

Spielregeln

Hier könnt ihr die Regeln der verschiedenen Clubs nachlesen in denen ich bis heute gespielt habe.

Ihr werdet feststellen das sich die Regeln teilweise doch ziemlich unterscheiden.

Ich persönlich bin der Meinung, umso schärfer die Regeln umso mehr Spass beim Zocken.

Hier stelle ich euch die Regeln vor, wie wir sie während meiner Bundeswehrzeit spielten:

- wir spielten mit Neunen, also mit 48
- Karten nach der Kartenausgabe, wurde reihum gefragt, wer einen Vorbehalt hat
- Vorbehalt konnte auch zurückgezogen werden
- Wer "Gesund" angemeldet hatte konnte dies nicht Wiederrufen
- als Solos spielten wir nur Fleischloses, Damensolo, Bubensolo, Farbensolo, Trumpf Solo und Stille Hochzeit
- Reihenfolge der Solos waren Fleischloses-, Farben-, Buben-, Damen, Trumpf Solo
- bei angesagter Hochzeit ging derjenige mit, der den ersten vorher angesagten Stich machte
- Ansage bei Hochzeit war erster Fehlstich, erster Trumpfstich oder erster Fremder
- nach drei eigenen Stichen der Hochzeit spielte die Hochzeit alleine, und das Spiel wurde als Solo gewertet
- Re, Kontra und keine 90 waren nur möglich, wenn man noch min. 9 Karten hatte, keine 60 mit min. 7 Karten, keine 30 mit min. 5 Karten, keine 0 mit min. 3 Karten
- Punkte zählten:
- Karlchen Müller, Karlchen Müller gefangen, Doppel Karlchen Müller, Fuchs letzter Stich, Fuchs gefangen, Doppelkopf Dulle mit Spitze gefangen, Dulle mit Dulle gefangen, zweiter Fuchs fing ersten
- Armut, wenn man nur vier Trümpfe hatte (Fuchs musste aufgedeckt werden)
- wenn man die Armut nahm und Trumpf zurückgab, mussten diese angemeldet werden
- schmeißen bei:
- 5 Königen, 6 Zehnen, 5 Neunen, man konnte den Fuchs nicht übertrumpfen
- wir spielten Doppelkopf ohne Schweinchen dafür aber mit Spitze (Karo 7 im Tausch fr eine Herz 9)
- erste Armut ging vor zweiter Armut
- Solospieler hatte immer Aufspiel
- nach Solo gab derjenige, der das Solo verteilt hat, nochmals
- nach verlorenem Solo gab es für jeden Spieler ein Pflichtsolo
- Re Partei musste min. 121 Punkte erreichen
- Kontra Partei reichten 120 Punkte
- Solo, verlorenes Solo, Re und Kontra verdoppelten die Punktzahl

Hier stelle ich euch die Regeln vor, wie wir sie in unserem Doppelkopfclub in Dieblich spielten:

- wir spielten generell ohne Neunen, also mit 40 Karten
- nach der Kartenausgabe, wurde reihum gefragt, wer einen Vorbehalt hat
- Vorbehalt konnte nicht zurückgezogen werden
- als Solospiele spielen wir nur Fleischloses, Damensolo, Bubensolo, Trumpfsolo und Stille Hochzeit
- Fleischloses Solo steht vor Buben und Damensolo
- Bubensolo steht vor Damensolo
- bei gleichzeitiger Abgabe (Armut) und Hochzeit, wurde das Spiel nur gespielt, wenn diese beiden zusammenkamen
- bei angesagter Hochzeit ging derjenige mit, der den ersten Fremdstich macht
- nach drei eigenen Stichen der Hochzeit spielte die Hochzeit alleine, und das Spiel wurde als Solo gewertet
- Re, Kontra und keine 90 waren nur möglich, wenn man noch min. 7 Karten hatte, keine 60 mit min. 5 Karten, keine 30 mit min. 3 Karten, keine 0 mit min. 1 Karte

- Punkte zählten:
- Karlchen Müller, Karlchen Müller gefangen, Doppel Karlchen Müller, Fuchs letzter Stich, Fuchs gefangen, Doppelkopf, Dulle mit Schweinchen gefangen, Dulle mit Dulle gefangen, zweiter Fuchs fing ersten
- Armut, wenn man nur drei Trümpfe hatte oder 4 Trümpfe mit Fuchs (Fuchs musste aufgedeckt werden)
- Armut mit drei Trümpfen incl. Fuchs konnte man, aber musste den Fuchs nicht aufdecken
- wenn man die Armut nahm und Trumpf zurückgab, mussten diese angemeldet werden
- schmeißen konnte man bei:
- 5 Königen, 6 Zehnen, wenn kann den Fuchs nicht übertrumpfen konnte
- wir spielten Doppelkopf mit Schweinchen (zwei Karo Asse)
- Schweinchen mussten bei Spielbeginn nicht angemeldet werden
- erste Armut ging vor zweiter Armut
- Solospieler hatte immer Aufspiel
- nach Solo gab derjenige, der das Solo verteilt hatte, nochmals
- nach verlorenem Kontra / Re gab es Bockspiele in der Anzahl der Mitspieler
- Re Partei musste min. 121 Punkte erreichen
- Kontra Partei reichten 120 Punkte
- Solo, verlorenes Solo, Re und Kontra verdoppelten die Punktzahl

Hier stelle ich euch die Regeln vor, wie ich sie zurzeit in unserem Doppelkopf Club spiele:

- wir spielen generell ohne Neunen, also mit 40 Karten
- nach der Kartenausgabe, wird reihum gefragt, wer einen Vorbehalt hat
- Vorbehalt kann auch zurückgezogen werden
- als Solospiele spielen wir nur Fleischloses, Damensolo, Bubensolo, Farbensolo, Trumpfsolo und Stille Hochzeit
- Fleischloses Solo steht vor Buben und Damensolo, Bubensolo steht vor Damensolo
- bei angesagter Hochzeit geht derjenige mit, der den ersten Fremdstich macht
- nach drei eigenen Stichen der Hochzeit spielt die Hochzeit alleine, und das Spiel wird als Solo gewertet
- Re und Kontra müssen spätestens bei der eigenen 2 Aufspielkarte angemeldet werden
- Keine 90 bei der 3 Karte, keine 60 mit min. 4 Karte, keine 30 mit min. 5 Karte, keine 0 mit min. 6 Karte
- Unterschied bei RE und abmelden bei Hochzeit. Hier darf erst RE gesagt werden nachdem der Erkennungsstich gemacht wurde. Dies kann bestenfalls nach der 3 Aufspielkarte sein, wenn diese der Erkennungsstich ist. Dann muss bei der 4 Karte RE gesagt werden und dann jeweils bei der nächsten Karte abgemeldet werden
- Bei stiller Hochzeit darf derjenige der die Hochzeit hat zur Verwirrung der Mitspieler "Kontra" anmelden
- Punkte zählen:
- Karlchen Müller, Karlchen Müller gefangen, Fuchs gefangen, Doppelkopf
- Armut, wenn man nur drei Trümpfe hat (Fuchs muss aufgedeckt werden)
- wenn man die Armut nimmt und Trumpf zurückgibt, müssen diese angemeldet werden
- schmeißen bei:
- wenn man nur zwei Trümpfe hat
- wir spielen Doppelkopf mit Schweinchen (zwei Karo Asse)
- Schweinchen müssen bei Spielbeginn nicht angemeldet werden
- erste Armut geht vor zweiter Armut
- Solospieler hat kein Aufspiel
- Bei Solospiel zählen keine Sonderpunkte
- Solospiel ist automatisch angesagtes "RE"
- Re Partei muss min. 121 Punkte erreichen

- Kontra Partei reichen 120 Punkte

Offizielle Doppelkopf Turnier Spielregeln

Dies ist eine vereinfachte Fassung der Turnierspielregel des DDV für den täglichen Gebrauch und zur Einweisung von Spieler/Innen, die das Spiel grundsätzlich kennen, in die Spielregeln des DDV.

Bei Turnieren gilt ausschließlich die Turnierspielregel des DDV.

- Das Doppelkopfblatt besteht aus je 12 Karten der vier Farben Kreuz, Pik, Herz und Karo, nämlich (Zählwert in Klammern) pro Farbe je zwei Assen (11), zwei Zehnen (10), 2 Könige (4), zwei Damen (3), zwei Buben (2) und zwei Neunen (0). Es wird also mit Neunen gespielt.
- 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).
- Trumpf und Fehl Grundsätzlich besteht Bedienungspflicht. Kann eine angespielte Karte nicht bedient werden, kann getrumpft oder abgeworfen werden.
- Damensolo Alle Damen sind Trumpf in der Reihenfolge Kreuz, Pik, Herz und Karo. Es gibt also acht Trumpf. Alle anderen Karten sind Fehl in der Reihenfolge As, 10, K, B, 9.
- Bubensolo Alle Buben sind Trumpf in der Reihenfolge Kreuz, Pik, Herz und Karo. Es gibt also acht Trumpf. Alle anderen Karten sind Fehl in der Reihenfolge As, 10, K, D, 9.
- Farbsolo Herz 10, alle Damen und alle Buben sind Trumpf wie im Normalspiel. As, 10, K und 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.
- As-Solo (Fleischloser) Es gibt keine Trümpfe. Die Karten gelten in der Reihenfolge As, 10, K, D, B, 9.
- Hochzeit Besitzt ein Spieler beide Kreuz Damen, 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 (stille Hochzeit) oder macht der Hochzeiter die ersten drei Stiche, so spielt der Hochzeiter ein Farbsolo in Karo.
- Spielverlauf Nach dem Mischen besteht Abhebespflicht. Es werden viermal drei Karten an jeden Spieler verteilt. Anschließend erfolgt die Vorbehaltsabfrage:
- Zwei Vorbehalte sind möglich: 'Solo' (s. Solo) oder 'Hochzeit' (s. Hochzeit). 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 da 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" oder "Hochzeit". (Wird nach TSR gespielt, so ist die Reihenfolge "Pflichtsolo", "Lustsolo", "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. Das Aufspiel bleibt dabei grundsätzlich unberührt. Wird allerdings mit Pflichtsolo (TSR) gespielt, hat der Solist grundsätzlich Aufspielpflicht.

- Ansage Mit der Ansage "Re" (Re-Partei) oder "Kontra" (Kontra-Partei) zeigt der Ansagende an, da 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.

- 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, da 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.

- 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”).

- 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) 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 RE-Damen gewonnen 1 Punkt

Doppelkopf (Stich mit 40+ Augen) 1 Punkt

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 3, 5 und 6 vergeben

Bei einem Solo werden Sonderpunkte nicht gewertet. (Dies gilt auch für ein Farbensolo in Karo, das aus einer Hochzeit entstehen kann.). 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.

Einzelheiten siehe Turnierspielregeln des DDV