

# CASINO WATTEN

1. Gespielt wird nach den Regeln des Watterreglements von Casinos Austria.
2. Gespielt wird mit 33 Karten, der Weli ist immer Trumpf.
3. Die Karten werden vom Veranstalter gestellt und müssen vor dem Spiel von den Spielern selbst überprüft werden. Bei einem nicht vollständigen Kartenpaket wird nach Entdecken des Fehlers das laufende Spiel annulliert und das Spiel mit dem nun vollständigen Kartenpaket fortgesetzt.
4. Vor dem Spiel wird abgehoben – Hoch gibt, Nieder schreibt. Wird auf zwei gewonnene Bummerl gespielt, bleibt auch bei den nächsten Spielen der Schreiber gleich. Das Ausgeben läuft der Reihe nach weiter, der letzte Schlagansager gibt das nächste Spiel.
5. Nach dem Mischen müssen die Karten an den rechts vom Geber sitzenden Gegenspieler zum Abheben oder Nachmischen hingelegt werden.
6. Das Deckblatt und die Karte am Boden dürfen nicht angeschaut oder aufgeschlagen werden, ansonsten schreibt das gegnerische Team 2.
7. Es sind 5 Karten in 2 Durchgängen auszugeben, entweder 2 oder 3 Karten im Voraus. Wird beim Abheben auf das Kartenpaket geklopft, liegt es im Ermessen des Gebers, alle 5 Karten in einem Durchgang zu geben.
8. „Schönere Karten“ erhalten die Ansager auf Anfrage und beidseitiger Zustimmung. Die zurückgegebenen Karten sind wieder mitzumischen.
9. Beim Ansagen (Schlag und Trumpf) müssen die jeweiligen Mitspieler ihre Karten so lange liegenlassen, bis sich der jeweilige Partner für sein Team deklariert hat. Ansonsten schreibt das gegnerische Team 2.
10. Jedes Spiel wird auf 11 Punkte ausgespielt. Bei 9 und 10 ist die Schrift gestrichen. Jeder Spieler muss sich über den Spielstand, die „Schrift“ selbst informieren.
11. Ist jemand gestrichen und bietet 3, schreibt das gegnerische Team ohne Fortführung des Spiels das Gebot.
12. Bieten muss ausgesprochen werden (z.B. Zeichen mit den Fingern oder deuten gelten nicht).
13. Auf die letzte Karte darf nur geboten werden bei Trumpf auf Trumpf, Schlag auf Schlag, Farbe auf Farbe, Trumpf auf Schlag und Schlag auf Trumpf oder Farbe (Trumpf hebt allerdings die Farbe auf). Bei einem Verstoß (dies gilt auch für das Weiterbieten) schreibt das gegnerische Team das gebotene Spiel. Eine bereits ausgespielte Karte kann bieten, wenn obige Voraussetzungen erfüllt sind.
14. Bei Verleugnung von Trumpf schreibt das gegnerische Team 2 oder das gebotene Spiel.
15. Zu viele oder zu wenige Karten müssen vor dem Einziehen des ersten Stiches gemeldet werden sonst schreibt das gegnerische Team 2 bzw. das gebotene Spiel.
16. Bei Watten mit Anschauen dürfen die Karten des Partners einmal angesehen werden. Werden dem Partner eine oder mehrere Karten nochmals zur Einsicht gezeigt oder hingereicht, schreibt das gegnerische Team 2 bzw. das gebotene Spiel.
17. Wer beim Falschspiel ertappt oder ausgeforscht wird, hat das Spiel verloren und wird vom Turnier ausgeschlossen. Auch bei Alkoholisierung eines Spielers kann vom Schiedsrichter oder Veranstalter ein Ausschluss ausgesprochen werden.
18. Bei Unstimmigkeiten bleiben die Karten verdeckt am Tisch, der Schiedsrichter ist zur Klärung zu rufen. In jedem Fall haben sich die Spieler der Entscheidung des Schiedsgerichtes zu fügen.