

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

