Doppelkopf-Spielregeln

Stand 29.09.2024

1. **Ansagen:**

Re und Kontra
Re Ansage muss spätestens nach der **5 Karte** erfolgen
(auch bei Hochzeit, also *evtl. vor dem Klärungsstich*)
Kontra Ansage muss spätestens nach der **6. Karte** erfolgen
Es darf höchsten 4 x gesprochen werden
Die weiteren Ansagen müssen spätestens nach 4 darauffolgenden Karten angesagt werden,
(Beispiel Re keine 9 = 9. Karte, keine 6 = 13. Karte, keine 3 = 17. Karte, schwarz = 21. Karte)

2. **Sonderpunkte (jeweils einen Punkt)**

Doppelkopf = 4 Lange
Fuchs gefangen
Fuchs am End
Solo
90, 60, 30, schwarz

3. **Hochzeit**

Klärungsstich nur über Fehlfarben; nach dem Dritten Stich ohne Klärung spielt die Hochzeit alleine (bei Volltrumpf besteht natürlich die Gefahr, dass man alleine geht)

4. **Trumpfabgabe**

Bei nur 2 Trümpfen *möglich* nach oben (mit Kreuzdame) oder unten (Kontraspieler)

5. **Solo**

Trumpfsolo, Bubensolo und Damensolo möglich; kein Fehlsolo erlaubt, Solo hat kein Aufspiel

6. **Spielauswertung**

Gewonnenes Spiel = 1 Punkt
Addition bzw. Subtraktion der Sonderpunkte (Minuspunkte möglich)
Re = Verdoppelung der Punktezahl (bei Minuspunkte 1 Punkt)
Kontra = Verdoppelung der Punktezahl (bei Minuspunkte 1 Punkt)
Jedes weitere Sprechen wiederum eine Verdoppelung der Punktzahl
Gegen die „Alten“ gewonnen = ebenfalls Verdoppelung der Punktzahl
Solo verloren ebenfalls Verdoppelung der Punktzahl

Beispiel: Kontra hat 89 Punkte erreicht, 1 Fuchs gefangen von Kontra, es wurde Re gesprochen

1 Punkt	Spiel
1 Punkt	90
./. 1 Punkt	Fuchs

= 1 Punkt vor Ansagen
= + Verdoppelung Re
= 2 Punkte insgesamt