

Spielregeln für Doppelkopf

- Jeder Spieler erhält 10 Karten (keine Neunen im Spiel)
- die 1. Dulle (Herz 10) steht, die 2. kann die 1. nicht schlagen
- keine Trumpfabgabe
- Sonderpunkte gibt es bei : Fuchs am Pinn (Fuchs bekommt letzten Stich), Fuchs gefangen, Doppelkopf, Dulle gezogen
- Es kann maximal 4 x gesprochen werden, also Kontra, Re, und 2 x zurück
- Es muss spätestens bei der 5. Karte das 1.Mal gesprochen werden, danach muss immer bei der 1. Karte des nächsten Stichs spätestens abgemeldet werden oder dagegen gesprochen werden
- Hochzeit gibt einen Punkt von jedem Mitspieler für den Spieler; er bestimmt, wer (1. Fehl oder 1. Trumpfstich in fremder Hand) mitgeht; spätestens bis zum 3. Stich einschließlich muss der Hochzeiter einen Partner haben , ansonsten spielt er ab dann offiziell Solo;
- Es kann auch sofort ein Solo gespielt werden, wenn der Hochzeiter eine stille Hochzeit spielt, die Hochzeit also nicht anmeldet.
- Solo hat kein Aufspiel, außer der Solospieler sitzt ohnehin hinter dem Geber
- Es können folgende Soli gespielt werden: Buben, Damen, Farben (alle Farben)
- Bockspiel gibt es bei
 - 1. 120/120
 - 2. Wenn nichts gesagt wird
 - 3. Wenn Herz läuft und derjenige mit dem Herzstich verliert das Spiel

Regelerweiterung für Fortgeschrittene:

- Hat ein Spieler die beiden Karo Asse, dann hat er Schweine; diese sind die höchsten Trümpfe im Spiel; er darf sie nicht anzeigen bis er sie einsetzt; er legt die Karte und meldet „ Schwein“ an. Sollte er noch die beiden Karo Zehnen dazu haben, dann hat er ein Super Schwein oder eine Super Sau. Das bedeutet , dass erst nach den 4 höchsten Trümpfen (Karo Fuchs 2 x; Karo 10 2 x) die normale Reihenfolge mit den Herz Zehnen als normalerweise höchstem Trumpf beginnt.