Checkliste zur Festlegung verbindlicher Regeln

Normales Spiel

Punkt für gefangenen Fuchs	
Punkt Fuchs letzter Stich	
Punkt Karlchen letzter Stich	
2. Karlchen sticht erstes	
Punkt für Doppel-Karlchen	
Joker als Spitze	
Herz-Zehn als Spitze	
2. Herz-Zehn sticht erste	
Punkt für Doppelkopf (4 Volle)	
2 Füchse sind hoch wenn auf 1 Hand	
Nur 2. Fuchs hoch	
Hochzeit: wer wird Partner	

Kontra und Re

1) bei normalen Spiel	
2) bei Solospielen	
Re vor Kontra	
bis wann Re	
bis wann Kontr	
bis wann Re o. Kontra bei Hochzeit	
wer gewinnt bei genau 120 und Kontra	

Limitansagen (90, 60, 30, K Stich)

bis wann K9	
bis wann K6	
bis wann K3	
bis wann K Stich	

Wer gewinnt bei genau 90, 60, 30

Solo-Spiele

Stilles Sol nur bei 2 KrD	
Stilles Solo auch mit 1 KrD	
Nichterklärung der Doppel-KrD	
1) führt zu stillem Solo	
2) wird eingeworfen	
Nachspiel-Pflicht bei Lustsolo	
1) für Gegner bei Gewinn	
2) für den Spieler bei Verlust	
3) können vorher Soli verloren sein	
sofort oder später nachspielen	
Zeitraum für Pflichtsoli	
wer gibt weiter nach Soli	
Hat Lustsolist Ausspiel	
Haben Pflichtsoli Vorrang	
Welche Soloarten	
Anzahl und Art der Pflichtsoli	
Reihenfolge der Pflichtsoli	
Stilles Solo ersetzt nicht Pflichtsolo	

Vorführen bei Pflichtsoli

Reihenfolge der Soli	
Kontra automatisch	
Wer teilt Karten aus	
Wer hat Ausspiel	

a) wenn von den Alten angesagt	
b) wenn von den Gegnern angesagt	
Wie soll es sein bei Re und Kontra	
Limitansagen bei Solo möglich	

Endspiel

P. für letztes Spiel k. Pott übersteigen	
Hammelsprung bei 2 Punkten im Pott	
1) Sieger bei 60	
2) Sieger mit der höchsten Punktzahl	
3) bei mehreren Siegern wieviel Punkte	

Berechnungsfragen

Punktwert festlegen	
Sonderpunkte bei Re und Kontra	
Gebefehler, Korrigieren erlaubt	
Einwerfen bei	
1) Trumpfarmut	
2) anderweitige Vereinbarung	
Anbieten bei wieviel Trümpfen	
1) an alle Mitspieler	
2) an Kontra- bzw. Re-Partner	
Zugabekorrektur im Stich möglich	
später entdeckter Bedienungsfehler	
1) einfacher Verlust	
2) Spiel ungültig	

Deutscher Doppelkopf Bund 1995