



Doppelkopf stammt ursprünglich ab vom im süddeutschen Raum gespielten Schafkopf, das bereits seit dem Jahr 1895 ein eigenes Regelwerk besaß. Der Name Doppelkopf ist darauf zurück zu führen, dass jede Karte im Spiel doppelt vorkommt.

Grundlegendes

Je nachdem, ob mit Neunen gespielt wird oder nicht, setzt sich der Kartenaufbau aus entweder 48 Karten zusammen oder aus 40 Karten, wobei es zu den vier Farben Kreuz, Pik, Herz und Karo je 12 bzw. 10 Karten gibt. Jede Farbe besitzt zwei Assen, zwei Zehnen, zwei Könige, zwei Damen und zwei Buben bzw. zusätzlich zwei Neunen. Die Zählwerte (Augen) pro Karte dafür sind in gleicher Reihenfolge 11, 10, 4, 3, 2 (und 0 für die Neunen). D.h., dass damit in jeder Farbe 60 Augen enthalten sind und sich das gesamte Doppelkopfblatt aus 240 Augen zusammensetzt.

Die Rangfolge der Karten wird bestimmt über die Zugehörigkeit einer Karte zu den gleichwertigen **Fehlfarben** und den **Trumpfkarten**. Dabei ist jede Trumpfkarte ranghöher als irgendeine Fehlkarte. Zusätzlich ist die Rangfolge dann noch abhängig vom Spieltypus, der vor Spielbeginn durch die sogenannte Vorbehaltsabfrage ermittelt wird. Beim Spielen selbst besteht dann zusätzlich Bedienungspflicht, d.h. wenn eine angespielte Karte nicht bedient werden kann, kann getrumpft oder abgeworfen werden.

Grundsätzlich gibt es zwei Spieltypen, das **Normalspiel** und das **Solo**, wobei beim Solo nach den Turnierregeln des Deutschen Doppelkopf-Verbandes noch einmal zwischen den vier Varianten **Damensolo**, **Bubensolo**, **Farbsolo** und **Fleischloses Solo (As-Solo)** unterschieden wird.

Gespielt wird Doppelkopf mit vier Spielern, d.h. dass bei beispielsweise fünf Spielern der Geber aussetzen muss. Die vier Spieler bilden zwei Parteien: die Re-Partei und die Kontra-Partei. Im Normalspiel spielen die Spieler, die die Kreuz-Dame besitzen, also die Re-Partei, gegen die anderen beiden Spieler, die Kontra-Partei. Hier kann es noch zum Sonderfall der **Hochzeit** kommen. Dies bedeutet, dass ein Spieler im Besitz der beiden Kreuz-Damen (die Alten) ist. Der Spieler hat dann die Möglichkeit in der Spielfindung die Hochzeit anzukündigen oder heimlich ein Solo zu spielen (stilles Solo). Sagt er die Hochzeit an, so wird sein Partner derjenige, der innerhalb der ersten drei Stiche den Stich macht, der nicht an den Hochzeiter geht. Spielt ein Spieler allein gegen die anderen Drei so ist dies ebenfalls ein Solo. Dabei ist der Alleinspielende die Re-Partei, während die drei anderen Spieler die Kontra-Partei bilden.





Der besondere Reiz am Doppelkopf besteht nun darin, dass von vornherein nicht klar ist, wer welcher Partei angehört bzw. wer eigentlich mit wem spielt. Dies heraus zu finden oder auch zu verheimlichen macht das Doppelkopfspiel unter anderem so spannend.

Trumpfreihenfolge

Normalspiel

Kreuz-Dame, Pik-Dame, Herz-Dame, Karo-Dame, Kreuz-Bube, Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube, Karo-As, Karo-Zehn, Karo-König (Karo-Neun).

Da alle Karten zweimal vorhanden sind, gibt es im Spiel insgesamt 26 Trümpfe. Alle anderen Karten sind dementsprechend Fehlkarten, die der Reihenfolge As, Zehn, König (und Neun) folgen, d.h. es befinden sich zusätzlich 22 Fehlkarten im Spiel.

Normalspiel-Variationen

Spiel mit Dullen

Bei dieser Variante werden die Herz-Zehnen zum ultimativen Trumpf erhoben - die sogenannten **Dullen**. Es ist bereits soweit verbreitet, diese Taktik anzuwenden, dass sie schon nicht mehr als Sonderregel aufgefasst wird. Sinn und Zweck ist es nun dabei, die Fehlfarbe Herz von 8 auf 6 Karten zu schrumpfen, so dass die Wahrscheinlichkeit steigt, diese Farbe stechen zu können.

Doppelkopf

Diese Variation ermöglicht es den Spielern, noch gewisse Sonderpunkte zu sammeln, indem sie Stiche machen, die mindestens 40 Augen enthalten - Doppelköpfe eben (zum Beispiel zwei Kreuz-Zehnen, ein Kreuz-As und ein Karo-As). Hier gibt es einen Sonderpunkt für die Partei, die den Stich bekommen hat.

Doppelkopf

Diese Variation ermöglicht es den Spielern, noch gewisse Sonderpunkte zu sammeln, indem sie Stiche machen, die mindestens 40 Augen enthalten - Doppelköpfe eben (zum Beispiel zwei Kreuz-Zehnen, ein Kreuz-As und ein Karo-As). Hier gibt es einen Sonderpunkt für die Partei, die den Stich bekommen hat.





Karlchen Müller

Als Karlchen Müller wird häufig der Kreuz-Bube bezeichnet. Wenn also in dieser Variation mit ‚Charlie‘ (so wird er liebevoll genannt) der letzte Stich gemacht wird, gibt es einen Sonderpunkt. So führt dies dazu, dass sich die Spieler bis zum Ende nicht von Karlchen trennen können, sondern sich vorher eher anderer hoher Karten entledigen. Die Karo-Dame wird dann oft zur Begleiterscheinung, da mit ihr noch die Möglichkeit bleibt, einen solchen Stich abzufangen.

Fuchs fangen

Der Fuchs ist das Karo-As, also der Trumpf mit der höchsten Augenzahl. Wenn es einer Partei nun gelingt, der anderen Partei diese Karte in einem Stich abzunehmen und somit den Fuchs zu fangen, erhält sie dafür einen Sonderpunkt. Da zwei Füchse im Spiel sind, besteht sowohl die Möglichkeit auf zwei Sonderpunkte bzw. auf die Aufhebung der Punkte, wenn sich die Parteien gegenseitig den Fuchs abjagen.

Solo

Damensolo

Hier sind alle Damen Trumpf-wie der Name schon sagt. Dies in der Reihenfolge Kreuz, Pik, Herz und Karo. Damit gibt es 8 Trümpfe im Spiel zusätzlich zu den restlichen Fehlkarten, die sich der Reihenfolge As, Zehn, König, Bube (und Neun) unterwerfen.

Bubensolo

Äquivalent zum Damensolo sind hier die Herren der Schöpfung am Zuge und somit Trumpf. Die Reihenfolge der 8 Trümpfe bleibt gleich, genauso wie die Rangfolge der verbleibenden Fehlkarten, wobei hier nach dem König die Dame anstelle des Buben ihren Auftritt hat.

Farbsolo in Kreuz, Pik, Herz und Karo

Alle Damen und Buben wie im Normalspiel sind hier Trumpf. Karo-As, Karo-Zehn, Karo-König (und Karo-Neun) werden außer beim Herz-Solo durch die entsprechenden Karten der gewählten Trumpffarbe ersetzt (jede der vier Farben kann als Trumpffarbe gewählt werden).

Beim Karo-Solo ist die Rangfolge dementsprechend der des Normalspiels, wobei diese Konstellation bei vielen Spielern die Bezeichnung Trumpfsolo bekommt. Das Herz-Solo dagegen beinhaltet weniger Trümpfe als die anderen Varianten, da hier die Dullen weiterhin die höchsten Trümpfe darstellen.





As-Solo (Fleischloser)

Hier gibt es keine Trümpfe. Kreuz, Pik, Herz und Karo sind demnach Fehlfarben und die Karten treten in der Reihenfolge As, Dame, Bube, Zehn, König (und Neun) auf.

Jeder Stich ist damit ein Fehlfarbenstich und kann nicht gestochen werden. Es ist daher ratsam, der Spieler zu sein, der als erstes ausspielen darf, falls er von einer Farbe nur wenige Karten bzw. nicht die höchsten Karten besitzt.

Weitere Soli

Pflichtsolo

Nach den offiziellen Turnierspielregeln setzt sich eine Doppelkopfrunde aus 24 Spielen zusammen, innerhalb denen jeder Spieler ein sogenanntes Pflichtsolo absolvieren muss. Dabei spielt der Solospieler zum ersten Stich auf. Nach den Regeln kann als Pflichtsolo jede gestattete Soloart gespielt werden.

Lustsolo

Ein Spieler, der sein Pflichtsolo bereits erfüllt hat, darf ein Lustsolo spielen, wobei auch hier alle gestatteten Soloarten erlaubt sind. Das Recht und die Pflicht auf den ersten Stich bleibt in diesem Fall jedoch beim Spieler links vom Geber.

Spielvorbereitung und -beginn

Bevor das Spiel beginnen kann, müssen noch einige Dinge geklärt werden. So gilt es zum Beispiel einen Listenführer sowie eine Reihenfolge der Spieler festzulegen, die im gesamten Spielverlauf eingehalten werden muss. Das Geben der Karten erfolgt abwechselnd im Uhrzeigersinn sofern der Geber anwesend ist. Ist er dies nicht, darf der von ihm links sitzende Spieler die Karten für das nächste Spiel mischen und austeilen. Beginnend bei eben diesem linken Nachbarn des Gebers werden dann anschließend die Karten an die Mitspieler verteilt bis jeder 10 Karten bekommen hat. Wird mit Neunen gespielt, erhält jeder Spieler viermal drei Karten zugeteilt.





Spielverlauf

Nun erfolgt die **Vorbehaltsabfrage**. Hier sind zwei Vorbehalte möglich: Solo oder Hochzeit. Als erstes stellt dabei wieder der linke Nachbar des Gebers fest, ob er einen Vorbehalt hat (er sagt ‚Vorbehalt‘) oder nicht (er sagt ‚gesund‘). Ihm folgt sein linker Nachbar und dem dessen linker Nachbar usw. bis alle in der Runde nach einem Vorbehalt befragt wurden und der Geber sich als letztes gemeldet hat. Sind alle ‚gesund‘, spielt der vom Geber links sitzende Spieler zum Normalspiel auf.

Sollten einer oder mehrere der Spieler einen Vorbehalt angemeldet haben, so wird dies anschließend ausschließlich durch die Bekanntgabe von ‚Solo‘ oder ‚Hochzeit‘ in der gleichen Reihenfolge geschehen. Die Vorbehaltsabfrage endet, sobald ein Spieler den erfragten Vorbehalt bejaht. Dann benennt dieser Spieler den Spieltyp. Ein Rücktritt vom Vorbehalt kann nur erfolgen, solange sich der nächste Spieler noch nicht zur Vorbehaltsabfrage geäußert hat.

Gegenüber der Hochzeit hat ein Solo den höheren Rang. Sollte es mehrere Soli geben, so fällt das Spielrecht dem am weitesten vorne sitzenden Spieler zu. Wird mit Pflichtsolo gespielt, hat der Solist die Aufspielpflicht.

An- und Absagen

Durch das An- und Absagen haben die Spieler während der ersten Stiche die Möglichkeit, den Wert des Spieles und damit die erreichbare Punktzahl zu erhöhen sowie die Parteifindung bzw. das Spiel zu beeinflussen.

Ansagen

Grundsätzlich zeigt der ansagende Spieler beim Spielen ohne Hochzeit mit der Ansage ‚Re‘ oder ‚Kontra‘ zu welcher Partei er gehört, und dass er glaubt, mit seiner Partei gewinnen zu können. Das Recht auf eine Ansage hat der Spieler dabei nach Beendigung der Vorbehaltsabfrage und mit mindestens 11 Karten auf der Hand, wobei dies im Falle einer Hochzeit erst geschehen kann, wenn der Klärungsstich beendet ist. Kommt es beim ersten Stich zur Klärung, sind zur Ansage 11 Karten auf der Hand nötig, eine Klärung beim zweiten Stich bedingt dann noch 10 Karten und beim dritten Stich sind neun Karten vorgeschrieben.





Absagen

Den Spielern ist es darüber hinaus möglich, der Gegenpartei abzusagen, dass sie eine bestimmte Punktzahl erreichen werden. Eine Absage kann jedoch ausschließlich nur nach einer Ansage erfolgen und dient dazu, den Wert des Spieles zu erhöhen.

Zu diesem Zweck sind die 240 Augen im Spiel in verschiedene Stufen eingeteilt, die jeweils 30 Augen umfassen. Die verschiedenen Absagen sind beispielsweise ‚keine 90‘, ‚keine 60‘ oder ‚keine 30‘. Diese Kategorien beinhalten, dass der Gegenpartei übermittelt wird, sie würde die jeweilige Punkteanzahl nicht erreichen. Bei der Absage ‚schwarz‘ wird behauptet, dass die Gegenpartei keinen einzigen Stich machen werde. Für die jeweiligen Absagen benötigt der Spieler 10, 9, 8 bzw. 7 Karten auf der Hand. Auf eine An- oder Absage kann mit jeweils einer Karte weniger auf der Hand als für die An- oder Absage nötig ist mit ‚Re‘ oder ‚Kontra‘ geantwortet werden (Erwiderung).

Spielende und Wertung

Die Re-Partei gewinnt das Spiel, sofern sie in ihren Stichen mindestens 121 Augen vorfindet und selbst keine Absagen getätigt hat. Wurde von ihr auch keine Ansage gemacht und die Kontra-Partei hat ein Kontra angesagt, benötigt die Re-Partei lediglich 120 Punkte, um das Spiel zu gewinnen.

Bei der Kontra-Partei ist das Spiel schon mit 120 Punkten gewonnen, sofern sie keine An- und Absagen getätigt hat. Gibt es nur eine Ansage von der Kontra-Partei, ohne dass eine Absage erfolgt ist, sind 121 Punkte für den Sieg erforderlich.

Für beide Parteien gleich ist die Bedingung, dass sie mindestens 151, 181 bzw. 211 Punkte erreichen müssen, sobald sie der anderen Partei ‚keine 90‘, ‚keine 60‘ bzw. ‚keine 30‘ angesagt haben. Wenn sich eine Partei nicht zu einer höheren Punktezahl verpflichtet hat und ihr von der Gegenpartei ‚keine 90‘, ‚keine 60‘ bzw. ‚keine 30‘ abgesagt wurde, so genügen ihr genau diese Punkte, um zu gewinnen. Bei der Absage ‚schwarz‘ ist es ausreichend, einen Stich zu machen.

Erreicht keine der beiden Parteien das abgesagte Ziel, so hat auch keine von ihnen gewonnen. In diesem Fall werden spezielle Zusatzpunkte einfach nicht verteilt.





Wertung

Die Verteilung der Punkte erfolgt nach einer Plus-Minus-Wertung, was bedeutet, dass den Spielern der Siegerpartei die Punkte gutgeschrieben (positives Vorzeichen) und den Spielern der Verliererpartei die Punkte abgezogen (negatives Vorzeichen) werden. Durch Sonderpunkte können den Gewinnern auch Punkte abgezogen und den Verlierern welche gutgeschrieben werden. Sonderpunkte werden bei einem Solospiel nicht gewertet. Stattdessen wird die Punktzahl für den Solospieler verdreifacht und ihm beim Gewinn gutgeschrieben bzw. bei der Niederlage abgezogen. Den drei Spielern der Gegenpartei wird entsprechend die einfache Punktzahl mit umgekehrtem Vorzeichen aufgeschrieben.

Da die Summe der vergebenen Punkte über alle Spieler verteilt Null ergeben muss, ist diese Methode zur einfachen Überprüfung sehr gut geeignet. Die Punkteverteilung erfolgt des Weiteren nach folgendem Schema:

Jeweils einen Punkt gibt es für

Gewonnen

unter 90/ 60/ 30/ schwarz gespielt

keine 90/60/30/schwarz abgesagt

120 (90/60/30) Augen gegen Absage unter 90 (60/30/schwarz) erreicht

2 Punkte erhält ein Spieler für

Ansage (Kontra/Re)

Zusätzlich gibt es einen Sonderpunkt für

gegen die Kreuz-Damen gewonnen

Doppelkopf (Stich mit 40+ Augen)

As (Fuchs) der Gegenpartei gefangen

Kreuz-Bube (Karlchen) macht letzten Stich

