

## Spielregeln Doppelkopfturnier nach "Krommerter Regeln"

1. An den Tischen mit 4 Spielern werden 12 Spiele pro Runde, an den Tischen mit 5 Spielern ( 1 Spieler jeweils Geber ) insgesamt 15 Spiele gespielt.
2. Die Zusammensetzung der einzelnen Tischgruppen wird vor jeder Spielrunde durch Los ermittelt.
3. Gespielt werden insgesamt 3 Runden.
4. Ein Spieler am Tisch schreibt die Punkte auf. Die Punkte der Spieler werden sofort nach Spielende addiert. (Gesamtsumme). Nach Beendigung der jeweiligen Spielrunde wird der Punktezettel abgegeben.
5. Wird sich beim Austeilen vergeben, so wird **sofort** neu gemischt.
6. Gezählt und notiert wird jeweils 1 Punkt pro Zähler. Eingetragen werden **nur** Pluspunkte.
7. Bedient jemand in einem Stich falsch, so hat dieser allein das Spiel verloren. Dann erhält jeder Mitspieler 5 Punkte.
8. Angesagt werden kann **bis** zur 5. Karte. Danach Stich auf Stich.
9. Es gibt **kein** „Pflichtsagen“ und es darf **höchstens Re, Kontra, Sub** und **Hirsch** gesagt werden.
10. Wer die Re- bzw. Kreuzdame erhält, spielt zusammen.
11. Gewinnt Kontra gegen die Re-Damen, gibt es einen Pluszähler.
12. Die beiden **Karo-Könige** sind die höchsten Trumpfkarten.
13. Bei „Hochzeit“ (beide Re-Damen) wird ein **Ass ausgerufen. Vortrumpfen des Re Manns (der die Kloppe hat) ist nicht gestattet.** Dieser Trumpf gilt als Nichttrumpf. Der Spieler mit beiden Re Damen erhält 3 Punkte.
14. Bei „**Fuchs am Pin**“ (d.h. der letzte Stich wird mit dem Fuchs gemacht) gibt es einen Pluspunkt.
15. Für „**Fuchs gefangen**“ gilt dasselbe.
16. **Doppelkopf** (4 Volle in einem Stich) = 1 Pluspunkt
17. Es gibt **keine** Bockrunde.
18. Es werden folgende Solos gespielt: **Bauern, Damen, Trumpfsolo.** Im Solo gibt es doppelte Punktzahl und **Kontra, Re** zählen automatisch als gesagt. (**gewonnen = mindestens 18 Punkte**). Darüber hinaus kann, wie bei Punkt 9. nur Sub und Hirsch zusätzlich gesagt werden.
19. Solo kann nur mit einem anderen Solo ab gereizt werden. (indem man z.B. **Solo 90** ankündigt.)
20. **120** für **Kontra** – **121 Punkte** für **Re** um ein Spiel zu gewinnen. Wird angesagt (Bsp. 90) gilt das Spiel als verloren, wenn der Gegner die 90 Punkte erreicht. Egal ob **Kontra** oder **Re**.
21. Bei Solo müssen sämtliche Ansagen **vor** Spielbeginn erfolgen. Z.B. Kontra, 90, 60. Erst muss Runter gesagt werden, dann kann erst der Solo angesagt werden. Bsp. Solo 90, dann erst Damensolo.
22. Der Solospieler sitzt nicht automatisch an der Vorhand.

**Endgültige Entscheidungen bei Unklarheiten treffen die Schiedsrichter  
Bernfried Rottstegge und Georg Enck**