

Trümpfe (Reihenfolge)

Ggf. Karo As (Schwein), Herz Zehn, Kreuz Dame, Pik Dame, Herz Dame, Karo Dame, Kreuz Bube (Karlchen), Pik Bube, Herz Bube, Karo Bube, Karo As (Fuchs), Karo Zehn, Karo König

Kartenwert (Augen)

As – 11, Zehn – 10, König – 4, Dame – 3, Bube – 2

Spielpunkte

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

Extras

- **Karlchen:** Kreuz Bube macht den letzten Stich oder Kreuz Bube wird gefangen
- **Doppelkopf:** Ein Stich mit 40 oder mehr Augen
- **Solo:** Damen, Buben, Trumpf (Farb), Stille Hochzeit; Extrapunkte gelten nur im Trumpfsolo bzw. bei einer stillen Hochzeit
- **Fuchs** (Karo As) der Gegenpartei gefangen
- **Gegen die Alten** (Kreuz Damen) gewonnen

Solo

1. **Damen-Solo:** Nur die acht Damen sind Trumpf. Alle Fehlfarben in der Reihenfolge As, Zehn, König, Bube.
2. **Buben-Solo:** Nur die acht Buben sind Trumpf. Alle Fehlfarben in der Reihenfolge As, Zehn, König, Dame.
3. **Trumpf-Solo:** Es bleibt alles beim alten. Die Herz Zehn bleibt der höchste Trumpf.
4. **Hochzeit:** Ein Spieler mit zwei Kreuz Damen kann "Hochzeit" ansagen. Der Partner ist derjenige, der den ersten Stich gewinnt. 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.

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. Auch das Schweinchen (beide Karo Asse) muss als Vorbehalt angesagt werden. Ob Schwein oder Fuchs muss erst beim entsprechenden Ausspielen gesagt werden. Eine Armut wird auch als Vorbehalt angesagt.
2. **Ansagen:** **Re** wird von Spielern die eine Kreuz Dame, und **Kontra** von denen

die keine Kreuz Dame in ihrem Blatt halten, angesagt. Re und Kontra verdoppeln beide die Spielpunkte. Diese Ansagen dürfen getätigt werden, solange die 6. Karte (= die 2. Karte des 2. Stichs) noch nicht offen auf dem Tisch liegt.

3. **Absagen:** Nur dann, wenn Re oder Kontra angesagt wurde, sind weitere "Ansagen" möglich, die allerdings Absagen genannt werden:
Keine 90 — vor der 10. Karte
Keine 60 — vor der 14. Karte
Keine 30 — vor der 18. Karte
Keine 0 (Schwarz) — vor der 22. Karte

Wie spielt man Doppelkopf?

1. Als **Fehlfarben** gelten Kreuz, Pik und Herz (außer Herz 10)
2. Ob nun Fehlfarbe oder Trumpf angespielt (= erste Karte eines Stichs) wurde, es muss grundsätzlich **bedient** werden. Nur wenn dies auf Grund des Blatts nicht möglich ist, kann **abgeworfen** (eine andere Fehlfarbe) oder **gestochen** werden (ein Trumpf).
Bei zwei gleichen Karten innerhalb eines Stichs, hat immer die zuerst gespielte Karte den höheren Rang ("liegt oben").
3. Der **Geber** mischt die Karten, lässt abheben (mind. 3 Karten), und verteilt im Uhrzeigersinn 3-4-3 Karten beginnend bei dem Spieler zu seiner linken. Jeder Spieler besitzt nun genau 10 Karten.
4. Der Spieler an der **linken Seite** des Gebers beginnt das Spiel.

Aufschreiben und Zählweise der Punkte

1. Nach dem Spielen aller Stiche wird festgestellt, welche Partei gewonnen hat. Die Repartei gewinnt mit 121 Punkten, die Kontrapartei mit 120.
2. Es werden "Gute" und "Miese" Punkte aufgeschrieben, also Pluspunkte und Minuspunkte für jeden Spieler. Die Quersumme einer Zeile ist bei dieser Art des Aufschreibens immer Null. Der Grundwert wird in einer eigenen Spalte notiert.
3. Ansagen wie Re und/oder Kontra verdoppeln jeweils das Spielergebnis.
4. Normal-Spiel: Beispiel: Es wird "Re keine 90" und darauf gibt es von der Gegenpartei ein Kontra, das dann mit 80 Punkten verloren wird. Der Fuchs der Kontrapartei wird gefangen.
Zählweise: Keine 120 (1 Punkt), keine 90 angesagt (2 Punkte), Fuchs gefangen (1 Punkt) macht 4 Punkte. Re verdoppelt alles, Kontra verdoppelt nochmal (also vervierfacht) macht also insgesamt 16 Punkte. Die beiden Re-Spieler bekommen +16 und die beiden Kontra Spieler -16 Punkte aufgeschrieben.
5. **Solo:** Beispiel: Der Solospieler sagt "Re" an und gewinnt; die Gegenpartei verliert mit 89 Punkten.
Zählweise: Keine 120 (1 Punkt), keine 90 (1 Punkt), Solo gespielt (1 Extra-Punkt), Re gesagt (Verdopplung), macht 6 Punkte als Grundwert. Die bekommt der Solospieler von jedem der Mitspieler. Endergebnis: 18 Pluspunkte für das gewonnene Solo und jeweils 6 Minuspunkte für die drei Verlierer.

Besonderheiten im Kuss Rosa

Schweinchen Beide Karo Asse auf einer Hand. Das muss zu Beginn als Vorbehalt angemerkt werden. Dabei ist dann ein Karo As hoch (Schwein) also noch über der Herz Zehn und ein Karo As flach (Fuchs). Erst beim Ausspielen muss angesagt werden, ob es das Schwein oder der Fuchs ist. Wird das Ansagen des Vorbehaltes vergessen, gelten beide Karo-Asse als Füchse

Karlchen im letzten Stich kann der Kreuz Bube auch gefangen werden, also Vorsicht

Armut Hat ein Spieler maximal 3 Trümpfe auf der Hand, kann er seine Armut als Vorbehalt ansagen. Die anderen 3 Spieler werden dann reihum gefragt, ob sie die Armut kaufen möchten. Ist dies der Fall, bekommt der Partner die 3 Trümpfe des anderen Spielers verdeckt zugeschoben. Es werden nur Trümpfe geschoben, d.h. Eventuell auch nur 1 oder 2. Der Partner sortiert alle Karten in sein Blatt ein und gibt anschließend die entsprechende Anzahl an Karten zurück (dabei werden als erstes die Fehlfarben zurückgegeben, nur wenn der Spieler keine Fehlfarben mehr hat, wird mit Trümpfen aufgefüllt, was dann mit „Trumpf zurück“ angegeben werden muss). Gemeinsam bilden sie nun die Re-Partei, ganz gleich wie die Kreuz Damen verteilt sind. Sollte kein Spieler die Armut kaufen wollen, wird neu gegeben.

Solo kommt nicht automatisch raus; nur eine **stille** Hochzeit gilt als Solo; kein Pflichtsolo; kein Fleischloser; kein Farbsolo außer Karo (Trumpfsolo); beim Solo kann man max. Re ansagen bzw. die Gegenpartei Kontra;

Hochzeit alle Ansagen (Re keine 9, Kontra, etc..) nach dem Klärungsstich

Keine Böcke

Kontra gewinnt +1 Punkt

Herz 10 die 2. Herz 10 sticht die erste, außer im letzten Stich. Dort steht die erste über der zweiten.