

Spielregeln Doppelkopf

1. Es gibt drei Durchgänge á 12 Spiele (4er Tisch) bzw. á 15 Spiele (5er Tisch). Die Mitglieder je Durchgang werden ausgelost. Gespielt wird an Vierertischen, am Fünftertisch setzt der Geber aus.
2. Der Ausgeber gibt 2 x 5 Karten oder 3 / 4 / 3, der Nebenmann muss abheben.
3. Die beiden Kreuz-Damen spielen zusammen.
Gespielt werden können Buben-, Damen- oder Trumpfsolo

Wertung bei einem Spiel :

Beispiel : 90, 120, Re = 3 Punkte
Gewinner je 3 Punkte plus
Verlierer je 3 Punkte minus
(Bei Hochzeit also keine zusätzlichen Punkte)

Wertung bei einem Solo :

| | |
|------------|----------|
| Bubensolo | 1 Punkt |
| Damensolo | 2 Punkte |
| Trumpfsolo | 3 Punkte |

Beispiel : 120, Re, Damensolo = 4 Punkte x 3 = 12 Punkte
für den Solospieler,
die Verlierer je 4 Punkte minus

4. Stiller Solo zählt als Trumpfsolo, es wird alles mitgezählt (Fuchs, Doppelkopf, Fuchs am End). Ein Solo kann nur durch ein höheres Solo abgereizt werden.
5. Verliert jemand ein Solo, wird „ Verloren „ zusätzlich als Punkt gewertet.
6. Gewinnen die Kontra-Leute, wird „ gegen „ als Punkt gewertet.
7. Es werden Plus- und Minuspunkte aufgeschrieben.
8. Hat jemand beide Kreuz-Damen, geht derjenige mit, der den ersten Fehlstich bekommt, also nie er selbst, sondern Fehl in fremder Hand. Er darf bis zur Entscheidung selbst nicht Fehl einstechen. Hat er nur Trumpf, legt er eine beliebige Karte (umgedreht - außer Fuchs) bei.
9. Kann jemand keinen Fuchs töten und spielt niemand einen Solo, wird neu gegeben.
10. Gesagt werden kann Kontra, Re, Sub, Insub, Bock und dann runter bis schwarz. Es muss jedoch nach der 5. Karte sein und kann dann nach jedem Stich weiter gesagt werden. Dieses gilt auch beim Solo und bei Hochzeit, wenn der Mitspieler ermittelt ist. Derjenige, der den ersten Stich bekommt, muss grundsätzlich etwas sagen, auch dann, wenn ein Mitspieler bereits etwas gemeldet hat. (Beispiel : Re im Voraus, Re-Mann macht den ersten Stich, dann muss 90 gesagt werden). Bei Hochzeit muss derjenige etwas sagen, der das Entscheidungsstich bekommt und mitgeht.
11. Fuchs gefangen, am End und Doppelkopf zählen jeweils 1 Punkt.
12. Wer falsch bedient, kann die Karte solange noch zurücknehmen, bis das Stich umgedreht ist. Ist das Stich umgedreht, bekommt derjenige, der falsch bedient hat, 15 Minuspunkte, beim Solo 30 Minuspunkte. Die anderen Spieler erhalten jeder 5 bzw. 10 Pluspunkte.
13. Es wird um Geld gespielt, **je Punkt = 0,10 €**. Bei Hochzeit werden **0,10 € pro Spieler gezahlt**.
14. Es werden keine Bockrunden gespielt.
15. Ausspieler ist immer derjenige, auch beim Solo, der nach dem Geber sitzt.

GUT BLATT !!!!