



# 1. Skatverein Borgholzhausen e.V.

## Doppelkopf-Regelwerk

1. Allgemeines
- Gesetzt wird nach Startkarten.  
Gegeben wird 3 – 4 – 3.  
Abheben ist Pflicht!  
Es werden Plus- und Minus-Punkte aufgeschrieben.  
Es muss nach Soli gefragt werden.  
„Herz 10“ ist die höchste Trumpfkarte, außer bei einem Damen- oder Bubensolo.  
Die „Re“-Damen oder ein Solo-Spieler benötigen zum Gewinn 121 Punkte.  
Nach dem ersten Stich muss der Besitzer dieses Stiches, entweder „Kontra“ oder „Re“ sagen.  
Vor dem Ausspiel kann „Re“ oder „Kontra“ im Voraus angemeldet werden.  
Insgesamt kann viermal gesprochen werden, bis zur einschließlich 16. Karte.  
Wird einer der ersten vier Stiche ohne Ansage eingezogen, darf nicht mehr gesprochen werden.  
Es dürfen nicht „keine 90, 60, 30 oder schwarz“ angemeldet werden, dies bedeutet „Karten verraten“ und wird mit Abzug von 15 Punkten für den Ansager und je 5 Pluspunkten für die übrigen Spieler bestraft.  
Eingenommene Stiche dürfen vor Spielende nicht mehr eingesehen werden.  
Wird beim Kartenverteilen vergeben, muss wiederholt werden; ebenso wird bei Nullspielen und 1 Punkt-Spielen neu gegeben.  
Es wird auch „ohne Trumpf“ gespielt.
2. Solo
- Die Solo-Reihenfolge lautet: Trumpf-Solo, Damen-Solo, Buben-Solo.  
Es gibt keinen Farben-Solo und der Alleinspieler hat nicht automatisch Ausspiel.  
Ein Solo wird als verlorenes oder gewonnenes Spiel aufgeschrieben.  
Grundwert-Punkte zzgl. „Kontra“ und „Re“ (jeweils einen Punkt).  
Auch bei einem Solo darf nur viermal, bis zur 16. Karte, gesprochen werden.  
Wird ein Stich ohne Ansage eingezogen, darf nichts mehr angesagt werden.
3. Hochzeit
- „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 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.  
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.
4. Punkteverteilung
- Punkteverteilung: „Re“ muss zum Spielgewinn 121 Punkte haben.  
Schwarz, keine 30, keine 60, keine 90, keine 120, „Kontra“, „gegen Re“, „Re“, Doppelkopf (außer bei einem Solo), Fuchs gefangen (außer bei einem Solo), jeweils 1 Punkt. „Fuchs am Ende macht Stich“, oder „Fuchs am Ende wird gefangen“ jeweils 2 Punkte.  
Wird während des Spieles falsches Bedienen festgestellt, werden jeweils 5 Punkte den übrigen Mitspielern gutgeschrieben. Der Nichtbediener bekommt 15 Minuspunkte.  
Wenn bei einem Solo der Alleinspieler nicht bedient, ist das Spiel verloren.  
Er erhält 15 Minuspunkte, die übrigen Spieler jeweils 5 Pluspunkte.  
Bedient die Gegenpartei falsch, gilt das Solo automatisch als gewonnen, der Alleinspieler erhält die Pluspunkte analog zu seinem Spiel.  
Bei einem Solo werden dem Alleinspieler folgende Punkte gutgeschrieben:  
Buben-Solo 3 Punkte + Re + Kontra mal 3,  
Damen-Solo 4 Punkte + Re + Kontra mal 3,  
Trumpf-Solo 5 Punkte + Re + Kontra mal 3.  
(Beispiel: Trumpf-Solo = 5 Punkte + Re + Kontra = 21 Punkte)  
Bei einem Solo werden schwarz, keine 30, 60, 90, 120, Fuchs gefangen und Doppelkopf nicht bewertet.  
Bei einem verlorenen Solo werden die Spielpunkte unter den Mitspieler aufgeteilt und der Alleinspieler bekommt die Punktzahl abgezogen.