



# Drei-Königs-Kopfen im Pub

Startgeld 5€ - 100% Ausschüttung & Sachpreise von Gold Ochsen



1. Es werden 2x10 Runden gespielt.
2. Abheben vom Spieler rechts vom Geber. Gegeben wird 2x4 Karten. Ein vergebenes Spiel wird wiederholt.
3. Gespielt wird mit langer Karte und Solo, Wenz oder Rufspiel.
4. Gewonnen ist ein Spiel für den Spieler mit 61 Punkten, für die Gegenpartei mit 60 Punkten. Für ein Schneiderfrei werden vom Spieler 31, von der Gegenpartei 30 Punkte benötigt.
5. Sollte freiwillig kein Spiel zusammenkommen, wird Ramsch gespielt. Durchmarsch ist ab 91 Punkten möglich.
6. Freispielen bzw. „von unten raus kommen“ ist nur als Ausspieler und auch nur dann erlaubt, wenn man zusätzlich zur gerufenen Ass noch mindestens 3 weitere Karten derselben Farbe auf der Hand hat. Wegschmieren der Ruf-Ass ist nur erlaubt, wenn zuvor „von unten raus gekommen“ wurde.
7. Bei einem Spielfehler, der nicht sofort bemerkt wird, wird die Partie zugunsten der Gegenpartei und mit Schwarz bewertet. (Verziehen ist kein Spielfehler.) Falls Laufende im Spiel waren, werden diese ebenfalls verrechnet.
8. Es darf lediglich der letzte Stich angeschaut werden. Zuwiderhandeln wird wie ein Spielfehler gewertet.
9. Für den Turniersieg wird um Punkte gespielt. Das Punktesystem ist wie folgt:

Spielart	Gewinner	Verlierer
Rufspiel	je +1	je -1
Rufspiel Schneider	je +2	je -2
Rufspiel Schwarz	je +3	je -3
Wenz / Solo	+15	je -5
Wenz / Solo Schneider	+18	je -6
Wenz / Solo Schwarz	+21	je -7
Ramsch	je +5	-15
Durchmarsch	+15	je -5

Laufende zählen ab 3 bis maximal 8.

Im Wenz zählen Laufende auch ab 3.

Sie werden mit je einem Punkt bewertet.

10. Jeder Tisch bestimmt einen Punkteverantwortlichen, der die Punkte aller Spieler pro Spiel in die ausgegebenen Punktekarten einträgt. Nach 10 Runde werden die Karten bei der Turnierleitung abgegeben und die neuen Tische werden ausgelost.
11. Der Tischsieger erhält zusätzlich 30 Turnierpunkte für die Gesamtwertung. Zweiter 20 Punkte, Dritter 10 Punkte.
12. Die Turnierleitung ermittelt am Ende der zweiten Spielphase das Endergebnis und die Gewinner. Bei Punktegleichheit entscheidet die Anzahl der gewonnenen Soli und dann die Anzahl der gewonnenen Wenz.



# Drei-Königs-Kopfen im Pub



	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4	Spieler 5
Spiel					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					
32					
33					
34					
35					
36					
37					
38					
39					
40					

	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4	Spieler 5
Spiel					
41					
42					
43					
44					
45					
46					
47					
48					
49					
50					
Tischprämie					
Gesamt					



# Drei-Königs-Kopfen im Pub



	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
Spiel				
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				
32				
33				
34				
35				
36				
37				
38				
39				
40				
Tischprämie				
Gesamt				