



Siebenschräme – Spielregeln

- Gespielt wird mit einem gewöhnlichen Skatblatt mit 32 Karten und mit mindestens 2 Spielern.
- Jeder Spieler erhält vier Karten.
- Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.
- Das Aufspiel hat der Spieler, der im Uhrzeigersinn links neben dem Kartengeber sitzt.
- Die höchste Spielkarte ist die Zehn, gefolgt von Neun, Acht, Sieben, As, König, Dame, Bube.
- Jeder Mitspieler legt während des Spiels die Karten vor sich ab, die Karten werden nicht zusammengeworfen.
- Beim Ausspiel muss die gleiche Spielfarbe bekannt werden, die der aufspielende Spieler vorgibt. Ist der Mitspieler nicht im Besitz der gleichen Spielfarbe, kann er nach taktischen Gesichtspunkten eine Karte auflegen.
- Der Spieler, der die Spielkarte mit dem höchsten Wert in der vorgegebenen Spielfarbe legt, gewinnt den Stich und darf die nächste Karte seiner Wahl ausspielen.
- Jeder Mitspieler hat zum Beginn des Spiels sieben Schräme, das ist sein Guthaben.
- Jeder Mitspieler hat die Möglichkeit vor und während des Spiels "Schräm" zu klopfen, d.h. er gibt einen Einsatz vor, den die Mitspieler halten müssen, wenn Sie weiter im Spiel bleiben wollen.
- Klopft ein Spieler, so sind die Mitspieler im Uhrzeigersinn nacheinander gefragt, ob sie das Spiel halten oder passen. Weiterhin kann zu jedem Zeitpunkt des Spiels gepasst werden.
- Selbstverständlich können die Mitspieler, die gehalten haben, den Einsatz erhöhen, indem Sie "einen mehr" klopfen. Den Zeitpunkt dafür bestimmen sie selbst nach dem Spielverlauf.
- Passen alle, muss der Gewinner seine restliche(n) Karte(n) nicht zeigen!
- Wird nicht geklopft, wird den Spielverlierern ein Schräme gestrichen, dem Spielgewinner nicht.
- Es dürfen höchstens drei Schräme ungesehen (dunkel) geklopft werden.
- Der Spieler, der passt, legt seine ungespielten Karten verdeckt in die Tischmitte. Die bereits gespielten Karten bleiben bis zum Spielende offen liegen.
- Niemand kann mehr Schräme klopfen, wie er selbst zum Zeitpunkt des Klopfens hat. Ausnahme: Beim Stand von zwei kann der jeweilige Spieler drei Schräme ungesehen klopfen.
- Hat ein Spieler nur noch einen Schräme (arm), so sind von ihm immer zwei Schräme geklopft.
- Ein Spiel gewonnen hat der Spieler, der den letzten Stich (von vieren im Spiel) gewinnt. Er gibt für das nächste Spiel die Karten aus.
- Die Spielrunde gewonnen hat der Spieler, der als letzter noch über Schräme verfügt.

Weitere Spielregeln in der Spielordnung für 7Schräm-Turniere:

- Gespielt wird in vier Serien mit je sechs Spielrunden
- Die Verteilung der Plätze erfolgt für jede Serie durch Auslosung.
- Der Tischplatz darf nicht gegen einen anderen vertauscht werden. Nur die Spielleitung kann Auswechslungen vornehmen.
- Der Spieler von Platz vier führt die Spielliste. In Ausnahmefällen kann ein anderer Mitspieler die Listenführung übernehmen. Alle Spieler am Tisch haben die Einträge laufend zu prüfen.
- Die Spielleitung ist berechtigt: a.) die Spiellisten jederzeit einzusehen b.) mangelhaft geführte, unleserliche oder unvollständige Spiellisten für ungültig zu erklären.
- Bei Beginn einer Serie gibt der Spieler von Platz vier die ersten Karten. Für die nächsten Spiele der gesamten Serie gibt immer der jeweilige Gewinner des Spiels die Karten.
- Die Kartenverteilung kann einzeln oder 2+2 erfolgen.
- Jeder Spieler muss seine Karten so aufnehmen und während des Spiels halten, dass kein anderer Spieler hineinsehen kann.
- Wird beim Geben eine Karte aufgeworfen, so muss noch einmal gegeben werden.
- Jeder Teilnehmer muss nach beendetem Geben die Zahl der empfangenen Karten prüfen und eine fehlerhafte Kartenverteilung vor dem ersten Aufspiel melden. Wurden die Karten vergeben, so wird für alle Spieler neu ausgegeben.
- Hat jemand unberechtigt aufgespielt, kann dieser dieses Spiel nicht weiterführen. Er bekommt als gepasster Spieler einen Schräm gestrichen.
- Die Karten sind im Uhrzeigersinn nacheinander zuzugeben und nicht vorzuwerfen.
- Falsches Bedienen beendet für den Spieler, der nicht bedient hat, sofort das Spiel. Er bekommt die Schräm gestrichen, die zum Zeitpunkt der Feststellung des falschen Bedienens geklopft sind.
- Die Erklärung des Passens ist unwiderruflich.
- Bei abgekürztem Spiel, d.h. der Spieler macht alle weiteren Stiche, sind die Karten in gespielter Reihenfolge aufzulegen.
- In Vertretung eines anderen zu spielen, ist nicht erlaubt.
- Die Karten anderer dürfen nicht eingesehen werden. Weiterhin ist es Teilnehmern nicht gestattet, nach Beendigung Ihrer Spiele bei noch spielenden Teilnehmern zu schauen.
- Beim Erhalt von vier Bildern wird keine neue Karte ausgegeben.
- Für jedes gewonnene Spiel erhält der Gewinner einen Bonus von 7 Schräm.
- Der Turniersieger und die weiteren Preisgewinner werden nach Beendigung sämtlicher Spiele nach der Anzahl der meisten Schräm ermittelt. Beim Schräm-Gleichheit entscheidet das Losauswahlverfahren die bessere Platzierung.
- In Zweifels- und Streitfällen entscheidet die Spielleitung.
- Einsprüche gegen die Entscheidung der Spielleitung sind nicht möglich.
- Die Spielleitung hat das Recht, Teilnehmer bei Verstößen gegen die Spielordnung ohne weiteres vom Weiterspiel auszuschließen. Das Startgeld wird nicht erstattet.
- **Alle Mitspieler erkennen diese Spielordnung an.**