



### DOPPELKOPF - SPIELREGELN

Das ist eine vereinfachte Fassung der Turnierregeln des DVV , die für dieses Turnier gilt.

1. **Das Doppelkopfblatt**

besteht aus 12 Karten der vier Farben Kreuz, Pik, Herz und Karo, nämlich (Zählwert in Klammern) pro Farbe je 2 Asse(11), zwei Zehnen(10), 2 Könige(4), zwei Buben(2) und 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 oder 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:

Herz 10, Kreuz D, Pik D, Herz D, Karo D, Kreuz B, Pik B, Herz B, Karo B, Karo As, Karo 10, 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 (Sonderstellung der Herz 10).

3.2 **Solospiele**

Damensolo

Alle Damen sind Trumpf in der Reihenfolge Kreuz, Pik, Herz und Karo. Es gibt also 8 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 8 Trumpf. Alle anderen Karten sind Fehl in der Reihenfolge As, 10, K, B, 9.

Farbsolo

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

Achtung: Beim Herzsolo bleibt die Herz 10 hoch, Es sind dann zwei Trumpf weniger im Spiel.



### 3.3 Hochzeit

Besitzt ein Spieler beide Kreuz D, so hat er eine „Hochzeit“.

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

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

### 4. Spielverlauf

Nach dem Mischen besteht Abhebpflicht. Es werden viermal drei Karten an jeden Spieler verteilt. Anschließend erfolgt die Vorbehaltsabfrage.

Zwei Vorbehalte sind möglich: Solo oder 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 dass der Geber als Letzter meldet. Melden alle Spieler „gesund“, spielt der links neben dem Geber Sitzende zum Normalspiel aus.

Melden ein oder mehrere Spieler „Vorbehalt“, dann geben sie jetzt in der gleichen Reihenfolge ihren Vorbehalt bekannt und zwar nur durch „Solo“ 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. Das Aufspiel bleibt dabei grundsätzlich unberührt.

### 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. Eine Ansage ist nur so lange 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 eine Klärung mit dem ersten Stich, müssen zur Ansage noch 11 Karten auf der Hand sein, wenn mit dem zweiten noch zehn, mit der dritten noch neun.

#### 5.2 Absagen

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

„keine 90“ )

„keine 60“ )

„keine 30“ )

„schwarz“ ) mit 10 (9,8) Karten auf der Hand.

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

Die Absage bedeutet, dass die Gegenpartei keine 90 usw. 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.



## **DOPPELKOPF – TURNIER**

**14. Dezember 2007**

### **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(150...) Augen. Die Kontra-Partei gewinnt mit 120 (150..) 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 positiven, die Spieler der Verliererpartei mit negativen 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 nicht erreichte Absage		je 1 Punkt
6. Hinzu kommen folgende Sonderpunkte		
Gegen die Kreuz D gewonnen		1 Punkt
Doppelkopf (Stich mit 40+ Augen)		1 Punkt
Karo As der Gegenpartei gefangen		1 Punkt
Kreuz B (Karlchen) macht den 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 Farbsolo in Karo, das aus einer Hochzeit entstehen kann). Die erreichte Punktzahl wird für den Solospieler verdreifacht und ihm bei Gewinn gut geschrieben, bei Niederlage abgezogen. Den drei Mitspielern der Gegenpartei wird die einfache Punktzahl mit umgekehrten Vorzeichen abgezogen.

Hinweise/Kommentare (u. a. „Schon mein Stich“, „118 Augen“, „ Werf was rein“) und Verwerfen während des Spieles:

Spiel wird abgebrochen und gewertet, die betroffenen Partei verliert und wird mit je 5 Punkte/Spieler bestraft.