

» 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.

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.