

DOPPELKOPF

Regeln zum Ausdrucken - gängige 4-Personen-Variante

Diese Druckvorlage fasst eine klare, gut spielbare Hausregel-Variante zusammen. Doppelkopf hat regionale Unterschiede; legt vor der ersten Runde fest, welche Extras und Sonderregeln zählen.

1. Kurzüberblick

Spieler	4 Personen; die Partner sind im Normalspiel zuerst geheim.
Karten	48 Karten: zwei kurze Skatblätter mit 9, 10, Bube, Dame, König, Ass in Kreuz, Pik, Herz und Karo.
Karten pro Spieler	Jeder erhält 12 Karten.
Gesamtwert	Alle Karten zusammen zählen 240 Augen.
Ziel	Die Re-Partei braucht mindestens 121 Augen. Die Kontra-Partei gewinnt bei 120 oder mehr Augen.
Runden	Es werden 12 Stiche gespielt. Wer einen Stich gewinnt, spielt zum nächsten Stich aus.

2. Parteien

Partei	Wer gehört dazu?	Besonderheit
Re	Normalerweise die Spieler mit den beiden Kreuz-Damen.	Die Kreuz-Dame heißt oft "Alte".
Kontra	Die beiden Spieler ohne Kreuz-Dame.	Spielt gegen Re.
Hochzeit	Hat ein Spieler beide Kreuz-Damen, kann er Hochzeit ansagen.	Der erste Mitspieler, der innerhalb der ersten 3 Stiche einen Stich gewinnt, wird Partner. Sonst spielt der Hochzeiter allein.
Solo	Optional: Ein Spieler spielt allein gegen die drei anderen.	Nur verwenden, wenn Soli vorab als Hausregel erlaubt wurden.

3. Kartenwerte

Karte	Ass	10	König	Dame	Bube	9
Augen	11	10	4	3	2	0

Wichtig: Am Ende zählt jede Partei die Augen aus ihren gewonnenen Stichen zusammen. 121 oder mehr Augen reichen für Re; Kontra reicht 120, wenn es keine höheren Ansagen gibt.

Trumpf, Farbkarten und Stichregeln

4. Trumpfreiheitenfolge im Normalspiel

Im Normalspiel sind alle Damen, alle Buben, alle Karo-Karten und die Herz-Zehnen Trumpf. Von oben nach unten gilt folgende Reihenfolge:

Rang	Trumpfkarte	Hinweis
1	10 Herz	Dulle - höchste Trumpfkarte
2	Dame Kreuz	Alte
3	Dame Pik	
4	Dame Herz	
5	Dame Karo	
6	Bube Kreuz	
7	Bube Pik	
8	Bube Herz	
9	Bube Karo	
10	Ass Karo	
11	10 Karo	
12	König Karo	
13	9 Karo	niedrigster Trumpf

Jede Karte existiert zweimal. Als einfache Druckvorlagen-Regel gilt: Wenn zwei gleich hohe Karten im selben Stich liegen, gewinnt die zuerst gelegte Karte. Falls ihr die Dullen-Sonderregel spielt, notiert sie unten bei den Hausregeln.

5. Farbkarten

Farbe	Karten in dieser Farbe	Rangfolge
Kreuz	Ass, 10, König, 9	Ass > 10 > König > 9
Pik	Ass, 10, König, 9	Ass > 10 > König > 9
Herz	Ass, König, 9	Ass > König > 9; 10 Herz ist Trumpf
Karo	keine normalen Farbkarten	Alle Karo-Karten sind Trumpf

6. Stichregeln

Situation	Regel
Ausspiel	Der Spieler links vom Geber beginnt. Danach spielt immer der Gewinner des letzten Stichs aus.
Bedienen	Wer die ausgespielte Farbe oder Trumpf bedienen kann, muss bedienen.
Nicht bedienen	Wer nicht bedienen kann, darf eine beliebige Karte abwerfen oder mit Trumpf stechen.
Trumpf im Stich	Liegt mindestens ein Trumpf im Stich, gewinnt der höchste Trumpf.
Kein Trumpf im Stich	Gewonnen hat die höchste Karte der zuerst ausgespielten Farbe.

Spielablauf, Ansagen und Sonderfälle

7. Ablauf einer Runde

1	Geber mischt und teilt reihum 12 Karten an jeden Spieler aus.
2	Vor dem ersten Stich werden Hochzeit oder Solo angesagt, falls diese Regeln gespielt werden.
3	Vorhand spielt die erste Karte aus. Danach wird im Uhrzeigersinn bedient.
4	Der höchste Trumpf oder die höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt den Stich.
5	Nach 12 Stichen zählen Re und Kontra ihre Augen.
6	Gewinner und Spielpunkte werden auf dem Spielzettel notiert.

8. Ansagen

Ansagen erhöhen den Wert des Spiels und verschärfen das Ziel. Eine Ansage ist nur sinnvoll, wenn die eigene Partei genug Augen erwartet.

Ansage	Bedeutung	Typischer Zeitpunkt
Re	Re-Partei kündigt an, dass sie gewinnt.	Solange der Ansagende noch mindestens 11 Karten auf der Hand hat.
Kontra	Kontra-Partei kündigt an, dass sie gewinnt.	Solange der Ansagende noch mindestens 11 Karten auf der Hand hat.
Keine 90	Die Gegenseite soll unter 90 Augen bleiben.	Mindestens 10 Karten auf der Hand.
Keine 60	Die Gegenseite soll unter 60 Augen bleiben.	Mindestens 9 Karten auf der Hand.
Keine 30	Die Gegenseite soll unter 30 Augen bleiben.	Mindestens 8 Karten auf der Hand.
Schwarz	Die Gegenseite soll keinen Stich machen.	Mindestens 7 Karten auf der Hand.

9. Hochzeit

Hat ein Spieler beide Kreuz-Damen, sagt er vor dem ersten Stich "Hochzeit". Sein Partner wird der erste andere Spieler, der innerhalb der ersten drei Stiche einen Stich gewinnt. Gewinnt in diesen drei Stichen kein anderer Spieler einen Stich, spielt der Hochzeiter allein gegen die drei anderen.

10. Solo als optionale Regel

Solo-Art	Kurzregel
Farbsolo	Der Solospieler bestimmt eine Trumpffarbe; Damen und Buben bleiben meist Trumpf.
Damensolo	Nur Damen sind Trumpf.
Bubensolo	Nur Buben sind Trumpf.
Fleischlos	Es gibt keine Trümpfe; nur die ausgespielte Farbe zählt.

Für Anfänger kann man die ersten Runden ohne Solo spielen. Dann bleibt das Spiel übersichtlicher und trotzdem vollständig spielbar.

Abrechnung und Hausregeln

11. Einfache Punktwertung

Diese Wertung ist kompakt und gut für private Runden geeignet. Legt vor Spielbeginn fest, welche Zusatzpunkte ihr verwendet.

Ereignis	Spielpunkte
Spiel gewonnen	+1
Kontra gewinnt gegen die Alten	+1 zusätzlich
Re oder Kontra angesagt und erfüllt	+2 je Ansage
Keine 90 / keine 60 / keine 30 / schwarz erfüllt	+1 je erfüllter Stufe
Doppelkopf: ein Stich mit mindestens 40 Augen	+1 optional
Fuchs gefangen: Karo-Ass der Gegenseite gewonnen	+1 optional
Karlchen: Kreuz-Bube gewinnt den letzten Stich	+1 optional

Bei einem Partnerspiel erhalten beide Gewinner die Spielpunkte als Pluspunkte und beide Verlierer dieselbe Zahl als Minuspunkte. Bei einem Solo erhält der Solospieler bei Sieg den dreifachen Wert als Pluspunkte; jeder Gegenspieler bekommt den einfachen Wert als Minuspunkte. Verliert der Solospieler, wird es umgekehrt notiert.

12. Hausregeln zum Ankreuzen

☐ Mit Soli spielen	☐ Ohne Soli spielen
☐ Doppelkopf zählt als Zusatzpunkt	☐ Doppelkopf zählt nicht
☐ Fuchs gefangen zählt	☐ Fuchs gefangen zählt nicht
☐ Karlchen zählt	☐ Karlchen zählt nicht
☐ Bei gleichen Karten gewinnt die zuerst gelegte	☐ Dullen-Sonderregel verwenden

13. Mini-Spielzettel

Nr.	Re-Partei	Kontra-Partei	Augen Re	Augen Kontra	Punkte	Gewinner
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Tipp: Für längere Abende mehrere Kopien dieser letzten Seite ausdrucken.