

# Spielanleitung zu Obby's Doppelkopf Turnier

Jeder Spieler erhält zu Beginn vom Spielleiter **seine Startnummer** (Spielernummer) ausgehändigt. Das **Startgeld** beträgt **10,- €uro**. Nach dem Zulosen der nummerierten Spieltische trägt der jeweilige Schreiber am Tisch zuerst seine eigene Startnummer in die linke Spalte des Spielprotokollbogens und dann im Uhrzeigersinn die Nummern der Mitspieler ein. Insgesamt werden **3 Runden a 16 Spiele am 4er Tisch** durchgeführt. Zwischen den Runden erfolgt eine neue Auslosung (5er Tisch = 20 Spiele, wobei der jeweilige „Geber sitzt“).

Es wird ein **einfacher Doppelkopf** gespielt (ohne Kontra, ohne Klopfen).

Somit gibt sich auch der Spieler nach dem ersten Stich **nicht** zu erkennen, außer er **legt** die Kreuz Dame.

Im Normalspiel ist neben der **Herz 10**, den Buben und Damen die Farbe **Karo** Trumpf.

Ein Solo kann gespielt werden als **Trumpf-, Damen- oder Bubensolo**. Es gibt **keine** sonstigen **Farben-Solo**.

Das Recht auf einen „Solo“ hat der nächste Spieler hinter dem Geber. Der Solo-Spieler hat **keinen** automatischen **Ausschlag**. Trumpf-, Damen- oder Buben-Solo können sich **nicht** gegenseitig überbieten.

**Folgende Wertungen kommen zum Tragen:**

			<u>Normalspiel</u>	<u>Solospiel</u>
Keine	120	=	3 Punkte	5 Punkte
Keine	90	=	4 Punkte	6 Punkte
Keine	60	=	5 Punkte	7 Punkte
Keine	30	=	6 Punkte	8 Punkte
Schwarz		=	7 Punkte	9 Punkte

Verlieren die Kreuz Damen ihr Spiel, wird 1 Punkt als „Gegen die Alten“ dazugerechnet.

Ebenfalls wird jeder gefangene Fuchs (Karo As) mit einem Punkt berechnet.

Für ein Vollstich (4 Asse bzw. 10er) wird ein Punkt gerechnet.

Endet eine Partie mit jeweils 120 Punkten, gilt das Spiel für die Kreuz Damen (und auch für den Solo-Spieler) als verloren. Ebenfalls zählen erreichte 90 / 60 / 30 Punkte **für die Kreuz Damen** als zu wenig (es müssen also mindestens 91 / 61 / 31 Punkte sein).

Grundsätzlich werden nur die Plus-Punkte dem jeweiligen Gewinner gutgeschrieben,

**dem Solo-Gewinner die dreifache Punktzahl.**

**Ausnahme:** Das verlorene Solospiel **Beispiel:** **Es wird ein Solo (z. B. keine 120) verloren.**

Der Solo – Spieler erhält 15 Minus-Punkte - die drei Gegenspieler erhalten je 5 Plus-Punkte.

Zusätzlich muss für **jedes verlorene Solo Spiel** von dem Verlierer **1,- €uro** in einen Topf gezahlt werden. Der Schreiber führt dieses Geld am Ende der Spielrunde zusammen mit dem Spielprotokoll an den Spielleiter ab.

Bei „**Fuchstod**“ nach dem Geben (kein Trumpf höher als Karo As) wird neu gemischt –

**Ausnahme:** Jemand spielt einen Solo.

Wird eine „**Hochzeit**“ (beide Kreuz Damen auf einer Hand) nicht gemeldet, gilt das Spiel als Solo.

Bei angemeldeter Hochzeit geht das erste Fehlstich in **fremder Hand** mit. Kommt der Hochzeit-Spieler aus, kann er die beiden ersten Fehlstiche selbst einnehmen.

Der Hochzeit-Spieler darf dieses Fehlstich nicht stechen, sonst gilt das Spiel als Solo.

Hat er nur Trumpf auf der Hand, kann er eine Karte verdeckt beilegen (außer den Fuchs).

Hat er nur Trumpf, will keinen Solo und hat Ausschlag, spielt er eine Karte verdeckt aus (außer den Fuchs). Der nachfolgende Spieler kann dieses Stich mit einer beliebigen Farbe mitnehmen.

Hat der „Hochzeiter“ bei Ausschlag z. B. ein Fehl As dabei, kann er auch diese Karte verdeckt spielen, muss die Farbe aber benennen.

Verwirft sich ein Spieler, die Karte liegt noch offen und er bemerkt den Irrtum, kann diese Karte zurück genommen werden. Wird das „Nicht Bedienen“ später bemerkt, gilt das Spiel als **verlorener Solo** und wird mit 6 Minuspunkten für den „Übeltäter“ belegt. Die anderen 3 Spieler erhalten je 6 Pluspunkte. Verwirft sich der Solospieler erhält er 18 Minuspunkte (je 6 Punkte für die Mitspieler). Verwirft sich beim Solo der Gegenspieler, kann der Solospieler entscheiden, ob weiterspielt wird (als wäre nichts geschehen) oder das Spiel endet sofort und der Solospieler erhält 15 Punkte gutgeschrieben.

**Wir wünschen allen Teilnehmern ein „Gut Blatt“.**