

# Spielregeln Binokelturnier



Die Regeln des Binokelspiels sind so verschieden wie die Regionen in den Binokel gespielt wird. Für's Zusammenspiel ist also eine Vereinheitlichung nötig. Beim Benefizbinokel der ejl gelten folgende Regeln:

1. Gespielt wird an Dreier und Vierertischen. Die Dreiertische spielen jeder für sich, die Vierertische Paarweise über Kreuz.
2. Jede/r Spieler/in bzw. jedes Spielerpaar erhält zu Beginn des Benefizbinokels eine Startnummer. Anhand der Startnummer werden der/die Spieler den verschiedenen Spielgruppen zugeordnet. Die in allen Spielgruppen erreichte Gesamtpunktzahl entscheidet über den Sieg.
3. Gespielt wird nach dem aufgestellten Spielplan. Wenn lauter 3er bzw. 4er Tische gebildet werden können werden drei Durchgänge zu je 12 Spielen gespielt. Der an dritter Stelle genannte Spieler schreibt.
4. Der im Spielplan zuerst genannte Spieler gibt das erste Spiel. Gespielt wird mit 40 Karten, also ohne 7-er. Es muss abgehoben werden und zwar so, dass mind. 4 Karten liegen bleiben oder abgehoben werden. Gegeben werden 4-2-4-2-4 Karten am Dreiertisch und 3-2-3-2-3 Karten am Vierertisch (die 2 stehen jeweils für 2 Karten für den Dapp). Der Dapp (oder Stock) darf erst aufgenommen werden, wenn ausgereizt ist. Nach Vergabe wird er offengelegt.
5. Gegeben, gereizt und gespielt wird gegen den Uhrzeigersinn. Der Spieler, der als erstes die Karten erhalten hat, beginnt bei 150 mit Reizen. Dieser Spieler spielt auch als erster Spieler eine Karte aus. Das Bedienen der angespielten Farbe hat oberste Priorität; besitzt ein Spieler die angespielte Farbe nicht, so muss er Trumpf spielen. Unter Beachtung dieser zwei Grundregeln muss überstochen werden.
6. Eine abgeschriebene Partie wird mit dem einfachen Reizwert belastet, die Mitspieler erhalten 50% des Reizwertes (aufgerundet auf 10) und das Gemeldete gutgeschrieben.
7. Sollte sich ein Spieler verwerfen, gelten folgende Regelungen: Der Spieler, der sich verworfen hat, muss die verworfene Karte zurücknehmen und Farbe spielen. Verwirft sich der Spieler der das Spiel hat, ist das Spiel verloren, sollte es ein Mitspieler sein, werden dessen Stiche nicht gezählt. Das Spiel wird auf jeden Fall zu Ende gespielt. Bei Unklarheiten entscheidet die Spielleitung.
8. Jedes begonnene Spiel muss fertig gespielt werden, auch wenn bereits feststeht dass die ersteigerte Punktzahl nicht erreicht werden kann.
9. Verlorene Spiele werden mit dem doppelten der ersteigerten Punktzahl abgezogen. Die Mitspieler erhalten ihre gemeldeten und gestochenen Punkte.
10. Das Nachsehen oder Vermischen der Stiche während des Spieles ist verboten. Das Nachsehen des letzten Stiches ist erlaubt.
11. Die Stiche werden genau (ASS = 11 Augen, Zehn = 10 Augen, König = 4 Augen, Dame = 3 Augen, Bube = 2 Augen) gezählt (dies ist entscheidend dafür, ob das Spiel gewonnen oder verloren ist).. Der letzte Stich zählt 10 Bonuspunkte (egal mit welcher Karte), es können also insgesamt 250 Augen erspielt werden. Bei Spielende wird auf 10 auf- bzw. abgerundet.
12. Der Spieler, der das Spiel hat, darf grundsätzlich Trümpfe drücken. Er darf die gedrückte(n) Karte(n) jedoch nicht melden.
13. Erhält ein Spieler keinen Stich, so verfällt sein Gemeldetes.
14. Ein Durch (alle Stiche) zählt 1.000 Punkte. Der Spieler der den Durch spielt hat Anspiel und ist nach der Partie Geber. Trumpf gibt es beim Durch nicht. Um das Spiel zu verkürzen, darf der Durch auch aufgelegt werden. (Sonderformen des Durch sind nicht erlaubt – Untendurch, aufgelegt, ohne Dapp ...).
15. Meldet ein Spieler Rundgang und Familie, so zählt der Rundgang nur 200 Punkte.
16. Sonderregeln Vierertische: Die Partner sitzen über Kreuz. Das Reizen erfolgt in der Sitzordnung der Spieler. Der Spieler der den höchsten Reizwert nennt, hat das Spiel und kann es nicht an seine/n Partner/in abgeben. Der/die Partner/in darf keinen Hinweis über seine/ihre Karten geben, auch nicht ob er/sie melden kann.

und immer dran denken: **Das einzige was man ernst nehmen muss im Leben ist der Humor, alles andere muss man mit Humor nehmen.** (Elmar Gruber).