

Online ebenso wie im sportlichen Bereich des Doppelkopfspiels haben sich die Spielregeln nach den **Turnierspielregeln des DDV (Deutschen Doppelkopf-Verbands)** als Standard über weite Strecken durchgesetzt.

Daher sollen diese hier, überblicksartig und mit Schwerpunkt aufs Online-Spielen dargestellt, den Vorrang haben. Verbreitete Variationen folgen in Kurzform weiter unten.

Das Blatt

Gespielt wird mit einem doppelten französischen Blatt mit insgesamt 48 Karten: je zweimal Ass, König, Dame, Bube, 10 und 9 in den Farben Pik, Herz, Karo und Kreuz.

Kartenwerte bei der Punkteählung nach dem Spiel

Ass: 11 Punkte

Zehn: 10 Punkte

König: 4 Punkte

Dame: 3 Punkte

Bube: 2 Punkte

Neun: 0 Punkte

Spielvorbereitung

Das Blatt wird gemischt und gleichmäßig an vier Spieler verteilt. (Einzelheiten zum Mischen, Abheben und Geben der Karten sind für Onlinespieler uninteressant, können aber in den Turnierspielregeln genauestens nachgelesen werden).

Spielfindung

Vor Ausspiel der ersten Karte gibt jeder Mitspieler im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Spieler links vom Teiler, reihum an, ob er einen „Vorbehalt“ hat. Das geschieht mit dem Hinweis „Vorbehalt“ oder „gesund“/ „kein Vorbehalt“ o. Ä.

Ein Vorbehalt ist gemäß den Turnierspielregeln entweder eine → **Hochzeit** oder ein → **Solo** (Farbsoli, Damensolo, Bubensolo oder fleischlos).

Hat nur **ein Spieler** einen Vorbehalt, kann er diesen nennen.

Haben **zwei oder mehrere Spieler** einen Vorbehalt, erfolgt wieder reihum die Abfrage nach dem (gegenüber der Hochzeit höherrangigen) Solo. Der erste Spieler, der ein Solo meldet, setzt sich durch. (Bei Doko-Runden mit Pflichtsolo setzt sich das erste Pflichtsolo gegenüber den Lustsoli durch.)

Hat kein Spieler einen Vorbehalt, wird ein normales Spiel gespielt.

Spielprinzip

Der Spieler links des Teilers hat das erste **Ausspiel** (Ausnahme: Pflichtsolo), anschließend ist jeweils der Spieler am Ausspiel, der den letzten Stich gewonnen hat.

Bedienen ist oberste Pflicht, alternativ kann man **stechen** oder **abwerfen**. Wird Trumpf ausgespielt, kann jede der jeweiligen Trumpfkarten gespielt werden. Von zwei gleichen Karten setzt sich die zuerst gespielte durch – auch bei der Herz 10.

Das Normalspiel

Im Normalspiel herrscht folgende **Trumpfreiheitenfolge**: Herz 10, die Damen (absteigend: Kreuz, Pik, Herz, Karo), die Buben (absteigend: Kreuz, Pik, Herz, Karo), die restlichen Karokarten (absteigend: Ass, Zehn, König, Neun).

Die restlichen Kreuz-, Pik- und Herzkarten sind **Fehlfarben**, ebenfalls in der absteigenden Reihenfolge von Ass, Zehn, König bis neun (wobei die Herzfarbe durch das Fehlen der Herzzehn(en) kürzer ist).

Jeweils die beiden Spieler mit den Kreuzdamen (auch die „Alten“ genannt – also die Karten, nicht die Spieler J) spielen zusammen und bilden die **Re-Partei**, die Spieler ohne Kreuzdamen spielen zusammen und bilden dagegen die **Kontra-Partei**.

Punkte („Augen“) zum Gewinn des Spiels und Ansagen

Mittels Ansagen innerhalb der ersten Stiche wird der letztendliche Wert eines Spieles und die damit erreichbare Punktzahl erhöht.

Keine Ansagen

Ohne Ansagen braucht die Re-Partei zum Gewinn des Spiels 121 der möglichen 240 Augen, die Kontrapartei 120 der möglichen 240.

Grundwert eines gewonnenen Spiels ist 1. In Stufen von je 30 Augen können weitere Punkte erzielt werden: Erringt man mindestens 151 Punkte (keine 90 für die Gegenseite), erhält man einen Punkt mehr. Ebenso gibt es einen Extrapunkt für „keine 60“ (181 Augen auf der eigenen Seite), „keine 30“ (211 Augen auf der eigenen Seite) und „schwarz“ (alle Augen und Stiche auf der eigenen Seite).

Re und Kontra

Mit der Ansage von „Re“ (mit Kreuzdame) oder „Kontra“ (ohne Kreuzdame) behauptet man, dass die eigene Partei das Spiel gewinnt. Damit erhöht man zugleich den potentiellen Punktgewinn.

Mit dieser Ansage erklärt man zudem seine Zugehörigkeit zu der einen oder anderen Seite. Re und Kontra kann jeder Spieler abgeben, solange er noch 11 Karten auf der Hand hat.

Die Kontrapartei braucht, hat sie zu Beginn des Spiels „Kontra“ gesagt, nun auch mindestens 121 Augen zum Gewinnen.

Keine 9

Die Ansage „Keine 9“ (keine 90 Punkte für die Gegenseite) erfordert ein vorheriges Re oder Kontra der eigenen Partei. Damit behauptet der Spieler, mindestens 151 der 240 Augen zu erzielen. „Keine 9“ kann nur mit mindestens 10 Karten auf der eigenen Hand abgegeben werden.

Keine 6, 3, schwarz

Die Behauptung, mindestens 181, 211 oder alle Augen zu erzielen, erfordert das Tätigen aller vorherigen Ansagen und das Halten von mindestens 9, 8 oder 7 Karten – also eine Ansage pro Stich. Jede erfüllte Ansage bringt der eigenen Partei (zusätzlich zu dem Punkt für das Erringen der Augen) einen Extrapunkt – wird eine Ansage jedoch nicht erfüllt, gehen alle Punkte an die Gegenseite.

Erwiderung auf Ansagen

Nach einer Ansage hat die gegnerische Partei eine Karte pro Hand mehr Zeit, um selbst „Re“ oder „Kontra“ zu erwidern.

Sonderpunkte

Sonderpunkte können von beiden Seiten erzielt werden, sowohl von der gewinnenden als auch der verlierenden Partei. Sie werden zu den Gewinnpunkten dazu addiert oder davon abgezogen.

- Ein Stich mit mehr als 40 Augen (also nur aus Assen und Zehnen bestehend) heißt **Doppelkopf** und bringt der Partei, die ihn gewinnt, einen Sonderpunkt beim Aufschreiben des Ergebnisses ein.
- Ein Karoass, auch „**Fuchs**“ genannt, des Gegners zu fangen, bringt ebenfalls einen Sonderpunkt ein.
- Einen Sonderpunkt gibt es auch dafür, im letzten Stich entweder den Kreuzbuben („**Charly**“) des Gegners zu fangen (ihn zu überstechen) oder aber den letzten Stich mit dem eigenen Kreuzbuben zu gewinnen.

Sonderfall: Hochzeit

Hält ein Spieler beide Kreuzdamen, kann er eine „Hochzeit“ ankündigen und spielt, nach normalem Ausspiel, mit dem Spieler zusammen, der den ersten Stich macht. Geht der erste Stich an den Suchenden selbst, wird die Entscheidung auf den zweiten vertagt – macht der „Heiratswillige“ letztlich alle ersten drei Stiche selbst, spielt er allein.

Ansagen innerhalb einer Hochzeit sind immer erst nach dem Klärungstich, also eventuell erst nach dem dritten Stich, erlaubt. Die weiteren Zeitpunkte für Ansagen verschieben sich

um eine Karte nach hinten, wenn der Klärungsstich der zweite Stich ist und entsprechend um zwei Karten nach hinten, wenn erst im dritten Stich die Klärung erfolgt.

Sonderfall: Solo

Entschließt sich ein Spieler, ein Solo zu spielen, spielt er allein gegen die restlichen drei. Folgende Soli sind möglich:

Farbsoli

- **Karosolo / Trumpfsolo:** Alle Trümpfe des normalen Spiels bleiben bestehen.
- **Kreuz-, Pik- oder Herzsolo:** Die jeweils gewählte Farbe ersetzt die Karokarten als Trümpfe. Beim Herzsolo bleiben die Herzzehnen die höchsten Trümpfe, so gibt es hier weniger Trümpfe als in den anderen Varianten.

Damen/Bubensoli:

- **Damensolo:** Nur die Damen sind Trumpf, die Reihenfolge von Kreuz bis Karo bleibt. Alle anderen Karten ordnen sich in ihrer Farbe ein, in der Reihenfolge Ass, Zehn, König, Bube, Neun.
- **Bubensolo:** Nur die Buben sind Trumpf, die Reihenfolge von Kreuz bis Karo bleibt. Alle anderen Karten ordnen sich in ihrer Farbe ein, in der Reihenfolge Ass, Zehn, König, Dame, Neun.

Fleischlos / Assesolo / Fehlsolo

Alle Karten ordnen sich ein (Ass, Zehn, König, Dame, Bube, Neun), es gibt keine Trümpfe.

Pflichtsolo und Lustsolo

Im Rahmen einer Doppelkopfrunde gemäß der Turnierspielregeln, bestehend aus 24 Spielen, ist jeder Spieler verpflichtet, mindestens ein Solo zu spielen. Bei diesem „Pflichtsolo“ spielt der Solospieler selbst zum ersten Stich aus.

Bei allen weiteren Soli, den „Lustsoli“, bleibt die normale Ausspielordnung bestehen und die erste Karte legt der Spieler links vom Geber.

Spielauswertung

Ein gewonnenes Doppelkopfspiel hat den Grundwert von einem Punkt. Wurde die Gegenseite zusätzlich unter 90, 60, 30 oder schwarz gespielt, erhält die gewinnende Partei je einen Punkt extra. Wurden entsprechende Ansagen abgegeben, je zwei Extrapunkte für „Re“ und „Kontra“, einen Extrapunkt für jede weitere Ansage. Gewinnt die Kontra-Partei, erhält sie grundsätzlich einen Zusatzpunkt.

Beispiel: Die Kontra-Partei hat „Kontra“ und „keine 9“ gesagt, insgesamt 186 Augen (keine 6) erzielt und einen gegnerischen „Fuchs“ gefangen. Das ergibt einen Punkt für das Gewinnen, einen fürs Kontra-Sein, 2 für die Ansage „Kontra“, einen für die „keine 9“, einen für die

Ansage „keine 9“, einen für keine 6 und einen Sonderpunkt für den „Fuchs“ – 8 Punkte insgesamt.

Soli werden nach dem gleichen Prinzip abgerechnet, nur dass der Alleinspieler die 3-fache der errechneten Punktzahl erhält. Sonderpunkte gibt es im Solo nicht.

Notiert werden die Punkte nach dem Plus-Minus-Prinzip, so dass jedes Spiel zusammenaddiert 0 ergibt: Je zweimal Plus und Minus im normalen Spiel, einmal Plus und 3mal Minus (oder andersherum) im Solo.

Die häufigsten und witzigsten Regelvariationen im Überblick

- **Ohne Neunen:** Hier geht fast kein Fehlstich durch – bei Doko ohne die nichts zählenden Neuner ist weniger das Hauen, aber sehr das Stechen an der Tagesordnung!
- **Sonderpunkt für Herzstich:** Geht mit dem Spiel ohne Neunen Hand in Hand – wenn die vier noch verbleibenden Herzkarten im Spiel einmal artig verteilt sind, kann das einen Extrapunkt wert sein.
- **Zweite Dulle sticht die erste:** Ausgerechnet mit dem höchsten Trumpf kann man nicht einfach in den Stich grätschen! Diese Regel erfordert größere Vorsicht und mehr Mitdenken, beliebt bei Taktikern. Auch möglich: Im letzten Stich doch wieder alles umzudrehen und die erste die zweite stechen zu lassen...
- **Schweine:** Beide Karo-Asse („Füchse“) auf einer Hand? Was sonst heikel „nach Hause zu bringen“ ist, wird dank der Schweineregulung zu den höchsten Trümpfen. Ob man die Schweine noch vor dem Spiel oder erst beim Ausspielen des ersten Asses deklariert, ist ebenfalls Vereinbarungssache.
- **Superschweine:** Im Gefolge der „Schweine“ kann man noch weiter gehen und die beiden Karoneuner, sofern sie zusammen auf einer Hand gelandet sind und nach Erklären der Schweine noch intakt sind, zu noch höheren Trümpfen werden lassen.
- **Feigheit:** Die grundsätzliche Idee, Spieler mit guten Karten, die zu wenig Ansagen machen, auflaufen zu lassen. Macht eine Partei beispielsweise mehr als 180 Augen und hat nicht einmal „Re“ gesagt, geht der ganze Reibach an die „Verliererseite“. Bringt taktische 180°-Kehrtwenden mit sich, die dem Spiel deutlich mehr Dramatik verleihen.
- **Superfeigheit:** Man ist im Spiel schwarz geblieben und der Gegner hat maximal „keine neun“ gesagt? Hervorragend – mehr fürs eigene Pluskonto!
- **Tuck:** Eine anonyme Ansage, hier wird nur der Spielwert erhöht, nicht aber der Besitz der Kreuzdame offenbart! Perfekt für Hobbydetektive ...
- **Genschern:** Beide Karokönige auf der Hand? Das kann heißen, dass man mitten im Spiel den Partner wechseln kann. Viele Varianten sind verbreitet, Genaueres bitte die FDP fragen.
- **Armut/Abgabe:** Wer nur drei Trümpfe oder noch weniger bekommen hat, kann sich auf die Suche nach einem starken Partner begeben und mit ihm drei Karten austauschen. Sticht der eine und buttert der andere, stehen die Chancen für die eigene Seite gut!

... und vieles, vieles mehr, von Wertungen über Ausspiele bis hin zu Königsolo und allem, woran Kartenspieler so Gefallen finden. Vollständigkeit kann hier nicht erreicht werden, Doppelkopf lebt und entwickelt sich zum Glück ständig weiter!

Quelle: <https://www.doppelkopf-palast.de/doppelkopf-regeln/>