

# Regeln Doppelkopfturnier



## 1. Grundregeln (neben den Selbstverständlichkeiten ...)

- Wir spielen mit 9!
- Die erste Herz 10 sticht die zweite, ebenfalls **im letzten Stich** oder bei einem Doppelhammer (Schweinchen) Spiel
- Zwei Füchse auf einer Hand = Doppelhammer (Schweinchen) muss angesagt werden/höher als Herz 10
- Ansagen nur bis zur 5 Karte (Re-, Contra-, keine „9“ usw.)

## 2. Vorbehalte

### **kleine**

- Hochzeit: Der erste Fremde geht mit (also der 1. Stich, egal ob Fehl oder Trumpf)
  - o Findung bis zum 3. Stich, ansonsten Solo
- Doppelhammer

### **Große** (Spieler kommt raus)

- Damensolo
- Bubensolo
- Fleischloses Solo
- Trumpf Solo

Beim Solo gibt der nächste Spieler

## 3. Ansagen

- Pflichtansage, wenn
  - im 1. Stich mindestens 30 Punkte geholt werden (Re, Contra oder keine 90)
  - beim Doppelhammer (Schweinchen) (Re oder Contra)

## 4. Es entfallen:

- Bockrunden
- Schieben
- **Schmeißen bei 5 Neunen (oder mehr)**

## 5. Punktwertung

- je nach Ansage
- Re oder Contra 1 Punkt (NICHT VERDOPPELN)
- 2 Punkte für Solo (WIRD NICHT MAL DREI)

## 6. Sonderpunkte

- Im letzten Stich mit Karlchen (Kreuz Bube) den Stich gemacht
- Karo As gefangen

## 7. Punktwertung

- Es werden nur Gute aufgeschrieben
- 
1. Platz = 6 Punkte
  2. Platz = 4 Punkte
  3. Platz = 3 Punkte
  4. Platz = 2 Punkte
  5. Platz = 1 Punkt
- 
- Bei Punktgleichstand teilen sich die jeweiligen SpielerInnen die Punkte
  - Alle bekommen die entsprechende Punktzahl
  - Dafür entfallen die nachfolgenden Platzierungen

*Viel Spaß*

