

# Doppelkopf – Spielregeln

Kurzfassung nach den Turnierspielregeln des Deutschen Doppelkopf-Verbandes (DDV). Zum Ausdrucken auf DIN A4.

## 1 · Das Spiel in Kürze

Doppelkopf ist ein Stichspiel für vier Personen. Gespielt wird mit 48 Karten – jede Karte ist doppelt vorhanden. Jeder erhält zwölf Karten, es werden zwölf Stiche gespielt. Insgesamt sind 240 Augen im Spiel. Zwei Parteien treten gegeneinander an: wer die beiden Kreuz Damen hält, bildet die **Re-Partei**, die beiden übrigen die **Kontra-Partei**. Wer mit wem spielt, ist zu Beginn nicht bekannt – das herauszufinden ist der Reiz des Spiels.

## 2 · Kartenwerte

| Karte | Ass | Zehn | König | Dame | Bube | Neun | Summe |
|-------|-----|------|-------|------|------|------|-------|
| Augen | 11  | 10   | 4     | 3    | 2    | 0    | 240   |

Jede Karte ist zweimal im Spiel:  $2 \times 6 \text{ Werte} \times 4 \text{ Farben} = 48 \text{ Karten}$ .

## 3 · Trumpf im Normalspiel (26 Karten)

Von oben nach unten. Bei zwei gleichen Karten in einem Stich gewinnt die **zuerst gelegte**.

| Rang  | Karten                            | Bemerkung                          |
|-------|-----------------------------------|------------------------------------|
| 1     | ♥ 10                              | die „Dulle“ – höchster Trumpf      |
| 2–5   | ♣ Dame · ♠ Dame · ♥ Dame · ♦ Dame | die Kreuz Damen heißen „die Alten“ |
| 6–9   | ♣ Bube · ♠ Bube · ♥ Bube · ♦ Bube | ♣ Bube = „Karlchen“                |
| 10–13 | ♦ Ass · ♦ 10 · ♦ König · ♦ 9      | ♦ Ass = „Fuchs“                    |

## 4 · Fehlfarben

| Farbe   | Rangfolge (hoch → niedrig)                  |
|---------|---------------------------------------------|
| ♣ Kreuz | Ass – Zehn – König – Neun                   |
| ♠ Pik   | Ass – Zehn – König – Neun                   |
| ♥ Herz  | Ass – König – Neun (die Herz 10 ist Trumpf) |

## 5 · Spielablauf

**Geben:** Der Geber lässt abheben und teilt jedem Spieler zwölf Karten (dreimal vier oder viermal drei). Danach wird reihum nach **Vorbehalten** gefragt (Abschnitt 6). Zum ersten Stich spielt der linke Nachbar des Gebers auf – bei einem Pflichtsolo der Solospieler.

**Bedienpflicht:** Wer bedienen kann, muss bedienen. Wird Trumpf angespielt, ist Trumpf zuzugeben; wird eine Fehlfarbe angespielt, ist diese Farbe zuzugeben. Wer nicht bedienen kann, darf eine beliebige Karte legen – also stechen oder abwerfen.

**Stich:** Trumpf schlägt jede Fehlfarbe. Ein Stich ohne Trumpf geht an die höchste Karte der angespielten Farbe. Bei zwei identischen Karten gewinnt die zuerst gespielte. Wer den Stich macht, spielt zum nächsten auf.

## 6 · Vorbehalte

Nach dem Geben sagt jeder Spieler – beginnend links vom Geber – nur „gesund“ oder „Vorbehalt“. Bei mehreren Vorbehalten gilt die Rangfolge **Pflichtsolo** → **Lustsolo** → **Hochzeit**; bei gleichem Rang hat der weiter vorn sitzende Spieler Vorrang.

| Vorbehalt   | Bedeutung                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pflichtsolo | In einer Turnierrunde muss jeder Spieler genau ein Solo spielen. Der Solospieler kommt heraus.                                                                                                                                                                                                                                           |
| Lustsolo    | Freiwilliges Solo – erst erlaubt, wenn das Pflichtsolo bereits gespielt wurde. Es kommt der linke Nachbar des Gebers heraus.                                                                                                                                                                                                             |
| Hochzeit    | Wer beide Kreuz Damen hält, sucht einen Partner: Wer als Erster einen Stich macht, den nicht der Hochzeiter selbst gewinnt, wird sein Partner (Klärungsstich). Fällt die Klärung nicht in den ersten drei Stichen, spielt der Hochzeiter ein Karo-Farbensolo. Meldet er die Hochzeit gar nicht an, spielt er ein „stilles Solo“ in Karo. |

## Die Soloarten

| Solo         | Trumpf                                                                                                                    | Rangfolge in den Fehlfarben        |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| Farbensolo   | wie im Normalspiel, aber die Karo-Trümpfe können durch ♣, ♠ oder ♥ ersetzt werden; Dullen, Damen und Buben bleiben Trumpf | Ass – 10 – König – 9               |
| Damensolo    | nur die acht Damen                                                                                                        | Ass – 10 – König – Bube – 9        |
| Bubensolo    | nur die acht Buben                                                                                                        | Ass – 10 – König – Dame – 9        |
| Fleischloser | kein Trumpf (auch „Assesolo“)                                                                                             | Ass – 10 – König – Dame – Bube – 9 |

Der Solospieler ist allein die Re-Partei, die drei anderen bilden die Kontra-Partei. Im Damen-, Buben- und Fleischlosen-Solo übernimmt Karo die Rolle einer vierten Fehlfarbe.

## 7 · An- und Absagen

Mit „**Re**“ (mit Kreuz Dame) bzw. „**Kontra**“ (ohne Kreuz Dame) zieht eine Partei das Spiel an sich und gibt zugleich ihre Zugehörigkeit preis. Erst nach einer Ansage darf dieselbe Partei **absagen** („keine 90“ usw.). Absagen dürfen nicht übersprungen oder später nachgeholt werden.

| Ansage / Absage                 | spätestens mit ... Karten auf der Hand | Punkte |
|---------------------------------|----------------------------------------|--------|
| „Re“ bzw. „Kontra“ (Erstansage) | 11                                     | 2      |
| „keine 90“                      | 10                                     | 1      |
| „keine 60“                      | 9                                      | 1      |
| „keine 30“                      | 8                                      | 1      |
| „schwarz“                       | 7                                      | 1      |

**Erwiderung:** Eine Partei, die selbst noch nichts angesagt hat, darf auf eine gegnerische An- oder Absage stets noch mit einer Karte weniger mit „Re“ bzw. „Kontra“ antworten. Eine so verspätete Erwiderung berechtigt nicht mehr zu eigenen Absagen. Bei einer Hochzeit sind Ansagen erst nach dem Klärungsstich erlaubt; fällt dieser im zweiten (dritten) Stich, verringern sich die Kartenzahlen oben um 1 (2).

## 8 · Wer gewinnt?

| Höchste Absage        | Die absagende Partei braucht           | Die Gegenpartei gewinnt schon mit |
|-----------------------|----------------------------------------|-----------------------------------|
| keine (nur Re/Kontra) | 121 Augen (Re) bzw. 120 Augen (Kontra) | —                                 |
| keine 90              | 151 Augen                              | 90 Augen                          |
| keine 60              | 181 Augen                              | 60 Augen                          |
| keine 30              | 211 Augen                              | 30 Augen                          |
| schwarz               | alle zwölf Stiche                      | einen einzigen Stich              |

Ohne Ansage benötigt die Re-Partei 121 Augen, die Kontra-Partei 120 – bei 120:120 gewinnt also Kontra. Wurde ausschließlich „Kontra“ angesagt, gewinnt bei 120:120 dagegen die Re-Partei. Werden Re und Kontra angesagt, gilt wieder die Regel des Spiels ohne Ansage. Verfehlen beide Parteien ihr abgesagtes Ziel, gewinnt niemand.

## 9 · Punktwertung

Die Siegerpartei erhält die Punkte gutgeschrieben, die Verliererpartei in gleicher Höhe abgezogen.

| Spielpunkte                 | P. | Für An- und Absagen | P. |
|-----------------------------|----|---------------------|----|
| gewonnen                    | 1  | „Re“ angesagt       | 2  |
| Gegner unter 90 Augen       | +1 | „Kontra“ angesagt   | 2  |
| Gegner unter 60 Augen       | +1 | „keine 90“ abgesagt | 1  |
| Gegner unter 30 Augen       | +1 | „keine 60“ abgesagt | 1  |
| Gegner schwarz (kein Stich) | +1 | „keine 30“ abgesagt | 1  |
|                             |    | „schwarz“ abgesagt  | 1  |

| Zusätzlich – gegen eine Absage erreicht | P. |
|-----------------------------------------|----|
| 120 Augen gegen „keine 90“              | 1  |
| 90 Augen gegen „keine 60“               | 1  |
| 60 Augen gegen „keine 30“               | 1  |
| 30 Augen gegen „schwarz“                | 1  |

| Sonderpunkte – nur im Normalspiel                                      | P. |
|------------------------------------------------------------------------|----|
| Gegen die Alten: die Kontra-Partei gewinnt                             | 1  |
| Doppelkopf: ein Stich mit 40 oder mehr Augen                           | 1  |
| Fuchs gefangen: ein ♦ Ass der Gegenpartei fällt in einen eigenen Stich | 1  |
| Karlchen: der ♣ Bube macht den letzten Stich                           | 1  |

**Solo:** Sonderpunkte gibt es nicht. Der Solospieler erhält bzw. verliert die Punkte dreifach; jeder Gegenspieler erhält die einfache Punktzahl mit umgekehrtem Vorzeichen. Am Ende hat jeder Spieler ein Punktekonto; die Summe aller vier Konten ist stets null.

## 10 · Beliebte Hausregeln (nicht Turnierregel)

|                           |                                                                                             |
|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| Armut                     | Wer höchstens drei Trümpfe hält, darf sie verdeckt anbieten; wer sie annimmt, wird Partner. |
| Schweinchen               | Wer beide Karo Asse hält, kann sie zu höchsten Trümpfen erklären.                           |
| Zweite Dulle sticht erste | Fallen beide Herz 10 in einem Stich, gewinnt die zweite.                                    |
| Spiel ohne Neunen         | 40 Karten, zehn Stiche – schnelleres Spiel, gleiche Augenzahl.                              |
| Bockrunde                 | Nach 120:120 oder einem verlorenen Solo zählt die nächste Runde doppelt.                    |

# Spielzettel

24 Spiele · Punkte je Spieler eintragen, Zwischensumme fortlaufend addieren. Die Summe aller vier Spalten muss in jeder Zeile null ergeben.

| Nr. | Spielart / Ansagen | Spieler 1 | Spieler 2 | Spieler 3 | Spieler 4 | Kontrolle |
|-----|--------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 1   |                    |           |           |           |           |           |
| 2   |                    |           |           |           |           |           |
| 3   |                    |           |           |           |           |           |
| 4   |                    |           |           |           |           |           |
| 5   |                    |           |           |           |           |           |
| 6   |                    |           |           |           |           |           |
| 7   |                    |           |           |           |           |           |
| 8   |                    |           |           |           |           |           |
| 9   |                    |           |           |           |           |           |
| 10  |                    |           |           |           |           |           |
| 11  |                    |           |           |           |           |           |
| 12  |                    |           |           |           |           |           |
| 13  |                    |           |           |           |           |           |
| 14  |                    |           |           |           |           |           |
| 15  |                    |           |           |           |           |           |
| 16  |                    |           |           |           |           |           |
| 17  |                    |           |           |           |           |           |
| 18  |                    |           |           |           |           |           |
| 19  |                    |           |           |           |           |           |
| 20  |                    |           |           |           |           |           |
| 21  |                    |           |           |           |           |           |
| 22  |                    |           |           |           |           |           |
| 23  |                    |           |           |           |           |           |
| 24  |                    |           |           |           |           |           |
|     | Summe              |           |           |           |           | 0         |

## Merkhilfe

|                  |                                                                         |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| Trumpf, von oben | ♥10 > ♣D > ♠D > ♥D > ♦D > ♣B > ♠B > ♥B > ♦B > ♦A > ♦10 > ♦K > ♦9        |
| Augen            | Ass 11 · Zehn 10 · König 4 · Dame 3 · Bube 2 · Neun 0 → 240 gesamt      |
| Gewinnschwelle   | Re 121 · Kontra 120 · keine 90 → 151 · keine 60 → 181 · keine 30 → 211  |
| Ansagen          | Re/Kontra 11 Karten · keine 90 10 · keine 60 9 · keine 30 8 · schwarz 7 |