

## DOKO SPIELREGELN (nach EU-Convention)

Es wird mit 40 Karten gespielt (also ohne 9 er).

Zu Beginn jeder Runde werden die Karten mit dem Rücken nach oben und vermischt auf dem Spieltisch ausgebreitet. Die Teilnehmer ermitteln unter sich den ersten Geber durch das Aufdecken jeweils einer der auf dem Tisch verteilten Karten (die höchste Karte gibt).

Hoch:	♣ Kreuz	AS, 10, König, Dame, Bube
	♠ Pik	AS, 10, König, Dame, Bube
	♥ Herz	AS, 10, König, Dame, Bube
	♦ Karo	AS, 10, König, Dame, Bube

Das Geben wandert im Uhrzeigersinn (also rechts herum).

Nach einem Solo gibt der letzte Geber noch einmal, immer (verpasstes Aufspiel).

Gegeben werden: 3 - 4 - 3 Karten

Beginnend beim Aufspieler bekräftigt jeder Teilnehmer seine Spielbereitschaft durch ein vernehmliches "sauber" oder andere deutliche verbale Einlassungen, es sei denn,

### 1. er verlangt ein neues Spiel wegen :

mehr als 4 Königen oder  
weniger als 3 Trumpf

▶ „hin schmeißen“ geht vor alles

### 2. er sagt Solo an :

Damensolo  
Bubensolo  
Farbensolo (einschließlich Trumpfsolo)

▶ Solo hat Aufspiel und geht vor Vorbehalten

Wird mehr als ein Solo angesagt, fällt das Spiel dem höchst Ansagenden oder sofern es mehrere gleich Ansagende sind, unter diesen dem ersten in der Gebereihenfolge zu.

### 3. er meldet einen Vorbehalt an:

Armut (weniger als 4 Trümpfe oder 2 beliebige Trümpfe + 2 Füchse)  
Hochzeit (2 ReDamen)

▶ Armut geht vor Hochzeit und bedingt ein neues Spiel bei Nichtaufnahme (trotz gleichzeitiger Hochzeit).

Bei angesagter Hochzeit verlängert jeder Stich, der gespielt wurde, ohne den Partner zu finden, die Reihenfolge der möglichen Ansagen um 4 gespielte Karten.

Wer eine Hochzeit spielt, findet seinen Partner spätestens mit dem 3. Stich auf seine besondere Aufforderung hin (erster Pikstich o.ä.) oder ohne solche Erklärung im Gewinner des ersten Stiches, bei dem kein Trumpf angespielt wurde (erster fremder Farbenstich).

Der Spieler nach dem Gebenden hat Aufspiel.

Ansagen (Contra/Re, keine 90, etc..) müssen „nahtlos“ erfolgen, d.h. immer bevor die erste Karte des nächsten Stiches offen liegt.

Fallen in einem Stich zwei gleiche höchste Karten, so sticht die Erste.

Ausnahme: Die zweite Dulle sticht die Erste.

**Aber** im letzten Stich: die erste Dulle sticht die Zweite.

Wenn der erste Stich mehr als 30 Augen enthält, muß eine Ansage gemacht werden.

(alle Einlassungen ohne Unterscheidung der weiblichen / männlichen Nomina oder Pronomen, doch mit entsprechendem Respekt)

## DOKO ZÄHLWEISE (nach EU-Convention)

Jede **erreichte** Spielstufe zählt einen Punkt:

- „keine 120“
- „gegen die Alten“
- „keine 90“
- „keine 60“
- „keine 30“
- „schwarz“

Jede **angesagte** Spielstufe zählt einen weiteren Punkt (wie vor)

Jede Steigerung verdoppelt die Summe der Punkte

- „Re“
- „Contra“
- „sub“
- „zurück“

ebenso

- „Solo“
- „Bock“.

Bockspiele folgen auf ein

- „Re-Contra“
- „Solo“
- einen kompletten Herzstich
- ein Nullspiel

und werden vorgetragen, also auf weitere folgende Spiele verschoben (kein Doppelbock)

Sonderpunkte:(nicht im Solo):

- „Doppelkopf“ (40 Augen oder mehr in einem Stich)
- „Fuchs gefangen“ (Karo-As des Gegners gewonnen)
- „Karlchen“ (Kreuz-Bube macht den letzten Stich).

Ein verlorenes Spiel kann nicht durch Sonderpunkte in ein gewonnenes Spiel gewandelt werden, höchstens zum Nullspiel werden.

(alle Einlassungen ohne Unterscheidung der weiblichen / männlichen Nomina oder Pronomen, doch mit entsprechendem Respekt)