

Doppelkopfregeln vier Spieler 2 X 20 Spiele

fünf Spieler 2 X 25 Spiele

- 1.) Ansagen („Re“ / „Kontra“) je 1 Punkt
- 2.) Zählen: (schwarz, keine 30, keine 60, keine 90, keine 120, Spiel je 1 Punkt
- 3.) Als „Kontra- Partei“ gewonnen gegen „Re“ 1 Punkt
- 4.) Fuchs gefangen 1 Punkt
- 5.) Fuchs am Ende gefangen oder Fuchs am Ende macht ein Stich 2 Punkte
- 6.) Doppelkopf (auch wenn Herz durch geht) 2 Punkte
- 7.) Buben- Solo, Damen- Solo, Trumpf- Solo einfach 5 Punkte
mit Re 6 Punkte
- 8.) Wird vor Spielbeginn eines Solos gesprochen („Kontra“ / „Re“) jeweils 1 Punkt
- 9.) Hochzeit (ohne hängen lassen), erster Fehlstich in fremder Hand geht mit.

Hat ein Spieler Hochzeit angesagt und hat 10 Trümpfe, muss der Spieler vorher ansagen:
(verdeckt, erste Fehlstich in fremder Hand geht mit oder der erste Trumpfstich in fremder Hand geht mit).