

### » Trümpfe

1. Herz ♥ Zehn
2. Kreuz ♣ Dame (Alten)
3. Pik ♠ "
4. Herz ♥ "
5. Karo ♦ "
6. Kreuz ♣ Bube (Karlchen)
7. Pik ♠ "
8. Herz ♥ "
9. Karo ♦ "
10. Karo ♦ As (Fuchs)
11. " ♦ Zehn
12. " ♦ König
13. " ♦ Neun

### » Kartenwert (Augen)

As	11	Zehn	10
König	4	Dame	3
Bube	2	Neun	0

### » Spielpunkte

1 Punkt für jeweils keine 120, 90, 60, 30, 0  
 + 1 Punkt je angesagte keine 120, 90, ...  
 +/- 1 Sonderpunkt pro Extra  
 + Re/Kontra: Punkte werden verdoppelt

### » Extras

**Karlchen:** Kreuz Bube macht den letzten Stich  
**Doppelkopf:** Ein Stich mit 40 oder mehr Augen  
**Solo:** Damen, Buben, Trumpf (Farb); Hochzeit  
**Fuchs** (Karo As) der Gegenpartei gefangen  
**Gegen die Alten** (Kreuz Damen) gewonnen

## Doppelkopf Spielanleitung

1. **Vorbehalte:** Bevor die erste Karte ausgespielt wird, kann jeder (beginnend mit dem Spieler links vom Geber) einen Vorbehalt ansagen (oder auch nicht, dann ist er "gesund").  
**Solo** geht hier vor Hochzeit und "sitzt vorne" (bis auf stille Hochzeit), d.h. spielt die erste Karte des ersten Stiches.
2. **Ansagen:** **Re** wird von Spielern **mit** einer Kreuz Dame, und **Kontra** von denen **ohne** Kreuz Dame, angesagt. Re und Kontra verdoppeln beide die Spielpunkte. Diese Ansagen dürfen getätigt werden, solange der ansagende Spieler noch **11 Karten** auf der Hand hat. Nur wenn Re oder Kontra angesagt wurde, sind weitere Ansagen möglich:

Keine 90	- mit 10 oder mehr Karten
Keine 60	- mit 9 oder mehr Karten
Keine 30	- mit 8 oder mehr Karten
Keine 0 (Schwarz)	- mit 7 oder mehr Karten

Im Falle einer Hochzeit, dient der Klärungsstich als Startpunkt für Re / Kontra, die weiteren Ansagen (Keine 90, 60 ...) folgen dann entsprechend.

Die zweite Herz-10 übersticht die erste.

Wenn der Besitzer **beider** Karo Asse eine Ansage macht (Re, Kontra, Keine 90..) verwandeln sich die beiden Füchse in die beiden höchsten Trümpfe (Schweinchen)

## Solo - Trumpfreihenfolge

1. **Damen Solo:** Nur die 8 Damen sind Trumpf. Reihenfolge Fehlfarben As, 10, König, Bube, 9.
2. **Buben Solo:** Nur die 8 Buben sind Trumpf. Reihenfolge Fehlfarben As, 10, König, Dame, 9.
3. **Trumpf Solo:** Jede der 4 Farben kann als Trumpf-Solo angesagt werden. Beim Karo Solo bleibt alles beim Alten; bei den anderen 3 Farben werden die 4 Karo Trümpfe durch die gewählte Farbe ausgetauscht. Die Herz 10 bleibt immer der höchste Trumpf, so dass beim Herz Solo 2 Trümpfe weniger im Spiel sind.
4. **Hochzeit:** Ein Spieler mit zwei Kreuz Damen kann "**Hochzeit**" ansagen. Der Partner ist derjenige, der den ersten Stich gewinnt, dessen erste Karte kein Trumpf ist. Wenn nach 3 Stichen kein Partner ermittelt wurde, oder der Spieler die Hochzeit nicht bekannt gibt (**Stille Hochzeit**), so spielt er einen Trumpf (Karo) Solo.

3 1/2: **Nackter:** Es gibt keinen Trumpf