

Regeln für Doppelkopf-Turnier des CVJM Lockhausen

09.02.1999, 6. Entwurf, Änderungen vorbehalten!

1 Spielkarten

Ohne 9!

2 Vor dem Spiel

Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 3, 4 und 3 Karten (insgesamt also 10 Karten). Falls ein Spieler fünf oder mehr Könige hat, kann er schmeißen. Bevor die erste Karte gespielt ist, wird abgefragt, ob einer der Spieler einen Vorbehalt hat. Falls mehrere Vorbehalte angemeldet wurden, so wird nach folgender Liste entschieden, welcher Vorbehalt Vorrang hat:

1. Solo

- Trumpf-Solo
- Damen-Solo
- Buben-Solo
- Fleischloser

2. Trumpfabgabe

3. Hochzeit

Der Spieler links neben dem Geber kommt raus (auch bei Solo).

3 Während des Spiels

Eine einmal geworfene Karte kann nicht vom Tisch zurückgenommen werden. Was liegt, das liegt! Die höchste Karte in einem Stich bekommt diesen. Falls zwei gleich hohe Karten die höchsten eines Stiches sind, so bekommt die zuerst geworfene den Stich. **Schweinchen** (zwei **Füchse** in einer Hand als höchste Trümpfe) gibt es nicht.

3.1 Ansagen

Re/Contra kann angesagt werden, bevor die erste Karte des 2. Stichs gespielt wurde,

Keine 90 kann angesagt werden, bevor die erste Karte des 3. Stichs gespielt wurde,

Keine 60 kann angesagt werden, bevor die erste Karte des 4. Stichs gespielt wurde,

Keine 30 kann angesagt werden, bevor die erste Karte des 5. Stichs gespielt wurde,

Schwarz kann angesagt werden, bevor die erste Karte des 6. Stichs gespielt wurde.

Eine Limitansage beinhaltet automatisch die Limitansagen der vorherigen, evtl. nicht angekündigten Limitstufen, z.B. kann ein Spieler nach dem 3. Stich noch **Keine 60** ankündigen, auch wenn er nicht **Keine 90** gesagt hat. **Re** bzw. **Contra** müssen ausdrücklich angesagt werden. Bei keinem Spiel ist **Re** oder **Contra** automatisch angesagt.

4 Nach dem Spiel

4.1 Abrechnung

Spiele ohne Limit-Ansage:

Die Alten (Re-Partei) müssen mindestens 121 Punkte haben, um zu gewinnen. Der Contra-Partei reichen 120 Punkte.

Spiele mit Limit-Ansage:

Jede angesagte Limit-Stufe bringt einen Punkt. Jede erreichte Limit-Stufe bringt ebenfalls einen Punkt. Eine Limit-Stufe ist erreicht, falls die Gegenpartei weniger als die angesagte Punktzahl hat. Hat z.B. die Gegenpartei 90 Punkte, so wurde **Keine 90** nicht erreicht. Falls ein angesagtes Limit nicht erreicht wurde, so wird das Spiel so gewertet, als wäre es erreicht worden, jedoch mit Punkten für die Gegenpartei.

Keine 120 Punkte ergibt einen Punkt für die Abrechnung. Das gewonnene Spiel gegen die Alten bringt einen zusätzlichen Punkt.

Re- bzw. **Contra**-Ansagen verdoppeln die so erreichte Punktzahl. Sonderpunkte werden erst anschließend addiert, also nicht mit verdoppelt.

Die Gewinner erhalten die Punktzahl gutgeschrieben, bei den Verlierern wird sie von ihrem Konto abgezogen. Beim Solo erhält der Einzel-Spieler die dreifache Punktzahl als Gewinn bzw. Verlust. Es gibt keine Bock-Spiele.

4.2 Sonderpunkte

Der Gewinner eines der folgenden Stiche bekommt einen Sonderpunkt:

- Reiner **Herzstich**: In dem Stich liegen nur Karten der Fehlfarbe Herz.
- **Karlchen Müller** (Kreuz Bube) macht den letzten Stich.
- Ein Fuchs (Karo As) macht den letzten Stich
- Ein Fuchs (Karo As) wird gefangen.
- Doppelkopf: 40 oder mehr Punkte in einem Stich.

5 Sonderspiele

5.1 Hochzeit (2 Kreuz-Damen in einer Hand)

Der Partner zum Hochzeit-Spieler wird innerhalb der ersten drei Stiche ermittelt. Je nach Ansage des Spielers ist es derjenige, der

- den ersten Fehl-Stich (Fehl angespielt) gewinnt,
- den ersten Trumpf-Stich (Trumpf angespielt) gewinnt oder
- überhaupt den ersten Stich gewinnt.

Falls die ersten drei Stiche an die Hochzeit-Partei gehen, so spielt diese alleine weiter.

Contra/Re-Ansaen können erfolgen, bevor die erste Karte des Stiches nach dem Erkennungsstich gelegt wurde; **Limit**-Ansaen, bevor die erste Karte des jeweiligen Folgestichs nach dem Erkennungsstich gelegt wurde.

5.2 Trumpfabgabe (max. 3 Trümpfe in einer Hand)

Eine Trumpfabgabe kann gespielt werden, falls ein Spieler höchstens 3 Trumpf-Karten hat.

Füchse werden dabei nicht mitgezählt.

Die bis zu 3 Trumpf-Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Ein oder zwei evtl. zusätzliche **Füchse** werden offen dazu gelegt). Die Spieler werden in Spielrichtung von dem trumpschwachen Spieler aus der Reihe nach gefragt, ob sie die Karten aufnehmen wollen. Falls sich niemand findet, wird neu ausgeteilt. Der aufnehmende Spieler gibt die gleiche Anzahl Karten (egal welche) zurück und sagt an, wie viele Trumpfkarten dabei waren.

5.3 Solo-Spiele

Bei Solo-Spielen darf ebenfalls der Spieler links neben dem Geber als erstes ausspielen. Das darauffolgende Spiel wird – wie bei anderen Spielen auch – von diesem Spieler links neben dem Geber ausgeteilt.

6 Spielmodus

An 4er bzw. 5er Tischen werden die Plätze der einzelnen Spieler ausgelost. Pro Tisch wird ein Spieler zum Schreiber bestimmt, der die Spielergebnisse in ein Spielformular einträgt. Alle anderen Spieler kontrollieren die Rechnung des Schreibers umgehend, um spätere, möglicherweise nicht mehr nachvollziehbare Reklamationen zu vermeiden. An jedem Tisch werden 2 Spielrunden gespielt. An 5er Tischen setzt der Geber jeweils aus. Also spielt jeder Spieler 8 Spiele an einem Tisch. Insgesamt werden 2 bis 3 Tischrunden gespielt, wobei die Platzverteilung jeweils neu ausgelost wird.

Die Punkte aus allen Tischrunden werden pro Spieler addiert. Gesamtsieger ist der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme.