

Kompakte Doppelkopf-Regeln

für das französische Blatt



4 Spieler

Entweder einer gegen alle



Re-Partei vs. Kontra-Partei

Oder 2 vs. 2



Re-Partei vs. Kontra-Partei

Runden

- entweder 1 Runde
- oder ein Vielfaches der Spielerzahl (4, 8, 12, usw.)

Blatt

2 Decks à 24 Karten
48 Karten insgesamt



Jede Karte ist 2 mal pro Farbe vorhanden.

Die 4 Farben sind:



Jeder Kartenrang von Neun bis Ass ist 8 mal vorhanden.

12 Handkarten pro Spieler



Ziel des Spiels

1. Das Ausspielen gewinnen



Re-Partei

- Einzelspieler (1 vs. 3)
- Partei mit Kreuz-Damen (2 vs. 2)

Kontra-Partei

- Drei Spieler (1 vs. 3)
- Partei ohne Kreuz-Damen (2 vs. 2)

2. die meisten Siegpunkte holen

- durch Gewinn des Ausspiels
- **Steigerung** durch Ansagen, Absagen & Sonderpunkte

Grundlegender Spielablauf

Geben

- Bestimmt zufällig einen **Geber**. Er verteilt die Handkarten und bereitet den Spieltisch vor.
- Wer gibt, wechselt jede Runde im Uhrzeigersinn.
- Es wird **gemischt und anschließend abgehoben** (mind. 3 Karten).
- Anschließend werden im Uhrzeigersinn **3 mal 4 Karten an jeden Spieler verteilt**.
- Begonnen wird mit dem **Spieler zu der linken des Gebers**.
- **Dieser beginnt auch das Spiel, ist also Vorhand**.

Spielen

1. Vorbehalte anmelden
2. Spielfindung
3. Ausspielen

} **Spielelemente**

- jedes Spielelement läuft im Uhrzeigersinn ab
- die Spieler-Positionen wechseln nach jeder Runde ebenfalls im Uhrzeigersinn



Rundenende

- Nachdem alle 12 Stiche gespielt wurden
- Auswertung

Spielende

- Nach Abschluss einer festgelegten Rundenzahl
- bei mehreren Runden: Zusammenrechnen der Punktwerte aller gespielten Runden pro Spieler



1. Vorbehalte anmelden

- im Uhrzeigersinn, VH beginnt
- mögliche Vorbehalte:
 - Hochzeit
 - Eines der Soli (siehe Spielarten)
- zur Anmeldung „Vorbehalt“ sagen
- keine Vorbehalte: „Gesund“ sagen

2. Spielfindung

- **Keine Vorbehalte**
 - ➔ Normalspiel
- **Ein Spieler mit Vorbehalt**
 - ➔ Ansage Hochzeit oder konkretes Solo
- **Mehrere Spieler mit Vorbehalt**
 - ➔ Abfrage im Uhrzeigersinn: „Solo?“ – Erstes „Ja“ bestimmt das Spiel.



Sonderfall Pflichtsolo: (24 Runden)

- bei einer Partie nach Turnierspielregeln
- mind. 1 Solo pro Spieler = Pflicht
- Pflichtsolist beginnt ersten Stich
- danach: Geber gibt erneut, regulärer Spielablauf

Abfrage bei mehreren Vorbehalten:

- Pflichtsolo?
 - Erstes „Ja“ bestimmt das Spiel.
- Sonst nächste Fragerunde: Lustsolo?
 - Erstes „Ja“ bestimmt das Spiel.

Spielarten



Normalspiel:

Spieler mit Kreuz-Damen bilden ein Team (Re-Partei), Spieler ohne Kreuz-Damen bilden das andere Team (Kontra-Partei).



Hochzeit:

Ein Spieler besitzt beide Kreuz-Damen und spielt mit dem zusammen, der innerhalb der ersten 3 Runden den ersten Stich holt. Landen die ersten drei Stiche bei den Kreuz-Damen, spielt ihr Besitzer ein Farbsolo Karo.



Farbsolo Karo:

Die Trumpffolge bleibt wie bei 2 vs. 2.



Farbsolo Sonst:

Gewählte Farbe wird Trumpf, Karo wird Fehl.

Trümpfe, höchste zuerst:



Fleichloser:

Es gibt keine Trümpfe, nur Fehlkarten. Die Karten folgen der üblichen Rangfolge beim Stechen.

Trümpfe, höchste zuerst:



Stille Hochzeit:

Ein Spieler besitzt beide Kreuz-Damen, sagt aber keine Hochzeit an. Er spielt nun geheim als Solospieler. Die Kartenfolge bleibt wie bei 2 vs. 2.



Damensolo:

Nur Damen sind Trumpf.

Trümpfe, höchste zuerst:



Bubensolo:

Nur Buben sind Trumpf.

Trümpfe, höchste zuerst:



3. Ausspielen

- auch **Stichspiel** genannt

Ablauf

- insgesamt 12 Stiche; 1 Stich = **4 Karten**
- **Im Uhrzeigersinn** legt jeder Spieler eine Karte.
- **Die erste Karte** des ersten Stichs spielt VH.
- **Die höchste Karte gewinnt** – der Spieler nimmt den Stich und darf nächsten beginnen.
- Bei 2 gleichen Karten sticht die zuerst gelegte.
- **Wiederholung** bis alle Handkarten verbraucht sind.

Fehlkarten

- alle Karten außer Trumpf – variiert nach Spielart
- Rangfolge der Farben:
♣ ♠ ♥ ♦
- Folge der Kartenränge:



Trumpfkarten

- Trumpf ist immer höher als Fehl.
- Rangfolge der Trümpfe variiert nach Spielart.

Bedienzwang

- **Die erste Karte** jedes Stichs gibt Trumpf oder Fehl vor, bei Fehl auch die Farbe.
- **Bei Fehl:** Wenn vorhanden, muss die passende Farbe gespielt werden, selbst wenn man Trümpfe hat.
- **Bei Trumpf:** Hier muss mit anderen Trumpfkarten bedient werden. Die Farbe ist egal.
- **Kannst du nicht bedienen** kannst du eine beliebige Trumpf- oder Fehlkarte abwerfen. Mit Trumpf kannst du den Stich noch holen.

+1 Steigerung der Gewinnstufen beim Ausspielen

Ansagen

- Ansage eines Spielers ohne

Kreuz-Dame
 • Gewinn ab mind. 121 Augen
 Wurde eine Ansage getätigt, bekommt die Gewinnerpartei am Rundenende **+2 Punkte**, egal ob sie oder die Gegenpartei angesagt hat.

Ansagen dürfen getätigt werden, solange der Ansagende noch 11 Handkarten hat.



- Ansage eines Spielers mit Kreuz-Dame



Eine Ansage kann von der Gegenpartei erwidert werden,

Absagen

- Behauptung, dass die Gegenpartei weniger als diese Augenzahl beim Stechen erspielt
- Erhöhung der eigenen Gewinnbedingung
- **Gelingen: +1 Punkt**
- **Misslingen:** Spiel verloren und +1 Punkt für die Gegenpartei
- Absagen können nach dem gleichen Prinzip wie Ansagen erwidert werden.



- mit mind. 10 Handkarten
- Gewinn ab mind. 151 Augen



- mit mind. 9 Handkarten
- Gewinn ab mind. 181 Augen



- mit mind. 8 Handkarten
- Gewinn ab mind. 211 Augen



- mit mind. 7 Handkarten
- Gewinn mit allen 240 Augen

An- und Absagen bei der Hochzeit

- zuerst: Klärung der Parteien.
- **Grenzen:** Verschiebung je nach Klärungszeitpunkt um 0, 1 oder 2 Handkarten nach hinten

Beispiel:

Wenn im 3. Stich geklärt wird, wer zur Re-Partei gehört, dann können Ansagen nun bis zur 9. Karte (11 - 2) erfolgen.

Verschiebung der Absagen:



- mit mind. 8 Handkarten (10 - 2)



- mit mind. 7 Handkarten (9 - 2)



- mit mind. 6 Handkarten (8 - 2)



- mit mind. 5 Handkarten (7 - 2)

Auswertung

1. Auszählen

- Durch Stiche gewonnene Augen werden addiert.
- Ohne Absagen: Re-Partei gewinnt ab 121 Augen, Kontra-Partei ab 120.
- Mit Absage(n): Absagende Partei gewinnt nur, wenn die abgesagte Gewinnstufe erreicht wurde.

2. Punktwertung

- Erfolgt für jede Partei separat.
- Punkte beider Parteien werden miteinander verrechnet.
- **Bei 2 vs. 2:** Jeder Spieler bekommt die Punktzahl seiner Partei angerechnet.
- **Bei 1 vs. 3:** Der Alleinspieler bekommt seine Punkte dreifach angerechnet.

Beispiel fürs Abrechnen

Punktwertung	Verrechnung	Resultat
Re: 2 • Beide Füchse gefangen +2	2 - 5 = -3	Runde verloren
Kontra: 5 • Stichspiel gewonnen +1 • Ansage „Re“ +2 • „keine 90“ widerlegt +1 • Gegen Kreuz-Damen gewonnen +1	5 - 2 = 3	Runde gewonnen

+ Die Punktwertung

Punkte durchs Ausspielen

- Gewinn des Stichspiels + 1 Punkt
- Gewinn des Stichspiels als Kontra-Partei + 1 Punkt
- „Keine 90“ erreicht + 1 Punkt
- „Keine 60“ erreicht + 1 Punkt
- „Keine 30“ erreicht + 1 Punkt
- „Keine 0“ / „Schwarz“ erreicht + 1 Punkt

Zusatzpunkte durch Ansagen

- Mit Ansage „Re“ oder „Kontra“ gewonnen + 2 Punkte

Zusatzpunkte durch Absagen

- „Keine 90“ mit Absage erfüllt + 1 Punkt
- „Keine 60“ mit Absage erfüllt + 1 Punkt
- „Keine 30“ mit Absage erfüllt + 1 Punkt
- „Keine 0“ / „Schwarz“ mit Absage erfüllt + 1 Punkt
- Gegnerische „Keine 90“ widerlegt + 1 Punkt
- Gegnerische „Keine 60“ widerlegt + 1 Punkt
- Gegnerische „Keine 30“ widerlegt + 1 Punkt
- Gegnerische „Keine 0“ / „Schwarz“ mit Absage erfüllt + 1 Punkt

Sonderpunkte – nur bei 2 vs. 2

- Einen Fuchs fangen (Karo-Ass der Gegenseite gewinnen) + 1 Punkt
- Einen Doppelkopf gewinnen (Stich mit 40+ Augen) + 1 Punkt
- Den letzten Stich mit Kerlchen (Kreuz-bube) gewinnen + 1 Punkt
- Gegen die Kreuz-Damen gewinnen + 1 Punkt

5 Beispiele für den Spielablauf



Normalspiel

VH



Hier siehst du drei Stiche eines Normalspiels. Diese Handkarten gehören einem Vorhand-Spieler. Das heißt, dass er die erste Karte des ersten Stiches spielen wird.

Er hat die einen der beiden höchsten Trümpfe auf der Hand und noch 6 weitere Trümpfe, von insgesamt 26. Für ein Solo bietet sich diese relativ durchmischte Hand nicht an, also hat er keinen Vorbehalt. Den Mitspielern scheint es ähnlich zu gehen.

VH MH HH G



Herz-Ass gewinnt,
weil es die höchste Karte der Stichfarbe Herz ist.

VH MH HH G



Das erste Kreuz-Ass gewinnt,
weil es die höchste Karte der Stichfarbe Kreuz ist und weil die erste von zwei gleichen Karten immer sticht.

MH HH G VH



Kreuz-Dame gewinnt,
weil sie die höchste Trumpfkarte im Stich ist. Außerdem weiß VH jetzt, dass G sein Mitspieler in der Re-Partei ist, weil sie die Besitzer der Kreuz-Damen sind.



Hochzeit

G

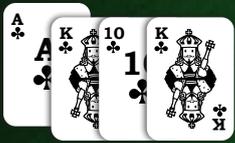


Hier sind die ersten drei Stiche eines Spiels ohne Neunen, wobei jeder nur 10 Handkarten hat. Diese Handkarten gehören einem Geber-Spieler. Das heißt, dass er die letzte Karte des ersten Stiches spielen wird.

Er hat beide Kreuz-Damen. Da die Handkarten sich für keins der Soli oder die stille Hochzeit anbieten, will er mit einer Hochzeit einen Mitspieler finden.

Bei einer Hochzeit gilt die Trumpffolge des Normalspiels.

VH MH HH G



Kreuz-Ass gewinnt,
weil es die höchste Karte der Stichfarbe Kreuz ist. VH hat diesen Stich geholt und ist damit der Mitspieler von G.

VH MH HH G



Das erste Pik-Ass gewinnt,
weil es die höchste Karte der Stichfarbe Pik ist und weil die erste von zwei gleichen Karten immer sticht.

VH MH HH G



Kreuz-Dame gewinnt,
weil sie die höchste Trumpfkarte im Stich ist.



Farbsolo Karo

G



Hier sind die ersten drei Stiche eines Spiels ohne Neunen, wobei jeder nur 10 Handkarten hat. Diese Handkarten gehören einem Geber-Spieler. Das heißt, dass er die letzte Karte des ersten Stiches spielen wird.

Er hat die 5 höchsten Trümpfe auf der Hand und noch 4 weitere Trümpfe. Damit ist der Gewinn sehr sicher, sodass er auch allein gewinnen und die dreifache Punktzahl haben kann. Also wählt er das Farbsolo Karo. Die Trumpffolge bleibt wie beim Normalspiel.

VH MH HH G



Herz-Dame gewinnt,
weil sie die höchste Trumpfkarte im Stich ist.

G VH MH HH



Karo-Zehn gewinnt,
weil sie die einzige Trumpfkarte im Stich ist.

HH G VH MH



Karo-Zehn gewinnt,
weil sie die einzige Trumpfkarte im Stich ist.



Bubensolo

VH



Hier siehst du die ersten drei Stiche eines Bubensolos. Diese Handkarten gehören einem Vorhand-Spieler. Das heißt, dass er die erste Karte des ersten Stiches spielen wird.

Im Fall vom Bubensolo hat er einen der beiden höchsten Trümpfe auf der Hand und noch 3 weitere von insgesamt 8 Trümpfen. In Herz hat er die vier höchsten Karten. Wenn die Gegenspieler in den ersten Zügen ihre Trümpfe abgeben müssen, hat er unter Umständen gute Chancen, das Solo für sich zu entscheiden.

VH MH HH G



Kreuz-Bube gewinnt,
weil er die höchste Trumpfkarte im Stich ist. Außerdem sind zwei weitere Trümpfe aus dem Spiel.

VH MH HH G



Kreuz-Bube gewinnt,
weil er die höchste Trumpfkarte im Stich ist. Jetzt sind alle Trümpfe der Gegenspieler aus dem Spiel. Sobald VH wieder aufspielen kann, kann er seine Hand runterspielen.

MH HH G VH



Das erste Pik-Ass gewinnt,
weil es die höchste Karte der Stichfarbe Pik ist und weil die erste von zwei gleichen Karten immer sticht.



Fleischloser

VH



Hier sind die ersten drei Stiche eines Spiels ohne Neunen, wobei jeder nur 10 Handkarten hat. Diese Handkarten gehören einem Vorhand-Spieler. Das heißt, dass er die erste Karte des ersten Stiches spielen wird.

Mit vielen Karten der höchsten Farben inklusive hohen Karten unterschiedlicher Farben und kaum Trümpfen lohnt sich ein Fleischloser. Ohne Trümpfe hat dieser Spieler durch Bedienzwang zahlreiche Stiche sicher.

VH MH HH G



Karo-Ass gewinnt,
weil es die höchste Karte der Stichfarbe Karo ist.

VH MH HH G



Kreuz-Ass gewinnt,
weil es die höchste Karte der Stichfarbe Kreuz ist.

VH MH HH G



Die erste Kreuz-Zehn gewinnt,
weil sie die höchste Karte der Stichfarbe Kreuz ist und weil die erste von zwei gleichen Karten immer sticht.