

Doppelkopf-Regeln 8.3.2014

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
- 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

Ansage

- 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

- Alten 1; gegen die Alten 2
- Contra / Re verdoppelt alle Ansagen (90, 60 etc.) aber keine Sonderpunkte; wird beides angesagt, wird vervierfacht
- Keine 90 +1; keine 60 + 2; keine 30 + 3; schwarz + 4

Extrapunkte

- Fuchs gefangen: 1 Punkt
- Karlchen macht Letzten: 1 Punkt
- Doppelkopf: 1 Punkt
- Herzstich: 1 Punkt
- Karlchen im Letzten gefangen: kein Punkt
- „Herz 10“ gefangen: kein Punkt