



## Spielregeln Preisdoppelkopf

01. Es werden 3 Durchgänge mit je 16 Spielen gespielt ( 20 Spiele am Fünfer-Tisch )
02. Platz eins ist Schreiber und erster Geber
03. Gespielt wird um € 0,10 je Punkt
04. Mit jeder Karte muß gespielt werden
05. Jedes Spiel muß angeschrieben werden (auch Null-Spiele müssen als Spiel mit 0 Punkten eingetragen werden)
06. Der Spieler der den ersten Stich erhält muß Kontra oder Re sagen ( Pflichtansage )
07. Nach dem ersten Stich muß alles angesagt werden, vor dem Ausspielen der 5. Karte
08. Zusätzliche Punkte:  
schwarz, 30, 60, 90 ( angesagt jeweils doppelt ), Doppelkopf, Fuchs gefangen,  
Fuchs am End macht einen Stich, Charly am End macht einen Stich, Gegen die Alten ( Re-Damen )
09. Die Re-Spieler müssen in jedem Fall 121 Punkte erreichen um das Spiel zu gewinnen
10. Solo:
  - Reihenfolge: Trumpf-, Damen-, Bubensolo
  - Die Solos werden ausgereizt, d.h. Bubensolo 90 geht über Damensolo
  - Die Solos werden mit Pluspunkten bei gewonnenem Solo und mit Plus- und Minuspunkten bei verlorenem Solo angeschrieben
  - Beim Solo muß alles vorher angesagt werden
  - Ein stiller Solo zählt wie ein Trumpf-SoloBeispiel:
  - Solo gewonnen, Re, keine 90 zählt für den Gewinner: keine 90, keine 120, Solo, Re x 3 Spieler = 12 Punkte, für die 3 Verlierer werden keine Punkte notiert.
  - Solo verloren, Re, keine 90 zählt für die Gewinner: keine 90, keine 120, Solo, Re = 4 Punkte pro Spieler, für den Verlierer werden 12 Minuspunkte angeschrieben.
11. Hochzeit:  
Hat ein Spieler „Hochzeit“, so muß er das sofort anmelden. In diesem Fall geht das erste Fehl in fremder Hand mit. Hat der Hochzeitspieler kein Fehl, so kann er eine Karte ( keinen Fuchs! ) umdrehen – diese gilt dann als Fehl ( egal ob er auskommt oder nicht ). Der Hochzeitspieler darf seine Asse selber ausspielen, jedoch kein Fehl abstechen. Angesagt werden kann noch nach dem Klärungsstich.
12. Wer unberechtigt ausspielt, darf seine Karte zurücknehmen.
13. Wenn Herz durchgeht, wird der Stich wie „Doppelkopf“ gerechnet.
14. Hat ein Spieler nicht bedient, so sind ihm 15 Minuspunkte anzuschreiben, die drei anderen Spieler erhalten je 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 Spieler bekommen keine Punkte angeschrieben.  
Nichtbedienen bedeutet nach umdrehen aller 4 Karten, im offenen Stich kann noch korrigiert werden.
15. Mit dem entrichteten des Startgeldes werden die Spielregeln anerkannt
16. Bei Unstimmigkeiten entscheidet die Spielleitung
17. Halten sich die Spieler eines Tisches nicht an die Spielregeln wird der gesamte Tisch disqualifiziert

Viel Erfolg und „Gut Blatt“ wünscht der Schützenverein Oesede – Papiermühle von 1903 e.V.

### Geschäftsführender Vorstand:

1. Kassiererin:  
Bettina Hess  
Windchenbrinkbach 10, 49124 G.M.Hütte

1. Vorsitzender:  
Holger Haverkamp  
Papiermühle 12, 49124 G.M.Hütte

1. Geschäftsführer:  
Mario Kötter  
Haardecken Kamp 12, 49124 G.M.Hütte