Doppelkopf Königsolo Turnierspielregeln

1. Es werden 3 Durchgänge gespielt zu je 16 Spielern pro Spieler
2. Gegeben wird 3-4-3, es muss durchgenommen werden, auch zu fünft.
3. Gespielt wird immer, umgedrehte Stiche dürfen nicht mehr eingesehen werden.
4. Es wird Plus und Minus aufgeschrieben, auch Nullspiele werden notiert.
5. Wer den 1.Stich bekommt, muss Re oder Kontra sagen (nicht beim Solo) Wird Re oder Kontra im Voraus gesagt, muss der Spieler, der den ersten Stich erhält, weitermelden (nicht beim Solo)
6. Nach der 5. Karte (bevor die 6.Karte liegt) muss alles gesagt werden, auch beim Solo
7. Hat ein Spieler nicht bedient, so sind ihm 15 Minuspunkte anzuschreiben, die 3 anderen erhalten jeweils 5 Pluspunkte. Bedient ein Spieler beim Solo nicht, erhält der Solospieler entsprechend seiner Meldung die Pluspunkte, der Spieler der nicht bedient hat, die gleiche Anzahl an Minuspunkten und die beiden anderen bekommen keine Punkte angeschrieben. Nicht bedienen bedeutet nach Umdrehen aller 4 Karten, im offenen Stich kann noch korrigiert werden. Bedient der Solospieler nicht bekommt er je nach Meldung die Minuspunkte und die 3 anderen jeweils geteilt die Pluspunkte.
8. Je ein Zusatzpunkt für: Voraus angesagt (nicht Solo), gegen Re, Doppelkopf, Herz geht durch, Fuchs gefangen, Fuchs macht den letzten Stich und Kreuz Bube(Charly) macht den letzten Stich.
9. Solo: Reihenfolge Trumpf 5 Punkte, Damen 3 Punkte, Buben 2 Punkte, König 1 Punkt. Mit Re oder Runtermelden, können die höheren überboten werden. Achtung stille Hochzeit zählt 4 Punkte. Hier und auch bei den anderen Solos gibt es keine Zusatzpunkte. Verliert der Solospieler (auch stille Hochzeit) wird gegen gezählt.
10. Hochzeit: Erster Fehl in fremder Hand geht mit. Der Hochzeitspieler darf seine Asse selbst spielen, aber nicht einstechen, dann spielt er alleine, es sei denn er wird selbst noch überstochen. Ist nach dem 3. Stich noch keine Partner gefunden, spielt er alleine. Es darf aber nicht hängen gelassen werden. Das heißt, wird in den ersten 3 Stichen die 2. Herz Zehn gespielt, spielt dieser Spieler alleine. Wertung hier, wie ein normales Spiel, mit Zusatzpunkten und Alleinspieler ist Re. Direkt nach dem Klärungsstich muss alles gemeldet sein. Keine zusätzliche Runde! So wird auch die normale Hochzeit abgerechnet ohne dass sie still ist. Hat der Hochzeitspielende 10 Trumpf, muss er dieses ansagen, er darf dann eine Karte (keinen Fuchs) verdeckt als Fehl in den Klärungsstich legen.
11. Vor jedem Ausspielen muss Vorbehalt weg gefragt werden. Wird dieses vergessen, darf der, der den Solo spielen möchte, im ersten Stich die Rücknahme der Karten fordern und den Solo noch spielen. Hat ein Spieler weg gesagt, ein anderer möchte trotzdem spielen, darf er diesen trotzdem noch abreizen.
12. Maximale Spielzeit 4er Tisch 70min + 5er Tisch 90 Minuten
13. Es wird um 10Cent je Punkt gespielt.
14. Mit Entrichten des Startgeldes sind die Spielregeln anerkannt.
15. Wer gegen die Regeln verstößt wird ausgeschlossen oder mit Minuspunkten bestraft. Geld gibt es nicht zurück.
16. Bei Unstimmigkeiten entscheidet die Spielleitung.

An alle viel Spaß und ein gutes Blatt !