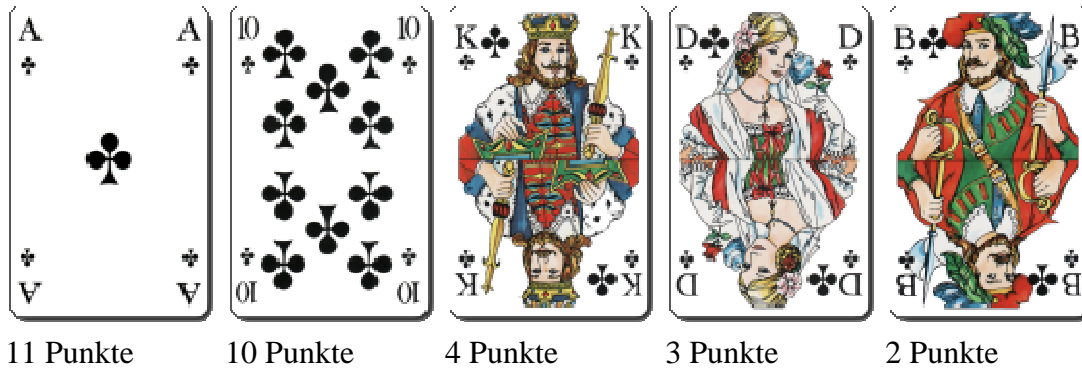


Doppelkopf Anleitung

Zum Doppelkopf benötigen wir 2 Kartensätze à 52 Blatt. Von diesen beiden Kartensätzen nutzen wir, je nach Variante die 9'er, 10'er, Buben, Damen, Könige und die Asse. Damit haben wir dann beim Spiel mit Neunen 48 Karten, und beim Spiel ohne Neunen 40 Karten. Jeder Spieler bekommt je nach Spielvariante 10 oder 12 Karten. Es sind insgesamt 240 Punkte im Spiel. Diese setzen sich wie folgt zusammen:



Hier gehen wir auf die geläufigste Variante von Doppelkopf ein und die ist ohne Neunen.

Das Ziel von Doppelkopf ist es natürlich, wie in jedem Spiel, zu gewinnen. Zum Spielen benötigen wir mindestens vier Spieler.

Man kann natürlich auch mit 5 oder 6 Personen spielen, dann müssen aber immer einer oder zwei abwechselnd aussetzen.

Es spielen immer, Ausnahme bei einem Solo, 2 Spieler zusammen. Ziel ist es, mehr als 120 Punkte zu bekommen. Das heißt die Re Partei muss mindestens 121 Punkte bekommen und die Kontra Partei mindestens 120 Punkte. Re Partei sind die Spieler, die jeweils eine Kreuz Dame haben und Kontra Partei sind folglich die beiden anderen Spieler.

Generell muss man immer die aufgespielte Farbe bekennen. Hat man die Farbe nicht, kann man Eintrumpfen oder auch eine Fehlkarte abwerfen.

Aufspiel hat nach dem Geben immer der Vordermann, Ausnahme bei Solo, Solospieler hat immer Aufspiel, es sei denn man hat dies vorher anders festgelegt, aber dazu später mehr. Im weiteren Verlauf des Spiels, hat immer der Spieler Aufspiel, der den letzten Stich gemacht hat.

Nach dem Verteilen der Karten wird jeder gefragt ob es ein normales Spiel ist oder ob jemand einen Vorbehalt hat. Einen Vorbehalt hat man, wenn man ein Solo spielen möchte, eine Hochzeit, eine Trumpfabgabe hat oder das Spiel schmeißen möchte. (siehe sonstige Regeln) Hat man sich für ein normales Spiel Gemeldet, kann dies nicht mehr zurückgenommen werden. Einen Vorbehalt kann man jedoch zurückziehen. In der Regel hat Vorbehalt "Solo" immer Vorrang. Wenn eine Armut (Trumpfabgabe) und eine Hochzeit gleichzeitig in einem Spiel sind, hat die Armut Vorrang. Haben zwei Spieler eine Armut, hat die Armut von dem Spieler Vorrang, der als erster gefragt wurde.

Gehen wir aber zuerst einmal auf die Reihenfolge der Trümpfe bei einem normalen Spiel ein.

Trumpf ist alles was Karo ist, die Buben, die Damen und die 2 Herz Zehnen (Dullen).

Es gibt beim Spiel mit Neunen, evtl. noch eine zweite Trumpfvariante. Beim Spiel mit Neunen wird auch gerne mal eine Herz Neun gegen eine Karo 7 getauscht.

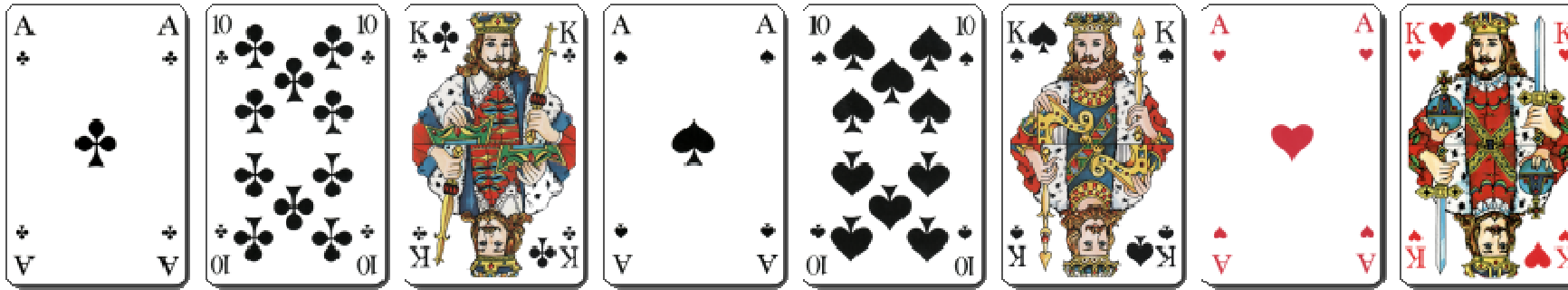
Diese Karte ist dann die Spitze. Also der höchste Trumpf. Bei dieser Variante werden aber die Schweinchen nicht gespielt.

Das Bild zeigt die Trumpfreihenfolge von links nach rechts in der ersten Reihe und von rechts nach links in der zweiten Reihe. Schlüsselkarten habe ich darunter beschrieben. Hat ein Spieler die beiden Karo Asse, fällt natürlich der Fuchs weg. Sind die beiden Asse auf 2 Blätter verteilt gelten sie als Füchse.

Die Trumpfreihenfolge sieht folgendermaßen aus:



Fehlfarben sind folgende Karten:



Wenn eine Fehlfarbe aufgespielt wird, muss man, wenn man die gleiche Fehlfarbe noch auf der Hand hat, immer bekennen. Hat man die Fehlfarbe nicht, kann man, wenn die Fehlfarbe vom eigenen Mann aufgespielt wurde, z. B. eine andere Fehlfarbe beilegen oder mit einer Trumpfkarte den Stich mitnehmen. Prinzipiell muss man immer die Fehlfarbe oder Trumpfkarte bekennen.

Bei der Dullen sollte man vor Spielbeginn noch festlegen, welche Dulle höher ist. Die erste oder die zweite.

Das heißt, bei einem Stich, wo z. B. einer der Re Partei eine Dulle legt und einer der Kontra Partei die zweite Dulle hat, kann er dann die Dulle des Gegners fangen.

Die geläufigste Regel ist, dass die zweite Dulle die erste schlägt. Dies gibt bei der Spielabrechnung auch noch einen Sonderpunkt.

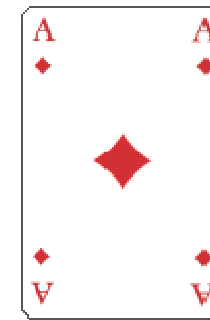
Manche spielen auch die Variante, dass die zweite Dulle die erste schlägt, jedoch im letzten Stich schlägt die erste die zweite.

Auch dies sollte man vor Spielbeginn festlegen.

Diese Karten haben Schlüsselfunktionen:

Karo As auch genannt der Fuchs.

Habe ich ein Karo As, muss ich darauf achten, dass ich es in einem Stich für mich, oder einem Stich mit meinem Mitspieler nach Hause bekomme. Schaffe ich dies nicht, bekomme ich, wenn meine Partei das Spiel verliert, einen Sonderpunkt zusätzlich aufgebremmt oder wenn meine Partei gewinnt und einen gegnerischen Fuchs gefangen hat, einen Sonderpunkt hinzu.



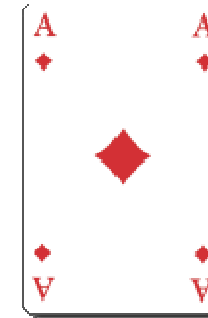
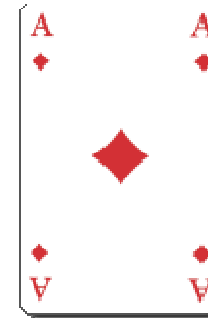
Kreuz Bauer auch genannt Karlchen Müller.

Diese Karte hat seine größte Bedeutung beim letzten Stich. Ist das Karlchen im letzten Stich die höchste Karte, gibt es einen Sonderpunkt zusätzlich oder bei verlorenem Spiel einen Punktabzug. Wird allerdings das Karlchen beim letzten Stich mit einer höheren Trumpfkarte gefangen, gibt es dafür auch einen Sonderpunkt. Fallen beide Karlchen im letzten Stich, dann zählt das zuerst gelegte Karlchen und das zweite als gefangenes Karlchen. Dies gibt jeweils auch einen Sonderpunkt.



Zwei Karo Asse auch genannt Schweinchen.

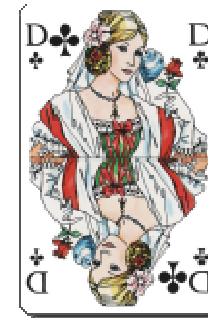
Hat man beide Fühse, dann sind sie die höchsten Trümpfe im Spiel. Es sind dann nicht mehr die Fühse, sondern die Schweinchen. Gerne zeigt man die Schweinchen bis zum Schluss nicht, um damit eine gegnerische Dulle zu fangen. Das gibt dann einen Sonderpunkt. Bei einem Farbensolo sind die Asse die Schweine oder Fühse, die als Farbe deklariert wurden.



Kreuz Dame. heißt man ist in der Re Partei.

Hat man die Kreuz Dame, ist man somit in der Re Partei. Das heißt, man spielt mit demjenigen zusammen, der die andere Kreuz Dame hat. Als RE Partei, muss man immer 121 Punkte bekommen um das Spiel zu gewinnen. Der Kontra Partei reichen 120 Punkte.

Hat die Kontra Partei allerdings auch "Kontra" angesagt, muss sie auch 121 Punkte bekommen.

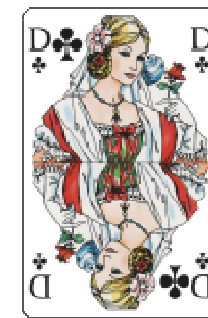
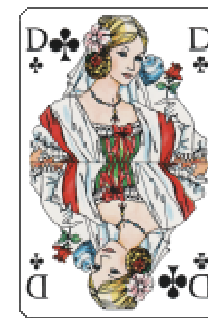


Zwei Kreuzdamen. Genannt die Hochzeit.

Hat man beide Kreuz Damen, spielt man die so genannte Hochzeit. Hier hat man jetzt verschiedene Möglichkeiten den Spielverlauf zu beeinflussen. Als erstes gibt man einen Vorbehalt an wenn man keine stille Hochzeit spielen will. Dazu mehr bei dem Abschnitt Solos. Nun spielt derjenige mit der Hochzeit, der (Variante 1) den ersten Stich macht oder (Variante 2) den ersten Trumpfstich macht.

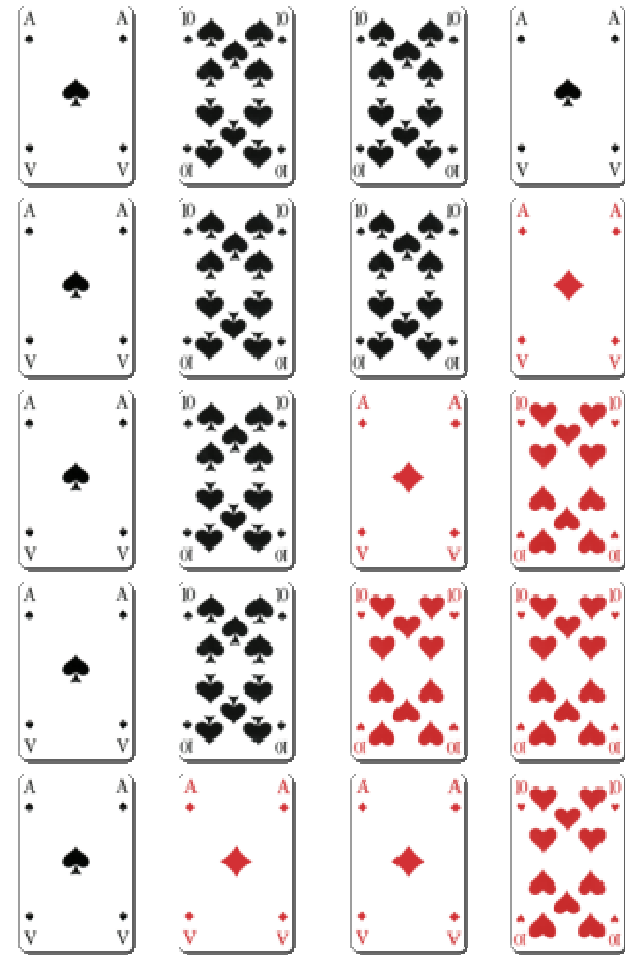
Dies sollte vor Spielbeginn mit der Ansage

"erster Fehlstich oder erster Trumpfstich" angesagt werden. Macht der Spieler, der die Hochzeit hat, aus Versehen oder durch taktisches Spielen der Gegner die ersten drei Stiche, spielt er alleine gegen den Rest und das Spiel zählt als Solo.



Der Doppelkopf (Doko)

Dieser kommt immer dann zustande, wenn in einem Stich mindestens 40 Punkte liegen. Das heißt, wie im ersten Stich, es sind vier volle z. B. zwei Zehner und zwei Asse in einem Stich. Dies gibt einen Sonderpunkt. Im zweiten Stich wurde der Doppelkopf mit dem Fuchs gemacht, auch dies gibt einen Sonderpunkt. Im dritten Stich kommt hinzu, dass der Fuchs, wenn er von der gegnerischen Partei ist, noch gefangen wurde, das gibt dann zwei Sonderpunkte. Im vierten Stich wurde ein Doppelkopf gemacht und eine Dulle gefangen. Auch das gibt zwei Sonderpunkte. Der fünfte Stich wird wohl eher selten vorkommen. Kontra spielt Pik As Re legt jeweils ein Karo As und Kontra übernimmt mit der Dullen. Dies gäbe drei Punkte.



Ziel eines jeden Spielers ist, außer dem Ziel zu gewinnen, so schnell wie möglich herauszufinden, wer sein Spielpartner ist.

Gehen wir einmal davon aus, wir haben eine Kreuz Dame. Das heißt wir sind die Re Partei.

Jetzt gibt es drei Möglichkeiten herauszufinden, wer mein Spielpartner, nachfolgend "Mann" genannt, ist. Die erste: mein Mann legt seine Kreuz Dame, die zweite: mein Mann sagt Re oder drittens: ich habe Re gesagt und mein Mann meldet die 90 an oder legt seine Re Dame. Das heißt, ich habe meinen Mann gefunden. Ja ich weiß, jetzt wird es verwirrend.

Was ist denn jetzt schon wieder 90 abmelden. Eigentlich ganz einfach.

Das hat etwas mit der Punkteberechnung zu tun. Beim Doppelkopf wird folgendermaßen gerechnet:

Hat die gegnerische Partei keine Punkte, weniger als 30, weniger als 60 oder weniger als 90, dann zählt jedes für sich einen Punkt. Sagt die Re Partei jetzt aber z. B. keine 90 oder keine 60... dann zählt dies doppelt.

Hier ein kleines Rechenbeispiel:

Die Kontra Partei hat zusammen nur 55 Punkte bekommen. Dies zählt dann folgendermaßen:

- keine 60 Augen = 1 Punkt
- keine 90 Augen = 1 Punkt
- keine 120 Augen = 1 Punkt
- ergibt zusammen = 3 Punkte

Hätte die RE Partei die keine 90 und die keine 60 abgemeldet sähe es aber so aus:

- keine 60 Augen + keine 60 Augen angesagt = 2 Punkte
- keine 90 Augen + keine 90 Augen angesagt = 2 Punkt
- keine 120 Augen + keine 120 Augen angesagt (mit RE) = 1 Punkt (bei Kontra = 2 Punkte)
- ergibt zusammen = 5 Punkte
- Re gesagt = Verdopplung also $2 \cdot 5 \text{ Punkte} = 10 \text{ Punkte}$

Eine Partei kann nur abmelden wenn bis zur 12 Karte (dritter Stich) Re oder Kontra gesagt wurde.

Hier können aber noch einige Zusatzpunkte hinzukommen. Wie z. B. Fuchs gefangen, Karlchen gemacht, Fuchs am Schluss, Doppelkopf oder die zweite hat die erste Dulle gefangen. Diese werden immer vor der ersten Verdopplung hinzugezählt.

Hätte die Kontra Partei jedoch mehr als 60 bekommen, hätte die Re Partei verloren, da sie ihr angesagtes Spiel, Kontra Partei bekommt keine 60 Punkte, nicht erreicht hätte.

- keine 60 Augen + keine 60 Augen angesagt = 2 Punkte
- keine 90 Augen + keine 90 Augen angesagt = 2 Punkt
- keine 120 Augen + keine 120 Augen angesagt (mit RE) = 2 Punkte (1 Punkt für RE und ein Punkt für Gegen*)
- ergibt zusammen = 6 Punkte
- Re gesagt = Verdopplung also $2 \cdot 6 \text{ Punkte} = 12 \text{ Punkte}$
- verloren = $2 \cdot 12 \text{ Punkte} = 24 \text{ Punkte}$

* Gegen wird immer gerechnet, wenn die Kontra Partei ein Spiel gewinnt

Außerdem werden jetzt Bockspiele fällig in der Anzahl der Mitspielenden Spieler. Bei Bockspielen wird die Punktezahl einfach nochmals verdoppelt. Bestehen noch Bockspiele, werden diese einfach hinten angehängt. Bockspiele gibt es also immer dann, wenn eine Partei Re oder Kontra sagte und dennoch das Spiel verloren hat.

Das mit den Ansagen wird teilweise recht unterschiedlich gehandhabt. In meinem letzten Club konnte man jederzeit ein Re, Kontra und keine 90 Ansage machen, solange man noch min. sieben Karten auf der Hand hatte. Keine 60 dann mit min. fünf Karten, keine 30 mit drei Karten und keine nichts mit zwei Karten.

Dort wo ich zur Zeit spiele kann man nur eine Ansage machen wenn man am Spiel ist und noch min. acht Karten auf der Hand hat.

Abmelden darf man dann die keine 90 nach dem Stich wo RE oder Kontra gesagt wurde und die keine 60, keine 30 und keine 0 jeweils nach jeder folgenden Karte.

Wie ihr seht ist es eigentlich gar nicht so schwierig.

Solos

Ein Solo muss immer vor Spielbeginn mit einem Vorbehalt angekündigt werden. Ausnahme natürlich die stille Hochzeit. Solospieler haben immer Aufspiel, es sei denn, diese Regel wurde vorher anders beschlossen.

Bei einem Solo gibt es die Sonderpunkte Karlchen, Fuchs am Schluss, gefangene Dulle und Fuchs nicht.

Einzig der Doppelkopf kann zu einem Sonderpunkt werden. Dies gilt allerdings nicht für die Stille Hochzeit oder das Trumpfsolo.

Hier gelten alle Sonderpunkte. Als Solospieler muss man immer mindestens 121 Punkte erreichen und ist immer die Re Partei.

Da man bei einem Solo ja gegen drei Spieler gleichzeitig spielt, wird bei einem Solo in der Punkteberechnung am Schluss die Punktezahl nochmals verdoppelt.

Hier ein kleines Beispiel:

- Solospieler hat gewonnen, Re gesagt, 154 Punkte erreicht und 90 abgemeldet
- dies zählt $90 + 90$ angesagt = 2 Punkt
- $120 = 1$ Punkt
- Re gesagt = 3 Punkte * 2 = 6 Punkte
- Solo gespielt = 6 Punkte * 2 = 12 Punkte

Hätte der Solospieler verloren, das heißt die Kontra Partei hätte mehr als 90 Punkte erreicht, würde folgendermaßen gezählt:

- Solospieler hat verloren, Re gesagt, 154 Punkte erreicht und 90 abgemeldet
- dies zählt $90 + 90$ angesagt = 2 Punkte
- $120 + 120$ angesagt = 2 Punkte
- Re gesagt = 4 Punkte * 2 = 8 Punkte
- Solo gespielt = 8 Punkte * 2 = 16 Punkte

- verloren = 16 Punkte * 2 = 32 Punkte

Außerdem werden jetzt wieder Bockspiele fällig in der Anzahl der mitspielenden Spieler. Bei Bockspielen wird die Punktezahl einfach nochmals verdoppelt. Dies wären in den oben genannten Beispielen bei gewonnenem Spiel 32 Punkte und bei verlorenem Spiel 64 Punkte.

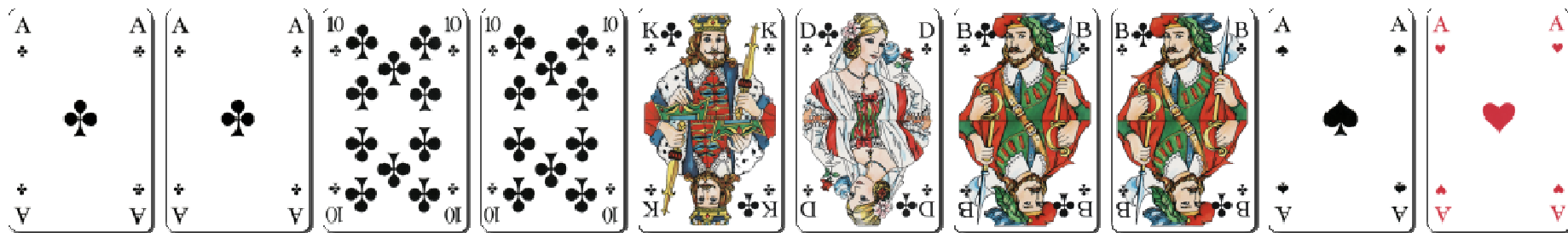
Es gibt verschiedene Solospiele, die man spielen kann. Wir gehen hier auf die geläufigsten ein:

- 1.) Fleischloses Solo
- 2.) Bubensolo
- 3.) Damensolo
- 4.) stille Hochzeit
- 5.) Trumpfsolo
- 6.) Farbensolo
- 7.) sonstige Solos

1.) Das fleischlose Solo

In diesem Solo gibt es keinen Trumpf. Die Reihenfolge der Karten sind also die Farben selbst. Zu beachten ist, dass es ja alle Karten zweimal gibt. Für ein fleischloses Solo ist es also wichtig, dass man viele Asse und Zehner oder eine lange Farbe hat.

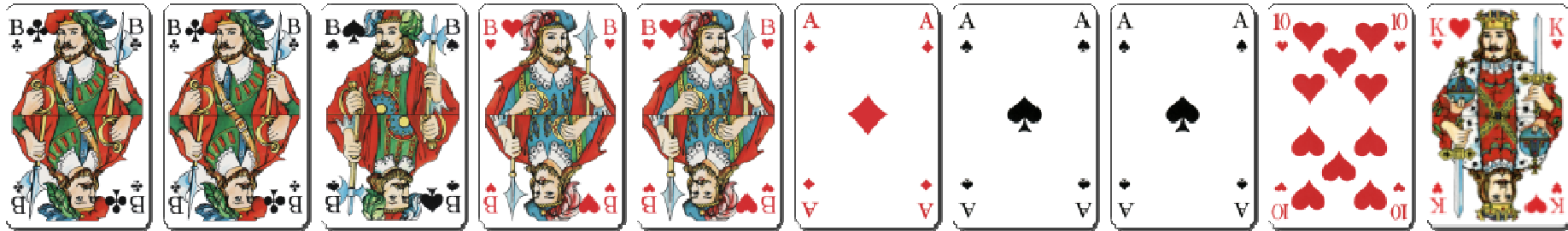
Hier ein spitzen fleischloses Solo: (Allerdings nur bei eigenem Aufspiel oder wenn die Variante "Solo hat immer Aufspiel" gespielt wird)



Bei diesem Solo könnte man bis auf keine Null abmelden. Geschickt gespielt kann man evtl. auch noch einen Doppelkopf machen. Hier zählt natürlich kein Karlehen am Schluss, da dieser nur bei Normal-, Trumpfsolo-, Farbsolo- und Hochzeit zählt.

2.) Bubensolo

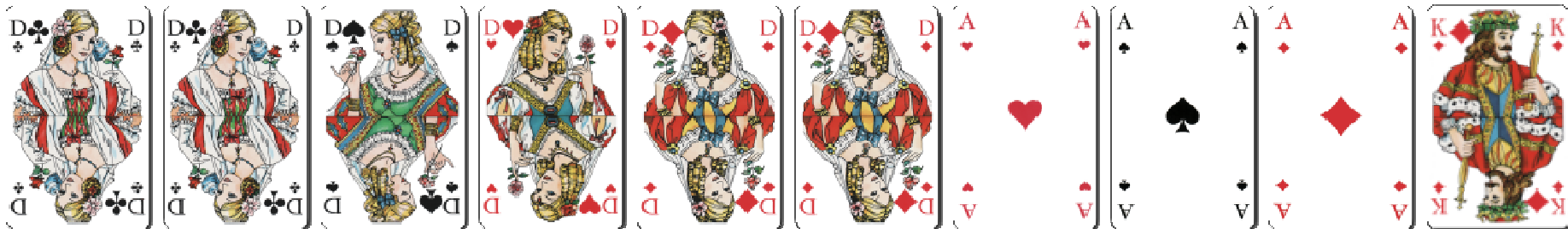
Bei diesem Solo sind wie der Name schon sagt die Buben Trumpf. Danach wie bei dem fleischlosen Solo As, 10 usw. Hier ein spitzen Bubensolo: (Allerdings nur bei eigenem Aufspiel oder wenn die Variante "Solo hat immer Aufspiel" gespielt wird)



In diesem Beispiel geben wir aller Wahrscheinlichkeit die beiden Herzstiche ab und müssen damit rechnen, dass es einen Doppelkopf gegen uns gibt. Daher könnte man dieses Spiel, da wir ja zwei Stiche abgeben, maximal auf keine 90 abmelden.

3.) Damensolo

Hier gilt das gleiche wie bei dem Bubensolo, allerdings jetzt mit den Damen.



In diesem Beispiel geben wir wahrscheinlich einen Stich ab (Karo König) und können daher mindestens keine 60 abmelden. Die Wahrscheinlichkeit, dass keiner der gegnerischen Mitspieler noch einen höheren Karo hat, sind sehr gering.

4.) Sie stille Hochzeit

Die stille Hochzeit ist eine ganz besondere Variante. Hier weiß am Anfang des Spieles ja nur derjenige bescheid, der die stille Hochzeit hat bzw. dass das Spiel ein Solo ist. Die drei gegnerischen Mitspieler wissen wahrscheinlich bis zum Schluss des Spieles nicht wie ihnen geschieht.

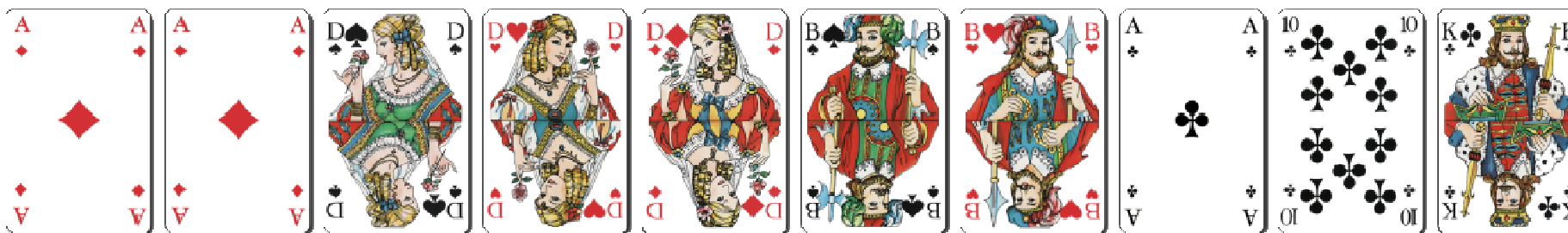
Allerdings ist auch äußerste Vorsicht geboten. Man sollte dieses Spiel nur dann versuchen, wenn man ein sehr starkes Blatt hat. Falls die gegnerischen Mitspieler es merken, könnte das nicht gut ausgehen.

Bei der stillen Hochzeit sind die Trümpfe gleich wie in einem normalen Spiel. Bei diesem Solo zählen natürlich auch das Karlchen, Fuchs gefangen, Fuchs am Schluss oder gefangene Dulle.

Hier ein Blatt mit dem man durchaus eine stille Hochzeit versuchen könnte:



Zu beachten ist das wir einen Fehlstich abgeben. Schlimmstenfalls, wenn einer der Gegner dieses Blatt hat,

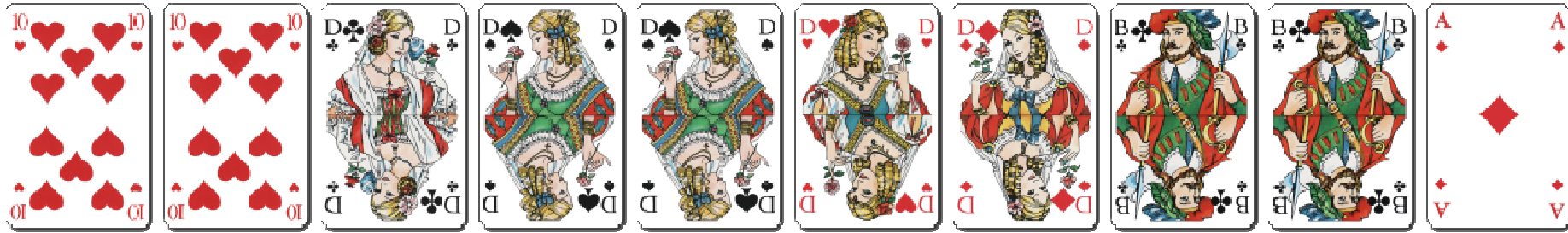


könnte das Spiel bei geschickter Spielweise der Gegner teuer verloren werden. Was in der Regel auch der Fall sein wird. Das Problem ist, dass dieser starker Gegner in der Farbe Pik frei ist und dadurch auch einstechen bzw. seine Kreuz schmieren und danach dann auch noch Pik stechen kann. Bei dieser Konstellation ist aber auch die Wahrscheinlichkeit einer Armut sehr hoch. In einem Spiel sind ja nur 24 Trumpfkarten und 16 davon wären auf diesen beiden Blättern ja schon verteilt.

5.) Trumpfsolo

Das Trumpfsolo ist eigentlich ein normales Spiel, mit dem Unterschied, dass man am Anfang das Solo ansagt und dadurch von vornherein alleine gegen die anderen Spieler spielt. Auch hier sollte man ein starkes Blatt haben, da die Gegner alles versuchen werden, zu dritt gegen den Solospieler zu gewinnen.

Hier ein Beispiel für ein Trumpfsolo:



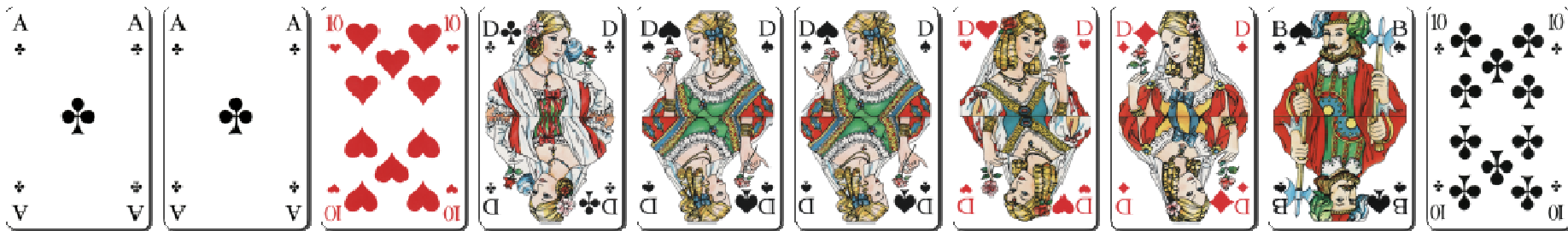
Die wichtigste Erkenntnis ist hier das wir selber einen Fuchs haben. Das heißt für uns das die Gegner kein Schweinchen haben können, was uns dem Sieg natürlich deutlich näher bringt

6. Farbensolo

Das Farbensolo ist eine recht selten gespielte Variante des Doppelkopf. Wie der Name schon sagt, deklariert man eine Farbe und die ist dann anstatt Karo, Trumpf. Schweinchen oder Füchse sind dann die Assen der deklarierten Farbe. Die Reihenfolge ist wie immer As, 10, König

Zu beachten ist hier das die zwei Assen der gewählten Farbe, wenn sie auf einer Hand sind, die Schweinchen und wenn sie auf zwei Hände verteilt sind, die Füchse sind. Die Herz zehn (Dulle) bleibt aber weiterhin der zweitstärkste Trumpf und die zehn der gewählten Farbe wird unter den Buben eingeordnet. Das heißt bei einem Herz Solo sind zwei Trümpfe weniger im Spiel, da die Dullen ja Herz sind.

Hier ein Beispiel für ein Kreuz Farbensolo:



Auch hier gilt es natürlich zu beachten, dass alle Karten doppelt belegt sind.

7. sonstige Solos

Es gibt noch einige andere Solos, die aber nicht allzu geläufig sind, daher werden sie hier nur am Rande behandelt.

- Königsolo
- Solo mit Assen oder Zehnen
- Buben- Damensolo

Sonstige Regeln

Hier möchte ich noch ein Paar Sonderfälle von Doppelkopf erwähnen.

- 1.) Schmeißen 5 Könige
- 2.) Schmeißen 6 Zehnen
- 3.) Schmeißen Fuchs höchster Trumpf
- 4.) Abgabe (Armut)

1,2,3. Das schmeißen (Neue Kartenausgabe)

Hat ein Spieler 5 Könige, 6 Zehnen oder kann einen Fuchs nicht übertrumpfen, kann er das Spiel schmeißen. Dann werden die Karten neu verteilt.

4. Abgabe (Armut)

Hat ein Spieler nur drei Trümpfe oder drei Trümpfe mit einem Fuchs, kann er einen Vorbehalt anmelden und diese Karten in die Mitte legen. Hat er drei Trümpfe und einen Fuchs, muss der Fuchs offen gezeigt werden.

Nun werden die Spieler reihum gefragt, ob sie diese Karten tauschen wollen. Findet sich ein Spieler, gibt dieser drei oder vier andere Karten zurück.

Gleichzeitig spielen die beiden auch als Re Partei zusammen, egal ob die andere Partei eine Kreuz Dame hat, oder nicht.

Als Besonderheit ist hier noch zu erwähnen, dass man einen Fuchs immer offen auf den Tisch legen kann.

Also auch bei einem oder zwei Trümpfen plus Fuchs Der Vorteil, wenn man einen Fuchs umdreht, ist den Spielern ein mögliches Schweinchen zu zeigen. Wir in unserem Verein spielen die Variante mit 3 Karten zur Abgabe und Fuchs muss offengelegt werden. Die Regel ist jedoch beim Spiel ohne Neunen, dass die Abgabe nur bei drei Karten möglich ist.

Ihr seht, es gibt sehr viele Varianten und Facetten im Doppelkopf. Das macht dieses Spiel aber auch so interessant.