

Artikel 17:

- a.) Wer zuerst die Obergrenze überschritten hat, hat gewonnen. Die Obergrenze wird vor dem Spiel durch die beteiligten Spieler festgelegt, muss aber mindestens 1000 Punkte betragen. Bei mehr als 4 Spielern kann die Obergrenze bis auf 750 Punkte herabgesetzt werden.
- b.) Haben mehrere Spieler im gleichen Spiel die Obergrenze überschritten, so entscheidet ein Stechen mit Obergrenze von 50 je Teilnehmer.
- c.) Zudem können Spiele auf eine bestimmte Zeit oder Spieleanzahl begrenzt werden. Die Artikel 17a.) und b.) bleiben hiervon unberührt.

Artikel 18:

Die Artikel 1-18 sowie der LE, die NÜV und die SV, können nur durch eine 2/3 - Mehrheit aller Mitglieder des Regelkomitees geändert werden.

Losentscheid (LE):

- a.) Kommt es zu einem Losentscheid, so tippen alle am Losen beteiligten Spieler auf voneinander unabhängige Kartenmerkmale gleicher Wahrscheinlichkeit.
- b.) Die erste Karte des Kartenstapels wird abgehoben und umgedreht. Derjenige Spieler, der das Merkmal dieser Karte getippt hat, hat den Losentscheid gewonnen.
- c.) Hat kein Spieler richtig getippt, so wird wie unter b.) fortgefahren.

Not- und Übergangsverordnung (NÜV):

- 1.) Werden die in Art.3 gestellten Anforderungen durch das vorhandene Kartenmaterial nicht erfüllt, so können sich die Spieler auf ein Spiel mit dem vorhandenen Kartenmaterial einigen.
- 2.) Die in Art.7 genannte Anzahl der Karten kann gegebenenfalls bis auf 3 reduziert werden.
- 3.) Die in Art.11 genannten Anzahlen der Karten können sinngemäß reduziert werden.
- 4.) Die in Art.12 genannte Anzahl von Karten kann bis auf eine reduziert werden.
- 5.) Die laut Art.16 negativ anzurechnenden Punktzahlen können sinngemäß modifiziert werden.
- 6.) Nach Absprache der Spieler kann das nach Art.4 zu führende Protokoll entfallen. Art.17 verliert damit seine Gültigkeit.

Kurzform der Strafverordnung (SV):

- 1.) Alle während des Spiels auftretenden Unregelmäßigkeiten sind zu bestrafen.
- 2.) Bei anerkannten Flüchtigkeitsfehlern kann von einer Bestrafung abgesehen werden.
- 3.) Die Spieler, ausgenommen der Beschuldigte, entscheiden über das Strafmaß. Es liegt zwischen 100 und 1000 Punkte Abzug, in schweren/ Wiederholungsfällen kann eine Disqualifikation ausgesprochen werden.
- 4.) Das laufende Spiel, wenn nötig das gesamte Spiel ist zu annullieren.
- 5.) Bei Beschädigung des Kartenmaterials hat der Schuldige Ersatz in Form eines Art.3 genügenden Kartenspiels zu leisten.

Das Regelkomitee: Martin Ring, Hartmut Hörner, Hanns Hub

Nürtingen, den 14. März 1999

Regelwerk für das Kartenspiel Chaotentrumpf

Das Regelkomitee hat am 2. Mai 1987 in Nürtingen a. N. in nicht öffentlicher Sitzung festgestellt, dass das am selbigen Tage beschlossene Regelwerk für die Bundesrepublik Deutschland durch die zwei Mitglieder einstimmig angenommen worden ist.

Die Spielregel wird hiermit veröffentlicht und verkündet.

Präambel:

Im Bewusstsein seiner Verantwortung vor Gott und dem Menschen, von dem Willen beseelt ein einheitliches Regelwerk zu schaffen, hat das Regelkomitee kraft seiner regelgebenden Gewalt diese Spielregel beschlossen. Es hat auch für jene Spieler gehandelt, denen mitzuwirken versagt war. Das gesamte deutsche Volk bleibt aufgefordert, dieses Spiel auf der gesamten Welt zu verbreiten.

4. Überarbeitete Version vom 14.03.1999

Artikel 1:

- a.) Hiermit wird in eindeutiger Weise unwiderruflich, unveränderbar festgelegt, dass das nachfolgend reglementierte Spiel den Namen Chaotentrumpf erhält.
- b.) Der Name des Spiels ist nicht übertragbar.

Artikel 2:

Die Durchführung des Spiels ist nicht lizenziert.

Artikel 3:

- a.) Zur Durchführung des Spiels kommt das französische Blatt in mehrfacher Ausführung zur Anwendung.
- b.) Bei weniger als 4 Spielern entspricht die Anzahl der zum Einsatz kommenden Blätter der Zahl der Spieler. Bei mehr als 3 Teilnehmern ist für jeden zweiten hinzukommenden Mitspieler ein weiteres Blatt einzusetzen.
- c.) Die Kartenrückseiten dürfen optisch nicht unterscheidbar sein. [s. NÜV 1]

Artikel 4:

- a.) Haben sich mehrere Personen zur Durchführung eines Spieles entschlossen, so ist zunächst eine Person von ihnen zur kontinuierlichen Erstellung eines Spielprotokolls in Form einer Punktetabelle zu nominieren.
- b.) Ist es nicht möglich einen Protokollanten zu bestimmen, so übernimmt der Schriftführer dieses Amt, sobald er anwesend ist, andernfalls entscheidet das Los.[s. LE] [s. NÜV 6]

Artikel 5:

- a.) Beim Mischen ist der Mischende angehalten, seinen Möglichkeiten entsprechend, die Karten möglichst gleichmäßig zu vermischen. Er unterliegt dabei der Kontrolle der Mitspieler.
- b.) Der links vom Protokollanten Sitzende ist als erster zum Mischen an der Reihe. Nach jedem Spiel wechselt die Mischpflicht im Uhrzeigersinn.
- c.) Bei mehr als 3 Spielern kann der Protokollant auf seinen Antrag hin bis auf Widerruf von der Mischpflicht befreit werden.

Artikel 6:

- a.) Ist der Mischvorgang regelgemäß beendet, so hat jeder Mitspieler das Recht des Abhebens, wobei bei mehreren Abhebewilligen der Mischende den Abhebenden bestimmt.
- b.) Der Abhebevorgang erfolgt durch Abheben mindestens dreier Karten, wobei mindestens 3 Karten liegen bleiben müssen.

Artikel 7:

Jeder Spieler erhält vom Geber 5 Karten, wobei der Geber diese im Uhrzeigersinn, nicht mit sich selbst beginnend, verdeckt zu verteilen hat.

Artikel 8:

Ist der Austeilvorgang beendet, so hat der Geber die oberste Karte des verbleibenden Kartenstapels für alle Spieler sichtbar aufzudecken und neben den Stapel zu legen, wobei er seine Karten noch nicht eingesehen haben darf.

Artikel 9:

a.) Die Spieler schreiten zur Trumpfwahl. Es gibt grundsätzlich 3 Trumpfebene:

Farbe, d.h. schwarz oder rot

Spielfarbe, d.h. Kreuz, Pik, Herz oder Karo

Wert, d.h. As, 10, König, Dame, Bube, 9, 8 oder 7

wobei genau diejenigen Karten Trumpf sind, die dieses Merkmal tragen.

b.) Die Trumpfwahl beginnt, indem die Spieler mit absoluter Mehrheit über die Merkmale der aufgedeckten Karte als Trumpf entscheiden.

c.) Kommt es zu keiner Mehrheit, so hebt der Geber die nächste Karte vom Stapel ab und legt sie offen auf die bereits aufgedeckte(n). Die Spieler fahren fort wie unter b.).

Ausnahmen:

d.) Ist die nun aufgedeckte Karte vom Wert her niedriger als die vorherige, so gilt als Trumpf, je nachdem wie viele Karten bereits gelegt waren:

1 Karte: Farbe

2 Karten: Spielfarbe

3 und mehr: Wert der vorherigen Karte.

e.) War die vorherige Karte ein As, so tritt d.) außer Kraft, wenn die neu aufgedeckte Karte eine höhere Spielfarbe als das As besitzt.

f.) War die vorherige Karte ein Kreuz As, so treten d.) und e.) außer Kraft, wenn die neu aufgedeckte Karte kein Kreuz ist.

Artikel 10:

Ist die Trumpfwahl beendet und ein Trumpf eindeutig bestimmt, so erhalten die Spieler weitere Karten gemäß Art. 7.

Artikel 11:

Die regelgerechte Änderung des Trumpfes nach beendeter Trumpfwahl nennt man "Inversion", den Vorgang als solchen „invertieren“.

a.) Jeder Spieler hat das Recht nach Gutdünken einmal während eines Spieldurchgangs zu invertieren, soweit ihm das möglich ist. Der Spieler gibt dabei für jeden Spieler hörbar die Art der Inversion und den neuen Trumpf bekannt.

b.) Es gibt 4 Arten der Inversion:

Normalinversion: 6 Karten beliebiger Farbe in Reihenfolge. Sie berechtigt zur Inversion von schwarz nach rot, Kreuz nach Karo, Pik nach Herz, As nach 7, 10 nach 8, König nach 9, Dame nach Bube und jeweils auch in Gegenrichtung.

Totalinversion: 8 Karten beliebiger Farbe in Reihenfolge. Sie berechtigt zur Inversion zu beliebigem Trumpf in der jeweiligen Trumpfebene.

Ultrainversion: 6 Karten einer Spielfarbe in Reihenfolge. Sie berechtigt zur Inversion zu einem beliebigem Trumpf beliebiger Trumpfebene.

Totalultrainversion: 8 Karten einer Spielfarbe in Reihenfolge. Sie schließt die Möglichkeiten der Ultrainversion ein und berechtigt zudem zur Inversion zu einer beliebigen Karte (z.B. Karo Dame).

c.) Die Inversion ist jederzeit bis zum Beginn des Spieles möglich.

d.) Nach einer Ultrainversion oder einer Totalultrainversion können die übrigen Spieler nur noch mit einer gleichwertigen oder höheren Inversion weiterinvertieren.

e.) Der Invertierende muss auf Verlangen 2 Karten seiner Inversion, die durch einen Mitspieler zu bestimmen sind, vorzeigen.

f.) Außer bei einer Totalultrainversion wird nur die dem Inversionsziel mindestnötige Inversion anerkannt.

Artikel 12:

a.) Jeder Spieler hat das Recht bis zum Beginn des Spieles einmalig maximal 3 Karten beim Geber verdeckt einzutauschen. [s. NÜV 4]

b.) Haben gleichzeitig mehrere Spieler den Wunsch zu tauschen, so tauscht der Geber gemäß Art.7.

c.) Die eingetauschten Karten werden dem Kartenstoß nicht wieder zugeführt.

Artikel 13:

a.) Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Punkte zu erobern; dabei gelten folgende Kartenwerte: As - 11; 10 - 10; König - 4; Dame - 3; Bube - 2; 9,8,7 - 0; Punkte.

b.) Kreuz ist die höchste Spielfarbe, danach folgen Pik, Herz und Karo. Sind gleichzeitig Karten verschiedener Spielfarbe Trumpf, so ist bei gleichem Kartenwert zweier Karten diejenige mit der höheren Spielfarbe der höhere Trumpf.

Artikel 14:

Das Spiel beginnt, wenn sich alle Spieler dazu geäußert haben, ob sie ausspielen wollen oder nicht.

a.) Hat ein Spieler sich geäußert, so verliert er das Recht auf Inversion und Tauschen.

b.) Tauscht oder invertiert ein Spieler, so werden die bereits gemachten Äußerungen der anderen Spieler nichtig.

c.) Haben mehrere Spieler den Wunsch auszuspielen, oder wünschen alle Spieler nicht auszuspielen, so entscheidet das Los. [s. LE]

Artikel 15:

a.) Es wird im Uhrzeigersinn gelegt.

b.) Die im Stich zuerst gespielte Kartenfarbe ist zu bekennen.

c.) Bei 2 identischen Karten sticht stets die zuerst gespielte.

d.) Es herrscht kein Trumpfzwang.

Artikel 16:

a.) Sind alle Karten gelegt, so zählt jeder Spieler seine Punkte. Dabei gilt folgender Spiegel:

kein Trumpf im Stich: -100

kein Stich: -200 [s. NÜV 5]

b.) Für den Spieler mit den meisten Trümpfen im Stich gilt:

Trumpf: rot: +5; schwarz: +10

Karo: +5; Herz: +10; Pik: +15; Kreuz: +20

Wert: *4

nach einer Ultrainversion grundsätzlich: *4

nach einer Totalultrainversion grundsätzlich: *5

c.) Erfüllen mehrere Spieler die unter b.) genannte Bedingung, so wird zu gleichen ganzzahligen Teilen geteilt.