

## 1. Grundsätzliche Doppelkopf Regeln

- Doppelkopf wird mit vier Spieler\*innen gespielt. Je zwei bilden im normalen Spielverlauf ein Team, das „Re-Team“ (mit den Kreuz Damen) und die „Kontra-Partei“ (ohne Kreuz Damen). Wer mit wem zusammenspielt wird erst im Laufe des Spiels ersichtlich.
- **Hochzeit:** Eine Person mit zwei Kreuz Damen kann "Hochzeit" ansagen. Wer dann den ersten Stich gewinnt, wird „geheiratet“ :-)  
Kommt es nach 3 Stichen zu keiner Vermählung, oder wird die Hochzeit nicht bekannt gegeben (**Stille Hochzeit**), so wird ein Trumpf (Karo) Solo gespielt. **Wird aber beim Workshop nicht gespielt.**
- Wird zu fünft gespielt, setzt eine Person aus (meist, die, die gibt).
- Über die zugeteilten Spielkarten muss Stillschweigen bewahrt werden.
- Im normalen Spiel ist dies die Reihenfolge der Trümpfe:
  1. Herz ♥ Zehn
  2. Kreuz ♣ Dame ( Die Alten)
  3. Pik ♠ Dame
  4. Herz ♥ Dame
  5. Karo ♦ Dame
  6. Kreuz ♣ Bube (Karlchen)
  7. Pik ♠ Bube
  8. Herz ♥ Bube
  9. Karo ♦ Bube
  10. Karo ♦ As (Fuchs)
  11. Karo ♦ Zehn
  12. Karo ♦ König
- Alle anderen Karten sind Fehlfarben. Dabei gilt die Reihenfolge As, 10, König.
- Trumpf ist höher als Fehl.
- Die erste Karte im Spiel legt die Person links von der gebenden auf den Tisch. Dabei darf eine beliebige Karte gewählt werden.
- Wird Trumpf aufgespielt, muss Trumpf bedient werden, wenn es geht. Ansonsten kann eine beliebige Karte gelegt werden.
- Wird Fehl z.B. As Pik aufgespielt, muss Pik bedient werden, wenn es geht. Ansonsten kann eine beliebige Karte gespielt werden.
- Jede/r Spieler\*in legt pro Stich nacheinander eine Karte gut sichtbar in die Mitte. Es gewinnt grundsätzlich immer die Person den Stich, die die höchste Karte gelegt hat. Bei **zwei gleichen Karten** innerhalb eines Stiches, hat immer die zuerst gespielte Karte den höheren Rang ("liegt oben").
- Diejenige Person, welche den Stich gewonnen hat, darf den nächsten Stich beginnen.
- Sind alle Stiche ausgespielt, werden die Punkte anhand der errungenen Karten errechnet.
- Es sind 40 Karten im Spiel. Jede Karte ist zweimal vorhanden. Der Kartenwert beträgt As 11, Zehn 10, König 4, Damen 3, Bube 2 Punkte. Das Team, welches am Ende des Durchganges mehr als 120 Punkte hat, gewinnt.