Doppelkopf-Regeln

(Teilweise ergänzend bzw. abweichend von den offiziellen Regeln des Deutschen Doppelkopf-Verband e. V.)

Begrifflichkeiten

Beim Doppelkopf existieren einige spezielle Begriffe, u. a.:

• Die Alte	Kreuz-Dame
• Die Alten	beide Kreuz-Damen
• Dulle	Herz-10
• Dullen	beide Herz-10 auf einer Hand
• Fuchs	Karo-Ass
• Schweine	beide Karo-Asse auf einer Hand
• Karlchen oder Charlie	Kreuz-Bube
• Doppelkopf	4 volle in einem Stich, d. h. 10en und/oder Asse
• keine 90, 60, 30	keine 90, 60 bzw. 30 Augen erreicht
• schwarz	keinen Stich gemacht

Allgemein

- es wird mit einem französischen Blatt mit 48 Karten gespielt
alternativ (d. h. vor Spielbeginn zu vereinbaren)
- nach Absprache ist auch „scharfer Doppelkopf“ ohne 9en möglich
- die zweite Herz-10 sticht **immer** die erste Herz-10
- die beiden Spieler mit jeweils einer Kreuz-Dame bilden die „Re-Partei“, sie benötigen - ohne weitere An-/Absagen – 121 Punkte zum Sieg; der Kontra-Partei genügen 120 Punkte
- ein Solospieler benötigt – ohne weitere An-/Absagen – ebenfalls 121 Punkte zum Sieg; der Kontra-Partei genügen 120 Punkte
- beide Karo-Asse auf einer Hand sind nur dann Schweine, wenn sie angesagt werden
 - lediglich **Ansage Schweine** notwendig (ohne zusätzliches Re bzw. Kontra)
 - **ohne Ansage** sind es Füchse
- es gibt keine Pflichtensole

An-/Absagen

müssen spätestens mit mindestens ... Karten in der Hand erfolgen

- Re bzw. Kontra = 11
- „keine 90“ = 10
- „keine 60“ = 9
- „keine 30“ = 8
- „schwarz“ = 7

Ausnahme: bei einer angemeldeten Hochzeit verschieben sich die An-/Absagezeitpunkte wie folgt, wenn der ... Stich der Findungsstich ist um ... Karten

- 1. = 0
- 2. = 1
- 3. = 2

Vorbehalte

Reihenfolge der Vorbehalte (in absteigender Reihenfolge):

- 1. Solo
- 2. Einmischen
- 3. Armut
- 4. Hochzeit

1. Solo

bei allen Soli gilt

- Solo kommt selbst raus
- es wird beim nächsten Spiel danach vom gleichen Geber noch mal gegeben, unabhängig von der Anzahl der Mitspieler
- Bockrunden zählen auch beim Solo, werden aber um eine Bockrunde verlängert

Reihenfolge der Soli (in absteigender Reihenfolge):

- Farbsolo
 - Trumpf wie beim Normalspiel, es wird lediglich Karo gegen die gewählte Farbe getauscht, Dulle (Herz-10) bleibt Dulle
 - Schweine wechseln in die Trumpffarbe!
- Damensolo
 - Trumpf: alle Damen, (Herz-10 ist eingereicht, d.h. alle Farben Ass, 10, König ...)
- Bubensolo
 - Trumpf: alle Buben, (Herz -10 ist eingereicht, d.h. alle Farben Ass, 10, König ...)
- Fleischloser
 - es gibt keinen Trumpf; Reihenfolge: Ass, 10, König, Dame, Bube, 9

2. Einmischen

wenn ein Mitspieler ...

- ... fünf oder mehr 9en auf der Hand (ohne 9en = Könige) hat, **kann** er verlangen, dass neue gegeben wird (die Karten sind offen zulegen)
- ... sieben oder mehr volle (d. h. 10en und Asse) auf der Hand hat, **kann** er verlangen, dass neue gegeben wird (die Karten sind offen zulegen)

3. Armut

- wenn ein Spieler max. 3 Trümpfe hat, **kann** er diese schieben, d. h. es werden im Uhrzeigersinn 3 Karten (auch bei weniger als 3 Trümpfen) weitergegeben
- es werden entsprechend 3 Karten zurückgegeben mit der Ansage, ob mit oder ohne Trumpf zurück
- der abgebende und der aufnehmende Mitspieler bilden die **Re-Partei**
- Schweine müssen vor der Abgabe angesagt werden, ansonsten gelten sie als Fühse
- werden die geschobenen Karten nicht aufgenommen, wird neu gegeben
- bei einer doppelten Armut wird neu gegeben

4. Hochzeit

- wenn ein Spieler beide Kreuz-Damen auf der Hand hat, **kann** er eine Hochzeit ansagen, d. h. er spielt **nach Ansage** des Vorbehaltes „Hochzeit“ mit dem Mitspieler zusammen, der den 1. fremden Stich macht
- es kann explizit aber auch der 1. Trumpfstich angesagt werden
- wenn Hochzeit-Ansager die ersten 3 Stiche selbst erhält, spielt er automatisch ein Farb-Solo in Karo
- **ohne Ansage** kann der Spieler eine **stille Hochzeit** spielen, d. h. er zeigt dies erst durch das Ausspielen der 2. Kreuz-Dame
- weitere An-/Absagen erfolgen bei einer Hochzeit erst nach dem Findungsstich → siehe unter An-/Absagen

Bockrunden

- entstehen bei
 - **verlorenem** Re oder Kontra
 - **0-Punkte-Spielen**
 - **„gespaltenem Arsch“** (120/120er-Spiel)
- entstehen während Bockrunden neue Bockrunden, so werden diese hinten angefügt, d. h. es gibt keine Doppel- bzw. Mehrfachbockrunden
- Ausnahme: sofern in einem Spiel 2 oder 3 der vorgenannten Gründe zusammentreffen, (z. B. sowohl ein **verlorenes** Re oder Kontra und ein **0-Spiel**), entstehen ausnahmsweise Doppel- bzw. – entsprechend, wenn alle 3 Sachverhalte zusammentreffen sollten – Dreifachböcke

Abrechnung

je 1 Punkt

- gewonnen
- gegen „die Alten“ gewonnen hat
- keine 90, 60, 30 bzw. schwarz angesagt
- keine 90, 60, 30 bzw. schwarz erreicht

Solo

- *Soli zählen 1 Punkt extra*

Sonderpunkte

- Doppelkopf (4 volle = 40 oder mehr Augen im Stich)
- Fuchs (Karo-Ass) der Gegenpartei gefangen
- letzter Stich mit Karlichen (Kreuz-Bube) gemacht
- *im letzten Stich Karlichen gefangen*
- *gelten auch bei Soli*

Re bzw. Kontra

- *Sonderpunkte werden vor Re und/oder Kontra gezählt*
- *verdoppeln die Punkte*

Bockrunden

- *werden nach Re und/oder Kontra gezählt*
- *verdoppeln die Punkte bzw. vervierfachen (Doppelbock) bzw. verachtfachen (Dreifachbock)*

Punkte Notierung

- es werden sowohl Plus- als auch Minuspunkte notiert

Solo

- Punktzahl wird für den Solospieler verdreifacht und gut geschrieben bzw. abgezogen
- den drei Spielern der Gegenpartei wird die einfache Punktzahl mit umgekehrtem Vorzeichen angeschrieben

Kartenwerte

• Ass	11
• 10	10
• König	4
• Dame	3
• Bube	2
• 9	0