



Spielregeln für Preisdoppelkopf!

- Es werden drei Durchgänge gespielt zu je 16 Spielen.
- Jedes Spiel muss durchgenommen werden.
- Es wird Plus und Minus angeschrieben. Null- und Einerspiele werden nicht angeschrieben.
- Wer den 1. Stich bekommt, muss Re oder Kontra sagen. Wird Re oder Kontra im voraus gesagt, muss bei Erhalt des 1. Stiches 90 gemeldet werden.
- Nach dem 1. Stich, vor der 5. Karte muss alles gesagt werden.
- Hat ein Spieler nicht bedient, so sind ihm 15 Minuspunkte anzuschreiben, die drei anderen Spieler erhalten je 5 Pluspunkte. Dieses gilt, sobald der Stich umgedreht wurde.
- Jeder Punkt muss mit 5 Cent bezahlt werden.
- Zusätzliche Punkte sind zu erreichen durch:
 - Fuchs am End (Karo-As)
 - Fuchs gefangen
 - Herz Zehn gefangen
 - Charli am End (Kreuz Bube)
 - Doppelkopf (4 Volle)
- Solo
 - Reihenfolge: Trumpfsolo, Damensolo, Bubensolo
 - Damensolo mit Re geht über Trumpfsolo ohne Re, entsprechend andere Solo mit Ansage.



- Beim Solo muss alles vorher gesagt werden.
- Der Solospieler hat kein Ausspielrecht.
- Bei einem gewonnenen Solo zählen alle Punkte dreifach. Solo wird zusätzlich gezählt.
- Bei einem verlorenen Solo wird zusätzlich „Gegen“ gezählt.
- 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 3 Spieler je 5 Pluspunkte.
- Erstes Fehl in fremder Hand!
 - Hängenlassen ist nicht möglich
 - Erster Fehlstich in fremder Hand geht mit (egal welcher Stich)
 - Hat er 10 mal Trumpf, kann er einen Trumpf verdeckt zugeben (kein Karo-As)
 - Es kann nach dem 1. Fehlstich noch gemeldet werden, egal welcher Stich.
 - Bei weiteren Unstimmigkeiten entscheidet die Spielleitung.
- Mit dem Entrichten des Startgeldes sind die Spielregeln anerkannt.
- Wer gegen die Spielregeln verstößt, wird disqualifiziert.
- Tisch hat Recht, gespielt wird immer.
- Pro Durchgang maximal 65 Minuten.

G U T B L A T T