

Doppelkopf-Spielregeln für den 19.04.2008

Dies ist die offizielle Ottendorfer Doppelkopf Regel

1. Das Doppelkopfbblatt

besteht aus je 12 Karten der vier Farben Kreuz, Pik, Herz und Karo, nämlich (Zählwert in Klammern) pro Farbe je zwei Asse (11), zwei Zehnen (10), 2 Könige (4), zwei Damen (3), zwei Buben (2) und zwei Neunen (0). Es wird also mit Neunen gespielt.

2. Spieler und Parteien

Doppelkopf wird mit vier Spielern gespielt (bei fünf Spielern setzt der Geber aus). Im Normalspiel spielen die Spieler, die die Kreuz-Dame besitzen (Re-Partei) gegen die beiden anderen (Kontra-Partei). Es ist allerdings auch möglich, daß ein Spieler gegen die drei anderen spielt (Solo).

3. Trumpf und Fehl

Grundsätzlich besteht Bedienpflicht. Kann eine angespielte Karte nicht bedient werden, kann getrumpft oder abgeworfen werden.

3.1. Normalspiel

Hier sind die folgenden Karten in der angegebenen Reihenfolge Trumpf:

Herz10, Kreuz D, Pik D, Herz D, Karo D, Kreuz B, Pik B, Herz B, Karo B, Karo As, Karo 10, Karo K, Karo 9

Da alle Karten zweimal vorhanden sind, sind 26 Trumpf im Spiel. Alle anderen Karten sind Fehl in der Reihenfolge As, 10, K, 9. Es sind also 22 Fehlkarten im Spiel (beachte Sonderstellung der Herz 10!)

3.1.1 Schmeißen

Besitzt ein Spieler fünf K **oder** fünf 9, so **kann** er "Schmeißen"! Der Geber mischt und gibt neu! Dieses Spiel zählt nicht. **Wichtig: Solo geht vor Schmeißen.**

3.2. Solospiele

3.2.1 Damensolo

Alle Damen sind Trumpf in der Reihenfolge Kreuz, Pik, Herz, Karo. Es gibt also acht Trumpf. Alle anderen Karten sind Fehl in der Reihenfolge As, 10, K, B, 9.

3.2.2 Bubensolo

Alle Buben sind Trumpf in der Reihenfolge Kreuz, Pik, Herz, Karo. Es gibt also acht Trumpf. Alle anderen Karten sind Fehl in der Reihenfolge As, 10, K, D, 9.

3.2.3. Farbsolo in Kreuz, Pik, Herz, Karo

Herz 10, alle Damen und alle Buben sind Trumpf wie im Normalspiel. Karo As, Karo 10, Karo K und Karo 9 werden durch die entsprechenden Karten der gewählten Trumpffarbe ersetzt.

Achtung: Beim Herz -Solo bleibt die Herz 10 hoch! Es sind dann zwei Trumpf weniger im Spiel.

3.2.4 As-Solo (Fleischloser)

Es gibt keine Trümpfe. Die Karten gelten in der Reihenfolge As, 10, K, D, B, 9.

3.3. Hochzeit

Besitzt ein Spieler beide KreuzD, so hat er eine 'Hochzeit'.

Sein Partner wird derjenige, der innerhalb der ersten drei Stiche den ersten Stich macht, der nicht an den Hochzeiter geht (Klärungsstich).

Wird eine Hochzeit nicht angemeldet (s. 4.) oder macht der Hochzeiter die ersten drei Stiche, so spielt der Hochzeiter ein Farbsolo in Karo.

3.4. Beide Trumpf As (Schweinchen)

Besitzt ein Spieler beide Trumpf As, so hat er ein 'Schweinchen'.

In diesem Fall sind die Asse die höchsten Trümpfe (über der Herz 10). Der Spieler gibt ein "Schweinchen" erst bekannt, wenn er das erste As verwendet.

3.5. Trumpfabgabe (Armut)

Wenn ein Spieler drei oder weniger Trumpfkarten besitzt, kann er eine "Armut" ansagen. Es werden dabei die vorhandenen Trumpfkarten (also maximal 3 Stück) verdeckt auf den Tisch gelegt, und dem linken Nachbarn zum Tausch angeboten. Dieser kann nun die Karten aufnehmen und dafür entsprechend viele andere zurückgeben oder er gibt die verdeckten Karten ebenfalls weiter. Nimmt niemand die abgelegten Trumpfkarten auf, ist das Spiel beendet und es wird neu gegeben. Falls die Karten ausgetauscht werden und dabei Trümpfe zurückgegeben wurden, muß dies angesagt werden (z.B. "Ein Trumpf zurück"). Die beiden Spieler, welche den Kartentausch gemacht haben, spielen nun zusammen. **Wichtig: Solo geht vor Armut.**

4. Spielverlauf

Nach dem Mischen besteht Abhebeflicht. Es werden viermal drei Karten an jeden Spieler verteilt.

Anschließend erfolgt die Vorbehaltsabfrage:

Zwei Vorbehalte sind möglich: 'Solo' (s. 3.2.) oder 'Hochzeit' (s. 3.3.). Zunächst stellt der links vom Geber Sitzende fest, ob er einen Vorbehalt hat (dann sagt er "Vorbehalt") oder nicht (dann sagt er "gesund"). Es folgt der links Sitzende usw., so daß der Geber als Letzter meldet. Melden alle Spieler "gesund", spielt der links vom Geber Sitzende zum Normalspiel auf.

Melden ein oder mehrere Spieler "Vorbehalt", dann geben sie jetzt in der gleichen Reihenfolge ihren Vorbehalt bekannt und zwar nur durch "Solo", "Schmeißen", "Armut", oder "Hochzeit". Die Vorbehaltsabfrage endet, sobald ein Spieler den gefragten Vorbehalt bejaht. Danach benennt dieser Spieler den Spieltyp (tauft den Vorbehalt).

Ein Solo ist gegenüber der Hochzeit der höherrangige Vorbehalt. Bei mehreren Soli erhält der am weitesten vorne sitzende Spieler das Spielrecht.

5. An- und Absage

5.1. Ansage

Mit der Ansage "Re" (Re-Partei) oder "Kontra" (Kontra-Partei) zeigt der Ansagende an, daß er glaubt zusammen mit seinem Partner das Spiel gewinnen zu können (Vorsicht: es gibt auch unzählige 'taktische' Gründe für eine Ansage - das würde hier den Rahmen sprengen!).

Eine Ansage ist solange möglich, wie der Ansagende 11 Karten auf der Hand hat, jedoch nicht vor Beendigung der Vorbehaltsabfrage. Bei einer Hochzeit darf keine Ansage gemacht werden, bis der Klärungsstich beendet ist.

Erfolgt die Klärung mit dem ersten Stich müssen zur Ansage noch 11 Karten auf der Hand sein, wenn mit dem zweiten noch zehn, mit dem dritten noch neun.

5.2. Absagen

Ausschließlich nach erfolgter Ansage können die Partner durch Absagen den Wert des Spieles erhöhen. Absagen sind:

"Keine 90" mit 10 (9, 8) Karten auf der Hand

"Keine 60" mit 9 (8, 7) Karten auf der Hand

"Keine 30" mit 8 (7, 6) Karten auf der Hand

"Schwarz" mit 7 (6, 5) Karten auf der Hand

(Angaben in Klammern für die Hochzeit, Klärung im zweiten bzw. dritten Stich)

Die Absage bedeutet, daß die Gegenpartei keine 90 (60 ...) Punkte erreichen wird. Absagen können auch frühzeitig erfolgen, es darf aber keine ausgelassen werden. Auf eine Ansage oder eine Absage kann mit jeweils einer Karte weniger auf der Hand als für die An-/Absage erforderlich ist "Re" oder "Kontra" erwidert werden..

6. Spielende und Wertung

6.1. Spielende

240 Punkte sind insgesamt im Spiel. Gewonnen hat die Re-Partei, wenn sie 121 (151,...) Augen erreicht hat, außer es ist nur "Kontra" angesagt worden (ohne "Re"). Dann reichen 120 (151, ...) Augen.

Die Kontra-Partei gewinnt mit 120 (151,...) Augen, außer sie hat Kontra angesagt (ohne "Re").

6.2. Wertung

Es wird nach der PLUS-MINUS-Wertung gewertet: Im Normalspiel erhalten die Spieler der Siegerpartei folgende Spielpunkte mit positivem, die Spieler der Verliererpartei mit negativem Vorzeichen:

1. Gewonnen	1 Punkt
2. Ansage (Kontra/Re)	je 2 Punkte
3. unter 90/60/30/schwarz gespielt	je Schritt 1 Punkt
4. keine 90/60/30/schwarz abgesagt	je Schritt 1 Punkt
5. 120 (90/60/30) Augen gegen Absage unter 90 (60/30/schwarz) erreicht	je 1 Punkt
6. Hinzu kommen folgende Sonderpunkte:	
gegen die Kreuz-Damen gewonnen	1 Punkt
Doppelkopf (Stich mit 40+ Augen)	1 Punkt
Karo As (Fuchs) der Gegenpartei gefangen	1 Punkt
Kreuz Bube (Karlchen) macht letzten Stich	1 Punkt

Erreichen beide Parteien ihr abgesagtes Ziel nicht, so hat keine Partei gewonnen und es werden nur die Punkte unter 6 vergeben.

Bei einem Solo werden Sonderpunkte nicht gewertet. (Dies gilt auch für ein Farbensolo in Karo). Diese Punktzahl wird für den Solospieler verdreifacht und ihm bei Gewinn gutgeschrieben, bei Niederlage abgezogen. Den drei Mitspielern der Gegenpartei wird die einfache Punktzahl mit umgekehrtem Vorzeichen angeschrieben.