



Doppelkopf-Regeln in Kurzform

Normalspiel

Hier sind die folgenden Karten in der angegebenen Reihenfolge Trumpf:

♥10, ♠D, ♣D, ♥D, ♦D, ♣B, ♠B, ♥B, ♠B, ♣As, ♦10, ♦K, ♦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.

Trumpf und Fehl

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

Hochzeit

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

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

Macht der Hochzeiter die ersten drei Stiche, so spielt er ein Solo.

Spielverlauf

Nach dem Mischen besteht Abhebepflicht.

Anschließend erfolgt die Vorbehaltsabfrage:

Mögliche Vorbehalte: Hochzeit oder Solo.

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.

Absagen

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

Keine 90, keine 60, keine 30, schwarz.

Damensolo

Alle Damen sind Trumpf in der Reihenfolge ♠, ♣, ♥, ♦. 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 ♠, ♣, ♥, ♦. Es gibt also acht Trumpf. Alle anderen Karten sind Fehl in der Reihenfolge As, 10, K, D, 9.

Trumpfsolo

♥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 ♥-Solo bleibt die ♥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.

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.

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. Sonderpunkte: | |
| - gegen die Damen gewonnen | 1 Punkt |
| - Doppelkopf | 1 Punkt |
| - Fuchs der Gegenpartei gefangen | 1 Punkt |
| - Bube 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 Farbsolo 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.



Schäfersberger Doppelkopf- Turnier



23.01.2010