

# MGV Sudenfeld

## SPIELREGELN FÜR PREISDOPPELKOPF

1. Es wird in drei Durchgängen a' 16 Spiele gespielt.
2. Tisch- und Platznummer werden nach gezogenen Karten eingenommen (Platzordnung 1, 2, 3, 4). Nach jedem Durchgang werden die Platznummern neu gezogen.
3. Punkte werden nach jedem Spiel aufgeschrieben –**plus und minus**–
4. Spiele mit 0 oder 1 Punkt werden nicht angeschrieben; sie werden wiederholt.
5. Ein Punkt zählt 0,10 € (kein Bock)
6. Beim Preisdoppelkopf entfällt jedes "Tuck".
7. "Gegen die Alten" zählt nur, wenn die Re-Partei verloren hat.
8. Wenn Kreuz-Bauer oder Fuchs das letzte Stich machen, zählt das 1 Punkt.
9. Die Soloreihenfolge: Trumpfsolo, Damensolo, Bauernsolo.
10. Solos werden ausgereizt, d.h. Damensolo 90 geht über Trumpfsolo Re.
11. Beim Solo muss alles voran gesagt werden.
  - 11a. Es wird gezählt: 90, 120, Re, ..... (Solo zählt nicht extra!!!)
12. Solo zählt bei Gewonnen und Verloren 3-fach.
13. Nach jedem mischen muss grundsätzlich Hinter-Hand durchgenommen werden.
14. Erstes Stich muss ansagen.
15. Bei normalem Spiel muss bis zur 5. Karte alles gesagt sein.
16. Mit jeder Karte muss gespielt werden, auch mit keinem Trumpf.
17. Hat ein Spieler 2 Kreuzdamen, kann er einen "Stillen" spielen oder 1. Fehl anmelden.
  - 17a. Nimmt der Hochzeiter das 1. Fehlstich mit, spielt er alleine.
18. Hängen lassen ist beim Preisdoppelkopf unfair und soll nach Möglichkeit vermieden werden.
19. Wenn einer 10 mal Trumpf und beide Re-Damen hat, kann er beim 1. Fehlstich einen Trumpf umgedreht zugeben (aber keinen Fuchs).
20. Eine einmal ausgespielte Karte kann nicht zurückgenommen werden (Ausnahme: versehentlich nicht bedient).
21. Stellt sich später heraus, dass ein Fehl- oder Trumpfstich nicht bedient wurde, darf der „Sünder“ eine Runde ausgeben.