

Doppelkopf

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Doppelkopf		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 24, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Doppelkopf	1
1.1	Doppelkopf by Stephan Preuss	1
1.2	Angaben zum Autor	1
1.3	Angaben zum Autor	2
1.4	Installation des Spiels	2
1.5	Spielregeln	2
1.6	Beschreibung der Buttons	4
1.7	Berechnung der Punkte im Spiel	5
1.8	Beschreibung der Menüleiste	5
1.9	Index	7

Chapter 1

Doppelkopf

1.1 Doppelkopf by Stephan Preuss

Doppelkopf - copyright Stephan Preuss.

Auswahl

Autor

Shareware

Installation

Spielbeschreibung

Buttons

Menüs

Spielberechnung

1.2 Angaben zum Autor

Doppelkopf Version 2.2 © 1998 by St.Preuss

- das Programm wurde komplett in C++ geschrieben
- es läuft auf allen Amigas ab WB 2.0
- es handelt sich hier um Shareware
- sollte Ihnen das Programm gefallen und Sie es öfter benutzen, dann schicken Sie bitte 20 DM an unten stehende Adresse
- wenn Sie Vorschläge zur Verbesserung haben, können Sie das ebenfalls an unten stehende Adresse tun, oder per Email
- Sie können die jeweils neueste Version im Internet oder im Aminet Verzeichnis game/board abrufen

Stephan Preuss

Am Markt 10
07616 Bürgel/Thüringen

Internet:
<http://home.t-online.de/home/st.preuss>

Email:
st.preuss@t-online.de

1.3 Angaben zum Autor

Hinweise zur Shareware(Demo)- Version

Falls es sich bei Ihrem Spiel um die Shareware(Demo)-Version handelt, was in der Fensterleiste des Spielfensters ersichtlich ist, kann der Menüpunkt EINSTELLUNG nicht angewählt werden. Es können somit keine SOLO-Spiele gespielt werden. Es kann auch nicht Kontra oder Re gesagt werden. Die Spielvariante ist nur verschärft möglich(Voreinstellung), daß heist das Rot Ass ist höchste Trumpfkarte. Wenn Sie die Sharegebühr von 20 DM bezahlen werden Sie beim Autor registriert und erhalten eine Vollversion bei der alle Menüpunkte ausgewählt werden können.

Stephan Preuss
Am Markt 10
07616 Bürgel/Thüringen

Internet:
<http://home.t-online.de/home/st.preuss/>

Email:
st.preuss@t-online.de

1.4 Installation des Spiels

Ab Version 2.0 brauchen Sie mindestens OS 2.0 .
Das Spiel wird durch anklicken des Icons gestartet.
Ab Version 2.0 können Sie auch den Bildschirm einstellen.
Dazu öffnet sich beim Start ein ScreenModeRequester,
in diesem der gewünschte Bildschirm ausgesucht werden
kann. Es muss aber ein Screen mit mindesten 640 x 256
Bildpunkten sein. Sollten Sie einen kleineren Bildschirm auswählen,
wird automatisch PAL Hires 640 x 256 verwendet.
Ab Version 2.2 wird diese Einstellung automatisch vorgenommen.
Es werden immer die Einstellungen von der Workbenchoberfläche
übernommen. Starten Sie deshalb das Programm immer von der
Workbench und nicht aus der Shell oder Dos.

1.5 Spielregeln

Die Doppelkopfkarte besteht aus 40 Blatt, und zwar von jeder Farbe doppelt die Asse, die Zehner, die Könige, die Damen und die Buben. Doppelkopf wird von 4 Spielern gespielt. Drei Spieler werden durch den Computer ersetzt. Zwei Spieler bilden eine Mannschaft. Die Partner werden bei jedem Spiel durch die Verteilung der Trumpfkarten neu bestimmt. Jeder Spieler erhält 10 Karten.

Von den 40 Karten sind nur Pik Ass, Zehn und König und Kreuz Ass, Zehn und König Farbkarten. Alle anderen Karten sind Trumpf und zwar in folgender Reihenfolge (Spielart Verschärft).

Rot Ass ,

Rot Zehn (Dulle) ,

Kreuz Dame (die Alte) ,

Rot König ,

die Damen und zwar in der Reihenfolge der Farben Kreuz, Pik, Rot, Karo,

die Buben und zwar in der Reihenfolge der Farben Kreuz, Pik, Rot, Karo,

Karo Ass (Fuchs),

Karo Zehn, Karo König.

Die Reihenfolge der Karten kann jederzeit im Menü unter HILFE->KARTEN angezeigt werden. Die Karten sind dort in der ausgewählten Spielart sortiert.

Die Zählwerte der Karten lauten As = 11, Zehn = 10, König = 4, Dame = 3, Bube = 2 Augen. Insgesamt sind 240 Augen im Spiel, die spielende Mannschaft braucht also mindestens 121 Augen, um gewinnen zu können. Die spielende Mannschaft ist immer die, welche mit den Alten (Kreuz Dame) spielt.

Beim Spiel muss immer Farbe bekannt werden. Da es nur Kreuz und Pik (Ass, Zehn, König) als Farbe gibt ist es Glück wenn jeder Spieler eine dieser Karten besitzt und die Farbe rumgeht. Wenn ein Spieler die vom Auspieler geforderte Farbe nicht hat, kann er mit einer beliebigen Trumpfkarte stechen. Hat der nächste Spieler die geforderte Farbkarte ebenfalls nicht, kann er mit einer höheren Trumpfkarte die vorige überstechen.

Stechen ist nicht Pflicht. Jeder Spieler kann, sofern er die geforderte Farbe nicht besitzt jede beliebige andere Farbkarte abwerfen.

Da zwei gleiche Karten im Spiel sind, ist die zuerst ausgespielte Karte immer die höhere gegenüber der nachgespielten gleichen Karte.

Das Zusammenspiel von zwei Partnern ergibt sich aus der Trumpfverteilung des Spieles. Sind die beiden Alten (Kreuz Dame) in verschiedenen Händen, so spielen die Besitzer zusammen. Sind die beiden Alten in einer Hand (Hochzeit), so kann sich der Spieler einen Mitspieler aussuchen.

Das geschieht im Spiel automatisch. Der Spieler welcher den ersten Stich mitnimmt spielt mit dem zusammen der eine Hochzeit hat. Wenn sich neben dem Namen des Spielers ein Bild (Kreuz Dame) befindet, so besitzt der Spieler eine Alte. Also spielen die beiden Spieler zusammen die ein Bild (Kreuz Dame) neben dem Namen haben. Die Bilder werden aber erst angezeigt wenn die Alte auch ausgespielt wurde oder ein Spieler eine Hochzeit hat. So weiss man zu Beginn des Spiels noch nicht mit wem man zusammen spielt. Das ist ja auch der Reiz des Spiels. Man muss also versuchen zu Beginn soviel wie möglich Punkte selber zu sammeln, bis man weiss, wer der Mitspieler ist.

Sollten Sie von einer Farbe viele Karten besitzen, so können Sie auch ein Solo spielen. Bei einem Solo spielen Sie allein gegen die anderen drei Gegner. Wenn Sie zum Beispiel viele Karten der Farbe Kreuz besitzen, können Sie ein Kreuzsolo spielen. Bei diesem Spiel sind dann alle Kreuz-Karten

Trumpf und die restlichen Karten sind Farbkarten. Bei einem Farbsolo ist nur die jeweilige Farbe Trumpf und beim GRAND sind nur alle BUBEN Trumpf und zwar in der Reihenfolge der Farben Kreuz, Pik, Rot und Karo. Dann gibt es noch ein DAMEN-Solo und ein BUBEN-Solo. Beim DAMEN-Solo sind die Damen und alle Karo Karten Trumpf. Beim BUBEN-Solo sind alle BUBEN und alle Karo Karten Trumpf. Das BUBEN-Solo darf nicht mit GRAND verwechselt werden. Beim GRAND sind nur die Buben Trumpf, und bei BUBEN-Solo kommen die Karo Karten noch hinzu. Falls Sie sich über die Reihenfolge der Karten nicht ganz im klaren sind, können Sie die Reihenfolge der Karten jederzeit über den Menüpunkt HILFE->KARTEN abfragen. Die Karten sind dort jeweils in der ausgewählten Spielart sortiert. Wenn ein Spieler ein Solo spielt, wird neben dem Namen ein Bild (Rot Ass) eingeblendet.

Eine Neuerung in Version 2.2 ist , daß der Computergegner auch Solo's spielt, vorausgesetzt das SOLO- Menu ist aktiviert. Sollten Sie auch die Absicht haben ein Solo zu spielen, so können Sie das natürlich auch tun, allerdings muss Ihr Solo höher sein. Die Reihenfolge erscheint nach anklicken des SOLO-Gadgets in einem Requester. Es spielt derjenige, welcher das höchste Solo anmeldet ↔

Wenn Sie ein gutes Blatt haben und denken, daß Sie das Spiel gewinnen, können Sie auch RE oder KONTRA sagen. RE kann nur gesagt werden, wenn Sie einen Alten besitzen und KONTRA wenn Sie keinen Alten besitzen. Durch aussprechen von RE oder KONTRA werden die Punkte am Ende des Spiels verdoppelt. Sollte einmal ein KONTRA gesagt werden und die spielende Mannschaft verliert das Spiel, so gibt es 4 Böcke. Ebenfalls Böcke gibt es, wenn beide Mannschaften 120 Punkte erreicht haben. Sind noch Böcke im Spiel vorhanden, so verdoppeln sich am Ende des Spiels die erreichten Punkte. Sobald Sie das SPIELEN Gadget angeklickt haben spielt der erste Spieler seine Karte aus. Sie suchen sich eine Karte aus, welche Sie ausspielen möchten und klicken diese mit der Maus an. Der Spieler der den Stich bekommen hat muss die nächste Karte ausspielen. Am Ende des Spiels werden die Augen der Zusammenspielenden addiert und die Punkte ausgerechnet.

1.6 Beschreibung der Buttons

SOLO -wenn Sie viele Karten von einer Farbe haben und ein Solo spielen ↔
möchten
es öffnet sich ein Fenster in dem Sie die Trumpffarbe bestimmen ↔
können
wenn es aktiv ist erscheint ein Haken

KONTRA -falls Sie keinen Alten(Kreuz Dame) besitzen und denken das Sie das ↔
Spiel
gewinnen dann hier klicken
wenn es aktiv ist erscheint ein Haken

RE -das Gegenteil von Kontra (falls Sie einen Alten haben) dann hier ↔
klicken
wenn es aktiv ist erscheint ein Haken

SPIELEN -falls Sie mit allen Eingaben fertig sind hier klicken und das Spiel ←
beginnt

BOCK -die noch vorhandenen Böcke werden hier angezeigt

SPIELE -die bereits gespielten Spiele

ART -die ausgesuchte Spielart

SPIELER 1 -Gadegut zum eintragen der Spielernamen

SPIEL -die aktuelle Augenzahl im laufenden Spiel wird hier angezeigt

PUNKTE -die bereits erreichten Punkte aller Spiele

1.7 Berechnung der Punkte im Spiel

Die Punkte werden zum Ende des Spiels ausgerechnet und zu den Punkten der jeweiligen Spieler addiert. Die Punkte ergeben sich wie folgt:

- die spielende Mannschaft hat gewonnen 5 Punkte
- die spielende Mannschaft hat verloren -10 Punkte
- die Punktzahl verdoppelt sich wenn die Augenzahl jeweils unter 90,60 oder 30 ←
ist

- wurde Kontra oder Re gesagt wird die Punktzahl verdoppelt
- wenn noch Böcke sind wird die Punktzahl nochmals verdoppelt

Sollte die gegnerische Mannschaft eine der folgenden Karten von Ihnen gefangen haben, so bekommt Sie dafür Punkte. Die gleichen Punkte bekommen Sie auch gut geschrieben, wenn Sie vom Gegner eine dieser Karten gefangen haben.

- Rot Ass (höchste Trumpfkarte) 50 Punkte
- Rot 10 (Dulle) 10 Punkte
- Kreuz Dame (Alte) 10 Punkte
- Karo Ass (Fuchs) 10 Punkte

Die Punkte für die gefangenen Karten gibt es nur bei Spielart NORMAL, also gleich Doppelkopf, nicht bei Farbsolo oder Grand.

1.8 Beschreibung der Menüleiste

Beschreibung der Menüs des Spielfensters

SPIEL

- > NEU
- > SICHERN
- > LADEN
- > ENDE

EINSTELLUNG

- > SOLO
- > KONTRA/RE
- > SPIELVARIANTE
- >->-> NORMAL
- >->-> VERSCHÄRFT

HILFE

- > AUTOR
- > KARTEN

Wenn ein Spiel läuft sind alle Menüs außer HILFE abgeschaltet.

SPIEL->NEU

- die Punkte der Spieler werden auf Null gesetzt und die Karten werden neu gemischt, es muss aber wenigstens schon ein Spiel gespielt worden sein

SPIEL-> SICHERN

- es erscheint ein Requester in den Sie einen Dateinamen eingeben können unter diesem der Spielstand abgespeichert wird es muss der vollständige Pfadname eingegeben werden (z. B.DH0:Doppelkopf/Spielstand) wird kein Pfadname eingegeben wird der Spielstand unter Doppelkopf.Scores im aktuellen Verzeichnis abgelegt

SPIEL-> LADEN

- hier geschieht das gleiche wie bei SICHERN nur das der abgespeicherte Spielstand geladen wird

SPIEL-> ENDE

- das Spiel wird nach einer nochmaligen Abfrage beendet

EINSTELLUNG-> SOLO

- das Solo-Gadget im Spielfenster wird aktiviert bzw. deaktiviert ist es deaktiviert können keine Solo-Spiele gespielt werden

EINSTELLUNG-> KONTRA/RE

- das Re-Gadget und Kontra-Gadget im Spielfenster wird aktiviert bzw. deaktiviert, sind diese nicht aktiv kann nicht Kontra oder Re gesagt werden

EINSTELLUNG->SPIELVARIANTE->NORMAL

- das ist wohl die verbreitetste Form von Doppelkopf mit der Rot 10 (Dulle) als höchster Trumpf

EINSTELLUNG->SPIELVARIANTE->VERSCHÄRFT

- diese Spielvariante ist nicht so verbreitet, hier ist das Rot Ass die höchste Karte und auch der Rot König reiht sich in die Trumpfkarten zwischen der Alten (Kreuz Dame) und der Pik Dame ein

HILFE->AUTOR

- es öffnet sich ein Fenster mit Angaben zum Autor

HILFE->KARTEN

- es öffnet sich ein Fenster in dem alle Karten der Reihenfolge abgebildet sind und zwar nach Trumpf und Farbkarten getrennt
- die Karten werden jeweils in der ausgewählten Spielart sortiert und können während des Spiels angezeigt werden wenn man sich über die Reihenfolge nicht ganz im klaren ist

1.9 Index

Doppelkopf by Stephan Preuss

Autor

Shareware

Installation

Spielbeschreibung

Buttons

Menüs

Spielberechnung
