

HHO- Doppelkopf- Spielregeln!

- Es werden 3 Durchgänge gespielt. Jeder Durchgang besteht aus 12 Spielen
- Die Tischpaarungen werden durch Ziehung einer Karte gelost, (4 Buben, 4 Damen, etc. bilden einen Tisch)
- Es wird 3-4-3 ausgeteilt, durchheben ist Pflicht
- Gründe fürs Nichtspielen: gibt keine
- Es wird Plus und Minus aufgeschrieben
- Nullspiel wird wiederholt
- Pflichtansage nach dem 1. Stich, (nicht beim Solo),
- wird im Voraus angesagt, muss der Spieler, der den 1. Stich erhält, weitermelden (nicht beim Solo)
- nach der 5. Karte muss alles angesagt sein

Solospiel:

- Es gibt Buben-, Damen- u. Trumpfsolo.
- Der Solo wird vor Beginn ausgereizt, (Trumpfsolo vor Damensolo, usw.),
- der Solospieler hat kein Ausspielrecht, es gibt keine Punkte für: Doppelkopf, Herzstich, Fuchs gefangen,
- Beim Solo erhält der Solospieler entsprechend seiner Meldung die Punkte x3,

Falsch bedient:

- Hat ein Spieler nicht bedient, so sind ihm 15 Minuspunkte anzuschreiben, die 3 anderen Spieler erhalten je 5 Pluspunkte.
Das Spiel ist beendet ohne zusätzliche Punktwertung

Falsch bedient beim Solospiel:

- siehe Falsch bedient
- Nicht bedienen bedeutet, nach umdrehen aller 4 Karten, im offenen Stich kann noch korrigiert werden

Hochzeit:

- 1. Fehlstich in fremder Hand geht mit. Der Hochzeitspieler kann seine Asse selber spielen. Sticht er allerdings ein, spielt er alleine!!
- ist nach dem 3. Stich noch kein Mitspieler gefunden, spielt er alleine. (Wertung wie Stille Hochzeit)
- Hat er 10x Trumpf, muss er dieses anmelden und im 1. Fehlstich seine Karte verdeckt dazu geben, (außer Fuchs)
- Direkt nach dem Klärungsstich muss alles angesagt werden.

Stille Hochzeit:

- Bei der stillen Hochzeit werden alle erspielten Zusatzpunkte mitgezählt, Solo wird nicht gezählt