

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.

KARTENWERTUNG: Die Karten zählen folgende Werte:

Bube - **2 Punkte**, Dame - **3 Punkte**, König - **4 Punkte**, As - **11 Punkte**. Die Karte mit aufgedruckter 10 zählt **10 Punkte**.

Höchste Karte ist der **Trumpf-Bube** mit **20 Punkten** und die **Trumpf 9**, als Snell bezeichnet, mit **14 Punkten**.

Ist das Spiel beendet, werden die Karten mit den entsprechenden Punkten bewertet, dazu kommen die entsprechenden Meldungen.

Zu den vorgehend besprochenen Meldungen ist zu sagen, dass bei Meldungen in gleichartiger Höhe **keine** Meldung gewertet wird, ausgenommen die Meldung beinhaltet die Trumpf-Farbe.

Bei den normalen Spielfarben ist es **nicht** erforderlich, ausgespielte Karten zu überstechen.

Die Spieler werden vor dem I.Spiel ausgelost, indem entweder die Karten offen ausgelegt werden, Jeweils spielen die roten Asse und die schwarzen Asse zusammen. Eine neue Auslosung erfolgt nach jedem gespieltem Durchgang.

Turnierregeln:

1. Vier Neunen bzw. vier Zehnen sind keine Meldung
2. Es wird ohne Contra gespielt.
3. Klopfen oder Karten anzeigen ist nicht erlaubt.
4. Verwerfen / Falsches Anspielen gilt als verlorenes Spiel. Gegner schreibt 16 zuzügl. evtl. Meldungen

Ansonsten gilt wie immer : FAIR GEHT VOR !