

# Doppelkopf-Regeln

des Deutschen Doppelkopf-Verband e. V.

## Begrifflichkeiten

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

- Die Alte Kreuz-Dame
- Die Alten beiden Kreuz-Damen
  
- Dulle Herz-10
- Dullen beide Herz-10 auf einer Hand
  
- Fuchs Karo-As
- 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
- 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
- bei 2 gleichen Karten in einem Stich sticht immer die zuerst gespielte Karte (dies gilt auch für die Dullen)
- abheben durch den rechten Mitspieler ist Pflicht, es müssen mindestens 3 Karten abgehoben werden bzw. liegen bleiben
- beginnend beim linken Nachbarn des Gebers sind jedem Spieler viermal jeweils drei Karten auszuteilen

## 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

Eine Erstansage ist immer erst nach Beendigung des Klärungsstiches erlaubt

## Vorbehalte

Reihenfolge der Vorbehalte (in absteigender Reihenfolge):

- 1. Pflichtsolo
  - 2. Lustsolo
  - 3. Hochzeit
- bei mehreren gleichrangigen Soli spielt der in Reihenfolge erste Spieler
  - es wird beim nächsten Spiel danach vom gleichen Geber noch mal gegeben
  - Ausnahme: es handelte sich um ein vorgeführtes Pflichtsolo, dann gibt der nächste Spieler
  
  - ein Lustsolo kann erst nach dem Pflichtsolo gespielt werden
  - Lustsolo kommt nicht selbst raus
  
  - eine stille Hochzeit ersetzt kein Pflichtsolo

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,

## Abrechnung

### je 1 Punkt

- gewonnen
- gegen „die Alten“ gewonnen
- keine 90, 60, 30 bzw. schwarz angesagt
- keine 90, 60, 30 bzw. schwarz erreicht
- Doppelkopf (4 volle = 40 oder mehr Augen im Stich)
- „Fuchs“ der Gegenpartei gefangen

### je 2 Punkte

- Re bzw. Kontra

### Sonderpunkte

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

### 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  |