

Preisdoppelkopfregeln

- 1: Es werden drei Durchgänge á 16 Spiele gespielt.
 - 2: Mit jeder Karte muss gespielt werden.
 - 3: Es wird Plus und Minus angeschrieben.
 - 4: Auch 0 Punkte werden angeschrieben
 - 5: Vor dem ersten Stich kann, nach dem ersten Stich muß gemeldet werden.
Wer vorher gesprochen hat, muss weiter melden.
Beim Solo muss alles vorher gesagt werden.
 - 6: Hat ein Spieler nicht bedient, so werden ihm 15 Minuspunkte angeschrieben. Die drei anderen Spieler erhalten je 5 Pluspunkte.
Im offenen Stich kann noch korigiert werden.
Hat ein Spieler beim Solo nicht bedient, werden ihm 15 Minuspunkte angeschrieben, die 15 Pluspunkte erhält der Solospieler. Bedient der Solospieler nicht, so erhält er die 15 Minuspunkte und die anderen drei Spieler je 5 Pluspunkte.
 - 7: Zusätzliche Punkte:
 - Schwarz, 30, 60, 90 (angesagt doppelt)
 - Doppelkopf
 - Fuchs gefangen
 - Charly am End macht einen Stich
 - Fuchs am End macht einen Stich
 - Gegen die Alten
- Es darf nur einmal Kontra oder Re gemeldet werden
- 8: Solo:
 - Reihenfolge: Trumpf - Damen - Buben
 - Die Solos werden ausgereizt, z.B. Buben Re 90 geht über Damen Re u.s.w.
 - Der Solo zählt für den Solospieler dreifach, für die Gegner einfach.
 - z.B. Gewonnener Solo: 120, Re, Solo X 3 = plus 9
 - Verlorener Solo: 120, Re, Solo, verloren x 3 = minus 12
 - 9: Hochzeit:
 - Stille Hochzeit wird nicht als Solo gewertet.
 - Hochzeit muß vor dem 1. Ausspielen gemeldet werden.
 - Erster Stich in fremder Hand geht mit.