

## Doppelkopf-Kurzregeln

Diese Regel beschreibt das Doppelkopf-Spiel in einer vereinfachten Weise. Vor allem auf die vielen regionalen Besonderheiten kann deshalb hier nicht näher eingegangen werden.

### **Die Karten:**

Doppelkopf wird mit zwei Kartenspielen zu je 24 Karten bzw. je 12 Karten der vier Farben Kreuz (♣), Pik (♠), Herz (♥) und Karo (♦) gespielt. Im Einzelnen sind das pro Farbe zwei Asse, zwei Könige, zwei Damen, zwei Buben, zwei Zehnen und zwei Neunen. Die Farbreihenfolge lautet Kreuz, Pik, Herz und Karo, die Wertung der Karten lautet Ass = 11, Zehn = 10, König = 4, Dame = 3, Bube = 2 und Neun = 0. Insgesamt sind also 240 Augen im Spiel. Jede Karte gehört entweder zu den Trumpfkarten oder zu einer der untereinander gleichwertigen Fehlfarben.

### **Anzahl der Spieler, Parteibildung**

Bei einer Partie Doppelkopf nehmen vier Spieler teil. Bei fünf Beteiligten setzt jeweils der Gebende aus. Mit Ausnahme des Solospiels spielen die zwei Spieler, die beim Geben eine Kreuz-Dame erhalten haben (Re-Partei), zusammen gegen die beiden anderen, die die Kontrapartei bilden. Die andere Möglichkeit besteht darin, dass ein Spieler allein ein Solo gegen die drei anderen spielt.

### **Bedienpflicht**

Bei Doppelkopf herrscht grundsätzlich Bedienpflicht. Wenn eine angespielte Karte nicht bedient werden kann, ist es erlaubt, zu trumpfen oder abzuwerfen.

### **Trumpfreihenfolge beim Normalspiel, Bewertung gleicher Karten in einem Stich**

Herz-Zehn, Kreuz-Dame, Pik-Dame, Herz-Dame, Karo-Dame, Kreuz-Bube, Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube, Karo-Ass, Karo-10, Karo-König, Karo-Neun. Insgesamt gibt es 26 Trumpfkarten. (Wichtig: Herz-Zehn hat eine Ausnahmestellung als höchste Trumpfkarte!) Werden in einem Stich zwei gleichwertige Karten gespielt, ist in jedem Fall die vom weiter vorn sitzenden Spieler ausgespielte Karte die ranghöhere.

### **Solospiele:**

Beim *Damensolo* sind alle Damen in der Reihenfolge Kreuz, Pik, Herz und Karo Trumpf. Alle anderen Karten sind Fehl, und zwar in der Reihenfolge Ass, Zehn, König, Bube, Neun.

Beim *Bubensolo* gilt Entsprechendes mit dem Unterschied, dass hier nur die Buben Trumpf sind. Die Fehl-Reihenfolge lautet demnach Ass, Zehn, König, Dame, Neun.

Beim *Farbsolo* sind alle Herz-Zehn, Damen und Buben Trumpf wie im Normalspiel. Karo-Ass, -Zehn, -König und -Neun werden aber durch die Karten der jetzt geltenden Trumpffarbe ersetzt.

Beim *Ass-Solo* (dem so genannten „Fleischlosen“) wird völlig ohne Trümpfe gespielt. Die Reihenfolge der Karten lautet deswegen Ass, Zehn, König, Dame, Bube, Neun.

Hat ein Spieler beide Kreuzdamen in der Hand, so bedeutet das eine „Hochzeit“. In diesem Falle wird sein Partner derjenige, der in den ersten drei Stichen den so genannten „Klärungsstich“ macht (erster Stich, der nicht dem Besitzer der Hochzeit zufällt). Falls die Hochzeit nicht angemeldet werden sollte oder der Besitzer der Hochzeit die ersten drei Stiche alle selber macht, so spielt er ein Karo-Farbsolo.

## **So wird gespielt:**

Nach dem Mischen muss abgehoben werden, danach werden viermal jeweils drei Karten an alle Mitspieler gegeben. Dann wird nach Vorbehalten gegen ein Normalspiel gefragt. Zuerst kann der links vom Geber sitzende Spieler „Vorbehalt“ sagen, dann der nächste Spieler usw., als letzter kommt der Geber an die Reihe. Mögliche Vorbehalte sind ein Solo oder die Hochzeit, dies wird aber zu diesem Zeitpunkt noch nicht bekannt gegeben. Hat ein Spieler keinen Vorbehalt, sagt er „Gesund“. Falls alle Spieler „Gesund“ melden, beginnt der links vom Geber sitzende Spieler, für ein Normalspiel auszuspielen.

Wird dagegen ein Vorbehalt angemeldet (von einem oder mehreren Spielern), so wird nun die Art des Vorbehalts abgefragt. Möglich sind „Solo“ oder „Hochzeit“. Falls mehrere Spieler einen Vorbehalt haben, gilt folgende Rangfolge: Solo ist höher als Hochzeit, und bei mehreren Soli bekommt der weiter „vorne“ sitzende Spieler das Spielrecht. Falls mit „Pflichtsolo“ und „Lustsolo“ gespielt wird, ist das Pflichtsolo höher zu bewerten.

## **Ansagen und Absagen**

Mit der Ansage „Re“ oder „Kontra“ (je nach Zugehörigkeit zur entsprechenden Partei) gibt der Ansagende normalerweise zu erkennen, dass er sicher ist, mit seinem Partner das Spiel zu gewinnen. Eine Ansage darf frühestens nach Beendigung der Vorbehaltsabfrage gemacht werden, und spätestens bis zu dem Zeitpunkt, zu dem man noch elf Karten in der Hand hat. Ausnahme: Bei einer Hochzeit muss zuerst der Klärungsstich beendet sein. Deshalb kommt es hier darauf an, ob die Klärung mit dem ersten (A), zweiten (B) oder dritten Stich (C) erfolgt. In Fall A müssen zur Ansage noch elf Karten in der Hand sein, in Fall B noch zehn und in Fall C noch neun.

Nur nach einer erfolgten Ansage haben die Partner noch die Möglichkeit, den Wert eines Spieles durch eine „Absage“ weiter zu steigern. Möglich sind: „Keine 90“ mit 10 Karten auf der Hand, „Keine 60“ mit 9 Karten auf der Hand, „Keine 30“ mit 8 Karten auf der Hand und „Schwarz“ mit 7 Karten auf der Hand. Auch hier gilt für den Sonderfall der Hochzeit, dass abhängig vom Zeitpunkt des Klärungsstichs auch jeweils weniger Karten erlaubt sein können (z.B. bei „Keine 90“ auch 9 (zweiter Stich) oder 8 (dritter Stich)).

Mit der Absage kündigt man an, dass die gegnerische Partei weniger als die angegebene Augen-Zahl erreichen wird. Auf eine An- oder Absage kann wiederum mit einer Karte weniger auf der Hand „Re“ oder „Kontra“ gegeben werden.

## **Ende des Spiels und Spielwertung**

Nach dem letzten Stich werden die erzielten Augen der Parteien addiert. Als Gewinner gilt die Re-Partei, wenn sie mindestens 121 Augen erreicht hat. Falls nur „Kontra“ ohne „Re“ angesagt wurde, reichen sogar 120.

Die Kontra-Partei siegt mit 120 Augen, falls sie nicht „Kontra“ (ohne „Re“) angesagt hat.

Im Normalspiel werden je nach Sieg oder Niederlage folgende Plus- oder Minuspunkte verteilt:

a) Sieg		1 Punkt
b) Ansage (Kontra/Re)	jeweils	2 Punkte
c) unter 90/60/30 / schwarz gespielt	pro Schritt	1 Punkt

d) keine 90/60/30 / schwarz abgesagt	pro Schritt	1 Punkt
e) 120 (90/60/30) Augen gegen Absage unter 90 (60/30/schwarz) erreicht	jeweils	1 Punkt

Folgende Sonderpunkte sind möglich:

- Gegen die Kreuz-Damen gewonnen	1 Punkt
- Doppelkopf (ein Stich mit 40 oder mehr Augen)	1 Punkt
- „Fuchs“ (Karo-Ass) der Gegenpartei gefangen	1 Punkt
- „Karlchen“ (Karo-Bube) macht letzten Stich	1 Punkt

Erreicht keine der beiden Parteien ihr Spielziel, so gilt auch niemand als Gewinner. Es werden nur die unter c und e aufgeführten Punkte sowie die Sonderpunkte vergeben.

Bei einem Solo gibt es keine Sonderpunkte. Dies gilt auch bei einem Karo-Solo, das aus einer Hochzeit entstanden ist. Die erzielten Punkte werden für den Solospieler mit Drei multipliziert und ihm bei Gewinn zugerechnet, bei Verlust abgezogen. Den drei Mitspielern der Gegenpartei wird die einfache Anzahl der Punkte angeschrieben, allerdings mit umgedrehten Vorzeichen.