

## Doppelkopf

Was Sie vorher schon über dieses Spiel wissen sollten und noch etwas darüber hinaus

**Zusammenfassung:** Die grundlegenden Regeln für dieses Spiel. Bemerkung: Es gibt viele Ergänzungen als Varianten.

Dieses Spiel für 4 (bis 8) Personen ähnelt stark dem Schafkopf, ist aber dank vieler Varianten abwechslungsreicher zu spielen. Da mit zwei Kartenpacken gespielt wird, kommt jede Karte doppelt vor, was diesem Spiel seinen Namen gab. Die Grundregeln sind relativ leicht zu lernen.

**Karten:** 2 x 24 = 48, französisches Blatt.  
Farbenrangfolge: Kreuz, Pik, Herz, Karo.

**Wertfolge** der jeweils 8 Karten:

As = 11,           10 = 10,  
König = 4,        Dame = 3,  
Bube = 2,         9 = 0 (entfällt ev., s. unten).

**Trumpfkarten:**

1. alle Damen in Farbenrangfolge;
2. alle Buben in Farbenrangfolge;
3. alle übrigen Karo-Karten in Wertfolge.

Den 24 Trumpfkarten stehen also 24 Farbkarten gegenüber. Es herrscht *Färb- und Stichzwang*, d. h., eine ausgespielte Karte muss farbgleich bedient oder überstochen werden, Trumpfkarten werden mit Trumpf bedient oder gestochen. Jede Karte ist doppelt im Spiel; daher wurde festgelegt, dass bei zwei gleichen Karten die zuerst ausgespielte Vorrang hat.

**Doppelkopf zu viert:** Jeder Spieler bekommt 12 (3 x 4) Karten. Als Partner spielen die Besitzer der beiden Kreuz-Damen (höchste Trumpfkarten) zusammen, finden sich jedoch erst im Verlauf des Spiels selbst einen Trumpf mit hoher Augenzahl ausspielen.

Hat ein Spieler beide Kreuz-Damen auf der Hand, kann er seinen Partner wählen. Vor Beginn des Spiels erklärt er z. B.: „Ich nehme den ersten fremden Stich“, d. h., sein Partner ist der erste Ausspielende, dessen Karte er übersticht. Anderes Beispiel: „Das erste Kreuz-As geht mit.“ Allerdings kann er sich auch zu einem „Stillen Solo“ entschließen.

**Solospiele:** Der Gesamtwert aller Karten beträgt 240 Punkte. Eine Partei braucht also zum Sieg mehr als 120 Punkte. Hat nun ein Spieler so gute Karten, dass er sich zutraut, allein mindestens 121 Punkte zu erreichen,

entschließt er sich ev. zum Solospiel, d. h., er spielt ohne Partner gegen drei Mitspieler.

**Doppelkopf-Varianten:**

*Doppelkopf mit Tollen* - die beiden „Tollen“, die Herz-Zehnen, sind hier die höchsten Trümpfe. Über die Partnerverteilung entscheiden weiterhin die Kreuz-Damen, an der Spielregel verändert sich nichts.

*Doppelkopf mit Füchsen* - die beiden Karo-Asse heißen „Füchse“. Bei dieser Spielvariante versucht jeder, einen oder beide Füchse der Gegenpartei zu fangen.

*Karlchen Müller* - wird der letzte Stich des Spiels durch den Kreuz-Buben („Karlchen Müller“) überstochen, dann wird diesem Spieler eine Prämie in Höhe des einfachen Gewinnbetrages ausbezahlt.

**Scharfer Doppelkopf oder Scharfe Karte:** Vor Spielbeginn werden die Neunen entfernt und somit die Kartenanzahl auf 40 reduziert. Jeder Spieler bekommt nur zehn Karten. Jetzt ist es wesentlich schwieriger, ein ausgespieltes Farb-As durchzubringen.

**Abrechnung:**

In eine Kasse zahlt jeder Spieler den gleichen, vorher vereinbarten Betrag ein. Hat die Partei mit den Kreuz-Damen mehr als 120 Punkte mit ihren Stichen erreicht, hat sie das Spiel gewonnen, und beide Spieler erhalten aus der Kasse einen ausgemachten Gewinnbetrag (z. B. je 5 Pfennig/Cent).

Konnte die Gegenpartei jedoch weniger als 30 Punkte erzielen, ist sie „Schneider“, und die Gewinner kassieren den doppelten Gewinnbetrag. Konnte die Verliererpartei keinen Stich machen, ist sie „Schwarz“, der Gewinnbetrag für die Sieger verdreifacht sich. Hat die Partei ohne die Kreuz-Damen gewonnen, geht es durchweg um die doppelten Gewinnbeträge. „Schwarz“ ist die Gegenpartei bereits, wenn nur zwei Stiche mit den Kreuz-Damen gemacht wurden. *Gewonnene Solospiele* werden für gewöhnlich nicht aus der Kasse, sondern von jedem Mitspieler aus eigener Tasche bezahlt. Der vereinbarte Gewinnbetrag kann also vom Solo-Gewinner von jedem Mitspieler kassiert werden, bei „Schneider“ und „Schwarz“ der doppelte bzw. dreifache Betrag. Auch bei Kontra-Spielen verdoppelt sich der Gewinn, bei Rekontra-Spielen ist er vierfach.