



Unsere Doppelkopf-Regeln

Grundsätzliches

1. Wir spielen **ohne Neunen**.
2. Grundsätzlich sticht die zweite **Herz 10** (Dulle) die zuvor aufgespielte. Nur im letzten Stich ist die erste Herz 10 hoch, macht den Stich und die zweite wird "gefangen"!
3. Wir spielen mit **Schweinen** (2 Karo Asse auf der Hand), wobei eines der beiden Karo Asse der höchste Trumpf des Spieles ist (Schwein) und das andere als Fuchs gespielt werden muss (welches, bleibt dem Spieler selbst überlassen). Das Schwein muss angesagt werden, wenn es ausgespielt wird.
4. **Vorbehalte** werden vor Spielbeginn im Uhrzeigersinn abgefragt. Bei mehreren Vorbehalten gilt die Reihenfolge: Solo, 5 Könige, Trumpfabgabe, Hochzeit. Sind mehrere Soli angekündigt, wird ausgereizt. Das niedrige Solo muss mit der Ansage beginnen.
5. **Schmeißen** (ist ein Vorbehalt) kann man mit 5 oder mehr Königen, sofern niemand ein Solo spielt.
6. Mit drei oder weniger Trümpfen hat man eine **Trumpfabgabe/Armut**. Die Armut legt seine gesamten Trümpfe auf den Tisch. Wer die Karten aufnimmt, darf seine Fehlkarten zurückgeben. Erst wenn er keine Fehlkarten mehr hat, darf er auch Trümpfe zurückschieben. Das er Trümpfe zurückschiebt, muss angesagt werden, allerdings nicht in welcher Anzahl. Nimmt keiner der Spieler die Trumpfabgabe auf, wird neu gegeben.
7. Wer beide Kreuz Damen hat, hat eine **Hochzeit**. Er kann sie ansagen oder eine „stille Hochzeit“ spielen. Entscheidet er sich für Ersteres, muss der Partner nach drei Stichen gefunden sein. Je nach Ansage kann das der „erste fremde Stich“ (Fehl- oder Trumpfstich), „der erste Trumpf“ oder „der erste Fehl“ sein. Hat sich nach drei Stichen kein Mitspieler gefunden, dann wird die Hochzeit als Solo gespielt.
8. **Verwerfen**:
 - Fall 1: Hat sich ein Spieler verworfen, dabei aber nicht falsch bedient, darf er sich zwar ärgern, die Karte jedoch nicht mehr zurücknehmen.
 - Fall 2: Hat ein Spieler falsch bedient, ist die Partie beendet. Der aktuelle Stich und alle noch nicht gespielten Karten fallen an die Gegenpartei. Es zählen bei der Berechnung alle Ansagen mit; der Spieler, der sich verworfen hat, verliert als Einziger und erhält die Verliererpunkte entsprechend doppelt.

Soli



Unsere Doppelkopf-Regeln

Bei uns werden folgende Soli gespielt (das höchste Solo steht vorn):

Trumpf- / Farbsolo, Köhler, Damensolo, Bubensolo, Fleischloser

Jeder Spieler hat bei seinem ersten Solo das Recht herauszukommen. Bei allen weiteren Soli spielt derjenige auf, der hinter dem Geber sitzt. Böcke zählen bei einem Solo jedoch nicht und in der Bock-Zählung übersprungen.

Ansagen

Eine Re- oder Kontra-Ansage muss spätestens mit der fünften Karte erfolgen. Hat ein Spieler eine Hochzeit, dann verschiebt sich die Ansage bis zur ersten Karte nach dem Findungsstich. Alle weiteren Ansagen (keine 90 etc.) haben jeweils max. 4 Karten nach der letzten Ansage zu erfolgen.

Böcke

Unter folgenden Bedingungen entstehen Böcke:

- ein Herzstich wurde erzielt,
- ein angesagtes Kontra wurde verloren,
- in einem Spiel Re und Kontra angesagt
- oder beide Parteien haben 120 Punkte erzielt (Spaltarsch).

Bockrunden werden immer nacheinander abgespielt; es gibt also keine Mehrfach-Böcke.

Sonderpunkte

Sonderpunkte gibt es für Doppelkopf, Karlchen (Kreuz Bube macht den letzten Stich oder wird im letzten Stich gefangen) & Fuchs gefangen.

Abrechnung

1. Je ein Punkt für keine 120, keine 90, keine 90 angesagt, ... (bis runter auf „schwarz angesagt“).
2. Hat die Kontra-Partei gewonnen, kommt dazu der Extrapunkt „gegen die Alten“.
3. Anschließend wird bei einer Ansage (Re oder Kontra) verdoppelt.
4. Hat die Gegenpartei etwas auch angesagt (Kontra bzw. Re), erfolgt eine weitere Verdoppelung.
5. Zu diesem Ergebnis werden ggf. erzielte Sonderpunkte addiert.
6. Bei einer Bockrunde erfolgt jetzt die Verdopplung der Punktzahl.
7. Sonderfall Solo: Verliert ein Solo-Spieler sein Solo, wird ihm bei der Punkteberechnung ein Extra-Minuspunkt „Solo verloren“ berechnet.