

Doppelkopf-Regeln

(Teilweise ergänzend bzw. abweichend von den "offiziellen" Regeln!)

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 9'en 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 Pflichtsoli

Begrifflichkeiten

Beim Doppelkopf gibt es für einige Karten spezielle Begriffe, hier eine Auswahl:

- | | |
|-------------------------|--------------------------------|
| • Die Alte | Kreuz-Dame |
| • Die Alten | beiden Kreuz-Damen |
| • Dulle | Herz-10 |
| • Fuchs | Karo-As |
| • Schweine | beide Karo-Asse auf einer Hand |
| • Karlchen oder Charlie | Kreuz-Bube |

An-/Absagen

- bis spätestens zur 5. Karte die Ansage Re bzw. Kontra
- bis zur 9. Karte die Absage „keine 90“ erfolgen
- bis zur 13. Karte die Absage „keine 60“ usw. erfolgen

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
 - *Fuchs bzw. Schweine wechseln in die Trumpffarbe!*
- Damensolo
 - Trumpf: alle Damen, (Herz-10 - ist eingereicht)
- Bubensolo
 - Trumpf: alle Buben, (Herz-10 - ist eingereicht)
- 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 Füchse
- 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:
d. h.: sollte der Findungsstich erst in der 3. Runde erfolgt sein, so ist die 4. Runde die erste normale Runde, erst ab diesem Zeitpunkt müssen ggf. weitere An- bzw. Absagen erfolgen

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
- ggf. gegen „die Alten“ (bei Kontra-Partei)
- keine 90, etc. ...60...30...schwarz erreicht
- ggf. keine 90 abgesagt, etc. ...60...30...schwarz

Solo

- Soli zählen 1 Punkt extra

Sonderpunkte

- *Doppelkopf (4 volle = 40 oder mehr Augen im Stich)*
- *Fuchs der Gegenpartei gefangen*
- *letzter Stich mit Karlchen (Kreuz-Bube) gemacht*
- *Im letzten Stich Karlchen gefangen*

Re bzw. Kontra

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

Bockrunden

- *werden nach Re bzw. Kontra gezählt*
- *verdoppeln die Punkte*

Punkte Notierung

- es werden sowohl Plus- als auch Minuspunkte notiert

Kartenwerte

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