



### Spielregeln für Preisdoppelkopf

1. Eine Spielgemeinschaft besteht aus 4 Spielern. Die Spielpartner werden untereinander ausgelost. Die Karten werden 3-4-3 gegeben. Der Spieler, der die Nummer 1 am Tisch hat, fängt mit dem Geben an und führt auch die Punkteliste. Es wird um 5 Cent je Punkt gespielt.
2. Angeschrieben werden Plus- und Minuspunkte. Kann ein Spieler den Fuchs nicht töten, so wird noch einmal gegeben, falls kein Solo gespielt wird.
3. Vorm Geben besteht Abhebeflicht (mindestens 5 Karten)
4. Das Startgeld beträgt **10,-- Euro (i.W. Zehn).**
5. Gespielt wird zu viert, und die Kreuzdamen spielen zusammen. Bei Hochzeit werden **keine 5 Cent** gezahlt und es gibt **keinen** Punkt. Das erste Stich in Fremder Hand geht mit. Vor dem ersten Ausspiel entscheidet der Hochzeitshabende ob Fehl oder Trumpf mitgeht. Ist nach dem dritten Stich kein Spieler gefunden, spielt der Hochzeitshabende allein. Dies ist kein stiller Solo.
6. Besitzt ein Spieler beide Kreuzdamen und gibt er sich nicht zu erkennen, spielt er allein. Das Spiel wird **nicht** als Solo gewertet.
7. Es kann bis zur fünften Karte angesagt werden. Danach Abmeldung nach jedem weiteren Stich. Bei Hochzeit zählen der oder die Klärstiche nicht.
8. Die Re-Leute (Kreuzdamen) müssen 121 Augen vorzählen können, wenn das Spiel gewonnen sein soll. Verliert die Re-Partei, **wird gegen“ gezählt.**
9. Es können nur Trumpf-, Damen- und Bubensolo gespielt werden. Für einen Trumpfsolo werden pro Mitspieler 3 Punkte, für einen Damensolo 2 Punkte und für einen Bubensolo 1 Punkt zusätzlich gewertet, **z.B. 120 Buben und Re = 3 Punkte.** Damensolo geht über Bubensolo, Trumpfsolo über Damen- und Bubensolo. Der Solospieler hat nur ein Ausspiel, wenn er als Ausspieler an der Reihe ist. Ein Abreizen eines Solos ist nur unter Solo möglich, nicht mit Re oder Contra, oder keine 90. Beim Solospiel muss alles im voraus gesagt werden.
10. Für einen gefangenen Fuchs, einen Doppelkopf und für einen Fuchs am Ende wird je ein Punkt gewertet.
11. Wenn ein Spieler falsch bedient, werden ihm 12 Minuspunkte und den Mitspielern je 4 Pluspunkte aufgeschrieben.
12. Vergibt sich ein Spieler, so muss er noch einmal geben, es wird kein Punkt gewertet.
13. Bei gleicher Endpunktzahl entscheidet das Los, bei Unstimmigkeiten die Spielleitung.
14. Die Höhe und die Anzahl der Preise richten sich nach der Einnahme.
15. Wer gegen die Spielregeln verstößt, hat keinen Anspruch auf einen Preis.