

Kolpingsfamilie Gellenbeck

SPIELREGELN FÜR PREISDOPPELKOPF:

1. Es werden drei Durchgänge gespielt zu je 16 Spielen
2. Jedes Spiel muß durchgenommen werden
3. Es wird Plus und Minus angeschrieben; Null- und Einerspiele werden nicht angeschrieben
4. Wer den 1. Stich bekommt, muß Re oder Contra sagen. Wird Re bzw. Kontra im voraus gesagt, muß der Ansager bei Erhalt des 1. Stiches 90 ansagen.
5. Nach dem 1. Stich, vor der 5. Karte, muß alles gesagt werden
6. Hat ein Spieler nicht bedient, so sind ihm 15 Minuspunkte anzuschreiben, die drei anderen Spieler erhalten je 5 Pluspunkte. Nicht bedienen bedeutet nach umdrehen aller 4 Karten. Im offenen Stich kann noch korrigiert werden.
7. Jeder Punkt muß mit 0, ~~05 Euro~~ bezahlt werden
8. Zusätzliche Punkte sind zu erreichen durch:
 - a) Fuchs am End (Karo As)
 - b) Fuchs gefangen
 - c) Herz Zehn gefangen
 - d) "Charli" am End (Kreuz Bube)
 - e) Doppelkopf (4 Volle)
9. S O L O
 - a) Reihenfolge: Trumpfsolo, Damensolo, Bubensolo
 - b) Damensolo mit Re geht über Trumpfsolo ohne Re; entsprechend andere Solo mit Ansage
 - c) Beim Solo muß alles vorher angesagt werden
 - d) Der Solospieler hat kein Ausspielrecht
 - e) Bei einem gewonnenen Solo zählen alle Punkte dreifach; Solo wird zusätzlich gezählt
 - f) Bei einem verlorenen Solo wird zusätzlich "gegen" gezählt
 - g) Hat ein Spieler nicht bedient, so ist der Solo für ihn mit 15 Minuspunkten anzuschreiben, die 15 Pluspunkte erhält der Solospieler. Bedient der Solospieler nicht, so erhält er die 15 Minuspunkte, die anderen drei Spieler je 5 Pluspunkte
10. Erstes Fehl in fremder Hand
 - a) Hängenlassen ist nicht möglich
 - b) Der 1. Fehlstich in fremder Hand geht mit, egal welcher Stich.
 - c) Hat der "Erste Fehl"-Spieler 10 mal Trumpf, kann er einen Trumpf verdeckt beilegen (kein Karo As)
 - d) Es kann nach Klärung noch gemeldet werden, egal welcher Stich
 - e) Bei Unstimmigkeiten entscheidet die Spielleitung
11. Mit dem Entrichten des Startgeldes, sind die Spielregeln anerkannt
12. Wer gegen die Spielregeln verstößt, wird ausgeschlossen
13. Tisch hat Recht, gespielt wird immer

G U T B L A T T

PS: 14. Spielzeit pro Runde: maximal 65 Minuten