

Doppelkopf Spielregeln

1. Das Doppelkopfblatt
2. Spieler und Parteien
3. Trumpf und Fehl
4. Normalspiel
5. Hochzeit
6. Armut
7. Solospiele
 - 7.1 Damensolo
 - 7.2 Bubensolo
 - 7.3 Farbsolo
 - 7.4 As-Solo (Fleischloser)
8. Spielverlauf
9. An- und Absage
 - 9.1 Ansage
 - 9.2 Absage
10. Spieleende und Wertung
 - 10.1 Spielende
 - 10.2 Spielwertung
 - 10.3 Extrapunkte

Dies ist eine vereinfachte Fassung der Turnierspielregeln und geht davon aus, dass die Teilnehmer des Turniers grundsätzlich mit den Spielregeln des Doppelkopfspiels vertraut sind.

1. Das Doppelkopfblatt

Das Blatt besteht aus je 12 Karten der vier Farben Kreuz, Pik, Herz und Karo, nämlich (Zählwert in Klammern) je zwei Asse (11), zwei Zehnen (10), zwei Königen (4), zwei Damen (3), zwei Buben (2) und zwei Neunen (0).

2. Spieler und Parteien

Doppelkopf wird mit 4 Spielern gespielt, bei 5 Spielern setzt der Geber aus. Im Normalspiel spielen die Spieler, die die Kreuz-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 gestochen oder abgeworfen werden.

Dulle sticht Dulle !!!!!

Dullen über Schweine !!!!

4. Normalspiel

Hier sind die folgenden Karten in der angegebenen Reihenfolge:

Trumpf: Herz-Zehn, Kreuz-Dame, Pik-Dame, Herz-Dame, Karo-Dame, Kreuz-Bube, Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube, Karo-Ass, Karo-Zehn, Karo-König, Karo-Neun

Da alle Karten zweimal vorhanden sind, gibt es folglich 26 Trumpf-Karten im Spiel.

Fehl: Alle anderen Karten in der Reihenfolge As, Zehn, König, Neun.

Somit gibt es 22 Fehl-Karten im Spiel.

5. Hochzeit

Besitzt einer der Spieler beide Kreuz-Damen, so hat er eine Hochzeit. Sein Partner wird derjenige, der innerhalb der ersten drei Stichen den ersten FEHL-Stich macht. Wird eine Hochzeit nicht als Vorbehalt angesagt (stille Hochzeit) oder der Hochzeiter die ersten drei Stiche macht, spielt er ein Trumpf-Solo.

6. Armut

Besitzt einer der Spieler drei oder weniger Trumpf, so hat er eine Armut. Sein Partner wird derjenige, der diese annimmt. Ermittelt wird dies durch Fragen im Uhrzeigersinn. Als erstes wird die Person gefragt, die rauskommt.

Der Arme gibt, unabhängig von der Anzahl seiner Trümpfe, GENAU drei Karten an denjenigen, der diese annimmt und gibt dieser die gleiche Anzahl zurück.

Es dürfen auch Trumpfkarten zurückgegeben werden, dies muss durch die Aussage „mit zurück“ oder „ohne zurück“ mitgeteilt werden. Die Anzahl der zurückgegebenen Trumpf-Karten muss nicht mitgeteilt werden.

7. Solospiel

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

7.1. Damensolo:

Alle Damen sind Trumpf in der Reihenfolge Kreuz, Pik, Herz, Karo

Alle anderen Karten sind Fehl in der Reihenfolge As, Zehn, König, Bube, Neun

7.2. Bubensolo:

Alle Buben sind Trumpf in entsprechender Reihenfolge, alle anderen sind Fehl in oben genannter Reihenfolge

7.3. Farbsolo:

Es wird **KEIN** Farbsolo gespielt.

7.4. As-Solo (Fleischloser)

Es gibt keinen Trumpf und alle Karten reihen sich ein: As, Zehn, König, Dame, Bube, Neun

8. Spielverlauf

Nach dem Mischen besteht Abhebepflicht. Danach werden viermal drei Karten im Uhrzeigersinn an jeden Spieler verteilt. Anschließend erfolgt die Vorbehaltsfrage. Drei Vorbehalte sind möglich Hochzeit, Armut, Solo.

Zunächst stellt der links vom Geber Sitzende fest, ob er einen Vorbehalt hat (durch die Aussage „Vorbehalt“) oder nicht (Aussage „gesund“). Sind alle Spieler gesund wird ein Normalspiel gespielt.

Meldet ein Spieler einen Vorbehalt an und spielt ein Solo kann er dies sofort verkünden, da der erste Vorbehalt zählt und Solo vor Armut oder Hochzeit geht. Ansonsten zählt der erste Vorbehalt.

Da ein Turnier gespielt wird und die gleiche Anzahl an gespielten Partien insgesamt für ein faires Ergebnis notwendig sind, bleibt derjenige, der die erste Karte spielt, dergleiche, unabhängig von einem Normalspiel oder Vorbehaltsspiel.

Zudem wird der Verlauf des Gebens nicht geändert, es wird weiter nach Beendigung der Partie reihum gegeben.

9. An- und Absage

9.1. Ansage

Ansage von Re, bzw. Kontra, mit Ausspielen der 2. Karte möglich, solange der folgende Spieler noch keine Karte gelegt hat.

Ist bei einer Hochzeit nach dem zweiten Stich noch nicht geklärt, wer mit wem zusammenspielt, muss mit der dritten Karte, die ausgespielt wird, angesagt werden.

Danach sind keine Ansagen mehr möglich!!!!

Angesagt wird mit der dritten ausgespielten Karte, dann mit „RE- ODER KONTRA“

9.2. Absage

Ausschließlich nach erfolgter Ansage können die Partner durch Absagen den Wert des Spiels erhöhen.

Absagen sind: keine 9, keine 6, keine 3, schwarz

Absagen können nur fortlaufend nach der Ansage gemacht werden, d.h. wird ein Stich ohne Absage gemacht kann keine weitere Absage erfolgen.

Absagen können auch frühzeitig erfolgen.

Auf eine An- oder Absage kann mit jeweils einer Karte weniger, als die für die An- oder Absage erforderlich ist, ein „Re oder Kontra“ angesagt werden.

10. Spielende und Spielwertung

10.1. Spielende

Sind alle 12 Karten ausgespielt endet das Spiel und die Punkte der jeweiligen Parteien werden ausgezählt. In der Summe ergeben die Punkte 240.

Die Re-Partei hat gewonnen wenn sie 121 (151,181,211) Punkte oder alle Stiche hat, es sei denn, es wurde nur Kontra ohne Re angesagt. Dann reichen 120 (151,181,211).

Die Kontra-Partei gewinnt mit 120 (151,181,211) gesammelten Punkten, außer sie hat Kontra ohne Re angesagt, dann benötigt sie 121 (151,181,211).

10.2. Spielwertung

Der Einfachheit halber werden nur positive Ergebnisse notiert, d.h. die Verliererpartei erhält 0 Punkte, die Gewinner Partei erhält Siegerpunkte.

Zählweise:

Gewonnen:	1 Punkt
gegen die Alten:	+ 1 Punkt
keine 90/60/30/0:	jeweils + 1Punkt
Absage 90/60/30/0:	jeweils + 1 Punkt
Re oder Kontra verdoppelt die Punktzahl.	
Bei Re und Kontra wird zweifach verdoppelt.	
Extrapunkte werden bei der Verdopplung nicht berücksichtigt	

11. Extrapunkte

Doppelkopf (Stich mit 40+ Augen):	1 Punkt
Fuchs gefangen:	1 Punkt
Karlchen macht den letzten Stich:	1 Punkt
Karlchen im letzten Stich gefangen:	1 Punkt
Dulle gefangen:	1 Punkt
Schwein gefangen:	1 Punkt