

Doppelkopf

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Doppelkopf		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 19, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Doppelkopf	1
1.1	main	1
1.2	überblick	2
1.3	karten	2
1.4	geben	4
1.5	spielart	4
1.6	dasspielselbst	6
1.7	ansagen	7
1.8	wertung	8
1.9	sonderregeln	9
1.10	variante01	10
1.11	variante02	10
1.12	variante03	10
1.13	variante04	10
1.14	variante05	11
1.15	variante06	11
1.16	variante07	11
1.17	variante08	12
1.18	variante09	12
1.19	variante10	12
1.20	variante11	12
1.21	variante12	12
1.22	variante13	13
1.23	variante15	13
1.24	variante16	14
1.25	variante17	14
1.26	variante18	14
1.27	variante19	14
1.28	variante20	15
1.29	variante21	15

1.30 variante22	16
1.31 variante23	16
1.32 variante24	16
1.33 variante25	16
1.34 variante26	17
1.35 variante27	17
1.36 variante28	17
1.37 variante29	17
1.38 variante30	18
1.39 variante31	18
1.40 variante32	18
1.41 variante33	18
1.42 variante34	18
1.43 variante35	19
1.44 variante36	19
1.45 variante37	19
1.46 variante38	19
1.47 ende	20
1.48 author	20

Chapter 1

Doppelkopf

1.1 main

Hallo Freunde des guten Spiels.

Da Doppelkopf ein sehr beliebtes Spiel in Deutschland ist, habe ich mir die Arbeit gemacht und das normale Anerkannte Regelwerk für Euch auf den AMIGA umgesetzt.

Da sich das hier vorliegende Ergebnis durchaus sehen lassen kann ist es einfach Pflicht eines Programmierers sein Produkt der Öffentlichkeit anzubieten.

Auf den folgenden Seiten könnt Ihr alles wichtige über das Spiel nachlesen:

Die Doppelkopf-Regeln

Auf den Folgenden Seiten befinden sich die Regeln zu Doppelkopf. Doppelkopf ist ein in Deutschland sehr beliebtes Kartenspiel. Es existiert in unzähligen Varianten, von denen ich hier möglichst viele aufzählen werde. Am Anfang werde ich jedoch nur eine Standardvariante beschreiben, und erst am Ende mögliche Änderungen der Regeln.

Inhalt

- Überblick
- Die Karten
- Das Verteilen der Karten
- Wahl des Spiels
- Das Spiel selbst
- Ansagen
- Wertung des Spiels
- Varianten und Sonderregeln

Autoren dieser .guide

Ende

1.2 überblick

Überblick

Im Normalfall braucht man um Doppelkopf spielen zu können vier Spieler. Es wird jedoch auch oft zu fünft gespielt, wobei der Kartengeber aussetzt. Jeweils zwei der Spieler spielen in normalen Spielen zusammen, und zwar die beiden, die eine Kreuz-Dame besitzen, und diejenigen, die keine Kreuz-Dame besitzen. Es gibt jedoch eine Reihe Sonderspiele (sog. Soli), in denen ein Spieler alleine gegen die anderen drei spielt.

Weiterhin benötigt man einen Satz Karten, der aus vierzig Karten besteht.

Das Spiel läuft jetzt ungefähr so ab wie Skat: es geht darum Stiche zu machen, und dafür Punkte (auch Augen genannt) zu bekommen. Das Ziel des Spieles ist es, mehr als die Hälfte der Punkte (also 120) zu bekommen.

Ein wesentlicher Reiz des Spieles liegt darin, nicht am Anfang eines Spieles schon zu wissen, mit wem man zusammenspielt, sondern es erst während des Spieles herauszufinden (oder auch nicht). Im Normalfall spielen die beiden Spieler, die eine Kreuz Dame ("Re") besitzen zusammen (die Re-Seite), und die beiden anderen Mitspieler bilden die Kontra-Seite. Es gibt jedoch eine Reihe von Sonderspielen, in denen diese Regel ausser Kraft gesetzt wird.

1.3 karten

Die Karten

Man braucht die Bilder (Bube, Dame, König), Asse und Zehnen von allen vier Kartenfarben (also Kreuz, Pik, Herz und Karo) jeweils zwei Mal. Von diesen vierzig Karten bekommt jeder Spieler zehn Stück. Die Wertigkeit ist wie folgt (genau wie bei Skat):

Die Punktwerte der Karten

Jeder Karte ist eine bestimmte Punktzahl zugeordnet. Diese ist in jedem Spiel (also auch in einem Solo) gleich.

Karte: Bube Dame König Zehn Ass

Wert : 2 3 4 10 11

Alle Karten zusammen haben 240 Punkte.

$((2+3+4+10+11) \text{ [Punkte]} * 4 \text{ [Farben]} * 2 \text{ [doppelt]})$.

Die Reihenfolge der Karten

Die Reihenfolge ist jeweils von der hochwertigsten zur Karte mit dem wenigsten Wert angegeben. Es wird auffallen, daß es mehr Trümpfe als Fehlfarben im Spiel gibt, was jedoch normal und sogar beabsichtigt ist.

Normales Spiel:

Höchste		Herz	10
		Damen	Kreuz
			Pik
			Herz
			Karo
	Trumpf		
		Bauern	Kreuz
			Pik
			Herz
			Karo
			Ass ("Fuchs")
		Karo	10
			König
	Fehl-	Kreuz, Pik,	Ass
	farben	und Herz	10 (außer bei
		(gleichrangig)	Herz)
Niedrigste			König

Farbsolo:

Genau wie in normalen Spielen, nur daß die niedrigsten drei Trümpfe durch die Farbe des Wahl des Spielers ausgetauscht werden.

Fleischloser Solo:

Hier gibt es keine Trümpfe.

Höchste		Ass
		10
	Kreuz, Pik, Herz, Karo	König
	(gleichrangig)	Dame
Niedrigste		Bube

Bubensolo:

Höchste			Kreuz
	Trumpf	Bauern	Pik
			Herz
			Karo
			Ass
	Fehl	Kreuz, Pik,	10
		Herz, Karo	König
Niedrigste		(gleichrangig)	Dame

Damensolo:

Höchste			Kreuz	
	Trumpf	Damen	Pik	
			Herz	
			Karo	

			Ass	
	Fehl	Kreuz, Pik,	10	
		Herz, Karo	König	
Niedrigste		(gleichrangig)	Dame	

1.4 geben

Das Geben

Der erste Geber wird zufällig gewählt. Danach wandert diese ehrenvolle Aufgabe im Uhrzeigersinn. Falls man zu fünft spielt, spielt der Geber des jeweiligen Spiels nicht mit und kann Bier für die anderen holen oder wieder welches wegbringen. Es ist sehr angenehm mit fünf Spielern zu spielen, weil das Spiel schliesslich entspannen soll und man so alle fünf Spiele mal Zeit zum Erholen hat.

Im Gegensatz zum Skat gibt es keine vorgegebene Abfolge des Kartengebens, Hauptsache jeder hat am Ende 10 Karten. Es ist jedoch am einfachsten zuerst jedem drei, dann jedem vier und dann wieder drei Karten zu geben.

Damit nicht jemand durch sein Blatt allzusehr benachteiligt wird, wird unter folgenden Bedingungen nochmal gegeben:

Wenn jemand fünf oder mehr Könige auf der Hand hat.

Wenn jemand mehr als acht volle Karten (Zehnen oder Asse) auf der Hand hat.

Wenn jemand nur einen einzigen Trumpf hat.

Wenn der Geber sich vergeben hat (eine Karte landet auf dem Rücken für alle sichtbar, jemand hat nur 9 Karten und ein anderer 11 usw.)

Falls jemand feststellt, daß eine dieser Bedingungen auf sein Blatt zutreffen, und er nicht mit diesem Blatt spielen möchte, darf er die Karten auf den Tisch legen und es wird nochmal gegeben. Das nennt man dann "Vergeben" (aus Sicht des Gebers) oder "Schmeissen" (aus Sicht des Spielers).

Man kann als Regel ausmachen, daß dreimaliges Vergeben zu einem Punktgewinn für jeden am Tisch zulasten des Gebers führt.

1.5 spielart

Die Art des Spieles

Wenn jeder seine Karten bekommen hat, bekommt jeder die Möglichkeit anzukündigen, daß er ein Sonderspiel machen will. Dazu sagt er laut und deutlich "Vorbehalt!". Haben mehrere einen Vorbehalt, so

werden diese im Uhrzeigersinn beginnend mit dem Spieler hinter dem Geber vorgetragen, wobei auch zwei Vorbehalte angekündigt werden können. In diesem Falle werden zwei Runden mit Vorbehaltsverkündungen vorgenommen. Jeder darf seinen Vorbehalt dann zurückziehen, wenn er an der Reihe mit der Ankündigung seines Vorbehaltes ist.

Die Sonderspiele haben eine bestimmte Wertigkeit, vom höchsten zum niedrigsten:

Damen Solo
Buben Solo
Karo Solo (auch "Trumpf Solo")
Kreuz Solo
Pik Solo
Herz Solo
Fleischloser Solo (auch "Knochenmann" oder "Gewaltloser")
Trumpfabgabe * (oder "Armut")
Hochzeit *
normales Spiel

* Hochzeit und Trumpfabgabe können zusammengespielt werden

Das höchste Spiel wird dann gespielt.

Eine Trumpfabgabe kann dann gespielt werden, wenn jemand drei oder weniger Trüpfen auf der Hand hat. In diesem Falle muß derjenige sagen, auf welcher Seite er spielt, und sein Mitspieler bekommt drei Karten, darunter sämtliche Trüpfen des Spielers. Gewöhnlich nennt man eine Trumpfabgabe der Re-Seite "Trumpfabgabe nach oben", und entsprechend bei Kontra "Trumpfabgabe nach unten". Entsprechend bekommt der Abgebende wieder drei Karten zurück. Falls ein Trumpf mit zurückgegeben wurde, muß laut "mit Trumpf zurück" gesagt werden. Falls zwei Trumpfabgaben auf einer Seite sind, so gilt das Spiel als vergeben. Zwei Trumpfabgaben auf verschiedenen Seiten dürfen parallel gespielt werden.

Eine Hochzeit wird dann gespielt, wenn jemand beide Kreuz Damen hat. Hierbei gibt es zwei Möglichkeiten:

Die normale Hochzeit:

Der Spieler kündigt an, wer mit ihm spielen soll.

Hierbei hat er drei Auswahlmöglichkeiten:

"erster Stich in fremder Hand geht mit":

der erste, der einen der ersten drei Stichen bekommt
(exklusive der Hochzeit selbst) spielt mit der Hochzeit zusammen.
Wenn er nichts auswählt gilt diese Regel. (sozusagen default)

"erster Trumpfstich in fremder Hand geht mit":

der erste, der einen der ersten drei Stichen bekommt
(exklusive der Hochzeit selbst), in dem eine Trumpfkarte aufgespielt wurde, spielt mit der Hochzeit zusammen.

"erster Fehlstich in fremder Hand geht mit":

der erste, der einen der ersten drei Stichen bekommt
(exklusive der Hochzeit selbst), in dem eine Fehlkarte aufgespielt wurde, spielt mit der Hochzeit zusammen.

Ist nach drei Stichen kein Partner gefunden, so spielt die Hochzeit alleine. Es ist also ab jetzt eine Art Solo, der auch so gewertet wird.

Die stille Hochzeit: Der Spieler mit den beiden Kreuz Damen sagt nichts und spielt alleine. Das Spiel wird wie ein Solo gezählt, aber bis auf den Solisten weiß keiner von dem Solo. In dem Falle, daß der Spieler mit den beiden Kreuz Damen erst während des Spiels merkt, daß er sie hat, so hat er Pech und spielt eine stille Hochzeit. Er sollte sich dann möglichst nicht verplappern...

Bei Hochzeiten spielen Trumpfabgaben automatisch mit der Hochzeit! Bei mehreren Trumpfabgaben bei einer Hochzeit, oder wenn die Hochzeit selbst die Möglichkeit der Trumpfabgabe hat, ist das Spiel vergeben. Stille Hochzeiten werden durch eine Trumpfabgabe automatisch zu einer normalen Hochzeit.

Bei den verschiedenen Soli spielt einer gegen die drei anderen. Der Alleinspieler ist automatisch Re. Der Solist darf als erster aufspielen. Das Spiel wird für ihn immer dreifach gewertet! Dafür bestimmt er, was Trumpf ist aus der obigen Liste.

1.6 dasspielselbst

Das Spiel selbst

Jetzt beginnt das eigentliche Spiel. Es besteht aus 10 Runden, in denen jeder Spieler je eine seiner Karten aufspielt. Die vier Karten bilden dann einen Stich. Der Mitspieler, der die höchste Karte in diesen Stich gesteckt hat, bekommt ("macht") den Stich. Sollten zwei gleiche Karten in einem Stich sein, so ist die höher, die zuerst aufgespielt wurde. Trümpfe sind grundsätzlich höher als normale Karten. Nicht bediente Karten sind immer niedriger als bediente Karten. Derjenige, der einen Stich gewinnt, legt die Karten umgedreht (also Deckblatt oben) vor sich auf den Tisch. Es darf noch in den jeweils letzten gespielten Stich durch jeden Spieler Einblick verlangt werden. (z.B. um nochmal zu sehen, was gelaufen ist)

Wichtig ist, wer anfangen darf, also "rauskommt" oder "aufspielt". Als erster spielt der auf, der hinter dem Geber sitzt. Falls jemand Solo spielt, so kommt er als erstes raus. Ab dem zweiten Stich kommt der weiter raus, der den letzten Stich bekommen hat.

Die erste Karte im Stich bestimmt, wie dieser Stich bedient werden muß. D.h.: Wird eine Fehlfarbe aufgespielt, so muß jeder, der eine Karte dieser Fehlfarbe besitzt, diese in diesen Stich einwerfen. Es ist hier zu beachten, daß z.B. ein Kreuz-Stich nicht mit einem Kreuz Buben bedient werden kann, weil der Kreuz Bube kein Kreuz ist sondern Trumpf! Sollte derjenige mehrere Karten dieser Farbe haben, so darf er eine wählen. Hat er keine Karte dieser Farbe, so darf er alles (also Trumpf oder Fehl) in den Stich werfen.

Wird jedoch Trumpf aufgespielt, so muß jeder Trumpf in den Stich werfen, es sei denn, er hat keinen Trumpf mehr. Dann hat er auch wieder die freie Wahl zwischen all seinen Karten.

Bei den Stichen gibt es bestimmte Sonderpunkte, die dadurch signalisiert werden, daß nicht alle Karten des Stiches umgedreht vor den Gewinner des Stiches gelegt werden. Diese Sonderpunkte gibt es unter folgenden Bedingungen:

Ein Fuchs (Karo Ass, bzw. bei Farbsolo das Ass der Trumpffarbe) wird von der gegnerischen Partei gefangen. D.h.: der Stich wird von Re gewonnen, aber ein Fuchs der Seite Kontra ist im Stich oder vice versa. Falls zum Zeitpunkt nicht bekannt ist, wer Re oder Kontra ist, wird der Fuchs zunächst preventiv umgedreht, und später ggf. korrigiert. Es muß an dieser Stelle nicht bekanntgegeben werden, wer auf welcher Seite steht! Bei Buben- und Damen Solo und Fleischlosem gilt diese Regel nicht, da es keine Füchse gibt.

In einem Stich liegen vierzig oder mehr Augen.

Der Stich bestand aus allen vier Herzkarten (2 mal König, 2 mal Ass). Diese Regel gilt nicht bei Fleischlosem (Hier gibt es sechs Herzkarten), oder Herz Solo.

Letzte Stich wird mit einem Kreuz Buben gewonnen. Der Kreuz Bube muß den Stich selber gemacht haben, es reicht nicht, wenn der Mitspieler desjenigen, der einen Kreuz Buben im Stich hat, den Stich gewinnt.

Für jeden Sonderpunkt in einem Spiel wird die Karte aus dem Stich offen hingelegt, die für den Punkt verantwortlich war (also z.B. der Fuchs bei gefangenem Fuchs, oder eine beliebige Karte bei vollem Stich.)

1.7 ansagen

Ansagen

Um den Wert eines Spieles zu erhöhen, darf jeder Spieler während des Spieles ansagen. Re, d.h. die Leute mit den Kreuz Damen, darf vor der fünften Karte "Re" sagen, Kontra darf bis zum dritten Stich (vor der 13. Karte) "Kontra" sagen. Dadurch erhöht sich der Wert des Spieles um einen Siegpunkt.

Hat eine Seite angesagt, so darf jeder dieser Seite die Ansage innerhalb der nächsten vier aufgespielten Karten erhöhen. Dadurch erhöht sich der Wert des Spieles um 1, dafür muß man 30 Augen mehr haben, um zu gewinnen. Die Ansagen heißen dann auch "keine 90", "keine 60", "keine 30" und "schwarz". Sagt also jemand erst "Re", und einen Stich später "keine 90", so hat seine Seite nur dann gewonnen, wenn die andere Seite weniger als 90 Punkte bekommen hat.

Bei Hochzeiten werden die Ansagezeiten verschoben. Als erste Karte gilt hier für "Re" die erste Karte nach dem Klärungsstich. War also nach einem Stich klar, mit wem die Hochzeit spielt, so hat Re bis vor der neunten Karte Zeit, um "Re" zu sagen. Für Kontra ändert sich nichts.

Natürlich darf man auch früher etwas sagen, wenn man will.

1.8 wertung

Wertung des Spiels

Sind alle Stiche gespielt, so ist das Spiel zu Ende und kann ausgewertet werden. Hierzu wird zunächst bestimmt, wer gewonnen hat.

"Re" hat dann gewonnen, wenn es 121 oder mehr Punkte bekommen hat, und "Kontra" dann, wenn es 120 Punkte hat. Sollte eine Seite "keine 90" oder mehr angesagt haben, so gewinnt sie nur dann, wenn die andere Seite weniger als die angesagte Punktzahl erreicht hat.

Die Bestimmung der Siegpunkte geschieht folgendermaßen:

es gibt je einen Punkt für erreichte 121 Punkte, 151 Punkte (keine 90 auf Gegenseite), 181 Punkte (keine 60 auf Gegenseite), 211 Punkte (keine 30 auf Gegenseite) und 240 Punkte (schwarz auf Gegenseite). Ein Spiel, in dem die andere Seite schwarz wird, zählt also 5 Punkte.

es gibt einen Punkt für Kontra, falls es gewonnen hat, da es schwerer für Kontra ist zu gewinnen. Immerhin ist die Kreuz Dame der zweihöchste Trumpf.

Für jeden der oben genannten Sonderpunkte gibt es einen Punkt, und zwar werden Sonderpunkte der anderen Seite abgezogen(!).

Für jedes Ansagen gibt es einen Punkt. hier werden die Punkte durch Ansage beider Seiten der Gewinnerseite gutgeschrieben. Falls also "Re" und "Kontra" gesagt wurde, gibt es hier zwei Punkte.

Sollte die Summe aller Punkte des Gewinners kleiner sein als null, so ist sie null: "Wer gewinnt, kann nicht verlieren".

Es gibt jedoch auch hier Sonderfälle:

Wenn jemand sich drei mal hintereinander vergibt (diese Reihenfolge kann durch Soli unterbrochen werden und wird dann von vorne begonnen, also bei "Null-mal-Vergeben") so bekommt er die Anzahl der Spieler ohne sich selbst Minuspunkte. Beim Aufschreiben positiver und negativer Punkte bekommt also jeder Spieler einen Punkt gut geschrieben, damit man immer null als Quersumme hat.

Jemand hat flasch bedient: fünf Punkte minus für seine Spielseite.

beim Aufschreiben positiver und negativer Punkte werden im Falle eines Solos die Punkte des Alleinspielenden verdreifacht.

Die so gewonnenen Punkte sollten an passender Stelle notiert werden.

Wenn um einen Einsatz gespielt wird der in eine Kasse fließt, so werden normalerweise nur negative Punkte aufgeschrieben, also die gewonnenen Punkte einer Seite werden der Verliererseite negativ angerechnet.

Ansonsten kann man auch die Gewonnenen Punkte dem Gewinner gut schreiben, so daß die Summe in einer Zeile immer null ergibt.

Falls man mit fünf Personen spielt, werden dem Geber nur in dem Falle Punkte aufgeschrieben, daß er sich dreimal vergeben hat, ansonsten bleibt er außen vor.

1.9 sonderregeln

Weitere Sonderregeln und Varianten

Über das normale Doppelkopf hinaus kann man eine Reihe von Varianten erführen, die das Spiel zwar flexibler aber auch schwieriger machen. Aus diesem Grunde empfehle ich, zunächst mit möglichst wenig Sonderregeln zu spielen.

Hier sind die mir bekannten Varianten:

- Verzicht auf Soli
- Weiterer Solo: Ivan/Köhler
- Weiterer Solo: Leiche
- Weiterer Solo: Schwarze Sau
- Weiterer Solo: Husarenritt
- Weiterer Solo: Orgasmus
- Weiterer Solo: Harry
- Weiterer Farbsolo, angelehnt an Fleischlosen
- Solo geht von Schmeissen
 - Solo kommt nicht raus
- Pflichtsolo
- Pflichtsolo hat Vorrang
- Hochzeit muß sich entscheiden
- Hochzeit spielt mit dem letzten Stich
- Andere Trumpfabgabe
- Zweite Herz 10 faengt erste
- Schweinerei
- Variante der Schweinerei
- Superschwein
- Genscher 1
- Genscher 2
- Kreuz Bauer fangen
- Pflichtansage
- Ansagen verdoppelt
- Weitere Ansagevarianten
- Negative Spiele
- Karo Könige spielen zusammen
- Herz Zehn ist kein Trumpf, Karo König ist hoch
- Neunen im Spiel
- Schmeissen, wenn höchster Trumpf Fuchs oder weniger ist
- Schmeissen, wenn man 5 (bzw. 7) Könige hat
- Bockrunden
- Fuchs im Letzten fangen
- Falsch bedienen trifft nur den Falsch Bediener
- Festlegen der Sitzreihenfolge.
- Feste Anzahl Runden
- 6+1 Spieler
- Die Feigheitsregel

1.10 variante01

Verzicht auf Soli

Die erste und einfachste Variante ist die, daß auf bestimmte Soli verzichtet wird. Das ist besonders für Anfänger interessant, die zunächst das normale Spiel lernen und möglichst wenig Sonderregeln haben wollen um das Spiel zu vereinfachen.

1.11 variante02

Solo kommt nicht raus

Eine etwas fiese Variante ist die, daß Soli nicht das Spiel beginnen dürfen. Es ist aus zwei Gründen keine schöne Regel:

Es wird schwieriger (und unberechenbarer) einen Solo zu gewinnen, so daß wahrscheinlich nur noch sehr wenige Soli gespielt werden.

Derjenige, der herauskommt, muß in einem Solo herauskommen, zulasten des Herauskommens in einem Normalen Spiel, was einen Vorteil bedeuten kann.

Als Untervariante kann der Solo doch rauskommen, wenn er von vorne herein re sagt.

1.12 variante03

Andere Trumpfabgabe

Es gibt eine Alternative zu der oben vorgeschlagenen Trumpfabgabe, die ich in einer meiner Doppelkopfrunden auch spiele. Sie scheint weniger verbreitet zu sein als die andere, aber ist "gerechter".

In dieser Variante werden bei einer Trumpfabgabe drei Karten auf den Tisch gelegt. Die Bedingung, unter der eine Trumpfabgabe gemacht werden darf, ist wieder drei oder weniger Trumpf. Beim Ablegen muß jedoch weder gesagt werden wieviele Trümpfe sich in der Abgabe befinden, noch ob man Re oder Kontra ist.

Nachdem die Karten auf den Tisch gelegt wurden darf jeder reihum, ausgehend von demjenigen, der die Karten gegeben hat, die Karten aufnehmen. Derjenige der sie aufnimmt spielt mit dem der die Karten abgelegt hat zusammen. Diese beiden bilden die Re-Partei. Ab hier läuft alles wie in der anderen Variante der Trumpfabgabe auch.

1.13 variante04

Zweite Herz 10 fängt erste

Bei dieser witzigen Variante ist in einem Stich, in dem zwei Herz Zehnen liegen die zweite höher als die erste. Das "Fangen" bedeutet jedoch keinen Sonderpunkt. Es ist schon deprimierend genug, mit seiner Herz Zehn keinen Stich gemacht zu haben.

1.14 variante05

Schweinerei

Besitzt jemand beide Karo Asse, so sind diese beiden Karten höher als eine Herz Zehn. Es gibt hier zwei Untervarianten:

Derjenige, der eine Schweinerei hat, muß diese am Anfang des Spiels ankündigen. Optional muß er auch noch automatisch "Re/" oder "Kontra" sagen.

Der Schweinereibesitzer grunzt beim Auspielen des ersten Karo Asses. Hierdurch wird das Spiel etwas unberechenbarer aber auch lustiger. Mit der Zeit wird man feststellen, daß man mißtrauisch wird, wenn nicht in den ersten Stichen irgendwo ein Karo Ass liegt.

In einem Farbsolo kann jeder genau wie in einem normalen Spiel Schweine ansagen, wenn er die beiden Asse besitzt, die die Füchse darstellen.

1.15 variante06

Superschwein

Das Superschwein sollte nur dann eingeführt werden, wenn auch Schweinerei gespielt wird. Karo Zehnen sind hier noch höher als Karo Asse (also im Zweifelsfalle eine Schweinerei). Ansonsten gibt es die gleichen Regeln wie bei der Schweinerei.

Falls man mit Neunen spielt, können sind die Superschweine die Karo Neunen.

1.16 variante07

Genscher 1

Genscher ist eine Variante, die nur dann, wenn das Superschwein gespielt wird ebenfalls gespielt werden sollte.

Hier sind die Karo Könige höher als die Karo Zehnen. Ansonsten gelten die Regeln wie bei Schweinerei.

Achtung! Je mehr man von den letzten drei Regeln einführt, umso unberechenbarer wird das Spiel. Ich empfehle, nur mit Schweinerei zu spielen und auf Superschwein und Genscher zu verzichten.

1.17 variante08

Kreuz Bauer fangen

Es gibt nicht nur einen Sonderpunkt für den, der mit einem Kreuz Bauern ("Karlchen") den letzten Stich macht, sondern auch für den, der den letzten Stich absticht, wenn ein Kreuz Bauer darin ist. Mehrere gefangene Kreuz Bauern geben nur einen Sonderpunkt.

Als Untervariante kann Karlchen nur mit "Lieschen Müller" (der Karo Dame) gefangen werden.

1.18 variante09

Pflichtansage

Wenn jemand mehr als 30 Augen im ersten Stich macht, muß er "Re/" oder "Kontra" sagen.

1.19 variante10

Ansagen verdoppelt

Ansagen gibt in dieser Variante keinen einen Sonderpunkt, aber dafür wird der Wert des Spieles verdoppelt für jedes Ansagen. Wenn also z.B. Re "Re" und "keine 90" sagt, so wird das Spiel vierfach gewertet.

1.20 variante11

Karo Könige spielen zusammen

Anstelle der Kreuz Damen sind die Karo Könige die Karten, die bestimmen wer Re (nämlich die mit den Karo Königen) und wer Kontra ist. Da diese Karte ein wesentlich schlechterer Trumpf ist als Kreuz Dame ist somit der Vorteil den Re hat quasi nicht mehr existent.

1.21 variante12

Herz Zehn ist kein Trumpf, Karo König ist hoch

Hier sind die Herz Zehnen keine Trümpfe, und die Karo Könige werden über den Kreuz Damen einsortiert. Sie sind also die höchsten Trümpfe. Diese Variante sollte nicht mit der vorherigen zusammengespielt werden.

Die Herz Zehnen sind hier ganz normale Karten, wodurch es sechs Herzkarten

gibt, genau wie von Pik oder Kreuz. Damit ist natürlich ein Herz-Stich keinen Sonderpunkt mehr wert.

1.22 variante13

Neunen im Spiel

Wer möchte, daß mehr Fehlstiche laufen kann auch mit den Neunen spielen. Neunen haben keinen Augenwert und werden unter den Königen einsortiert. Da es jetzt acht Karten mehr gibt, besteht das Spiel jetzt aus 12 Stichen.

In diesem Falle ist es möglich, daß Pik und Kreuz (bei zuhilfenahme der letzten Variante auch Herz) zwei mal läuft. Das führt natürlich zu einer Entwertung der Trümpfe, da es unwahrscheinlicher ist, daß Fehlstiche abgestochen werden können. Umgekehrt führt es natürlich zu einer Aufwertung von Assen.

1.23 variante15

Weitere Ansagevariationen

Es gibt auch noch andere Varianten, bis wann jemand ansagen darf. Einge spielen es so, daß man jeweils nur "Re/" bzw. "Kontra" sagen darf, wenn man noch 9 Karten auf der Hand hat, "keine 90" nur noch mit minimal 8 Karten usw. Die Möglichkeiten sind hier recht unbegrenzt. Wichtig ist nur, daß man es vor dem Spielen abspricht, um Verwirrungen und Streitigkeiten vorzubeugen.

Hier noch eine sehr ausgeklügelte Ansagvariante, die keine Fragen mehr offen läßt (IMHO):

Re//Kontra bevor die 6.Karte liegt
Keine 9 mit 9
keine 6 mit 6
Keine 3 mit 5
Schwarz mit 4 Karten auf der Hand

Das jeweils höhere muß gesagt worden sein
Re//Kontra verdoppelt
Soli zählen einfach verloren (ohne 'gegen die Alten')
Schweinehochzeit muss Re/ gesagt werden

Härtere Regel fuer zu hohes ansagen:

Falls eine Seite zu hoch ansagt, bekommt sie nicht nur die Punkte, die sie durch das Ansagen mehr bekommen haette, sondern einen zusätzlichen für jedes zu hoch angesagte Ziel. Hier ein Beispiel (wenn "Re" oder "Kontra" verdoppelt:-

Re sagt keine 90, und Kontra hat zwischen 90 und 120:-
Also Spiel(120 haben sie) 1
 Gesagt Keine9 2

Kontra hat doch 9 3
Re/ gesagt *2 6 +fuer Kontra -fuer Re/

1.24 variante16

Schmeissen, wenn höchster Trumpf Fuchs oder weniger ist

Sollte man nicht in der Lage sein, einen Fuchs zu übertrumpfen, so darf man ebenfalls schmeissen.

1.25 variante17

Bockrunden

Nach bestimmten Ereignissen gibt es eine Bockrunde, d.h. alle Spiele innerhalb der nächsten Runde (angefangen mit dem Spiel nach dem, daß die Bockrunde verursacht hat) wird doppelt gewertet.

Mögliche Ereignisse sind:

der Stich mit den 4 Herz Fehlkarten läuft,
Jede Partei hat 120 Punkte ("gespaltener Arsch"),
Es gab in diesem Spiel keine Punkte, also ein Nullspiel,
Es wurde Re gesagt und Re hat verloren,
Es wurde Kontra gesagt und Kontra hat verloren.

1.26 variante18

Fuchs im Letzten fangen

Wer den Fuchs im letzten Stich fängt, bekommt nicht nur einen, sondern zwei Sonderpunkte. Diese Regel wird (zumindest in Essen) "Fos am Pin" genannt.

1.27 variante19

Genscher 2

Eine andere Gruppe sagt, daß Genscher natürlich ein "Wechsel während der Legislaturperiode" ist.

Beim Doko bedeutet das, dass derjenige, der unter seinen letzten 3 Karten noch 2 Karo Könige halten konnte, einen neuen Partner wählen darf (nicht muß). Das setzt natürlich Disziplin beim Einsammeln der Stiche voraus.

1.28 variante20

Weiterer Solo: Ivan/Köhler

In diesem Solo sind alle Könige, Damen und Buben Trumpf. Der höchste ist der Kreuz König, dann Pik König usw. Dann kommen die Damen und Bauern in gewohnter Reihenfolge. Die Regeln sind ansonsten so wie in einem Buben- oder Damensolo.

In Clausthal heißt der Ivan "Köhler". Dabei wird der kleine und große Köhler unterschieden:

kleiner Köhler -> Könige und Damen sind Trumpf

großer Köhler -> Könige, Damen und Buben sind Trumpf

1.29 variante21

Weiterer Solo: Leiche

Angelehnt an das Null-Spiel beim Skat. Die Trümpfe sind dieselben wie in einem normalen Spiel.

Der Solospieler hat gewonnen, wenn er keinen Stich macht.

Zählweise bei Gewinn:

Wenn der Spieler gewinnt gibt es einen Punkt.

Hat er gewonnen trotzdem er ein Herz 10 hatte -> 1 Extrapunkt

Hat er gewonnen trotzdem er Herz 10 UND Kreuz Dame hatte -> 2 extra

und so weiter immer egal, ob er nur eine oder beide hatte und

immer nur in ununterbrochener Reihenfolge. (Also Herz 10 + Kreuz Dame +
Pik Dame + Herz Dame + ...)

Hat er einen Stich, hat er verloren.

Dann ist die Frage: "mit wievielen Augen?"

Es zählen dann ganz normal 30, 60... als ein Punkt.

Ansagen: Der Solospieler kann also nur RE ansagen. Die Gegner 30, 60, 90....

Auf die Ansage der Gegner kann der Solospieler mit einem 'STOSS' verdopplen.

Haben die Gegner 30, 60...angesagt und der Solospieler gewonnen, zählt jede Ansage als Punkt.

Beispiel:

Der Solospieler hat eine Herz 10 und eine Kreuzdame

Die Gegner sagen Contra 30 an.

Solo macht keinen Stich=gewinnt

Dann wird gezählt:-

0, keine 30, Herz10, Kreuzdame = 4 Punkte-

Contra * 2 = 8 Punkte von jedem-

Der Solospieler bekommt 24 Punkte gutgeschrieben.

1.30 variante22

Weiterer Solo: Schwarze Sau

Es handelt sich nicht um einen Solo, sondern um eine Art Straf-Zwangssolo nach einem Spiel, für das keine Punkte vergeben wurden (Nullspiel). Bei diesem Spiel wird ganz normal Trumpf gespielt, aber einer spielt alleine und zwar derjenige, in dessen Stich die 2. Pik-Dame liegt. (LIEGT ! wohlgemerkt, unerheblich, ob die 2.Pik-Dame den Stich macht oder nicht.)

1.31 variante23

Solo ist höher als Schmeissen

Bei dieser Variante ist es nicht erlaubt, bei einer der in Abschnitt Geben genannten Bedingungen die Karten hinzulegen --ausser bei "Vergeben" natürlich--, wenn ein Solo vorliegt. Es ist die Pflicht desjenigen, der eine der obigen Bedingungen erfüllt zuerst einen Vorbehalt anzukündigen. Wenn er dran ist seinen Vorbehalt zu äussern, sagt er, daß er seine Karten schmeissen würde. Wenn kein Solo angekündigt wird, wird neu gegeben, ansonsten wird der Solo gespielt.

1.32 variante24

Falsch bedienen trifft nur den falsch Bediener

Man kann sich auch darauf einigen, daß nur der Trottel, der einen Stich falsch bedient, und nicht auch noch sein Mitspieler mit fünf Punkten bestraft wird, d.h. er bekommt -15 Punkte (und man auch positive Punkte aufschreibt, bekommen die anderen jeweils +5 Punkte).

1.33 variante25

Zu viele Mitspieler

Wer zu viele Doppelkopfspieler kennt, möchte vielleicht mit mehr als fünf Leuten spielen. Ralf Casperson schlägt dazu folgende Regel vor:

6 Spieler (+1 Geber)

Dabei spielt der Spieler, der als erster den Karo Buben ausspielt, mit den beiden Kreuz Damen zusammen.

Normalerweise spielen also 3 gegen 3. Es kann aber auch vorkommen, das 2 gegen 4 spielen, wenn z.B. zwei Spieler je eine Kreuz Dame und einen Karo Buben auf der Hand haben.

Alle anderen Regeln bleiben wie bei 4 (5) Spielern.

1.34 variante26

Pflichtsolo hat Vorrang

Falls man mit Pflichtsolo spielt, und jemand noch nicht seinen Pflichtsolo gespielt hat, so ist beim Ansagen sein Solo in der Reihenfolge höher angesiedelt als die Soli anderer Spieler.

Das ist eine Variante um Spielern die nicht so stark sind zu ermöglichen ihren Solo zu spielen.

1.35 variante27

Weiterer Farbsolo, angelehnt an Fleischlosen

In diesem Farbsolo ist die Reihenfolge der Karten genau so wie beim Fleischlosen, es ist jedoch eine vom Solospieler bestimmte Farbe Trumpf (As-10-K-D-B-9). Die neun natürlich nur, wenn mit neun gespielt wird.

1.36 variante28

Hochzeit muß sich entscheiden

Die Hochzeit muß sich entscheiden, ob der erste Fehlstich oder der erste Trumpfstich mit ihr spielt. Es gibt kein "egal".

1.37 variante29

Festlegen der Sitzreihenfolge

Da einige Spieler immer wieder meinen, ihr schlechtes Spiel läge an der Reihenfolge, kann man bei regelmäßigen Runden die Sitzreihenfolge durchmutieren. Hier sind die Mutationen für 4 Spieler:

1234
1243
1324
1342
1423
1432

Problematisch bei 5 da 4mal so viele Anordnungen. Davon abgesehen, was macht man wenn einer fehlt usw.

1.38 variante30

Feste Anzahl Runden

Bei regelmäßigem Spielen bietet es sich an, die Anzahl der Runden von vornherein festzulegen. Dabei kann man festlegen, daß die letzte Runde eine Bockrunde ist. wir spielen z.B. immer 10 Runden, was bei unkonzentriertem Spiel und 5 Leuten ca. 4-5 Stunden dauert.

1.39 variante31

negative Spiele

Ein Spiel kann auch "negativ gewonnen" werden. Das ist dann der Fall, wenn durch Sonderpunkte der eigentlichen Verliererseite mehr Punkte gemacht wurden, als durch die Gewinnerseite. Auch wieder ein Beispiel:-
Re gewinnt einfach, nix gesagt, Kontra hat 2 Sonderpunkte (Karlchen und Fuchs) -> Re gewinnt mit -1 Punkten.

Diese Regel straft die Leute, die immer nichts sagen.

1.40 variante32

Hochzeit spielt mit dem letzten Stich

Die Hochzeit kann nicht nur mit dem ersten Fehl-/Trumpfstich zusammenspielen, sondern auch mit dem letzten Stich. Man kann natürlich aus dem "kann" auch ein "muß" machen.

1.41 variante33

Weiterer Solo: Husarenritt

Eine Damen-/Bubensolo Variante. Hier sind Damen und Buben Trumpf, jedoch in gemischter Reihenfolge: Kreuz-Damen vor Kreuz-Buben vor Pik-Damen vor Pik-Buben ...

Bem.: Beim Spiel ohne Neunen hat es sich als überraschend schwer herausgestellt, einen Husarenritt zu gewinnen!

1.42 variante34

Weiterer Solo: Orgasmus

(Geht nur, wenn man mit Neunen spielt)
Wenn man genau 4 Trümpfe, 4 Neunen und 4 Könige im Blatt hat, wird Diese besondere Situation wird mit einer Art Ramsch gewürdigt: Alle

Regeln bleiben wie bei einem normalen Spiel bestehen, aber jeder Spieler versucht moeglichst wenige Stiche zu machen. Nach Spielende erhält nämlich jeder die Punkte der Gegenpartei angeschrieben!!! (In diesem Sinne haben wir auch die Ansagen umgedreht: Die Alten sagen Kontra, wenn sie glauben, dass sie verlieren!). Solo geht vor Orgasmus, Hochzeit bleibt erhalten.

1.43 variante35

Variante der Schweinerei

Um die Übermacht von Schweinen und die Diskussion um die Ansage von Schweinen zu beenden spielen kann man folgende Variante einführen: Schweinereien werden nicht angesagt, aber nur der zweite Fuchs zählt als Schwein. Der erste muss schon ordentlich "durchgebracht" werden. Das Schwein wird dann natürlich gar nicht angesagt (auch nicht beim legen), da ja jeder bis zwei zählen kann und weiss, ob da ein Fuchs oder ein Schwein liegt!

1.44 variante36

Die Feigheitsregel

Diese Regel ist eine wirksame Regel gegen Maurerbrüder, die einen zu null naßmachen aber nicht mal ein Re über die Lippen bringen.

Wenn jemand mehr als zwei Stufen zu wenig ansagt, werden die Punkte umgedreht. Wer also die Gegenpartei mit keine 60 schlägt, muß mindestens Re geaagt haben, wer keine 30 schafft muß Keine 90 ansagen, und wer Schwarzspielt, muß keine 60 gesagt haben.

1.45 variante37

Weiterer Solo: Harry

Harry ist ein Königssolo. Er funktioniert so wie ein Buben- oder Damensolo, nur daß hier die Könige Trumpf sind.

1.46 variante38

Schmeissen, wenn man 5 (7) Könige hat

Von dieser Regel gibt es zwei Untervarianten:
Wer 5 (bzw. 7) Könige hat, darf schmeissen.

1.47 ende

Soweit zu den Doppelkopffregeln. Ich hoffe, daß ich keine allzu großen Schnitzer eingebaut habe und das die Regeln verständlich sind.

Für weitere Spielvarianten oder Korrekturen bin ich sehr dankbar.

Ralf.Wirth@informatik.uni-oldenburg.de

<--- Zurück zur Hauptseite.

1.48 author

Die Autoren die an dem Projekt Doppelkopf.guide mitgewirkt haben:

Der Autor der Spielanleitung und den vielen Varianten:

WWW: <http://~henry/ich/ich.html>

e-Mail: Ralf.Wirth@informatik.uni-oldenburg.de

Der Autor der .guide sowie der konvertierung der html seiten ins .guide Format:

Ralf Stecher

e-Mail: Ralf.Stecher@t-online.de

<--- Zurück zur Hauptseite.
