

Doppelkopf Spielregeln - Auf einem Blick

Spielart: Trumpfspiel (es geht um das Gewinnen von Stichen)

Blatt: 48 Karten, französisches Bild, doppeltes Deck mit je 24 Karten von 9 bis ASS

Anzahl der Spieler: 4 Spieler

Passende Doppelkopfkarten findest du hier...

DOPPELKOPF SPIELREGELN DOWNLOAD PDF

Ziel des Spiels

Beim Doppelkopf geht es darum, möglichst viele und wertvolle Stiche zu gewinnen.

Doppelkopf Vorbereitung

Ein Spiel beginnt mit dem Mischen der Karten durch den Geber. Anschließend lässt dieser vom Spieler rechts neben sich einmal abheben und legt den liegen gebliebenen Teil der Karten auf den abgehobenen Teil. Danach teilt der Geber im Uhrzeigersinn, beginnend beim Spieler links neben sich, jedem Spieler viermal jeweils drei Karten aus. Insgesamt erhält jeder der vier Spieler also zwölf Karten, d. h. alle 48 Karten werden ausgeteilt. Beim nächsten Spiel wechselt die Rolle des Gebers im Uhrzeigersinn (bei Turnieren nach den Turnierspielregeln gibt es Ausnahmen, zum Beispiel, wenn ein Spieler ein Pflichtsolo spielt, damit dem nächsten an sich vorne sitzenden Spieler nicht durch das Solo sein Ausspielrecht bzw. seine Ausspielpflicht genommen wird).

Wie das Mischen, Abheben und Geben der Karten zu erfolgen hat, ist in den Turnierspielregeln genau beschrieben und soll Schummeleien verhindern (siehe unten). So müssen beim Abheben mindestens drei Karten abgehoben werden und liegen bleiben. Insbesondere ist in den Turnierspielregeln auch geregelt, wie zu verfahren ist, wenn sich der Geber falsch gibt (vergibt) oder beim Geben unabsichtlich Karten aufgedeckt werden. Im Freizeitspiel werden diese Regeln häufig nicht so genau beachtet, da so eine entspanntere und unverkrampftere Spielatmosphäre herrscht und Fehler bei der Spielvorbereitung selten großen Einfluss auf das eigentliche Spiel haben.

Spielfindung:

Zunächst werden die Karten gesichtet und entschieden, wie die Runde gespielt werden soll. Beim Freizeitspiel wird meist von einem Normalspiel ausgegangen und ein Spieler, der eine andere Spielart spielen will oder auf Grund seiner Karten spielen muss, meldet diese an:

Falls eine Person ein „Solo“ spielen möchte, muss dies der Spielrunde durch ein „Vorbehalt“ angekündigt werden. Über die Aussage „gesund“ kann der Vorbehalt wieder neutralisiert werden. Hat kein Spieler*in einen „Vorbehalt“, möchte also kein „Solo“ spielen oder einen Ansage tätigen, beginnt da Spiel normal – gegebenenfalls hat ein Solo Ausspiel.

Als Nächstes folgt der Prozess der Spielfindung. Beim Freizeitspiel wird meist von einem Normalspiel ausgegangen und ein Spieler, der eine andere Spielart spielen will oder auf Grund seiner Karten spielen muss, meldet diese an. Die Turnierspielregeln schreiben hier einen etwas komplizierteren Prozess vor, der weitgehend verhindern soll, dass auf die Karten der anderen

Spieler geschlossen werden kann, und festlegt, welche Spielart Vorrang hat, wenn mehrere Spieler eine abweichende Spielart spielen möchten (siehe unten).

Doppelkopf Spielregeln – Parteien

In jedem Spiel gibt es eine Re-Partei und eine Kontra-Partei. Jeder Spieler gehört einer der beiden Parteien an. Die Spieler einer Partei spielen zusammen und erhalten am Ende eines Spiels die gleiche Punktzahl gutgeschrieben oder abgezogen. Es kommt also nicht nur darauf an, selbst gut zu spielen, sondern auch gut mit seinem Spielpartner zusammenzuarbeiten.

Im Normalfall bilden die beiden Spieler, die die Kreuz-Damen (die sogenannten *Alten*, oftmals auch *die Ollen*) besitzen, die Re-Partei und die anderen beiden Spieler die Kontra-Partei. Beim Solospiel (siehe unten) ist der allein spielende Spieler die Re-Partei, während die anderen drei Spieler die Kontra-Partei bilden. Spätestens nach der Spielfindung weiß jeder Spieler, zu welcher Partei er gehört. Eine Ausnahme bildet hier lediglich die sogenannte *Hochzeit*, bei der ein Spieler die beiden *Alten* besitzt und einen Partner sucht.

Ein besonderer Reiz des Spieles besteht darin, dass im Normalspiel einem Spieler die Parteizugehörigkeit der anderen Spieler nicht von Anfang an bekannt ist und er infolgedessen eine Zeit lang auch nicht weiß, mit wem er zusammenspielt. Dies klärt sich erst im Verlauf des Spiels und erschwert die Zusammenarbeit mit dem Spieler der eigenen Partei vor allem in der Anfangsphase ungemein.

Doppelkopf Spiel

Das eigentliche Spiel teilt sich in zwölf Stiche. Der Spieler links vom Geber ist der Aufspieler und spielt den ersten Stich an, indem er eine ihm geeignet erscheinende Karte offen auf den Tisch legt. Im Uhrzeigersinn tun ihm die anderen Spieler dies gleich, bis von jedem Spieler eine Karte auf dem Tisch liegt. Dabei haben die Spieler bestimmte Regeln einzuhalten. Je nach Spielart und der als erstes im Stich ausgespielten Karte entscheidet sich, wer die höchste Karte gelegt hat und damit alle vier Karten des Stiches erhält. Diese zieht er ein und legt sie wieder verdeckt vor sich auf einen Stapel.

Im Normalfall darf nur der letzte gespielte Stich eingesehen werden. Die Turnierspielregeln regeln genau, wie die Stiche abgelegt werden müssen oder dürfen. Dies soll verhindern, dass durch geschicktes Ablegen der Karten doch nachträgliche Rückschlüsse auf schon gespielte Karten möglich sind. Besondere Stiche, die zu Sonderpunkten führen, dürfen speziell abgelegt werden, um sie bei der Spielauswertung nicht zu vergessen. Solange die Spieler noch Karten auf der Hand haben, spielt der Gewinner des vorangegangenen Stiches den nächsten Stich an.

Während der ersten Stiche ist es möglich, Ansagen zu machen, die den Spielwert des Spieles erhöhen und dem einzelnen Spieler ermöglichen, mehr Punkte für seine Partei zu sichern. Auch hier gibt es eine Regelung in den Turnierspielregeln (siehe unten).

Die prinzipiellen Regeln, nach denen Karten gelegt werden dürfen, unterscheiden sich nicht von den Regeln im Schafkopf oder Skat. Die Karten sind in jedem Spiel – abhängig von der Spielart – in Trumpfkarten und verschiedene Fehlfarbkarten mit bestimmter Rangfolge unterteilt. Der Spieler, der den Stich anspielen muss, kann frei entscheiden, welche Karte er anspielen möchte. Spielt er Trumpf, so müssen die anderen Spieler ebenfalls eine Trumpfkarte ausspielen, sofern sie noch eine auf der Hand haben (so genanntes *Bedienen*). Andernfalls können sie eine beliebige Fehlfarbkarte ausspielen (so genanntes *Abwerfen*). Spielt der Spieler, der den Stich anspielt, eine Fehlfarbkarte an, so müssen die anderen Spieler dieselbe Fehlfarbe bedienen, sofern sie eine Karte der entsprechenden Fehlfarbe besitzen. Andernfalls können sie entweder eine andere Fehlfarbkarte abwerfen oder mit einem Trumpf *stechen*. Den Stich erhält, wer die höchste Trumpfkarte gelegt hat. Falls niemand Trumpf gespielt hat, erhält derjenige den Stich, der die höchste Karte der angespielten Fehlfarbe gelegt hat. Da alle Karten doppelt vorhanden sind, kann es passieren, dass die höchste Karte im Stich zweimal gespielt wurde. In diesem Fall erhält der Spieler den Stich, der die Karte zuerst ausgespielt hat.

Spielabkürzung

Im Normalfall wird ein Spiel zu Ende gespielt. Es kann jedoch vorkommen, dass ein Spieler weiß, dass er die restlichen Stiche bekommt. Dann kann er seine Karten offenlegen und die restlichen Karten der Mitspieler einziehen. Die Turnierspielregeln regeln diesen Vorgang genau (siehe unten), um zu verhindern, dass andere Spieler benachteiligt werden, wenn sie noch Sonderpunkte erhalten könnten. So ist dort zum Beispiel nur einem Solospieler die Abkürzung erlaubt.

Spielauswertung

Bei der Spielauswertung zählt jede Partei die Augen ihrer Stiche. Die Partei, die mehr Augen in ihren Stichen enthält, hat das Spiel gewonnen. Durch Ansagen kann ein Sieg auch mehr oder weniger Augen verlangen. Je nach Anzahl der Augen erhält die Gewinnerpartei mehr oder weniger Punkte gutgeschrieben. Durch besondere Regeln können dann noch Zusatzpunkte dazukommen oder abgezogen werden. Es gibt viele verschiedene Varianten für die Bewertung eines Spiels. Die Berechnung der Punkte sowie die zum Gewinn des Spiels nötige Augenzahl (abhängig von den Ansagen) werden ebenfalls in den Turnierspielregeln festgelegt (siehe unten).

Doppelkopf Normalspiel

In der einfachsten Variante des Normalspieles bilden die Damen die höchsten Trümpfe, gefolgt von den Buben, jeweils mit den Rangfolgen Kreuz, Pik, Herz und Karo untereinander. Die restlichen Karten der Farbe Karo in der Rangfolge Ass, Zehn, König, Neun bilden die niedrigsten Trümpfe. Alle restlichen Karten bilden je nach Farbe die Fehlfarben Kreuz, Pik und Herz, jeweils mit der gleichen Rangfolge Ass, Zehn, König und Neun.

Im Normalspiel spielen die beiden Personen zusammen, die die Kreuz-Damen, also die höchsten Trümpfe besitzen.

Das Normalspiel wird meist noch um Sonderregeln ergänzt, die die Trümpfe und Fehlfarben modifizieren oder Sonderpunkte ermöglichen. Insbesondere das *Spiel mit Dullen* (Herz 10 als höchster Trumpf) ist so verbreitet, dass es vielen Spielern als Normalvariante gilt.

Hochzeit

Es kann vorkommen, dass ein Spieler nach dem Geben die beiden *Alten* (d. h. die Kreuz-Damen) besitzt. In diesem Fall kann er während der Spielfindung entweder eine sogenannte *Hochzeit* ansagen oder heimlich allein spielen (*Stilles Solo*).

Es gibt drei verschiedene Varianten, nach denen sich bei der Ansage einer *Hochzeit* entscheidet, wer mit dem Spieler zusammenspielt, der beide *Alte* besitzt. Diese Varianten erlauben es dem Spieler, sich bestimmte Karten oder Stiche zu wünschen. Derjenige, der die genannte Karte zuerst ausspielt oder der den Stich der genannten Art zuerst bekommt, spielt dann mit dem Spieler zusammen, der die *Hochzeit* angesagt hat. Manchmal kann es vorkommen, dass niemand einen Stich der genannten Art bekommt, sodass der Spieler mit den beiden *Alten* dann (meist ungewollt) doch allein spielen muss. Die Turnierspielregeln verwenden hier eine wesentlich einfachere Form, die Konformität zu den möglichen Ansagen während der ersten Stiche ermöglicht (siehe unten).

Solo

Neben dem Normalspiel gibt es Solospiele, bei denen ein Spieler alleine gegen die anderen drei spielt. Der allein Spielende ist dabei die Re-Partei und die anderen drei Spieler bilden die Kontra-Partei.

In der Regel verändern sich bei einem Solo die Trümpfe und Fehlfarben sowie ihre Reihenfolge. Es gibt verschiedene Arten von Soli. Die gleichen Arten von Soli werden regional unterschiedlich bezeichnet. Umgekehrt meinen gleiche Namen für Soli regional unterschiedliche Varianten. Die Turnierspielregeln legen Bezeichnung und mögliche Varianten eindeutig fest (siehe unten).

Es werden in der Regel wenigstens acht Stiche benötigt, mit neun Stichen wird ein Solo mit relativ hoher Wahrscheinlichkeit gewonnen. Beim Spiel ohne Neunen (siehe unten) sind in der Regel mindestens sechs Stiche nötig. Mit hoher Wahrscheinlichkeit wird ein Solo mit sieben Stichen gewonnen.

Manchmal kommt es vor, dass mehrere Spieler ein Solospiel bestreiten wollen. Welches Solospiel dann gespielt wird, hängt von der festgelegten Rangfolge für Solospiele oder der Sitzposition der Spieler ab.

Es kann vereinbart werden, dass der Solospieler immer die erste Karte legen darf, das heißt, dass er das Aufspielrecht erhält. In diesen Fällen wird dann oft auch vereinbart, dass der Geber das nächste Spiel erneut gibt.

Solospiele (ein Spieler gegen Drei)

Damensolo: alle 8 Damen sind Trumpf, alle anderen Karten werden zu Fehl

Bubensolo: alle 8 Buben sind Trumpf, alle anderen werden zu Fehl

Trumpfsolo: Die Wertigkeit der Karten bleibt; ggfs. Farbsolo (jede der 4 Farben kann als Trumpf angesagt werden)

Hochzeit: Ein Spieler*in mit zwei Kreuz-Damen. Partner wird derjenige, der den ersten Fehlstich gewinnt (ggf. erster Trumpfstich nach Ansage). Falls nach drei Stichen kein Partner ermittelt werden konnte, spielt die Hochzeit alleine. Das gleiche gilt, wenn die Hochzeit nicht angesagt wird (= „stille Hochzeit“).

Spielregeln nach den Turnierspielregeln des DDV

Sonderregeln für das Normalspiel nach den Turnierspielregeln

Für das Normalspiel kennen die Turnierspielregeln im Wesentlichen vier Sonderregeln, die das oben erläuterte Normalspiel verändern. Davon variiert eine Regel die Trümpfe und Fehlfarben. Die anderen drei Regeln beziehen sich auf mögliche Sonderpunkte.

Spiel mit Dullen

Spiel mit Dullen

Trumpfrangfolge (nach rechts absteigend)

♥10 | ♣D | ♠D | ♥D | ♦D | ♣B | ♠B | ♥B | ♦B | ♦A | ♦10 | ♦K | ♦9

Fehlfarbenrangfolge (nach rechts absteigend)

Herz

Pik

Kreuz

♥A | ♥K | ♥9

♠A | ♠10 | ♠K | ♠9

♣A | ♣10 | ♣K | ♣9

Bei dieser Variante werden die Herz-Zehnen zum höchsten Trumpf im Spiel. Häufig werden diese Karten dann *Dullen* (örtlich auch *Tollen*, *Tullen*, *Pinnen*, *Messer* oder *Totschläger*) genannt. Die Turnierspielregeln sprechen aber immer nur von den Herz-Zehnen. Diese Variante ist so verbreitet, dass sie meist nicht als Sonderregel aufgefasst wird.

Durch die Verwendung der Herz-Zehnen als Dullen besteht die Fehlfarbe Herz im Normalspiel nur noch aus 6 statt aus 8 Karten. Daher ist hier die Wahrscheinlichkeit größer, dass diese Fehlfarbe gestochen wird.

Die Turnierspielregeln besagen explizit, dass – wie bei allen anderen Karten auch – die erste Dulle Vorrang vor der zweiten Dulle besitzt. Die umgekehrte Regel, bei der die zweite Dulle die erste Dulle sticht, ist eine häufige Variation, die aber von den Turnierspielregeln ausgeschlossen wird.

Doppelkopf

Eine genauso weit verbreitete Variante ist die Möglichkeit, Sonderpunkte zu sammeln, indem Stiche gemacht werden, die mindestens 40 Augen enthalten, sogenannte *Doppelköpfe* (örtlich auch *Fette*). Ein solcher Stich enthält nur *Volle*, d. h. Asse oder Zehnen, egal welcher Farbe. Nach den Turnierspielregeln gibt es dafür einen Sonderpunkt für die Partei, die den Stich bekommen hat.

Karlchen Müller

Ebenfalls weit verbreitet ist die Möglichkeit, einen Sonderpunkt zu erhalten, wenn der letzte Stich mit dem Kreuz-Buben gemacht wird, der häufig auch *Karlchen Müller* (kurz *Karlchen* oder *Charlie*, regional auch *Mäxchen*) genannt wird. Dies führt zu der Situation, dass sich viele Spieler genau diese Karte möglichst lange aufheben und bemüht sind, höhere Karten vorher loszuwerden. Oft wird dann auch die Karo-Dame möglichst lange auf der Hand behalten, um einen solchen Stich noch abzufangen. In diesem Fall gibt es auch die Variante, dass ein gefangenes Karlchen einen Sonderpunkt gibt.

Fuchs fangen

Als *Fuchs* wird das Karo-Ass bezeichnet, also der Trumpf mit der höchsten Augenzahl. Gelingt es einer Partei, der gegnerischen Partei diese Karte in einem Stich abzujagen (sogenanntes *Fuchs fangen*), erhält sie dafür einen Sonderpunkt. Da alle Karten doppelt im Spiel sind, ist es natürlich auch möglich, zwei Füchse zu fangen und damit zwei Sonderpunkte zu bekommen. Es kann auch vorkommen, dass die Parteien gegenseitig ihre Füchse fangen und sich die Sonderpunkte so wieder aufheben.

Hochzeit nach den Turnierspielregeln

Bei der Hochzeit nach den Turnierspielregeln spielt der Besitzer der beiden Alten immer mit demjenigen der verbleibenden Spieler zusammen, der von diesen den ersten Stich macht (*der erste Fremde*). Macht der Spieler, der die beiden Alten hält, die ersten drei Stiche, muss er alleine spielen. In der Regel hat er in diesem Fall aber relativ gute Gewinnchancen, da er mindestens drei Stiche hat, die zumeist viele Augen bringen. Da er beim dritten Stich im Anspiel ist, sollte es ihm andernfalls relativ leicht möglich sein, eine Karte auszuspielen, die dafür sorgt, dass er den dritten Stich nicht bekommt.

Bei einer Hochzeit wird der Stich, der klärt, wer mit wem zusammenspielt, auch *Klärungsstich* genannt. Dies ist spätestens der dritte Stich. Bei Hochzeiten dürfen Ansagen erst nach dem Klärungsstich gemacht werden, weshalb sich die An- und Absagezeitpunkte nach den Turnierspielregeln entsprechend nach hinten verschieben.

Diese Regel ist allerdings umstritten, da sie einen überdeutlichen Vorteil für das Hochzeitspaar bedeutet. Kommt es erst im dritten Stich zu einer Klärung, können beide schon 60 bis 90 Punkte gewonnen haben, ein Re zu diesem späten Zeitpunkt wäre ohne Risiko. Deshalb wird heutzutage meistens eine andere Regel befolgt: Re oder Kontra müssen zum gleichen Zeitpunkt wie in einem gewöhnlichen Spiel angesagt werden. Kommt es im weiteren Spielverlauf dazu, dass Kontra mit dem Re-Spieler ein Team bildet, so wird sein Kontra in ein Re umgewandelt.

Das Hochzeitspaar hat wie in einer normalen Runde erst gewonnen, wenn 121 Punkte erreicht wurden.

Soli nach den Turnierspielregeln

Die Turnierspielregeln unterscheiden einerseits in Pflicht- und Lustsolo, andererseits in die fünf Soloarten Farbsolo, Damensolo, Bubensolo, Fleischloser und „normales“ Solo.

Pflichtsolo

Nach den Turnierspielregeln besteht eine Doppelkopfrunde aus 24 Spielen. Jeder Spieler ist verpflichtet, innerhalb einer Runde ein Pflichtsolo zu spielen. Der Solospieler muss in diesem Fall zum ersten Stich aufspielen. Wenn die Anzahl der ausstehenden Spiele gleich der Anzahl der noch ausstehenden Pflichtsoli ist, so muss derjenige, der noch ein Pflichtsolo spielen muss und als Nächster links vom Geber sitzt, sein Pflichtsolo spielen. In diesem Fall wird auch von einer *Vorführung* gesprochen.

Das Pflichtsolo darf einem Spieler, der vorgeführt wird, nicht abgenommen werden. Dieser muss gegebenenfalls auch seine eigene Vorführung geben, sofern er als Geber an der Reihe ist. Wird ein Pflichtsolo gespielt, gibt der Geber das nächste Spiel erneut, es sei denn, es handelt sich um eine Vorführung. Als Pflichtsolo kann jede nach den Turnierspielregeln gestattete Soloart gespielt werden.

Lustsolo

Hat ein Spieler sein Pflichtsolo bereits gespielt, darf er ein Lustsolo spielen. Auch hier sind alle nach den Turnierspielregeln gestatteten Soloarten erlaubt. Allerdings bleibt das Recht und die Pflicht, den ersten Stich aufzuspielen, beim Spieler links vom Geber. Nur Pflichtsoli haben Vorrang vor Lustsoli.

Farbsolo

Herzsolo

Trumpfrangfolge (nach rechts absteigend)

♥10 | ♣D | ♠D | ♥D | ♦D | ♣B | ♠B | ♥B | ♦B | ♥A | ♥K | ♥9

Fehlfarbenrangfolge (nach rechts absteigend)

Kreuz

Pik

Karo

♣A | ♣10 | ♣K | ♣9

♠A | ♠10 | ♠K | ♠9

♦A | ♦10 | ♦K | ♦9

Das Farbsolo wird in vier Varianten unterschieden. Jede der vier Farben Kreuz, Pik, Herz, Karo kann als Trumpffarbe gewählt werden. Entsprechend werden die Soli dann als *Kreuz-*, *Pik-*, *Herz-* oder *Karosolo* bezeichnet. Wird mit deutschem Blatt gespielt, so werden die Soli natürlich nach den Farben des deutschen Blattes benannt.

Im Vergleich zum Normalspiel ersetzen die Karten Ass, Zehn (außer beim Herzsolo), König und Neun in der gewählten Farbe das Ass, die Zehn, den König und die Neun in der Farbe Karo.

Beim Karosolo ist die Rangfolge der Karten also dieselbe wie im Normalspiel. Diese Konstellation wird von einigen Spielern auch als *Trumpfsolo* bezeichnet. Beim Herzsolo existieren weniger Trümpfe als in den anderen Varianten, da die Dullen weiterhin die höchsten Trümpfe bleiben.

In manchen Regionen werden die Dullen entsprechend dem Farbsolo mitverschoben, so dass immer die Farbe der Dullen die kurze Farbe ist. Z. B. beim Herzsolo sind die Dullen dann die beiden Pik-Zehnen und beim Kreuzsolo die beiden Karo-Zehnen.

Damensolo und Bubensolo

Damensolo

Trumpfrangfolge

♣D | ♠D | ♥D | ♦D

Fehlfarbenrangfolge

Karo ♦A | ♦10 | ♦K | ♦B | ♦9

Herz ♥A | ♥10 | ♥K | ♥B | ♥9

Pik ♠A | ♠10 | ♠K | ♠B | ♠9

Kreuz ♣A | ♣10 | ♣K | ♣B | ♣9

Bubensolo

Trumpfrangfolge

♣B | ♠B | ♥B | ♦B

Fehlfarbenrangfolge

Karo ♦A | ♦10 | ♦K | ♦D | ♦9

Herz ♥A | ♥10 | ♥K | ♥D | ♥9

Pik ♠A | ♠10 | ♠K | ♠D | ♠9

Kreuz ♣A | ♣10 | ♣K | ♣D | ♣9

Beim Damensolo sind nur die Damen Trumpf, wobei ihr Rang beibehalten wird. Die anderen Karten bilden dann entsprechend ihrer Farbe die vier Farbkategorien Karo, Herz, Pik und Kreuz, mit der

Rangfolge Ass, Zehn, König, Bube und ggf. Neun.

Beim Damensolo gibt es also 8 Trumpfkarten und 40 Fehlfarbenkarten. Wird mit deutschem Blatt gespielt, so wird das Solo als *Obersolo* bezeichnet. Da die Turnierspielregeln nur vom französischen Blatt ausgehen, kommt diese Bezeichnung dort natürlich nicht vor.

Das Bubensolo funktioniert wie das Damensolo, mit dem Unterschied, dass hier nur die Buben Trumpf sind. Der Bube in der Fehlfarbenrangfolge wird durch die Dame ersetzt.

Wie beim Damensolo gibt es beim Bubensolo also 8 Trumpfkarten und 40 Fehlfarbenkarten. Wird mit deutschem Blatt gespielt, so wird das Solo als *Untersolo* bezeichnet.

Fleischloser/Assesolo/Fehlsolo/Nackter

Fleischloser / Assesolo

Fehlfarbenrangfolge

Karo ♦A | ♦10 | ♦K | ♦D | ♦B | ♦9

Herz ♥A | ♥10 | ♥K | ♥D | ♥B | ♥9

Pik ♠A | ♠10 | ♠K | ♠D | ♠B | ♠9

Kreuz ♣A | ♣10 | ♣K | ♣D | ♣B | ♣9

Beim so genannten fleischlosen Solo (kurz *Fleischloser*, auch *Nackter*, *Kopfloser*, *Knochenloser* oder *Gehirnloser*) gibt es keine Trümpfe. In den vier Fehlfarben Kreuz, Pik, Herz, Karo ist die Rangfolge der Karten Ass, Zehn, König, Dame, Bube, Neun. Da es hier keine Trümpfe gibt, ist jeder Stich ein Fehlfarbenstich und kann nicht gestochen werden. Wer ein fleischloses Solo spielt, sollte daher möglichst in der Vorderhand sein, das heißt, als Erster ausspielen dürfen, falls er von einer Farbe nur wenige oder nicht die höchsten Karten besitzt.

Dieses Solo wird vielfach auch als *Assesolo* oder *KnochenSolo* bezeichnet. Die Turnierspielregeln verwenden den Begriff *Fleischloser* und geben *Assesolo* als Alternativbezeichnung an. Die Bezeichnung *Assesolo* ist insofern irreführend, als die Assen keine Trümpfe sind. Manchmal wird dieses Solo auch als *reines Farbsolo* oder *Fehlsolo* bezeichnet, da es nur Fehlfarben gibt.

Spielvorbereitung nach den Turnierspielregeln

Ein einzelnes Spiel beginnt mit dem Geben der Karten durch den Geber. Die Aufgabe des Gebens wechselt im Uhrzeigersinn nach jedem Spiel. Eine Ausnahme tritt dann ein, wenn ein Spieler ein Pflichtsolo spielt. In diesem Fall gibt der Geber das nächste Spiel erneut. Der Grund hierfür ist, dass

beim Pflichtsolo der Solospieler das Recht und die Pflicht zum Aufspiel besitzt, welches normalerweise beim Spieler links vom Geber liegt. Dieser könnte andernfalls benachteiligt werden. Der Geber muss die Karten gründlich mischen. Werden die Karten dabei *gestochen* oder *geblättert*, so muss anschließend noch einmal durchgemischt werden. Die Turnierspielregeln führen nicht genau aus, was mit *gestochen*, *geblättert* oder *durchmischen* gemeint ist.

Nach dem Mischen lässt der Geber die Karten vom Spieler rechts neben ihm genau einmal abheben. Dies ist Pflicht und der Vorgang muss so erfolgen, dass mindestens drei Karten liegenbleiben und mindestens drei Karten abgehoben werden. Der Geber legt danach den Stapel der liegengebliebenen Karten auf den Stapel der abgehobenen Karten.

Anschließend teilt der Geber beginnend beim linken Nachbarn im Uhrzeigersinn jedem Spieler viermal jeweils drei Karten aus. Die Vorderseite der Karten darf dabei für keinen Spieler sichtbar werden. Wird eine Karte beim Geben aufgedeckt, so muss neu gemischt, abgehoben und gegeben werden, unabhängig davon, ob das Aufdecken der Karte vom Geber allein oder mitverschuldet ist.

Jeder Spieler muss selbst darauf achten, dass ihm vom Geber die richtige Anzahl Karten (also 12) gegeben wird.

Ist der Geber kurzzeitig nicht anwesend, so kann der Spieler links neben ihm diese Aufgabe übernehmen, sofern sich der Geber das Recht zu geben nicht ausdrücklich vorbehalten hat. Er muss die Karten dabei so austeilen wie der eigentliche Geber, das heißt, er gibt sich selbst zuerst drei Karten.

Ebenso kann der Spieler rechts vom Abheber die Aufgabe des Abhebens übernehmen, wenn der Abheber kurzzeitig nicht anwesend ist, sofern der Abheber sich dieses Recht nicht ausdrücklich vorbehalten hat.

Einsprüche gegen sofort offensichtliche Inkorrektheiten beim Mischen, Abheben und Geben können von einem Spieler nur geltend gemacht werden, solange er noch keine seiner Karten aufgenommen hat. Können Regelverstöße erst während der Kartenaufnahme erkannt werden, so können diese auch noch bei ihrer Erkennung reklamiert werden. Insofern ist also niemand indirekt verpflichtet zu warten, bis er vom Geber alle Karten bekommen hat (zum Beispiel um abzuwarten, ob der Geber auch jeweils viermal genau drei Karten austeilt).

Doppelkopf – Spielfindung nach den Turnierspielregeln

Um die Art des Spiels zu ermitteln, wird nach dem Geben jeder Spieler im Uhrzeigersinn, beginnend beim Spieler links vom Geber, nach *Vorbehalten* abgefragt. Möchte ein Spieler ein Solo oder eine Hochzeit anmelden, so muss er laut und deutlich „Vorbehalt“ sagen. Andernfalls sagt er „gesund“. Die Anmeldung eines Vorbehaltes kann dann nur zurückgenommen werden, wenn sich der nächste Spieler noch nicht zum Vorbehalt geäußert hat beziehungsweise eine Karte gespielt oder eine

Ansage (siehe unten) getätigt wurde. Andernfalls muss der betreffende Spieler eventuell ungewollt ein Solo spielen.

Ein Normalspiel wird durchgeführt, wenn alle Spieler „gesund“ melden. Andernfalls erfolgt, wieder reihum, die Abfrage nach einem Pflichtsolo bei allen Spielern, die einen Vorbehalt angemeldet haben. Die Abfrage endet, wenn ein Spieler ein Pflichtsolo meldet. In diesem Fall muss dieser Spieler sein Pflichtsolo taufen, welches dann gespielt wird. Meldet kein Spieler ein Pflichtsolo, so erfolgt nach demselben Prinzip die Abfrage nach einem Lustsolo. Der Spieler, der am weitesten vorn sitzt, muss dieses dann taufen und spielen. Meldet kein Spieler ein Lustsolo, so kann nur ein Spieler einen Vorbehalt genannt haben mit dem Ziel, eine Hochzeit anzusagen. Dennoch muss er seinen Vorbehalt dann noch durch lautes und deutliches Ansagen von „Hochzeit“ taufen.

Ein Spieler kann seinen Vorbehalt sofort taufen, wenn er sicher ist, dass sein Vorbehalt der höchstrangige ist. Er muss in diesem Fall auch nicht an der Reihe sein. Danach darf sofort der erste Stich aufgespielt werden, ohne die Vorbehaltsfrage zu Ende zu führen. Andere Spieler dürfen dann weder einen Vorbehalt anmelden noch diesen taufen.

Bei einer Vorführung steht fest, welcher Spieler ein Pflichtsolo spielen muss. Daher wird in einem solchen Fall keine Vorbehaltsfrage durchgeführt. Der betroffene Spieler muss lediglich sein Solo taufen.

Ansagen nach den Turnierspielregeln

Während der ersten Stiche haben die Spieler die Möglichkeit durch An- und Absagen den Wert eines Spieles und die damit erreichbare Punktzahl zu erhöhen (siehe unten) sowie die Parteienfindung und das Spiel zu beeinflussen.

An- und Absagen

Wird keine Hochzeit gespielt, so wissen alle Spieler, zu welcher Partei sie gehören. Jeder Spieler kann dann durch Ansagen von „Re“ (falls er zur Re-Partei gehört) oder „Kontra“ (falls er zur Kontra-Partei gehört) einerseits seine Zugehörigkeit zu einer Partei bekanntgeben, andererseits den Spielwert erhöhen, solange er noch 11 Karten auf der Hand hat. Mit der Ansage von Re oder Kontra wird behauptet, dass die eigene Partei das Spiel gewinnen wird.

Zusätzlich ist es den Spielern möglich, der Gegenpartei abzusagen, dass sie eine bestimmte Augenzahl erreichen wird. Die 240 Augen im Spiel sind dazu in verschiedene Stufen eingeteilt, die jeweils 30 Augen umfassen. Durch Absagen von *keine 90*, *keine 60* und *keine 30* kann behauptet werden, dass die Gegenpartei diese Augenzahl nicht erreicht. Die Absage „schwarz“ behauptet, dass die Gegenpartei keinen einzigen Stich machen wird. Für die Absagen *keine 90*, *keine 60*, *keine 30* bzw. *schwarz* muss der absagende Spieler mindestens 10, 9, 8, bzw. 7 Karten auf seiner Hand besitzen.

Jede der An- und Absagen kann auch früher getätigt werden, jedoch nicht bevor der Spieltyp geklärt ist.

Eine Absage ist nur nach einer Ansage gestattet. Dabei genügt es, wenn die eigene Partei die Ansage vorgenommen hat. Es muss also nicht der gleiche Spieler eine Absage machen, der die Ansage gemacht hat. Allerdings muss der absagende Spieler im Zweifelsfall (also wenn beide Parteien eine Ansage gemacht haben) zu erkennen geben, welcher Partei er angehört.

Das Überspringen von Absagen ist nur gestattet, so lange die übersprungenen Absagen noch möglich sind. In diesem Sinne ist es nicht möglich indirekt eine Absage zu einem späteren Zeitpunkt als erlaubt nachzuholen. Beide Parteien haben das Recht Absagen zu machen. Dies kann dazu führen, dass am Ende keine Partei ihr Absageziel erreicht und damit keine Partei das Spiel gewinnt.

Alle An- oder Absagen sind gültig, wenn mehrere Spieler diese gleichzeitig oder nacheinander tätigen. Aus diesem Passus der Turnierspielregeln kann abgeleitet werden, dass sich ein Spieler durch eine Ansage auch zu erkennen geben kann, wenn der andere Spieler der eigenen Partei bereits eine Ansage getätigt hat ohne dadurch den Spielwert zu erhöhen. Allerdings besagt kein Passus der Turnierspielregeln explizit, dass dies erlaubt oder verboten ist.

Erwiderung

Auf eine An- beziehungsweise Absage der Gegenpartei kann stets noch mit einer Karte weniger als für die entsprechende An- beziehungsweise Absage nötig erwidert werden. Mit *Kontra* erfolgt die Erwiderung gegen die Re-Partei und mit *Re* die Erwiderung gegen die Kontra-Partei. Absagen einer erwidern Partei sind nur dann noch zulässig, wenn die Erwiderung auch als Ansage rechtzeitig erfolgt wäre. Das Überspringen von Absagen ist auch hier nur gestattet, so lange die übersprungenen Absagen noch möglich sind.

An- und Absagezeitpunkte bei einer Hochzeit

Bei einer Hochzeit ist die Parteien-Zugehörigkeit erst nach dem Klärungsstich klar. Eine Ansage ist hier immer erst nach dem Klärungsstich erlaubt. Die An- und Absagezeitpunkte verschieben sich hier um eine Karte nach hinten, wenn der Klärungsstich der zweite Stich ist und um zwei Karten nach hinten, wenn der Klärungsstich der dritte Stich ist. Ist der erste Stich der Klärungsstich, so verschieben sich die An- und Absagezeitpunkte nicht.

Diese Regelung ist aber umstritten, da es theoretisch möglich ist – insbesondere wenn ohne Neunen (siehe unten) gespielt wird – mit 3 Stichen mehr als 120 Augen zu bekommen, so dass das Spiel nicht mehr verloren und damit ohne Risiko *Re* angesagt werden kann. Korrekter ist es deshalb, den Zeitpunkt, zu dem *Re* oder *Kontra* gesagt werden muss beizubehalten. Im Falle, dass ein Kontra-Spieler im weiteren Verlauf des Spieles mit dem Hochzeit-Spieler zusammengeht, wird sein *Kontra* dann als ein *Re* betrachtet.

Spielabkürzung nach den Turnierspielregeln

Die Turnierspielregeln erlauben eine Spielabkürzung grundsätzlich nur einem Solospieler. Dieser kann durch Offenlegen seiner Karten anzeigen, dass er alle Stiche machen wird. Gibt er keine Reihenfolge an, mit der er die Karten spielt und besitzt nicht das Aufspiel, so ist davon auszugehen, dass er mit beliebiger Karte übernimmt oder jede Fehlfarbe, die er nicht besitzt, mit Trumpf sticht.

Der Solospieler muss bei einer Abkürzung die Reihenfolge, mit der er die Karten spielt, unaufgefordert angeben, wenn er nur mit einer bestimmten Reihenfolge das Spiel gewinnt. Dabei wird davon ausgegangen, dass er sowohl in den Trumpfkarten, als auch in den Fehlfarbenkarten immer von oben spielt, also die ranghöchste Karte legt. Es muss nicht davon ausgegangen werden, dass er zuerst Trumpf spielt, außer er gibt dies bei der Abkürzung an.

Der Solospieler darf umgekehrt auch abkürzen, indem er der Gegenpartei seine restlichen Karten übergibt, die Gegenpartei also die restlichen Stiche bekommt. Regelverstöße, die zuvor erfolgt sind, können vom Solospieler dann aber nicht mehr reklamiert werden. Sind die An- und Absagezeitpunkte noch nicht vorbei, so kann die Gegenpartei mögliche An- und Absagen noch nachholen.

Spielauswertung nach den Turnierspielregeln

Doppelkopf Gewinnkriterien

Die Re-Partei gewinnt das Spiel, wenn sie in ihren Stichen wenigstens 121 Augen findet und selbst keine Absagen getätigt hat. Sie gewinnt das Spiel auch mit 120 Augen, wenn sie selbst keine Ansage gemacht hat und die Kontra-Partei *Kontra* angesagt hat.

Die Kontra-Partei gewinnt das Spiel bereits mit 120 Augen, wenn keine An- oder Absagen getätigt wurden. Tätigt nur die Kontra-Partei eine Ansage ohne eine Absage zu machen, so benötigt sie zum Gewinn 121 Augen.

Für beide Parteien gilt, dass sie wenigstens 151, 181 beziehungsweise 211 Augen erreichen müssen, um zu gewinnen, wenn sie der Gegenpartei *keine 90, keine 60* beziehungsweise *keine 30* abgesagt haben. Wurde der Gegenpartei *schwarz* abgesagt, darf diese keine Stiche bekommen. Hat sich eine Partei nicht durch Absage an die andere Partei zu einer höheren Augenzahl verpflichtet, so genügen ihr 90, 60 beziehungsweise 30 Augen, wenn die Gegenpartei ihr *keine 90, keine 60* beziehungsweise *keine 30* abgesagt hat. Eine Partei gewinnt mit dem ersten Stich, wenn sie selbst keine Absage getätigt hat und die Gegenpartei ihr *schwarz* abgesagt hat.

Erreichen beide Parteien ihr abgesagtes Ziel nicht, so hat keine Partei gewonnen. In diesem Fall werden bestimmte Zusatzpunkte (siehe unten) nicht verteilt.

Spielwerte

Die Spielwerte der einzelnen Spiele werden in Punkten ausgedrückt, die nach der Plus-Minus-Wertung vergeben werden. Das bedeutet, dass die Spieler der Siegerpartei die Punkte mit positivem Vorzeichen aufgeschrieben bekommen, während die Spieler der Verliererpartei die Punkte mit negativem Vorzeichen aufgeschrieben bekommen. Es ist zu beachten, dass durch Sonderpunkte die Gewinnerpartei dadurch dennoch Punkte abgezogen bekommen kann, während die Verliererpartei Punkte gutgeschrieben bekommt (der Spielwert ist dann selbst negativ). Bei einem Solospiel wird die Punktzahl für den Solospieler verdreifacht.

Durch die Plus-Minus-Wertung ist eine einfache Überprüfung möglich. Zum einen muss die Summe der Punktzahlen über alle Spieler nach jedem Spiel Null ergeben. Zum anderen müssen alle Spieler eine gerade oder alle Spieler eine ungerade Punktzahl besitzen, sofern keine Strafpunkte zugunsten eines Solospielers verteilt wurden.

Für ein gewonnenes Spiel ist der Grundwert ein Punkt. Wird die Verliererpartei zusätzlich unter 90, 60, 30 beziehungsweise schwarz gespielt, so erhält die Gewinnerpartei jeweils einen Punkt zusätzlich. Gibt es keinen Gewinner, so werden nur die zusätzlichen Punkte an die Partei verteilt, die die Gegenpartei unter 90, 60 beziehungsweise 30 gespielt hat.

Bei angesagtem *Re* oder *Kontra* werden je zwei Punkte zusätzlich an die Gewinnerpartei vergeben. Gibt es keinen Gewinner, so verfallen diese Punkte. Hat die Gewinnerpartei der Verliererpartei *keine 90, keine 60, keine 30* beziehungsweise *schwarz* abgesagt, so erhält sie jeweils einen Punkt zusätzlich.

Erreicht die Gewinnerpartei 120, 90, 60, beziehungsweise 30 Augen gegen eine Absage *keine 90, keine 60, keine 30* beziehungsweise *schwarz*, so erhält sie jeweils einen Punkt zusätzlich. Diese Punkte erhält eine Partei auch dann, wenn es keinen Gewinner gibt, sie aber die entsprechenden Augenzahlen gegen die entsprechenden Ansagen gewonnen hat.

Sonderpunkte können von beiden Parteien nur beim Normalspiel (inkl. Hochzeit), nicht aber bei einem Solo (inkl. stille Hochzeit) gewonnen werden. Die Sonderpunkte werden ggf. zuerst untereinander und dann mit den restlichen Punkten verrechnet.

Die Kontra-Partei erhält einen Zusatzpunkt, wenn sie gegen die Alten (Kreuz-Damen) gewinnt. Für jeden gewonnenen Doppelkopf, also einen Stich mit 40 oder mehr Augen, erhält die entsprechende Partei einen Sonderpunkt. Gleiches gilt, wenn ein Fuchs (Karo Ass) der Gegenpartei gefangen wird oder Karlchen (Kreuz Bube) den letzten Stich macht.

Weiterer Inhalt der Turnierspielregeln

Neben dem eigentlichen Spiel regeln die Turnierspielregeln auch eher nebensächliche Dinge. Dazu gehört die Festlegung, wie die Sitzposition der einzelnen Spieler bestimmt wird, wer die Spielliste zu führen hat und wie diese überprüft werden sollte. Die Turnierspielregeln begrenzen die Spielzeit

der einzelnen Doppelkopfrunden und geben an, was nach Ablauf der Spielzeit bei nicht gespielten Pflichtsoli zu geschehen hat.

Ferner wird geregelt, wie Regelverstöße durch Strafpunkte zu ahnden sind. Dabei wird grob in *unerhebliche*, *geringfügige* und *schwerwiegende* Regelverstöße unterschieden, die unterschiedliche Konsequenzen nach sich ziehen. Ferner kennt das Regelwerk *unsportliches Verhalten*, welches zur Verwarnung, zu Punktabzug oder zur Disqualifikation führen kann. Es regelt auch, wann und in welchen Situationen Spieler zur Reklamation berechtigt sind.

Die Turnierspielregeln erklären auch Abweichungen und Empfehlungen für das Spiel mit fünf Personen. So wird die Spielzeit einer Spielrunde hier von 24 auf 30 Spiele und von 100 auf 125 Minuten erhöht. Der Kartengeber spielt in diesem Fall nicht mit. Es wird darauf hingewiesen, dass bei 5 Spielern die Möglichkeit besteht, dass ein Spieler im Extremfall nur 21 Spiele spielt, während die anderen 24 beziehungsweise 25 Spiele haben, da der Geber beim Pflichtsolo erneut geben muss.

Die Turnierspielregeln sprechen auch von der Möglichkeit mit 6 oder 7 Personen zu spielen, gehen aber nicht darauf ein, wie derartige Spiele zu erfolgen haben.

Doppelkopf – Häufige Spielvarianten

Die hier genannten Varianten des Doppelkopfspiels entsprechen nicht den Turnierspielregeln. Sie finden dennoch häufig in privaten Spielrunden Anwendung. Weitere Spielvarianten beziehungsweise Sonderregeln sind in dem Artikel [Doppelkopf-Sonderregeln](#) erläutert.

Spiel ohne Neunen

Spiel ohne Neunen (mit Dullen)

Trumpfrangfolge (nach rechts absteigend)

♥10 | ♠D | ♠D | ♥D | ♦D | ♣B | ♠B | ♥B | ♦B | ♦A | ♦10 | ♦K

Fehlfarbenrangfolge (nach rechts aufsteigend)

Herz

Pik

Kreuz

♥A | ♥K

♠A | ♠10 | ♠K

♣A | ♣10 | ♣K

Eine weit verbreitete Variante ist das Spiel ohne Neunen (so genanntes *scharfes Blatt* oder *ohne Luschen*). Dabei werden die Neunen aus dem Spiel genommen und jeder Spieler erhält nur 10 Karten (beim Geben werden erst 3, dann 4 und dann wieder 3 Karten ausgeteilt). Entsprechend besteht ein Spiel dann auch nur aus 10 Stichen. Das Spiel ohne Neunen ist die Variation, die den stärksten Einfluss auf Taktik und Strategie hat.

Das Entfernen der Neunen hat zur Folge, dass generell Farbstiche seltener herumgehen, also häufiger mit Trumpf gestochen wird. Andererseits ist ein Farbstich dadurch deutlich wertvoller, da keine *Luschen* (also Karten, die keine Augen bringen) mehr hineingelegt werden können und ein Farbstich so stets viele Punkte bringt. Ferner kann eine Farbe jetzt nur noch einmal herumgehen.

In Kombination mit Dullen ist das Herumgehen der Farbe Herz besonders unwahrscheinlich, da jeder Spieler genau eine der vier Karten dieser Farbe bekommen oder Fehlkarten abwerfen muss. Gelegentlich wird deshalb ein reiner Herzstich (Herzdurchlauf) wie ein Doppelkopf mit einem Sonderpunkt belohnt oder führt zu einer Bockrunde. Das Fehlen der Neunen der Farbe Karo wirkt sich kaum aus.

An- und Absagen sind nun natürlich mit 2 Karten weniger möglich, wenn die Variante der Turnierspielregeln verwendet wird. Im Extremfall kann so bei einer Hochzeit mit Klärung im dritten Stich die Erwiderung auf ein *schwarz* mit lediglich 2 Karten auf der Hand erfolgen.

Spiel mit zwei Neunen

Dabei bleiben die beiden Herzneunen im Spiel. Die Karten werden wie beim *Skat* gegeben (3-4-3). Nach den ersten drei Karten werden zwei Karten in einen Stock in die Tischmitte gelegt. Nun können die Spieler miteinander wie beim *Skat* um den Stock reizen. Dabei gelten die üblichen *Ansagen* (*keine 120, keine 90, keine 60, keine 30, schwarz* das jeweils mit der Möglichkeit des Hand-Spiels, also ohne die Karten aufzunehmen). Der Gewinner hat zunächst anzusagen, ob er ein Solo spielt. Danach darf er die Karten aufnehmen und austauschen. Bevor er weiterspielt muss er zwei Karten wieder zurücklegen, die bei der Endauswertung für ihn zählen. Schließlich muss er noch ansagen, ob er *Re* oder *Kontra* spielt. Danach wird wie oben gespielt mit dem Unterschied, dass wenn man mit den Dullen spielt, auch hier sechs Herz-Fehlfarben vorhanden sind.

Einmischen

In bestimmten Fällen ist es möglich, das Spiel einmischen zu lassen. Dies wird auch als *schmeißen* oder *werfen* bezeichnet. Das Spiel braucht in diesem Fall nicht geführt zu werden und es kann stattdessen verlangt werden, dass der Geber die Karten neu ausgibt. Dies gilt in einer häufigen Variante regelmäßig nicht für Solospiele. Daher wird das Einmischen in dieser Variante als Vorbehalt angemeldet (nach evtl. Solomeldungen).

Häufig sind folgende Varianten, die beliebig kombiniert werden können. Nach diesen kann ein Spieler einmischen lassen,

1. wenn er fünf Neunen (oder im Spiel ohne Neunen fünf Könige) auf der Hand hat,
2. wenn er vier Neunen und vier Könige auf der Hand hat,
3. wenn er vier Neunen aller vier Farben (oder im Spiel ohne Neunen vier Könige aller vier Farben) auf der Hand hat,

4. wenn er sieben Volle, also sieben Karten mit zehn oder mehr Augen besitzt oder
5. wenn er nur Trümpfe besitzt, die kleiner oder gleich dem Karo Buben sind (alternativ nur kleiner oder gleich dem Karo Ass).
6. wenn er nur zwei Trümpfe oder weniger besitzt.

In allen Fällen zeigt der werfende Spieler den anderen Spielern seine Karten und es wird neu eingemischt.

Wiederholung eines Spiels

Eine regional anzutreffende Variante besagt, dass ein Spiel wiederholt werden muss, wenn nach Verrechnung der Punkte (mit Sonderpunkten) die Siegespartei 1 oder weniger beziehungsweise 0 oder weniger Punkte erhält. Das Spiel wird nicht notiert und der Geber muss noch einmal austeilen.

Armut

Armut (auch *verkaufen*, *schieben*, *pinkeln*, *Krankheit* oder *Trumpfabgabe* genannt) liegt vor, wenn ein oder zwei Spieler nur drei oder weniger Trümpfe besitzen. Manchmal sind noch weitere zusätzliche Trümpfe (zum Beispiel die Karo-Asse) erlaubt. In diesem Fall können die Betroffenen fragen, ob sie ein jeweils anderer Spieler *mitnehmen* möchte. Dies gilt in einer häufigen Variante regelmäßig nur für Normalspiele. Daher wird *Armut* in dieser Variante als *Vorbehalt* angemeldet (nach evtl. Solomeldungen und evtl. Einmischen, aber vor Hochzeit).

Wird ein betroffener Spieler nicht mitgenommen, so wird eingemischt. Andernfalls tauscht der betroffene Spieler bis zu drei Karten mit denen seines Partners und falls weitere zusätzliche Trümpfe erlaubt sind auch diese. Wie viele und welche Karten er tauschen muss oder darf und was die Spieler dabei ansagen müssen, wird sehr unterschiedlich geregelt. Häufig muss die Anzahl der getauschten Trümpfe angesagt werden. Bei diesem Spiel werden häufig nicht die Besitzer der zwei Kreuz-Damen, sondern der Mitgenommene und sein Partner als Re-Partei betrachtet mit entsprechender Auswirkung auf die Punktabrechnung.

Im Wesentlichen gibt es zwei konkurrierende Varianten dieser Spielart.

1. Der *Mitnehmende* muss der Partner sein.
2. Die Karten werden im Uhrzeigersinn jedem Spieler angeboten. Der Besitzer der Alten spielt hier keine Rolle. In der strengen Version dieser Spielart muss ggf. der letzte Spieler den Spieler mit der Armut mitnehmen.

Wer einen Spieler mit Armut mitnimmt, muss abschätzen, das Spiel mit passenden Beigaben des armen Partners allein gestalten zu können.

Zweite Dulle sticht die erste Dulle

Eine weitere Variante ist das Fangen der Dullen. Dabei wird häufig vereinbart, dass die zweite Dulle die erste stechen kann, das heißt in diesem Fall erhält der Spieler den Stich, der die zweite Dulle gelegt hat. Damit fängt er natürlich auch die zuerst gelegte. Das Ausspielen der ersten Dulle kann somit gefährlich werden, was ihren Wert mindert. Eine weitere Variante besteht darin, diese Regel im letzten Stich außer Kraft zu setzen.

Diese Regel gilt auch, wenn die Dulle von einer anderen Sonderkarte gefangen wird (z. B. von einem doppelten Fuchs).

Diese Regel gilt nicht im Fall eines Solos.

Für das Fangen der Dulle werden manchmal bis zu zwei Sonderpunkte vergeben.

Fuchs macht letzten Stich (Fuchs am End)

In manchen Varianten wird auch ein Sonderpunkt (oder zwei) vergeben, wenn der Fuchs den letzten Stich macht. Zuweilen wird dies *Fuchs im Letzten*, *Fuchs am Pinn* oder *Fuchs am End* genannt.

Schweine

Findet ein Spieler bei einem Normalspiel beide Karo-Asse in seinem Blatt, so werden je nach Regel ein oder beide Karo-Asse zum höchsten Trumpf. Diese werden dann *Schwein*, *Schweinchen* oder *Sau* genannt. Es gibt viele Varianten dieser Spielart. So können beide Karo-Asse Schweine sein und der Spieler, der sie besitzt, muss dies, je nach Variante, beim Nennen der Vorbehalte oder vor dem Ausspielen des ersten Karo-Ass ansagen. Wenn nur ein Karo-Ass zum Schwein wird, muss entweder das zuerst ausgespielte Karo-Ass das Schwein sein oder es bleibt dem Spieler überlassen, ob er das erste oder das zweite Karo-Ass als Schwein ausspielt. Eine Variante besteht darin, dass das zweite Karo-Ass nur dann zum Schwein wird, wenn das erste einen regulären Stich gemacht hat. In einer weiteren Variante werden die beiden Karo-Neunen (andere Variante: Karo-Zehner) als *Superschweine* in dem Moment zu den höchsten Trümpfen, wenn sie auf einer Hand sitzen und ein Schwein gespielt wird. Ohne Schweine sind die Karo-Neunen die niedrigsten Trümpfe. Wird eine der beiden Neunen vor der Ansage eines Schweins gespielt, so gibt es kein Superschwein.

Gans

Eine weitere regionale Spielvariante ist das Spiel mit Gans. Diese Variante unterstreicht die Praxis „niemals unterm Fuchs stechen“. Wird ein Stich mit einer Gans (Karo König) von einem Fuchs (Karo Ass) gewonnen, fängt der Fuchs die Gans. Gehören die Spieler von Gans und Fuchs zu verschiedenen Parteien, erhält die Partei die die Gans gefangen hat am Ende der Stichrunde einen Sonderpunkt.

Diese Regel tritt nicht oft in Kraft, trägt allerdings erstaunlich viel zur allgemeinen Erheiterung und Spielfreude bei.

Weitere Solovarianten

Reines Farbsolo

In Konkurrenz zum Farbsolo nach den Turnierspielregeln gibt es noch die vier Varianten eines Farbsolo in Kreuz, Pik, Herz und Karo, bei denen wie beim Assesolo alle Karten bis auf die genannte Trumpffarbe Fehlfarben sind. Sowohl unter Trümpfen als auch unter den Fehlfarben ist die Rangfolge dann Ass, Zehn, König, Dame, Bube, Neun. Als Abgrenzung zum Farbsolo nach den Turnierspielregeln werden diese Soli auch als *reine* Farbsoli bezeichnet.

Königsolo

Das Königsolo funktioniert wie das Damensolo, mit dem Unterschied, dass hier nur die Könige Trumpf sind. Der König in der Fehlfarbrangfolge wird durch die Dame ersetzt.

Wie beim Damensolo gibt es beim Königsolo also 8 Trumpfkarten und 40 Fehlfarbenkarten.

Buben-Damen-Solo

Beim Buben-Damen-Solo, auch *Damen-Buben-Solo*, *Hurenhaus* oder *Grand* genannt, sind die Damen und Buben Trumpf, wobei die Damen wie beim Normalspiel Vorrang vor den Buben haben. Die Rangfolge ist hier jeweils wieder Kreuz, Pik, Herz, Karo. Die Fehlfarben haben die Rangfolge Ass, Zehn, König, Neun.

Eine Sonderform dieses Solos ist der *Sokrates*. Hier sind die Buben und Damen nacheinander Trumpf. Der Solospieler entscheidet mit dem Aufspiel, ob zunächst die Damen oder die Buben Trumpf sind. Nach dem sechsten Stich erfolgt dann der Wechsel. Während der Trumpfphase z. B. der Damen gelten die Buben als „normale“ Fehlfarben. Dies bedeutet, dass man einen Buben ggf. als Fehlfarbe bedienen muss, wenn der Solospieler die entsprechende Farbe fordert. Als Grundregel gilt, dass man mindestens die zwei Kreuzdamen bzw. Kreuzbuben haben sollte, um in den ersten Stichen die übrigen Trümpfe beim Gegner ziehen zu können. Des Weiteren sollte man bis zum siebten Stich am Aufspiel bleiben, damit man selbst nach dem Trumpfwechsel die siebte Karte aufspielen kann. Der Sokrates ist ein Solo, bei dem man immer wieder Überraschungen erlebt, da der Spielverlauf wegen des Trumpfwechsels sehr schwer vorherzusagen ist.

Köhler

Beim Köhler, auch *K 1000*, *Iwan der Schreckliche* oder *Bilderbuch* genannt, sind alle Bilder Trumpf, also die Könige, Damen und Buben, wobei die Könige die höchsten Trümpfe und die Buben die niedrigsten Trümpfe sind.

Weitere Varianten

Weitere, noch seltener gespielte Varianten kombinieren die Buben mit Königen („Mönchskloster“) oder die Könige mit den Damen („Edelpuff“) zu Trumpf. Ebenfalls gibt es ein Zehnen-Solo, bei dem

nur die Zehnen Trumpf sind.

Überstich

Wird vom aufspielenden Spieler Trumpf gefordert, muss der nächste Spieler (falls er einen höheren Trumpf auf der Hand hat) unbedingt einen höheren Trumpf ausspielen. Der folgende Spieler muss ebenso verfahren. Wird eine Fehlfarbe gestochen, muss ein weiterer Spieler, falls er die Fehlfarbe nicht bedienen kann und keine andere Fehlfarbe abwerfen will oder kann, unbedingt über den Trumpf gehen (natürlich nur, wenn er einen höheren Trumpf besitzt).

Alternative An- und Absagen

Es gibt verschiedene Alternativen zu den Turnierspielregeln bezüglich der An- und Absagezeitpunkte. Eine Möglichkeit besteht darin, die Zeitpunkte statt nach der Anzahl der Karten auf der Hand des an- oder absagenden Spielers nach der Anzahl der bereits gespielten Stiche beziehungsweise Karten zu beschränken. Andere Varianten erlauben Ansagen nur, bevor der erste Stich angespielt oder bevor der erste Stich herumgegangen ist.

Ebenfalls denkbar ist das Verbot einer Absage, wenn die Gegenpartei bereits eine Absage getätigt hat. Dies stellt sicher, dass es immer einen Gewinner gibt. In diesem Fall sollte eine An- oder Absage aber nur dem Spieler gestattet sein, der die nächste Karte des Stiches ausspielen muss, um gleichzeitige Ansagen zu vermeiden.

Die Unterteilung in Stufen von je 30 Augen ist eigentlich nur eine Erweiterung gegenüber dem einfachen *Schneider* und *schwarz*, wie es vom Schafkopf oder Skat bekannt ist. Dort gibt es insgesamt nur 120 Augen, weshalb dort auch eine Unterteilung in Stufen von 30 Augen vorliegt. Wird beim Doppelkopf nur mit *Schneider* und *schwarz* gespielt, so werden Stufen von 60 Augen verwendet. Eine Ansage von *Schneider* entspricht hier also der Absage *keine 60*. Die Absagen *keine 90* und *keine 30* sind dann nicht möglich. Die Spielauswertung muss dann natürlich auch entsprechend angepasst werden (siehe unten).

Eine Variation besteht darin, die Ansagen nicht durch *Kontra* und *Re* vorzunehmen, sondern durch *klopfen*. Dies führt dazu, dass zwar der Spielwert erhöht wird, aber keine Informationen über die Parteizugehörigkeit preisgegeben wird.

Alternative Spielauswertung

Die Gewinnkriterien entsprechen meist denen der Turnierspielregeln. Eine leichte Variationsmöglichkeit besteht darin, von der Re-Partei auch dann 121 Augen zum Gewinn zu verlangen, wenn nur die Kontra-Partei ein *Kontra* angesagt hat. Wird nur mit *Schneider* und *schwarz* gespielt (siehe oben), so fallen lediglich die Gewinnkriterien für *keine 90* und *keine 30* weg.

Bei der Spielwertung gibt es hingegen unzählige Alternativen. Im einfachsten Fall werden die Gewinnpunkte einfach noch mit einem festen Vorfaktor multipliziert (zum Beispiel 5 oder 10). Auf

das Spiel selbst hat dies natürlich keinen Einfluss, ist aber sinnvoll, wenn um Geld (zum Beispiel Cent-Beträge) gespielt wird.

Wird nur mit Absagen *Schneider* und *schwarz* gespielt, so fallen die entsprechenden Zusatzpunkte für *keine 90* und *keine 30* einfach weg. Bei abgesagtem *Schneider* wird dann erst ein Zusatzpunkt für die Gegenpartei gegeben, wenn sie trotzdem über 120 Augen erreicht.

Eine häufige Variante ist es, die Punkte nicht zu summieren, sondern zu verdoppeln. Ausgenommen davon sind dann meist Sonderpunkte für Karlchen, gefangene Füchse oder gefangene Dullen, oft aber auch für Doppelköpfe, die am Ende der Spielauswertung dazuaddiert werden. Bei Doppelköpfen wird manchmal aber auch verdoppelt, wobei dies immer der Gewinnerpartei nützt, unabhängig davon, ob sie den Doppelkopf gewonnen hat oder nicht. Oft gelten Doppelköpfe auch bei Soli. Karlchen, gefangene Füchse oder Dullen können auch bei bestimmten Solovarianten gelten gelassen werden, die dem Normalspiel ähneln.

Erreichen beide Parteien 120 Augen (meist analog zum Skat *gespaltener Arsch*, manchmal auch *geteilter Arsch* oder *Spaltarsch* genannt), so wird oft vier Spiele in Folge der Spielwert (ohne Sonderpunkte) verdoppelt. Diese Spiele werden auch als Bockrunde bezeichnet. Bockrunden können auch gespielt werden, wenn ein angesagtes *Re* oder *Kontra* verloren wird oder wenn ein Spiel null Punkte zählt. Mehrere *Böcke* können dann aneinander angeschlossen werden, oder sie werden parallel laufengelassen. Letzteres bedeutet, dass bei k parallelen Böcken der Spielwert mit 2^k multipliziert wird. Daneben gibt es weitere vielfältige Regeln, die Bockrunden bei bestimmten Ereignissen implizieren.

Taktik und Spielverlauf

Taktik und Spielverlauf hängen von verschiedenen Faktoren ab. Zum einen ist hier das verwendete Regelwerk zu nennen. Vor allem das Spiel ohne Neunen verlangt eine starke Modifikation der Spielweise.

Zu den taktischen Grundlagen für die Phase nach der Parteienfindung zählt vor allem die Wippe beziehungsweise klassische Hoch-Tiefbauweise (einer niedrig, der andere hoch). Dabei spielen die Partner abwechselnd niedrige Trumpf oder Fehl an und der jeweils andere nimmt den Stich mit einem seiner hohen (so hoch wie nötig) Trumpf mit. Die Wippe beruht auf der empirischen Annahme, dass bei einem Spiel die beiden potentiellen Partner sowohl niedrige als auch hohe Trümpfe besitzen und es ineffektiv wäre, wenn jeweils die niedrigen und hohen Trümpfe zusammen in einem Stich fielen. Es soll also die Zahl der stichwirksamen Trümpfe maximiert werden. Ob die Wippe eine brauchbare Taktik ist, hängt sehr stark vom Spielverlauf, der Kartenauswahl und diesbezüglich auch der Sitzkonstellation der Partner ab.

Daneben beeinflusst vor allem auch die Spielstärke der einzelnen Spieler das Spielgeschehen. Anfänger sind zumeist nur bemüht, regelkonform zu spielen. Später besteht der Drang, innerhalb eines Spieles auch selbst die Initiative zu übernehmen und nicht nur zu reagieren. An- und Absagen werden aber meist nur mit besonders guten Karten auf der Hand gemacht, weil noch die Sicherheit

fehlt den Spielverlauf einzuschätzen. Gute Spieler achten verstärkt darauf, durch An- und Absagen die Erwartungswerte der Gewinnpunkte gezielt zu erhöhen, um dadurch bessere Chancen auf den Gesamtsieg bei einer Doppelkopfrunde zu bekommen. Besonders gute Spieler lassen sich durch geschickte Wahl der An- und Absagezeitpunkte und Wartezeiten vor dem Ausspielen einer Karte (so genannte stille Abfrage) Informationen über ihr Blatt zukommen. In diesem Zusammenhang ist vor allem das *Essener System* zu nennen. Hier wurden seitens professioneller Klubspieler die meisten informellen Konventionen zusammengefasst, verfeinert sowie ihre Bedeutung und Wirkungsweise erklärt. Ziel ist, dass sich auf diese Weise innerhalb der einzelnen Doppelkopf-Clubs eine breite und verlässliche Basis von Konventionen bildet.

Dieser Text basiert auf dem Artikel *Doppelkopf* aus der freien Enzyklopädie *Wikipedia* und steht unter der Lizenz *Creative Commons CC-BY-SA 3.0 Unported (Kurzfassung)*. In der *Wikipedia* ist eine Liste der Autoren verfügbar.