

Doppelkopf - Spielregeln

Kurzfassung nach den Turnierspielregeln des Deutschen Doppelkopf-Verbandes (DDV) · 4 Spieler · 48 Karten · 240 Augen

1 · Das Blatt und die Augen

Gespielt wird mit 48 Karten: zwei Skatblätter mit Neunen, jede Karte ist also doppelt vorhanden. Der Geber lässt vom rechten Nachbarn abheben (mindestens drei Karten) und teilt jedem Spieler 12 Karten aus, beginnend links von sich.

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

2 · Trumpf im Normalspiel (26 Trümpfe)

Rang	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Karte	♥ 10	♣ D	♠ D	♥ D	♦ D	♣ B	♠ B	♥ B	♦ B	♦ A	♦ 10	♦ K	♦ 9

Von links nach rechts absteigend. ♥ 10 heißt **Dulle**, ♦ Ass heißt **Fuchs**, ♣ Bube heißt **Karlchen**. Fehlfarben: ♣ und ♠ jeweils As - 10 - König - 9; ♥ nur As - König - 9, weil die Herz-Zehnen Trumpf sind. Liegen zwei identische Karten im selben Stich, gewinnt die **zuerst gelegte**.

3 · Parteien und Spielziel

Die beiden Spieler mit einer ♣ **Dame** bilden die **Re-Partei**, die anderen beiden die **Kontra-Partei**. Wer zusammengehört, ist zu Beginn geheim - das herauszufinden oder zu verschleiern ist der Kern des Spiels. Es ist unzulässig, die Parteizugehörigkeit außerhalb der vorgesehenen Ansagen zu verraten. Jede Partei sammelt Augen; insgesamt sind 240 im Spiel.

4 · Spielablauf

- Der linke Nachbar des Gebers spielt zum ersten Stich aus (Ausnahme: Pflichtsolo - dort der Solist).
- Reihum im Uhrzeigersinn legt jeder eine Karte offen ab.
- **Bedienpflicht:** Wer die angespielte Farbe bzw. Trumpf hat, muss sie zugeben. Sonst darf beliebig getrumpft oder abgeworfen werden.
- Trumpf schlägt jede Fehlfarbe. Ein Stich ohne Trumpf geht an die höchste Karte der angespielten Fehlfarbe.
- Der Stichgewinner spielt zum nächsten Stich aus. Nach 12 Stichen werden die Augen gezählt.

5 · Vorbehalte: Solo und Hochzeit

Vor dem ersten Ausspiel wird reihum nach Vorbehalten gefragt. Bei mehreren gilt die Rangfolge **Pflichtsolo - Lustsolo - Hochzeit**; bei Gleichrang hat der weiter vorn sitzende Spieler Vorrang.

Soloart	Trumpf	Rangfolge in den Fehlfarben
Farbsolo	wie Normalspiel, Solofarbe ♣/♠/♥/♦	As - 10 - König - 9
Damensolo	nur die acht Damen	As - 10 - König - Bube - 9
Bubensolo	nur die acht Buben	As - 10 - König - Dame - 9
Fleischloser	kein Trumpf	As - 10 - König - Dame - Bube - 9

Der Solist ist allein die Re-Partei, die drei anderen sind Kontra. Sonderpunkte gibt es im Solo nicht.

Hochzeit: Wer beide ♣ Damen hält, darf eine Hochzeit ansagen. Partner wird, wer als Erster innerhalb der ersten drei Stiche einen Stich macht (Klärungsstich; eigene Stiche des Hochzeitors zählen nicht). Fällt bis dahin keine Klärung, wird daraus ein Karo-Farbsolo des Hochzeitors. Meldet er die Hochzeit gar nicht an, spielt er ein „stilles“ Karo-Solo.

6 · An- und Absagen

Mit „Re“ bzw. „Kontra“ zieht eine Partei das Spiel an sich. Erst danach darf sie mit Absagen den Spielwert weiter erhöhen. Eine Absage behauptet, dass die Gegenpartei unter der genannten Augenzahl bleibt – bzw. bei „Schwarz“ keinen einzigen Stich macht.

An- bzw. Absage	erlaubt, solange man noch ... Karten auf der Hand hat	Wert
„Re“ – mit Kreuz Dame bzw. als Solist	mindestens 11	2 Punkte
„Kontra“ – gegen die Kreuz Damen bzw. gegen den Solisten	mindestens 11	2 Punkte
„Keine 90“	mindestens 10	1 Punkt
„Keine 60“	mindestens 9	1 Punkt
„Keine 30“	mindestens 8	1 Punkt
„Schwarz“	mindestens 7	1 Punkt

- Eine Karte gilt als „in der Hand“, solange sie den Tisch nicht offen berührt hat. Der erste Stich heißt deshalb **Freistich**.
- Keine Stufe darf übersprungen oder später nachgeholt werden. Früher ansagen ist erlaubt und verschiebt die späteren Zeitpunkte nicht.
- Die **Erwiderung** („Re“ auf „Kontra“ und umgekehrt) ist stets noch mit einer Karte weniger möglich.
- Bei einer Hochzeit sind Ansagen erst nach dem Klärungsstich erlaubt. Fällt er im 2. (3.) Stich, sinken alle Grenzen um 1 (2) Karten.
- Beide Parteien dürfen dieselbe Absage machen. Identische Ansagen darf man nicht wiederholen.

7 · Wie viele Augen zum Sieg?

eigene Absage	eigene Augen zum Gewinn	Absage des Gegners	dann genügen
keine	121 (Re) / 120 (Kontra)	keine	—
„Keine 90“	151	„Keine 90“	90 Augen
„Keine 60“	181	„Keine 60“	60 Augen
„Keine 30“	211	„Keine 30“	30 Augen
„Schwarz“	alle 12 Stiche	„Schwarz“	ein Stich

- Ohne Ansage genügen der Kontra-Partei 120 Augen; bei 120 : 120 gewinnt sie („gespaltener Arsch“).
- Wurde **nur „Kontra“** angesagt, dreht sich das um: dann braucht Kontra 121 Augen und Re genügen 120.
- Wurden „Re“ und „Kontra“ angesagt, gilt wieder die Regelung wie ohne Ansage.
- Erreicht die absagende Partei ihr Ziel nicht, hat sie verloren – auch mit mehr als 120 Augen. Verfehlen beide Parteien ihr abgesagtes Ziel, gewinnt niemand; es zählen nur die erreichten Augenstufen und die Sonderpunkte.

8 · Punktwertung

Die Siegerpartei erhält die Punkte positiv, die Verliererpartei negativ.

Spielpunkte	Punkte	Sonderpunkte (nur im Normalspiel)	Punkte
gewonnen	1	gegen die ♣ Damen gewonnen („gegen die Alten“)	1
Gegner unter 90 Augen	+1	Doppelkopf: ein Stich mit 40 oder mehr Augen	1
Gegner unter 60 Augen	+1	Fuchs gefangen: ♦ Ass des Gegners erobert	1
Gegner unter 30 Augen	+1	Karlchen: ♣ Bube macht den letzten Stich	1
Gegner schwarz gespielt	+1		
„Re“ angesagt	+2		
„Kontra“ angesagt	+2		
jede erfüllte Absage	+1		
120 Augen gegen „Keine 90“	+1		
90 Augen gegen „Keine 60“	+1		
60 Augen gegen „Keine 30“	+1		
30 Augen gegen „Schwarz“	+1		

Solo-Abrechnung: Sonderpunkte entfallen. Die ermittelte Punktzahl wird für den Solisten verdreifacht – bei Gewinn gutgeschrieben, bei Niederlage abgezogen. Jeder der drei Gegenspieler erhält die einfache Punktzahl mit umgekehrtem Vorzeichen.

Spickzettel: 12 Karten · 240 Augen · 26 Trumpf / 22 Fehl · Re braucht 121 · Absagen: 151 / 181 / 211 / alle Stiche
 · Ansage 2, Absage 1 Punkt