

Hat ein Team eine Ansage gemacht so darf jedes Team auf die erste Karte des folgenden Stichs weiter ANSAGEN. Wurde in einem folgenden Stich von keinem Team ANGESAGT darf nicht weiter ANGESAGT werden.

Mögliche Ansagen:

RE

KONTRA

90 (Gegner erreicht keine 90 Augen)

60 (Gegner erreicht keine 60 Augen)

30 (Gegner erreicht keine 30 Augen)

schwarz (Gegner macht keinen Stich)

Einem RE bzw. KONTRA kann unbegrenzt mit einem KONTRA bzw. RE widersprochen werden.

## Bockrunden

Bockrunden werden gespielt bei:

1. verlorenem SOLO
2. komplettem Herzfehlstich
3. NULL-Spiel
4. Dullensturz

Bockrunden werden sofort ausgespielt, d.H. in einer laufenden Bockrunde werden neu entstandene Bock aufaddiert.

## Punkte zählen

Jeweils ein Punkt wird berechnet für:

- gegen die Alten
- keine 120
- keine 90
- keine 60
- keine 30
- schwarz

*Zusätzlich für Ansagen von:*

SOLO

RE / mehrfachnennungen

KONTRA / Mitberechnen

90

60

30

schwarz

*Zusätzliche Punkte aus Stichen:*

CHARLY machte letzten Stich

FUCHS machte letzten Stich

DOPPELKOPF

FUCHS gefangen

Bei SOLO werden diese Zusätzlichen

Punkte jedoch nicht gezählt.

## Punkte verdoppeln

Für jede hier aufgeführte Nennung

wird die Punktzahl verdoppelt.

SOLO

BOCK

DOPPELBOCK

DREIFACHBOCK

VIERFACHBOCK

FÜNFFACHBOCK

SECHSFACHBOCK

## Geld

Ein Punkt wird mit 5 Cent berechnet.

Die Gewinne/Verluste werden nach jedem Spiel sofort ausgezahlt.

Die bei der Auszahlung zu benutzenden

Zahlungsmittel dürfen eine Wert von

5 Cent nicht unterschreiten.

# Doppelkopffregeln

Stand: 06.Januar 2002 - Änderungen vorbehalten

Feldmeier\c:\daten\diverses\doppelkopf.xls

## Was ist Doppelkopf

Doppelkopf ist ein Stichspiel für vier Personen, bei dem meist zwei Spieler als Partner gegen die beiden anderen spielen. Dabei versucht jedes Team die meisten Augen zu sammeln.

## Doppelkopfblatt

Gespielt wird mit 40 Karten.

Farben: ♠♠♥♥

Karten: Bube, Dame, As, Zehn, König

jede Karte ist doppelt vorhanden

## Trümpfe und Fehlfarben

Die Karten werden nach zwei Kategorien unterschieden, Trümpfe und Nicht-Trümpfe (Fehlfarben)

*Rangfolge der Trümpfe*

♥Zehn (Dulle)

♠D (Re-Dame/Alte)

♠D (Blaue)

♥D

♦D

♠B (Karlchen/Charlie)

♠B

♥B

♦B

♦As (Fuchs)

♦Zehn

♦König

*Rangfolge der Fehlfarben*

As

Zehn

König

## Geber

Ist der Geber gleichzeitig Spieler, muß er nach dem mischen, dem von ihm aus rechten Spieler, das Blatt zum abheben/abklopfen hinlegen. Wird Abgehoben müssen mindestens drei Karten aufgenommen bzw. liegen-gelassen werden.

Karten können vom Geber nach zwei Systemen ausgegeben werden:

3-4-3

5-5

Bei jedem Spiel wandert die Geberpflicht im Uhrzeigersinn von Spieler zu Spieler.

## Passive Spieler

Passive Spieler (z.B. Geber) dürfen nur das Blatt eines Spielers einsehen.

## Blatt "schmeißen"

Wenn ein Spieler keine höhere Karte als den Fuchs besitzt, kann er verlangen das der Geber neu gibt. Will jedoch ein anderer Spieler einen SOLO spielen so muß weiter gespielt werden.

Vor dem "schmeißen" muß nach einem SOLO gefragt werden.

**Ausspiel**

Der links vom Geber sitzende Spieler hat das erste Ausspiel.

Vor dem Ausspiel muß der Ausspieler die anderen nach einem Vorbehalt (SOLO) fragen.

In den folgenden Stichen spielt immer der Spieler aus, der den letzten Stich mit der ranghöchste Karte machte.

**Gleiche Karte**

Wenn in einem Stich zwei gleiche Karten fallen macht die zuerst gespielte den Stich.

**Bedienen**

Fehlfarben und Trümpfe müssen bedient werden.

Wer nicht bedienen kann darf bei Fehl mit Trumpf stechen oder eine andere Fehlfarbe abwerfen.

**Falsch bedient**

Punkte wie SCHWARZ plus die im Spielverlauf angesagten Punkte (Bock werden mitberechnet)

Karten die auf dem Tisch kommen dürfen nicht wieder aus dem Stich genommen werden.

*Ausnahme:*

Der Spieler muß die geforderte Farbe bedienen und der Stich wurde noch nicht umgedreht.

**Stiche**

Wer einen Stich macht muß diesen sofort umdrehen.

Auch Karten die zum Merken von *Zusätzlichen Punkten* dienen müssen umgedreht werden.

**Stiche besichtigen**

Der zuletzt umgedrehte Stich darf zur Besichtigung gezeigt werden.

**Die Alten**

*Standardspiel*

Die beiden Spieler die eine Kreuz-Dame besitzen spielen zusammen.

*Hochzeit*

Hält ein Spieler beide Alten kann er eine Hochzeit anmelden.

Jeder muß dann einen Punkt an den Hochzeiter auszahlen, der je nach Bock vervielfacht wird.

Wurde Hochzeit angesagt muß der Hochzeiter zur Partnerfindung eine Wunschfarbe bekanntgeben, Trumpf bzw. Fehlfarbe, mit der er einen Partner finden möchte.

Der erste fremde Spieler der einen Stich in der geforderten Farbe macht (Klärstich) spielt mit dem Hochzeiter. Hat der Hochzeiter nach dem dritten Stich noch keinen Partner gefunden muß er alleine spielen. Das Spiel wird jedoch nicht als SOLO gewertet.

*Stillen*

Ein Spieler der beiden Alten hält darf dies auch verschweigen und einen STILLEN spielen. Er spielt dann, ohne etwas von seinen zwei Alten zu sagen, gegen die anderen drei.

Rangfolge: Trumpf-, Damen-, Bubensolo  
Hierzu können auch Ansagen gemacht werden.

Eine Bubensolo RE ist hierbei höher als ein Damensolo ohne Ansage.

*Pflichtsolo*

Wenn mindestens eine Geberrunde kein BOCK zustande kam, können die Spieler eine Runde Pflichtsolo vereinbaren. Dazu müssen sich mehr als 50% der Spieler hierfür aussprechen.

Bei einem Pflichtsolo muß der Spieler mit Aufspiel einen SOLO seiner Wahl spielen. Punkte wie beim angesagtem SOLO, jedoch ohne verdoppelung.

**Augenwerte**

8 x As	11 Augen = 88 Augen
8 x Zehn	10 Augen = 80 Augen
8 x König	4 Augen = 32 Augen
8 x Dame	3 Augen = 24 Augen
8 x Bube	2 Augen = 16 Augen
Insgesamt	: 240 Augen

Die Re-Team/SOLO-Spieler benötigt 121 Augen zum Sieg, ggf. reichen einem Team weniger Augen zum Sieg (siehe ANSAGEN).

**ANSAGEN**

ANSAGEN können gemacht werden von:  
*Re-Spielern/SOLO-Spieler,*  
bis zur 5.Karte auf dem Tisch  
*Kontra-Spielern*  
bis zur 9.Karte auf dem Tisch

Bei einer Hochzeit werden die Karten erst ab dem Klärstich gezählt.

Die anderen Spieler müssen diesen selbst entdecken.

Die Wertung erfolgt wie bei einem angesagtem SOLO.

*Achtung !*

Wenn ein Spieler vergißt, eine Hochzeit anzusagen, oder seine Alten erst nach dem Ausspiel entdeckt, muß er einen STILLEN spielen. Die Wertung erfolgt wie bei einem SOLO.

**SOLO**

Ein Spieler spielt gegen die anderen drei und wird wie ein RE-Spieler bewertet.

*Damensolo*

NUR Damen sind Trumpf.  
ALLE anderen Karten werden in der Reihenfolge:  
As; Zehn; König; Bube  
zu den Fehlfarben sortiert.

*Bubensolo*

NUR Buben sind Trumpf.  
ALLE anderen Karten werden in der Reihenfolge:  
As; Zehn; König; Dame  
zu den Fehlfarben sortiert.

*Trumpfsolo*

Reihenfolge der Trümpfe und Fehlfarben ändert sich nicht.

Wollen mehrere Spieler einen SOLO spielen erhält der Spieler mit dem höchstem SOLO das Spiel.