
10. Locker bleiben!

Im Vordergrund steht der Spaß an diesem tollen Gesellschaftsspiel, nicht das engstirnige, unbedingte Gewinnen müssen!

