

Doppelkopfregeln



Vorbemerkungen

Diese Regeln können nicht auf jeden Aspekt des Doppelkopfspiels eingehen. Wir gehen davon aus, daß die Spielregeln im wesentlichen bekannt sind. Da zum Doppelkopf aber auch eine Vielzahl von individuellen "Feinheiten" gehören, gerade diese machen das Spiel ja so interessant und vielseitig, haben wir hier noch einmal die wichtigsten Regelungen zusammengestellt, nach denen im "Club der Alten Säcke" gespielt wird.

Zum Spielablauf

- (1) Wir spielen mit 48 Karten, also incl. Neunen.
- (2) An einem Vierertisch muß abgehoben werden, spielt der Geber selbst nicht mit, kann darauf verzichtet werden.
- (3) Jedes Spiel wird gespielt, auch bei 5 Neunen
- (4) Verteilt sich der Geber, wird gnadenlos noch mal neu ausgeteilt.
- (5) Schenken ist nicht möglich
- (6) Wir spielen ohne Schwein (beide Füchse auf einer Hand)
- (7) Die erste Herz 10 (Dulle) fängt die zweite Herz 10 (Dulle)
- (8) Was liegt-liegt ! Hat ein Spieler sich verworfen, damit aber nicht falsch bedient, gibt es keine Möglichkeit die Karte zurückzunehmen.

Hat ein Spieler falsch bedient fallen der aktuelle Stich und alle noch nicht gespielten Karten an die Gegenpartei. Bei Falschbedienung zählen alle Limits und alle Ansagen mit, es verliert aber nur der Spieler, der sich verworfen hat, er bekommt die Verliererpunkte doppelt.

- (9) Vor Spielbeginn müssen alle Spieler im Uhrzeigersinn nach dem Geber eventuelle Vorbehalte anmelden. Bei mehreren Vorbehalten gilt die Reihenfolge Solo, Hochzeit, Trumpfabgabe.

Hochzeit

- (1) Bei einer Hochzeit geht immer der erste Fehlstich mit der Hochzeit mit.
- (2) Wenn die Hochzeit nach drei Stichen keinen Partner gefunden hat, ist sie gezwungen ein Trumpfsolo zu spielen.
- (3) Eventuelle Trumpfabgaben werden bei Hochzeit erst nach dem Erkennungsstich gespielt
- (4) Stille Hochzeit zählt wie ein Trumpfsolo



Trumpfabgabe

- (1) Kann bei 3 Trumpf und weniger gespielt werden
- (2) Zuerst muß Fehl zurückgegeben werden. Bei Rückgabe von Trumpf, muß "mit Trumpf zurück" angesagt werden
- (3) Bei zwei Trumpfabgaben auf einer Seite wird neu gegeben.
- (4) Zwei Trumpfabgaben auf verschiedenen Seiten können parallel gespielt werden.
- (5) Eine Trumpfabgabe darf nicht abgelehnt werden

Solo

- (1) Wir spielen Damensolo, Bubensolo, Farbensolo (Herz-Zehn bleibt höchster Trumpf) in der Reihenfolge Karo, Kreuz, Pik, Herz und Assen-Solo (Fleischloser). Wollen mehrere Spieler einen Solo spielen, spielt der Spieler, der dem Geber –im Uhrzeigersinn- am nächsten sitzt.
- (2) Der Solospieler kommt selbst raus
- (3) Der Solospieler ist immer RE
- (4) Pflichtsolo geht vor freiwilligem Solo

Ansagen

- (1) Angesagt werden kann nur Re oder Contra (also kein Bock o.ä.). Wird zu spät angesagt, dann kann ein Spieler der Gegenpartei entscheiden, ob das Spiel (ohne daß die Ansage später beim Zählen berücksichtigt wird) weiterläuft oder neu gegeben wird.
- (2) Wer im 1.Stich 30 Augen und mehr gewinnt, wird gezwungen RE oder Contra anzusagen
- (3) Für die Erstansage von "Re" (mit den Kreuz Damen bzw. als Solospieler) oder "Kontra" (gegen die Kreuz Damen bzw. gegen den Solospieler) muß der ansagende Spieler noch mindestens **11** Karten in der Hand halten.

Für die nachfolgenden Absagen gilt:

Keine 90"	mit mindestens	10	Karten in der Hand.
"Keine 60"	mit mindestens	9	Karten in der Hand.
"Keine 30"	mit mindestens	8	Karten in der Hand.
"Schwarz"	mit mindestens	7	Karten in der Hand.

Eine Karte befindet sich "in der Hand" eines Spielers, wenn sie noch nicht gespielt ist, d. h. den Spieltisch noch nicht offen berührt hat. Das Wort "mindestens" gibt an, daß eine An- bzw. Absage auch **vor** dem spätest möglichen Zeitpunkt gemacht werden kann, ohne daß sich dadurch die nachfolgenden Absagen oder Erwiderungen auf einen entsprechend

vorgezogenen Zeitpunkt verschieben müssen. Die Erwiderung auf eine An- bzw. Absage ist stets noch mit einer Karte weniger, als für die An- bzw. Absage notwendig war, erlaubt.



Bei einer Hochzeit werden die Ansagezeiten um die Anzahl der Erkennungstiche verschoben.

Abrechnung

- (1) Es gibt jeweils einen Spielpunkt für
 - keine 120 (Haben beide Parteien 120 Punkte gewinnt die Contra-Partei)
 - keine 90
 - keine 60
 - keine 30
 - Schwarz
- (2) Es gibt Sonderpunkte für
 - Gefangenen Fuchs
 - Kreuz Bube macht letzten Stich (Karlchen)
 - Doppelkopf
- (3) Hat der Verlierer des Spiels Sonderpunkte erzielt, werden diese der Gewinnerseite abgezogen. Sonderpunkte werden vor einer eventuellen Verdoppelung aufgerechnet. Sollte die Summe aller Punkte des Gewinners kleiner sein als null, so ist sie null: "Wer gewinnt, kann nicht verlieren".
- (4) Die Summe der Spiel- und Sonderpunkte wird verdoppelt, wenn
 - RE angesagt worden ist
 - Contra angesagt wurde
 - die RE-Partei verloren hat (Gegen)
- (5) Spielpunkte werden beiden Parteien angeschrieben. Sieger positiv, Verlierer negativ.
- (6) Eine Bockrunde wird gespielt, wenn
 - Wenn beide Parteien 120 Augen zählen (gespaltener Arsch)
 - oder nach Abrechnung des Spiels keine Partei gewonnen hat (Nullspiel).