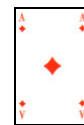


Regeln für den Preisdoppelkopf Ohrte



- Es werden pro Tisch 16 Spiele gespielt, an 5er Tischen werden 20 Spiele gespielt.
- Die Tische werden 3mal ausgelost.
- Spieler 1 beginnt mit dem Geben und muss schreiben, wenn der Tisch sich nicht anders einigt.
- Es muss abgehoben werden.
- Es muss alles vor der 1. Karte gesagt werden.
- Wenn ein Spieler keinen Trumpf über den „Fuchs“ besitzt, darf er „schmeißen“, sofern kein anderer Mitspieler einen Solo spielen möchte.
- Der Solo-Spieler darf nur als erstes ausspielen, wenn er an der Reihe ist.
- Diese Solos können in der folgenden Reihenfolge gespielt werden: Trumpfsolo, Damensolo, Bubensolo. Durch Abreizen kann diese Reihenfolge jedoch außer Kraft gesetzt werden. (Beispiel: Buben-Solo 90 ist höher als Damensolo mit Re)
- Befinden sich beide Kreuz-Damen auf einer Hand, ist dies mit „Hochzeit“ anzusagen. Spielpartner wird, wer den ersten Fehlstich erhält. Falls "Hochzeit" nicht angesagt wird, spielt der Re-Mann alleine. Dieser "stille" Solo wird als gleichwertiger Solo abgerechnet.
- Sticht bei „Hochzeit“ der Re-Mann trotz Ansage das 1. Fehl, spielt dieser alleine. Das Spiel wird nicht als Solo gewertet. Erhält der „Hochzeit-Meldende“ jedoch den 1. Fehlstich, ohne es zu stechen, spielt er deswegen **nicht** alleine. Ist der „Re-Mann“ Voll-Trumpf, darf dieser beim 1. Fehlstich eine verdeckte Karte (kein „Fuchs“) legen.
- Auf ein „Hochzeit“ dürfen die anderen Mitspieler **nur** ein Contra (oder höher) melden. Falls der Contra-Meldende den 1. Fehlstich erhält, spielt er mit dem „Re-Mann“ zusammen und erhöht automatisch ein z.B. vorher angesagtes Re des „Hochzeit-Meldenden“ auf Re 90.
- Es darf nur 2mal angesagt werden: Re oder Contra. Die Ansage „Sub“ ist nicht möglich.
- Es werden die gewonnenen und verlorenen Punkte aufgeschrieben, 10 Cent für 10 Punkte.
- Folgende Ansagen bzw. Ergebnisse werden mit 10 Cent berechnet: Re, Contra, „schwarz“, 30, 60, 90, 120, „Doppelkopf“, „Fuchs gefangen“, „Fuchs am End“ und "Solo". Verliert die Re-Partei bzw. der Solo-Spieler, erhält die Contra-Partei zusätzlich 10-Cent.
- Re-Leute und Solo-Spieler müssen zum Gewinn **immer** 31, 61, 91 oder 121 Punkte haben.
- Verwerfen oder „nicht Bedienen“ beendet das Spiel sofort. Die drei Mitspieler bekommen je 50 Punkte, d.h. 50 Cent. Das Spiel wird nicht wiederholt.
- Strittige Spiele entscheidet der Leitende.