

MCC CLUBREGELN - STAND 07.06.2018

Ergänzend zu den bekannten international üblichen Spielregeln gelten an den Spielabenden des MCC die folgenden Regeln. Die Regeln sollen ein niveauvolles, zügiges und störungsarmes Spiel gewährleisten.

ETIKETTE

1.1) Alle Spieler haben sich eines zivilisierten Umgangs zu befleißigen. Lautstarker Streit und beleidigende Äußerungen und unbewiesene Unterstellungen sind tabu. Im Spiellokal verhalten wir uns ruhig, unauffällig und rücksichtsvoll. Wir respektieren die kommerziellen Interessen des Wirtes. Die Lokalrechnung muss stets vollständig beglichen werden (siehe MCC Newsletter).

1.2) Der Besitzer eines Brettes hat immer das Recht, an seinem Brett mitzuspielen.

1.3) An den Spielabenden des MCC darf nicht mit Personen gespielt werden, die auf der "Schwarzen Liste" (siehe MCC Newsletter) stehen.

SPIELEINSÄTZE UND ERGEBNISSE

2.1) Es wird immer mit Doppler und um Punkte gespielt. Der Spieleinsatz beträgt grundsätzlich 50 Cent pro Punkt.

2.2) An *einem* Brett darf auch ohne Geldeinsatz gespielt werden.

2.3) An jedem Brett wird ein Scoresheet geführt. Wer "aufsteht", trägt die Spielergebnisse ein, sofern kein Freiwilliger es macht. Falls ohne Captain weitergespielt wird, trägt der letzte Spieler ein.

2.4) Empfehlung: Wer aus der Chouette aussteigt, zahlt/kassiert *sofort* und trägt Zahler, Empfänger und Euro-Betrag auf der Rückseite des Scoresheets ein.

AUFSTELLUNGSFEHLER

3.1) Ein Fehler in der Aufstellung der Steine muss korrigiert werden, wenn einer der Spieler ihn bemerkt, bevor die zweite Runde des Spiels abgeschlossen ist. Abgeschlossene Züge werden nicht rückgängig gemacht, sondern nur die Position der falsch gesetzten Steine korrigiert. Nach der zweiten Runde erfolgt eine Korrektur nur, wenn beide Seiten damit einverstanden sind. Steine, die bei Spielbeginn nicht aufgestellt wurden, bleiben dann außerhalb des Spiels, verhindern aber nicht ein Gammon oder Backgammon.

WÜRFELN

4.1) Es darf nur mit Würfelbechern gewürfelt werden. Sofern vorhanden, sind Präzisionswürfel zu benutzen. Die beiden Würfel müssen zusammen (nicht nacheinander) geworfen werden. Sie müssen sichtbar über das Board rollen und flach (nicht gekippt, nicht auf einem Spielstein) in der vom Spieler aus gesehen rechten Bretthälfte zu liegen kommen. Treffen diese Voraussetzungen nicht zu, muss neu gewürfelt werden.

4.2) Ein Spieler hat seinen Zug beendet, wenn er beide Würfel von der Spielfläche aufhebt. Ein Spieler darf erst würfeln, wenn der Gegner seinen Zug beendet hat. Besteht kein Kontakt mehr, wird verfrühtes Würfeln toleriert.

4.3) Würfelt ein Spieler zu früh, bleiben die Würfel liegen.

ZUGFEHLER

5.1) Hat ein Spieler einen Zug nicht regelgerecht ausgeführt, seine Würfel aufgenommen und ein Spiel- oder Chouette-Teilnehmer bemerkt den Fehler, bevor die Gegenseite gewürfelt hat, muss der Zug zurückgenommen und auf legale Weise ausgeführt werden ("Legal Moves"). Hat aber der Gegner bereits gewürfelt, so hat niemand das Recht, eine Korrektur zu verlangen. Sie kann aber einvernehmlich vorgenommen werden.

DOPPELN

- 6.1) Es wird mit Jacoby-Regel und Beaver gespielt.
- 6.2) Die Anzahl der Beaver in einer Partie ist auf 1 Beaver pro Doppler beschränkt.
- 6.3) Der Dopplerwert ist nicht begrenzt. Automatische Doppel sind nicht erlaubt. Raccoons usw. sind nicht erlaubt.
- 6.4) Doppel-, Nicht-Doppel- und Take-Entscheidung sollten deutlich angesagt werden, sind aber auch ohne Ansage gültig, wenn die Doppler unzweideutig bewegt wurden. Mit anderen Worten: Entscheidungen sind unwiderruflich, wenn eine entsprechende Ansage erfolgt ist oder wenn die Doppler die Spielfläche berührt haben.

CHOUETTE

- 7.1) Erstmals zur Chouette stoßende Spieler reihen sich als Captain ein, sofern sie dies wünschen. Wieder einsteigende Spieler reihen sich an letzter Stelle ein.
- 7.2) Jedem Spieler sollte die Gelegenheit gegeben werden, an einer eigenen Zug- oder Doppel-Entscheidung zu überlegen, bevor sie beraten werden.
- 7.3) Bei Abwesenheit eines Teammitglieds vom Tisch entscheidet der Captain oder ein benannter Vertreter ("Proxy") über Züge und Cube Action. Die Rückkehr des Spielers wird grundsätzlich *nicht* abgewartet. Signale "aus der Ferne" *können* berücksichtigt werden. Der Captain oder Proxy kann Cubes individuell behandeln. Alternativ kann ein oder mehrere Spiele ausgesetzt werden. Die Wiedereinstiegsposition ist Verhandlungssache.
- 7.4) Auf das Recht, Box oder Captain (gilt immer für beides) zu sein, kann man jederzeit verzichten und statt dessen letzter im Team sein.
- 7.5) Team-Mitglieder, deren Verdopplungswürfel noch nicht benutzt wurde, dürfen nicht beraten.
- 7.6) Überlegungen bezüglich des Verdopplungswürfels erfolgen immer ohne Beratung. Der Captain entscheidet über Take/Pass als erster, die anderen Spieler in beliebiger Reihenfolge. Berater im Team dürfen die Spielsteine nicht berühren.
- 7.7) Mit Einverständnis aller Beteiligten kann eine Chouette zur "Studienchouette" erklärt werden. In ihr kann im Team von Anfang an und auch bei Doppelentscheidungen beraten werden.
- 7.8) In Ausnahmefällen können Spielneulinge von Anfang an und/oder bei Doppel-Entscheidungen beraten werden.
- 7.9) Die Box darf Beaver passen, wenn alle Spieler des Teams beavern. Sie verliert den Wert des Würfels, den dieser vor dem Beaver hatte (also den Wert des Takes).
- 7.10) Wenn die Box doppelt bzw. gedoppelt wird, muss sie entweder alle Initialdoppel gleichzeitig oder alle Initial- und Redoppel gleichzeitig geben bzw. nehmen.
- 7.11) Nachdem der Captain gewürfelt hat, darf niemand mehr doppeln.
- 7.12) Bei 4 und mehr Spielern in der Chouette gilt die Sonderregel "Forced Extras": Doppelt die Box und lehnen alle Spieler des Teams bis auf *einen* (Spieler A) ab, so darf jeder der ablehnenden Spieler dem A den Doppler mit dem Wert 2 geben (egal wie der Wert des Würfels vorher war). A kann nun seine Entscheidung, das Doppel der Box anzunehmen, noch zurücknehmen. Bleibt er aber dabei, muss A die "Extra-Doppel" annehmen und erhält sofort 1 Punkt von jedem der Extra-Doppelnden. Die Spieler, die den Extra-Doppler geben, spielen also in dieser Partie auf der Seite der Box weiter, dürfen aber nicht beraten. Weitere Doppler-Entscheidungen werden wie sonst auch von jedem einzelnen Spieler getroffen. Am Ende der Partie werden die Extra-Doppler wie normale Doppler abgerechnet.
- 7.13) Settlements und Wetten aller Art sind erlaubt, solange sie diskret und zügig abgewickelt werden.
- 7.14) Teammitglieder (auch wenn aus der Partie schon ausgeschieden) dürfen (müssen aber nicht) jederzeit auf Regelverstöße und illegale Züge hinweisen. Zuschauer dürfen auf keine Weise ungefragt ins Spiel eingreifen.