





Doppelkopf-Regeln


Unterschied zu den DDV-Regeln in einigen Passagen und in der Ablehnung des Essener Systems.

Dies ist eine vereinfachte Fassung der Spielregeln für den täglichen Gebrauch und zur Einweisung von Spieler/innen, die das Spiel grundsätzlich kennen. Bei unseren Turnieren gelten die folgenden Regeln.

1. Das Doppelkopfblatt

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), 2 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 -Dame besitzen (Re-Partei) gegen die beiden anderen (Kontra-Partei). Es ist allerdings auch möglich, dass ein Spieler gegen die drei anderen spielt (Solo).

3. Trumpf und Fehl

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

3.1 Normalspiel

Hier sind die folgenden Karten in der angegebenen Reihenfolge Trumpf:

-10, -D, -D, -D, -D, -B, -B, -B, -B, -As, -10, -K, -9

Die zweite Herz Zehn schlägt die erste.

Hat eine/ein SpielerIn beide Karo Asse, kann sie/er aus einem As eine „Sau“ wählen und muss diese beim Ausspielen ankündigen, damit wird diese „Sau“ der höchste Trumpf.

Da alle Karten zweimal vorhanden sind, sind 26 Trumpf im Spiel. Alle anderen Karten sind Fehl in der Reihenfolge As, 10, K, 9. Es sind also 22 Fehlkarten im Spiel (beachte Sonderstellung der ♥-10!)

3.2. Solospiel

3.2.1. Damensolo

Alle Damen sind Trumpf in der Reihenfolge ♣, ♠, ♥, ♦. Es gibt also acht Trümpfe. Alle anderen Karten sind Fehl in der Reihenfolge As, 10, K, B, 9.

3.2.2. Bubensolo

Alle Buben sind Trumpf in der Reihenfolge ♣, ♠, ♥, ♦. Es gibt also acht Trümpfe. Alle anderen Karten sind Fehl in der Reihenfolge As, 10, K, D, 9.

3.2.3. Damen- Bubensolo

Alle Damen und Buben sind Trumpf in der Reihenfolge ♣, ♠, ♥, ♦. Es gibt also 16 Trümpfe. Alle anderen Karten sind Fehl in der Reihenfolge As, 10, K, 9.

3.2.4. Farbsolo in ♣ ♠ ♥ ♦

♥-10, alle Damen und alle Buben sind Trumpf wie im Normalspiel. ♦-As, ♦-10, ♦-K und ♦-9 werden durch die entsprechenden Karten der gewählten Trumpffarbe ersetzt.

Die zweite Herz Zehn schlägt die erste.

Hat eine/ein SpielerIn beide Trumpffarben Asse, kann sie/er aus einem As eine „Sau“ wählen und muss diese beim Ausspielen ankündigen, damit wird diese „Sau“ zur höchsten Trumpfkarte.

Achtung:

Beim ♥-Solo bleibt die ♥-10 hoch! Es sind dann zwei Trümpfe weniger im Spiel.

3.2.5. As-Solo (Fleischloser)

Es gibt keine Trümpfe. Die Karten gelten in der Reihenfolge As, 10, K, D, B, 9.

3.3. Hochzeit

Besitzt ein Spieler beide ♣-D, so hat er eine 'Hochzeit'. Sein Partner wird derjenige, der/die innerhalb der ersten drei Stiche den ersten Stich macht, der nicht an den Hochzeiter geht (Klärungsstich). Wird eine Hochzeit nicht angemeldet (s. 4.) oder macht der Hochzeiter die ersten drei Stiche, so spielt der Hochzeiter ein Farbsolo in ♦.

4. Spielverlauf

Nach dem Mischen besteht Abhebepflicht. Es werden viermal drei Karten an jeden Spieler verteilt. Anschließend erfolgt die Vorbehaltsabfrage:

Vier Vorbehalte sind (in folgender Reihenfolge) möglich: 'Solo' (s. 3.2.) oder '5x9' oder 'Armut (max. 3 Trumpfkarten)' oder 'Hochzeit'(s. 3.3.).

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 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, den Vorrang hat die/der SpielerIn in der oben genannten Reihenfolge. Die Vorbehaltsabfrage endet, sobald ein Spieler den gefragten Vorbehalt bejaht.

Bei mehreren Soli erhält der am weitesten vorne sitzende Spieler das Spielrecht. Das Ausspielrecht erhält die/der SolospielerIn.

5. An- und Absage

5.1. Ansage

Mit der Ansage "Re" (Re-Partei) oder "Kontra" (Kontra-Partei) zeigt der Ansagende an, dass er glaubt, zusammen mit seinem Partner, das Spiel gewinnen zu können

(Vorsicht: es gibt auch unzählige 'taktische' Gründe für eine Ansage - das würde hier den Rahmen sprengen!).

Eine Ansage ist solange möglich, wie der Ansagende 11 Karten auf der Hand hat, jedoch nicht vor Beendigung der Vorbehaltsabfrage. Bei einer Hochzeit darf keine Ansage gemacht werden, bis der Klärungsstich beendet ist.

Erfolgt die Klärung mit dem ersten Stich müssen zur Ansage noch 11 Karten auf der Hand sein, wenn mit dem zweiten noch zehn, mit dem dritten noch neun.

5.1. Absagen

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

Absagen sind:

„Keine 90" mit 9 Karten auf der Hand

„Keine 60" mit 6 Karten auf der Hand

„Keine 30" mit 3 Karten auf der Hand

„Schwarz" mit 3 Karten auf der Hand

Die Absage bedeutet, dass die Gegenpartei keine 90 (60 ...) Punkte erreichen wird. Absagen können auch frühzeitig erfolgen, es darf aber keine ausgelassen werden. Auf eine Ansage oder eine Absage kann mit jeweils einer Karte weniger auf der Hand, als für die An-/Absage erforderlich ist, "Re" oder "Kontra" erwidert werden.

6. Spielende und Wertung

6.1. Spielende

240 Punkte sind insgesamt im Spiel. Gewonnen hat die Re-Partei, wenn sie 121 (151,...) Augen erreicht hat, außer es ist nur „Kontra“ angesagt worden, dann reichen 120 (150, ...) Augen. Die Kontra-Partei gewinnt mit 120 (150,...) Augen, außer sie hat Kontra angesagt (ohne „Re“) und gewinnt dann mit 121 (151,...) Augen.

6.2. 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 je Schritt	1 Punkt
4. keine 90/60/30/schwarz abgesagt je Schritt	1 Punkt
5. 120 (90/60/30) Augen gegen Absage unter 90 (60/30/schwarz) erreicht je	1 Punkt
6. Hinzu kommen folgende Sonderpunkte:	
gegen die ♣-Damen gewonnen	1 Punkt
gegen Solo gewonnen	1 Punkt
Doppelkopf (Stich mit 40+ Augen)	1 Punkt
♦-As (Fuchs) der Gegenpartei gefangen	1 Punkt
Bube (Karlchen) macht letzten Stich	1 Punkt
gefangener Bube im letzten Stich	1 Punkt

Bei einem Solo wird nur ein 'Doppelkopf' mit einem Sonderpunkt gewertet, alle anderen nicht. (Dies gilt auch für ein Farbensolo in Karo, das aus einer Hochzeit entstehen kann).

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.

6.3. Regelverstöße

Ein Regelverstoß ist sofort zu reklamieren.

Grundsätze: Reihenfolgen einhalten.

Bedienen ist Pflicht.

Was liegt, das liegt.

Kein offenbarendes Handeln, Reden oder Verabreden.

Strafpunkte:

-12 für den Verursacher, +4 für je 1 Mitspieler, bei Solo +12 für den Solospieler und die beiden Mitspieler 0.

DOKO in Lübeck

(Stand 14.12.2016)