



SPIELREGELN PREIS-DOPPELKOPF

- 1. Tischordnung** Gespielt wird mit vier bzw. fünf Spielern pro Tisch.
Die Plätze werden vor jedem Durchgang neu ausgelost.
- 2. Spiel** Es werden 3 Durchgänge gespielt.
Bei 4 Spielern gibt es 16 Spiele pro Durchgang. Bei 5 Spielern werden 20 Spiele gespielt.
- 3. Geben** Platz 1 sitzt zuerst vorne. Gegeben wird 3 – 4 – 3.
Es muss durchgenommen werden.
Vergibt sich ein Spieler, muss neu gegeben werden.
Sollte ein Spieler keinen höheren Trumpf als den Fuchs haben, muss trotzdem gespielt werden.
Werfen gibt es nicht.
- 4. Anschreiben** Der Anschreiber wird am Tisch bestimmt. Es werden Plus- und Minuspunkte angeschrieben. Die entsprechenden Punkte werden sofort addiert bzw. subtrahiert.
Auch Spiele mit einer Punktzahl von NULL und EINS müssen angeschrieben werden. Dieses gilt für alle Spiele. Bitte seid fair und schreibt ordnungsgemäß an.
- 5. Punkterechnung** Je einen Punkt zählen: Schwarz, 30, 60, 90, Kontra, Re, Doppelkopf, Fuchs gefangen, Charly am End, Fuchs am End, Dollen gefangen, Solo Solo verloren, gegen die Alten.
Je zwei Punkte zählen: Schwarz, 30, 60, 90 angesagt.
Die Re-Spieler müssen in jedem Fall 121, 91, 61, 31 haben; auch wenn kontra gesagt worden ist.
- 6. Solo-Spiel** Trumpf-Solo kommt vor Damen-Solo; Damen-Solo vor Buben-Solo.
Abmelden hat jeweils Vorrang.
Doppelkopf Fuchs, Charly und Dollen gefangen zählen nicht.
Der Solo-Spieler hat kein Ausspiel-Vorrecht.

Solo zählt:	gewonnen*3 für den Solo-Spieler	+Punkte
	und *1 für die drei anderen Spieler	-Punkte
	verloren*3 für den Solo-Spieler	-Punkte
	und *1 für die drei anderen Spieler	+Punkte

- 7. Melden** Vor dem Spiel, aber nach der 4. Karte muss gemeldet werden.
Der Spieler, welcher das erste Stich bekommt, muss melden
Vor Ausspiel der 5. Karte muss alles gesagt sein. Das Gleiche gilt beim Solo-Spiel.
Eine Ausnahme ist ein Spiel mit einer Hochzeit. (s. Punkt 8)
- 8. Hochzeit** Wer Hochzeit hat, muss dieses sofort melden und bekommt von den drei Mitspielern je 10 Cent (aber keine Punkte).
Das erste Stich – Fehl oder Trumpf – in fremder Hand geht mit.
Sollte das 1. und/oder 2. Stich zum Hochzeitsspieler gehen, entscheidet das 3. Stich über den Mitspieler. Geht dieses Stich ebenfalls zum Hochzeitsspieler, muss dieser allein gegen drei spielen. Sofort nach dem entscheidenden Stich muss angesagt und abgemeldet werden. Dieses Spiel zählt nicht als Solo.
Hat der Hochzeitsspieler kein Fehl, kann er eine Karte umdrehen.
Diese Karte zählt dann als Fehl.; darf aber nicht der Fuchs sein.
- 9. Fehler beim Bedienen** Eine gelegte Karte kann nicht mehr zurückgenommen werden.
Bedient ein Spieler nicht, ist das Spiel sofort beendet. Dieser Spieler bekommt 18 MINUS-Punkte angeschrieben. Die 3 Mitspieler bekommen je 6 PLUS-Punkte – auch beim Solo.
- 10. Anmerkung** An Tischen sollte möglichst pro Punkt um 10 Cent gespielt werden. Bei Unstimmigkeiten ist die Turnierleitung zu rufen.
- 11. Wichtig** Wer sich nicht an die Spielregeln hält, wird disqualifiziert.
Der Spieler hat kein Anrecht auf Rückzahlung des Startgeldes.

Die Turnierleitung wünscht allen Spielern und Spielerinnen ein gutes Blatt und viel Vergnügen bei unserem Turnier.