



## Spielregeln für das Doppelkopfturnier

1. Es wird in 3 Durchgängen zu je 8 Spielen pro Tisch mit 4 Spielenden gespielt. Die Tischrunde wird jeweils neu ausgelost.
2. Es werden 10 Karten in beliebiger Reihenfolge gegeben. Auf Verlangen ist abheben zu lassen. Bei Vergeben ist neu zu geben.
3. Jedes verteilte Spiel wird gespielt; es gibt keine Trumpfabgabe.
4. Nicht bedienen ist verloren und gibt je 3 Punkte für die anderen Spielenden.
5. Die erste Meldung muss erfolgen, bevor die 5. Karte auf dem Tisch liegt. Im Stich darf nichts gesagt werden. Weitere Meldungen sind nur in ununterbrochener Reihenfolge zulässig.
6. Die erste Dulle (Herz-Zehn) schlägt die zweite.
7. Es gibt keine Schweinchen.
8. In einer Hochzeit geht der erste Fremde innerhalb der ersten drei Stiche mit, egal, ob Trumpf oder Fehl. Eine Meldung muss nach dem Klärungsstich erfolgen.
9. Es werden nur Pluspunkte aufgeschrieben.

### Spielpunkte

Re-Spielende brauchen stets 121, 151, usw.

+ 1 Punkt für jeweils keine 120, 90, 60, 30, 0

+ 1 Punkt je angesagte keine 90, 60 ...

+ 2 Punkte beim Ansagen von Re/Kontra (anstatt zu verdoppeln)

+/- 1 Sonderpunkt pro **Extra**

### Extras

**Karlchen:** Kreuz-Bube macht den letzten Stich

**Doppelkopf:** ein Stich mit 40 oder mehr Augen

**Fuchs:** Karo-As der Gegenpartei gefangen

**Gegen die Alten:** gegen Kreuz-Dame gewonnen

### Solo

Damen, Buben, Trumpf (Farb), Hochzeit

Der Alleinspielende hat nur Ausspiel, wenn er an der Reihe ist.

**Die Punktzahl wird verdreifacht.**

**Gewonnenes Solo:** der Solist erhält die volle Punktzahl

**Verlorenes Solos:** jeder der 3 Mitspieler erhält 1/3 Punktzahl