

Einfache Doppelkopf-Spielregeln

Inhaltsverzeichnis

1	Das Doppelkopfblatt	2
2	Spieler und Parteien	2
3	Trumpf und Fehl	2
4	Normalspiel	2
5	Hochzeit	2
6	Solospiele	3
6.1	Damensolo	3
6.2	Bubensolo	3
6.3	Farbsolo	3
6.4	As-Solo (Fleischloser)	3
7	Spielverlauf	3
8	An- und Absage	4
8.1	Ansage	4
8.2	Absagen	4
9	Spielende und Wertung	5
9.1	Spielende	5
9.2	Wertung	5

Dies ist eine vereinfachte Fassung der Turnierspielregeln des Deutschen Doppelkopf Verbandes e.V. (DDV) für den täglichen Gebrauch und zur Einweisung von SpielerInnen, die das Spiel grundsätzlich kennen, in die Spielregeln des DDV.

1 Das Doppelkopfblatt

Dieses besteht aus je 12 Karten der vier Farben Kreuz (♣), Pik (♠), Herz (♥) und Karo (♦), nämlich (Zählwert in Klammern) pro Farbe je zwei Asse (11), zwei Zehnen (10), zwei Könige (4), zwei Damen (3), zwei Buben (2) und zwei Neunen (0) (es wird also mit Neunen gespielt).

2 Spieler und Parteien

Doppelkopf wird mit vier Spielern gespielt (bei fünf Spielern setzt der Geber aus). Im Normalspiel spielen die Spieler, die die ♣-Damen besitzen (Re-Partei) gegen die beiden anderen (Kontra-Partei). Es ist allerdings auch möglich, daß ein Spieler gegen die drei anderen ein sogenanntes Solo spielt.

3 Trumpf und Fehl

Grundsätzlich besteht Bedienpflicht. Kann eine angespielte Karte nicht bedient werden, kann getrumpft oder abgeworfen werden.

4 Normalspiel

Hier sind die folgenden Karten in der angegebenen Reihenfolge Trumpf: ♥Zehn, ♣Dame, ♠Dame, ♥Dame, ♦Dame, ♣Bube, ♠Bube, ♥Bube, ♦Bube, ♦As, ♦Zehn, ♦König, ♦Neun. Da alle Karten zweimal vorhanden sind, gibt es 26 Trumpf im Spiel. Alle anderen Karten sind Fehl in der Reihenfolge: As, Zehn, König, Neun. Es sind also insgesamt 22 Fehlkarten im Spiel (man beachte die Sonderstellung der ♥Zehn!).

5 Hochzeit

Besitzt ein Spieler beide ♣-Damen, so hat er eine "Hochzeit". Sein Partner wird derjenige, der innerhalb der ersten drei Stiche den ersten Stich macht,

der nicht an den Hochzeiter geht (Klärungsstich). Falls eine Hochzeit nicht angemeldet wird oder der Hochzeiter die ersten drei Stiche macht, dann spielt der Hochzeiter ein Farbsolo in \diamond .

6 Solospiele

Ein Solospiel ist ein Spiel bei dem ein Spieler alleine gegen die drei anderen Spieler spielt.

6.1 Damensolo

Alle Damen sind Trumpf in der Reihenfolge \clubsuit , \spadesuit , \heartsuit , \diamondsuit . Es gibt also acht Trumpf. Alle anderen Karten sind Fehl in der Reihenfolge As, Zehn, König, Bube, Neun.

6.2 Bubensolo

Alle Buben sind Trumpf in der Reihenfolge \clubsuit , \spadesuit , \heartsuit , \diamondsuit . Es gibt also acht Trumpf. Alle anderen Karten sind Fehl in der Reihenfolge As, Zehn, König, Dame, Neun.

6.3 Farbsolo

\heartsuit Zehnen, alle Damen und alle Buben sind wie im Normalspiel. \diamondsuit As, \diamondsuit Zehn, \diamondsuit König und \diamondsuit Neun werden durch die entsprechenden Karten der gewählten Trumpffarbe (\clubsuit , \spadesuit , \heartsuit oder \diamondsuit) ersetzt. Wichtig: Beim \heartsuit -Solo bleibt die \heartsuit Zehnen hoch! Es sind dann zwei Trumpf weniger im Spiel.

6.4 As-Solo (Fleischloser)

Es gibt keine Trümpfe. Die Karten gelten in der Reihenfolge As, Zehn, König, Dame, Bube, Neun.

7 Spielverlauf

Nach dem Mischen besteht Abhebeflicht. Es werden dann viermal drei Karten an jeden Spieler verteilt. Anschließend erfolgt die Vorbehaltsfrage: Zwei Vorbehalte sind möglich : "Solo" oder "Hochzeit". Zunächst stellt der links vom Geber Sitzende fest, ob er einen Vorbehalt hat (dann sagt er: "Vorbehalt") oder nicht (dann sagt er: "gesund"). Es folgt der von ihm links

Sitzende usw., so daß der Geber als Letzter meldet. Melden alle Spieler "gesund", spielt der links vom Geber sitzende zum Normalspiel auf. Melden ein oder mehrere Spieler "Vorbehalt", dann geben sie jetzt in der gleichen Reihenfolge ihren Vorbehalt bekannt und zwar nur durch "Solo" oder "Hochzeit". Die Vorbehaltsfrage endet, sobald ein Spieler den gefragten Vorbehalt bejaht. Danach benennt dieser Spieler den Spieltyp (tauft Vorbehalt). Ein Solo ist gegenüber einer Hochzeit der höherrangige Vorbehalt. Bei mehreren Soli erhält der am weitesten vorne sitzende Spieler das Spielrecht. Das Aufspiel bleibt dabei grundsätzlich unberührt.

8 An- und Absage

Mit einer Ansage oder Absage bekundet ein Spieler die Ansicht, daß ein Spiel seiner Meinung nach auf eine bestimmte Weise enden wird und erhöht hierdurch die Punkte die seine Partei in diesem Spiel erzielen können.

8.1 Ansage

Mit der Ansage "Re" (Re-Partei) oder "Kontra" (Kontra-Partei) zeigt der Anasgende an, daß er glaubt, zusammen mit seinem Partner das Spiel gewinnen zu können (Vorsicht: Es gibt auch unzählige "taktische" Gründe für eine Ansage!). Eine Ansage ist solange möglich, wie der Ansagende noch 11 Karten auf der Hand hat, jedoch nicht vor Beendigung der Vorbehaltsfrage. Bei einer Hochzeit darf keine Ansage gemacht werden, bis der Klärungsstich beendet ist. Falls die Klärung mit dem ersten Stich erfolgt, müssen zur Ansage noch 11 Karten auf der Hand sein, wenn mit dem zweiten noch Zehn und wenn mit dem dritten noch neun.

8.2 Absagen

Ausschließlich nach erfolgter Ansage können die Partner durch Absagen den Wert des Spieles erhöhen. Absagen sind:

"Keine 90"	mit 10 (9, 8) Karten auf der Hand
"Keine 60"	mit 9 (8, 7) Karten auf der Hand
"Keine 30"	mit 8 (7, 6) Karten auf der Hand
"Schwarz"	mit 7 (6, 5) Karten auf der Hand

Die Angaben in Klammern gelten für die Hochzeit mit Klärung im zweiten bzw. dritten Stich. Die Absage bedeutet, daß die Gegenpartei keine 90 (60, 30

oder 0) Punkte erreichen wird. Absagen können auch frühzeitig erfolgen. Es darf aber keine ausgelassen werden. Auf eine Ansage oder Absage kann mit jeweils einer Karte weniger auf der Hand als für die An-/Absage erforderlich ist “Re” oder “Kontra” erwidert werden.

9 Spielende und Wertung

Ein einzelnes Spiel endet in der Regel nach dem Spielen aller 12 Karten und es werden dann die Punkte der Gewinnerpartei für dieses Spiel ermittelt.

9.1 Spielende

Es sind insgesamt 240 Punkte im Spiel. Die Re-Partei hat gewonnen, wenn sie 121 (151, 181, 211) Punkte (oder alle Stiche) gesammelt hat, außer es ist nur “Kontra” ohne “Re” angesagt worden. Dann reichen 120 (151, ...) gesammelte Punkte. Die Kontra-Partei gewinnt mit 120 (151, 181, 211 oder allen Stichen) gesammelten Punkten, außer sie hat “Kontra” ohne “Re” angesagt, dann benötigt sie 121 (151,..) gesammelte Punkte.

9.2 Wertung

Es wird nach der Plus-Minus-Wertung gewertet: Im Normalspiel erhalten die Spieler der Siegerpartei folgende Spielpunkte mit positivem, die Spieler der Verliererpartei mit negativem Vorzeichen.

1. Gewonnen	1 Punkt
2. Ansage (Kontra/Re)	2 Punkte
3. unter 90/60/30/schwarz gespielt	jeweils 1 Punkt
4. keine 90/60/30/schwarz abgesagt	jeweils 1 Punkt
5. 120 (90/60/30) Augen (bzw. ein Stich) gegen Absage unter 90 (60/30/schwarz) erreicht	jeweils 1 Punkt
6. hinzu kommen folgende Sonderpunkte:	
gegen die ♣-Damen gewonnen	1 Punkt
Doppelkopf (Stich mit 40 oder mehr Augen)	1 Punkt
◇As (Fuchs) der Gegenpartei gefangen	1 Punkt
♣Bube (Karlchen) macht letzten Stich	1 Punkt

Falls beide Parteien ihr abgesagtes Ziel nicht erreichen, so hat keine Partei gewonnen und es werden nur die Punkte unter 3., 5. und 6. vergeben. Bei einem Solo werden Sonderpunkte nicht gewertet. Diese Punktzahl wird

für den Solospieler verdreifacht und ihm bei Gewinn gutgeschrieben, bei Niederlage abgezogen. Den drei Mitspielern der Gegenpartei wird die einfache Punktzahl mit umgekehrtem Vorzeichen angeschrieben.