

Spielregeln

Dokolingen e.V. – Emsdetten

1. Grundregeln

Es werden drei Runden gespielt. An Vierertischen werden pro Runde jeweils 20 Spiele gespielt, an Fuenfertischen jeweils 25 Spiele, sodass jeder Spieler exakt 20 Spiele pro Runde absolviert. Zusaetzlich spielt jeder Spieler einmal pro Runde ein Pflichtsolo. Gespielt wird mit 48 Karten, also inklusive der Neunen. Bei zwei gleichwertigen Karten gilt grundsaeztlich: die zuerst gespielte Karte gewinnt den Stich.

2. Pflichtsolo

Jeder Spieler muss in jeder Runde ein Pflichtsolo spielen - also sein erstes Solo in dieser Runde. Das Pflichtsolo hat Vorrang vor allen weiteren Soli oder vor einer Hochzeit. Eine Hochzeit wird erst dann gespielt, wenn keine Soloansage erfolgt. Haben zwei oder mehr Spieler ein Solo auf der Hand, entscheidet die Sitzreihenfolge gemaeß der Reihenfolge nach dem Geber. Spielrecht hat, wer dem Geber naeher sitzt. Solospiele haben immer Vorrang vor normalen Spielen. Der Solist spielt beim Pflichtsolo stets selbst auf; bei einem Lustsolo nur dann, wenn er links vom Geber sitzt. Nach einem Pflichtsolo erfolgt eine neue Kartenausgabe, nach einem Lustsolo wird wie gewohnt weitergegeben.

3. Soloarten

Es gibt folgende Soloarten: Fleischloser (ohne Trumpf), Bubensolo, Damensolo und Farbsolo. Beim Farbsolo bleiben die Herz-10, Damen und Buben Trumpf, und der Solist bestimmt eine der vier Farben als zusaetzliche Trumpffarbe.

4. Hochzeit

Bei einer Hochzeit wird der Partner durch den ersten Stich innerhalb der ersten drei Stiche bestimmt. Dieser sogenannte Klaerungsstich legt den Partner fest. Macht der Hochzeiter alle drei Stiche selbst, spielt er das Spiel allein. Auch eine stille Hochzeit kann gespielt werden - diese zaehlt jedoch nicht als Solo und somit auch nicht als Pflichtsolo. Gibt der Hochzeiter bei der Spielabfrage 'gesund' an, ohne den Besitz von zwei Kreuzdamen zu melden, spielt er ebenfalls alleine. Eine Ansage bei Hochzeit ist erst nach dem Klaerungsstich erlaubt.

5. Ansagen

Die Ansagen 'Re' und 'Kontra' sind erlaubt, solange der Spieler noch 11 Karten auf der Hand hat. Die Ansage 'Keine 90' ist mit 10 Karten moeglich, 'Keine 60' mit 9 Karten, 'Keine 30' mit 8 Karten und 'Schwarz' mit 7 Karten. Eine Erwidernng auf diese Ansagen ist jeweils noch mit einer Karte weniger zulaessig. Eine Absage ist nur dann erlaubt, wenn zuvor die eigene Partei eine regelkonforme Erstansage ('Re' oder 'Kontra') gemacht hat. Innerhalb des zulaessigen Zeitraums fuer An- und Absagen duerfen beliebig viele Stufen uebersprungen werden (Sprungabsagen).

6. Punkte & Sonderpunkte

Die Re-Partei benoetigt 121 Augen zum Sieg, es sei denn, nur Kontra wurde angesagt - dann gelten die 121 Augen fuer die Kontra-Partei. Fuer jede Ansage wie 'Keine 90', 'Keine 60', 'Keine

30' oder 'Schwarz' gibt es einen Sonderpunkt. Weitere Sonderpunkte werden vergeben fuer gefangene Fuechse, Doppelkoepe oder wenn der letzte Stich mit einem Kreuz-Buben ('Karlchen') gemacht wurde. Bei Solospielen gelten diese Sonderpunkte nicht.

7. Notierung

Die erspielten Punkte werden fuer die Gewinner positiv und fuer die Verlierer negativ notiert. Bei Einzelspielern, wie etwa dem Solisten, wird die Punktzahl verdreifacht. Ein Spieler, der in einer Runde pausiert ('sitzt'), erhaelt keine positiven oder negativen Punkte.

8. Tischordnung

Am Tisch gibt immer der Spieler auf Position 1 zuerst. Der Spieler auf Position 4 fuehrt die Spielliste. Falls sich ein anderer Spieler zur Listenfuehrung bereiterklart, hat dies keinen Einfluss auf die Sitzreihenfolge. An einem Fuenfertisch uebernimmt die Position 5 die Fuehrung der Liste.