

Doppelkopf-Regeln 10. März 2012

Grundregeln

- Gespielt wird ohne Neunen
- Zweite „Herz 10“ schlägt die Erste
- Es werden keine Soli gespielt
- Keine Schweinchen
- Keine Bockrunden
- Keine Zwangansage bei 30 oder mehr Punkten im ersten Stich

Ansage

- Vorbehalte müssen angesagt werden (Abfrage im Uhrzeigersinn vom Geber aus):
 - Bei 3,2 oder 1 Trumpf kann geschoben werden
 - Bei Hochzeit geht der erste Stich - den der Spieler nicht selber macht - mit (nach drei eigenen Stichen spielt er alleine)
 - Schieben geht vor Hochzeit
 - Neu geben: 5 Könige (geht vor Schieben und Hochzeit)
- Re oder Contra bis zur 5. Karte; keine 90 bis zur 9. Karte; keine 60 bis zur 13. Karte usw.
- Bei Hochzeit gilt diese Vorgabe ab dem Klärungsstich

Wertung

- Neu: es werden nur Minus-Punkte aufgeschrieben
- Alten 1; gegen die Alten 2;
- keine 90 +1; keine 60 + 2; keine 30 + 3; schwarz + 4 (wenn angesagt wurde jeweils 1 Punkt mehr)
- Contra / Re verdoppelt alle Ansagen (90, 60 etc.) aber keine Sonderpunkte; wird beides angesagt, wird vervierfacht
- Verliert der Ansagende wird für den Gewinner verdoppelt (Re, Contra) aber nicht die Ansagen (90, 60 etc.)

Extrapunkte

- Fuchs gefangen: 1 Punkt
- Karlchen macht Letzten: 1 Punkt
- Doppelkopf: 1 Punkt
- Herzstich: 1 Punkt