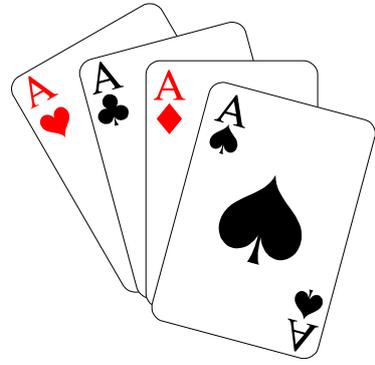


Doppelkopf-Regeln



1. Anzahl der Runden und Spiele; Karten geben, Spielabrechnung

- Es werden mind. 3, max. 5 Runden gespielt.
- Am 4er-Tisch werden 8 Spiele, am 5er-Tisch 10 Spiele gespielt.
- Der Spieler auf Platz Nr. 1 fängt an mit Karten geben und ist verantwortlich für die Spielabrechnung.
- Der Spieler auf Platz Nr. 4 hebt ab.
- Am 5er-Tisch setzt der Geber aus, es wird nicht abgehoben.
- Ausgeteilt werden 4 x 3 Karten. Vergibt sich ein Spieler, wird neu ausgeteilt.
- Der Solo-Geber gibt nicht zweimal hintereinander; nach einem Solo gibt der nächste Spieler.

2. Trumpfabgabe/Schmeißen/Böcke

Es wird

- ohne Trumpfabgabe (weniger als vier Trümpfe),
- ohne Schmeißen (mehr als vier Neunen) und
- ohne Böcke gespielt.

3. „Gesund“ bzw. „Vorbehalt“

- Wenn kein Solo gespielt wird, ist von jedem Spieler (im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Ausspielenden) „gesund“ anzumelden.
- Erst danach ist ggf. ein Vorbehalt (Hochzeit o. Schweine) anzukündigen.

4. Schweine

Schweine sind die beiden Karo-Asse („Füchse“) auf einer Hand. Sie sind dann die höchsten Trümpfe des Spieles, wenn sie vor Spielbeginn als „Vorbehalt“ und „Schweine“ angemeldet wurden. Zusätzlich ist Re oder Contra anzukündigen, also „Vorbehalt, Schweine, Re bzw. Contra“. Werden die beiden Karo-Asse vor Spielbeginn nicht als Schweine angekündigt, sind sie Füchse.

Für den Fall, dass nach Anmeldung „Vorbehalt, Schweine, Contra“ von einem anderen Spieler „Hochzeit“ angemeldet wird, bleibt das Contra bestehen, wenn dieser Spieler nicht mit dem „Hochzeit“-Spieler eine Partei bildet. Ansonsten wandelt sich das Contra automatisch in ein Re um.

Hochzeit (neue Regelung Nov_2023)

Befinden sich beide Kreuz-Damen auf einer Hand, ist „Vorbehalt, Hochzeit“ anzumelden (Ausnahme: Stille Hochzeit → Solo).

Macht der Hochzeiter die ersten drei Stiche selbst, so spielt er allein (zählt als Solo).

Andernfalls geht der erste Stich in fremder Hand, egal ob *Farbe oder Trumpf* ausgespielt wird, mit.

Besonderheit Schweinchen:

Werden neben der Hochzeit, egal von wem, auch Schweinchen angemeldet, gilt einschränkend, es geht nur der erste Stich mit, bei dem *Farbe* ausgespielt wird.

Sollte hierbei bis einschließlich des dritten Stichts kein Partner ermittelt worden sein, spielt der Hochzeiter allein, auch das zählt als Solo.

5. **Herz-Zehn**

Die beiden Herz-Zehnen sind – es sei denn, es wurden Schweine angekündigt – die höchsten Trümpfe. Die zweite Herz-Zehn fängt die erste (immer ohne Ausnahme)!

6. **Solo**

Bei einem Solo ist vor Spielbeginn „Solo“ oder „ungesund“ anzukündigen (Ausnahme: Stille Hochzeit). Sind mehrere Spieler „ungesund“, weil sie ein Solo spielen wollen, ist derjenige im Vorrecht, der im Uhrzeigersinn dem Geber am nächsten sitzt. Der Geber kommt also erst dann zum Zug, wenn kein anderer ein Solo spielen möchte. Solo kommt selber raus.

Folgende Solos werden gespielt:

Fleischlos, Damen-Solo, Buben-Solo, Trumpf-Solo und Stille Hochzeit.

Hat der Trumpf-Solo-Spielende außerdem beide Karo-Asse, muss er diese vor Spielbeginn als Schweine ansagen, da sie sonst als Füchse gewertet werden.

7. **Re/Contra**

Re und/oder Contra kann grundsätzlich nur bis einschließlich der fünften gespielten Karte angekündigt werden.

Ausnahmen:

- bei Hochzeit spätestens unmittelbar nach dem Findungsstich
- Contra unmittelbar dann, wenn ein Spieler der Gegenpartei „keine 9“, „keine 6“ usw. angekündigt hat

8. **„Keine 9“, „keine 6“ usw.**

Keine 9 (keine 90 Augen) ist spätestens dann von einem Spieler anzukündigen, wenn dieser noch mindestens 9 Karten auf der Hand hat. Entsprechendes gilt für keine 6 (mind. 6 Karten), keine 3 (mind. 3 Karten) und schwarz (mind. 1 Karte).

Zählweise

Gegen die Alten (die Kreuz-Damen)	1 Punkt
Zusätzlich: Gewonnen (nur bei <u>weniger als 120 Punkten</u>)	1 Punkt
Zusätzlich: Unter 90 gespielt	1 Punkt
Zusätzlich: Keine 90 angesagt	1 Punkt
Zusätzlich: Unter 60 gespielt	1 Punkt
Zusätzlich: Keine 60 angesagt	1 Punkt
Zusätzlich: Unter 30 gespielt	1 Punkt
Zusätzlich: Keine 30 angesagt	1 Punkt
Zusätzlich: schwarz gespielt	1 Punkt
Zusätzlich: schwarz angesagt	1 Punkt

Re <u>oder</u> Contra:	Verdoppelung der Punktzahl am Ende
Re <u>und</u> Contra:	2-fache Verdoppelung der Punktzahl am Ende
Solo:	3-fache Punktzahl am Ende, Gegenspieler erhalten 1-fache Punktzahl

Sonderpunkte (nicht bei Solo) werden zum Schluss hinzugezählt:

Fuchs gefangen	1 Punkt
Karlchen (Kreuz-Bube) letzter Stich	1 Punkt
Karlchen (Kreuz-Bube) im letzten Stich gefangen	1 Punkt
Doppelkopf (mind. 40 Augen in einem Stich)	1 Punkt
Zweite Herz-Zehn fängt die Erste	1 Punkt
Schweinchen (beide Karo-Asse auf einer Hand) fängt Herz-Zehn	1 Punkt

Muster einer Spielabrechnung

Erläuterungen	Spiel- ergebnis	Platz 1 Name	Platz 2 Name	Platz 3 Name	Platz 4 Name	Summe immer 0!
Spieler 2 und 3 gewonnen	3 Punkte	- 3	+ 3	+ 3	- 3	0
Spieler 1 und 2 gewonnen	5 Punkte	+ 2	+ 8	- 2	- 8	0
Solo Spieler 1 gewonnen	6 Punkte	+ 8	+ 6	- 4	- 10	0
Spieler 3 und 4 gewonnen	4 Punkte	+ 4	+ 2	0	- 6	0
Solo Spieler 2 verloren	9 Punkte	+ 7	- 7	+ 3	- 3	0
Spieler 1 und 4 gewonnen	2 Punkte	+ 9	- 9	+ 1	- 1	0