

1. Skatverein Borgholzhausen e.V.

Doppelkopf-Spielregeln

1. Abheben ist Pflicht !
2. Gegeben wird 3 – 4 – 3.
Gespielt werden 3 Durchgänge a 16 Spiele (am 5er Tisch 20 Spiele).
Gesetzt wird nach Startkarten.
3. Es werden Plus- und Minus-Punkte aufgeschrieben.
4. Es muss der Reihe nach im Uhrzeigersinn nach Solo abgefragt werden.
5. Herz 10 ist die höchste Trumpfkarte, außer bei Damen- und Bubensolo.
6. Es kann nach jedem Stich kontinuierlich gemeldet werden. Re oder Kontra kann nur einmal gesagt werden. Nach dem ersten Stich muss Re oder Kontra, vor dem Ausspielen kann Re oder Kontra im Voraus angemeldet werden. Bekommt der Ansager bzw. Mitspieler den ersten Stich muss „keine 90“ angemeldet werden.
7. Solo-Reihenfolge: Trumpf-Solo, Damen-Solo, Buben-Solo, kein Farben-Solo und der Solo-Spieler hat nicht automatisch Vorhand. Beim Solo muss vor dem Ausspiel alles angesagt sein.
Wertung: Buben-Solo 3 Punkte
Damen-Solo 4 Punkte
Trumpf-Solo 5 Punkte
plus Re und Kontra, plus jeweils einen Punkt für weiteres Abmelden.
(1. Beispiel: Der Damen-Solospieler gewinnt mit 174 Punkten, Re angesagt, so wird gezählt: Damen-Solo 4 Punkte plus 1 Punkt für Re = 5 Punkte. 2. Beispiel: Der Buben-Solospieler gewinnt mit 158 Punkten, Re „keine 90“ angemeldet, so wird gezählt: Buben-Solo 3 Punkte plus Re 1 Punkt plus „keine 90“ 1 Punkt = 5 Punkte. Die Punkte werden mal drei für den Solo-Spieler und einfach für die Mitspieler gezählt. „Gegen“ bei verlorenem Solo wird nicht gezählt.
Bei Solo-Spielen werden Sonderpunkte nicht gezählt (Fuchs gefangen, Fuchs macht den letzten Stich, Doppelkopf, Herzstich).
8. Hochzeit, beide Kreuz-Damen auf der Hand, muss sofort angemeldet werden. Der erste **Fehlstich** in fremder Hand geht mit. Geht der erste und der zweite Stich an den Hochzeitsspieler, entscheidet der dritte Stich über den Mitspieler. Geht auch dieser Stich an den Hochzeitsspieler, muss dieser alleine spielen. Ebenso wenn dreimal Trumpf gespielt wird oder der Hochzeitsspieler einen Fehlstich absticht. Hat der Hochzeitsspieler kein Fehl, aber Hochzeit angemeldet, muss er vor Ausspiel „erster Trumpfstich in fremder Hand“ ansagen. Hierbei darf der Fuchs aber nicht ausgespielt werden. Sofort ab dem Findungsstich muss angesagt werden.
9. Meldet der Hochzeitsspieler keine Hochzeit an, spielt er eine „Stille Hochzeit“. Dieses Spiel wird als normales Spiel gewertet, nicht als Solo. Wird das Spiel verloren, bekommen alle drei Gegenspieler die Punkte und gegen Re gut geschrieben.
10. Punkteverteilung: Re und Solo muss jeweils 121 Punkte haben.
Je 1 Punkt: Schwarz, keine 30, keine 60, keine 90, keine 120, Kontra, gegen Re, Re, Fuchs gefangen, Herzstich (alle 4 Herz).
Je 2 Punkte: Doppelkopf, Fuchs am Ende macht den Stich, oder Fuchs am Ende wird gefangen.
11. Eingenommene Stiche dürfen vor Spielende nicht mehr eingesehen werden.
12. Wird beim Karten verteilen vergeben, muss wiederholt werden.
13. Wird während des Spieles ein Nichtbedienen festgestellt, werden dem Nichtbediener 15 Punkte abgezogen, die übrigen Mitspieler bekommen jeweils 5 Punkte gutgeschrieben. Beim Solo bekommt der Nichtbediener 15 Punkte abgezogen, der Solospieler bekommt 15 Punkte gutgeschrieben, die beiden anderen Mitspieler bekommen 0 Punkte.
14. Bei Nullspielen und 1 Punkt-Spielen wird neu gegeben.
15. Es wird auch „ohne Trumpf“ gespielt.
16. Die Karten bleiben nach dem 1. und 2. Durchgang am Tisch.
Sie werden erst nach dem 3. Durchgang mit den Spiellisten abgegeben.

Gut Blatt wünscht

1. Skatverein Borgholzhausen e.V.