

Doppelkopf

Spielfindung

Vorbehalte werden in folgender Reihenfolge behandelt

- Pflichtsoli (vom Geber im Uhrzeigersinn)
- Lustsoli (vom Geber im Uhrzeigersinn)
- Schmeißen falls
 - 5 Neunen
 - 4 Neunen verschiedener Farbe
 - Nur Trümpfe niedriger als der Karo-Bube
- Armut (Mitnehmer von der Armut im Uhrzeigersinn, Armut ist Re-Partei)
- Hochzeit (Mitspieler erster Stich; Solo bei 3 ersten Stichen der Hochzeit; Hochzeit ist Re-Partei)

Soli

Folgende Soli sind als Pflicht oder Lustsoli möglich

- Farbsolo (gewünschte Farbe ersetzt Karo als Trumpf)
- Damen, Buben oder Königsolo (nur die jeweiligen Bilder sind Trumpf)
- Fleischloser / Fehlsolo (kein Trumpf)

Ansagen

Folgende Ansagen sind möglich

- Kontra bzw. Re mit 11 Karten auf der Hand
- keine 90 mit 10 Karten
- keine 60 mit 9 Karten
- keine 30 mit 8 Karten
- schwarz mit 7 Karten

Ansagen sind nur möglich, wenn alle niedrigen Ansagen bereits getätigt worden sind. Bei Hochzeiten wird eventuell ein Kontra zu einem Re, wenn der betreffende Spieler mit der Hochzeit spielt.

Wertung

Der Spielwert wird um folgende Punktzahlen erhöht

- gewonnen (Bei 120 gewinnt die Kontrapartei bei nicht angesagtem Kontra) 1 Punkt
- keine 90, keine 60, keine 30 und schwarz je 1 Punkt
- Kontra bzw. Re 2 Punkte

Die Gewinnerpartei bekommt den Spielwert gutgeschrieben, die Verlierer abgezogen. Unabhängig davon werden folgende Sonderpunkte (und negative Punkte an die Gegenpartei) vergeben:

- gewonnen gegen die Re-Partei
- gefangener Fuchs
- letzter Stich mit Karlchen Müller gemacht
- gefangener Karlchen Müller im letzten Stich
- Doppelkopf

Bei Soli werden keine Sonderpunkte vergeben und die Punkte des Solospielers werden verdreifacht

Falsches Bedienen wird mit 6 Minuspunkte (plus 3 je Ansage der Gegnermannschaft) bestraft.

Zusätzlich muss ein Kuchen gebacken und den Mitspielern zur Verfügung gestellt werden muss.