

# Doppelkopfregeln

[www.wilhelm-voss.de](http://www.wilhelm-voss.de), Mai 2024

Gespielt wird mit **40 Karten**, davon 24 Trümpfen:

<b>Herz 10,</b>	10 Augen
<b>Damen</b> (Kreuz/Pik/Herz/Karo),	je 3 Augen
<b>Buben</b> (Kreuz/Pik/Herz/Karo),	je 2 Augen (Kreuz Bube: „Charly“)
<b>Karo As („Fuchs“), Karo 10, Karo König.</b>	11 Augen, 10 Augen, 4 Augen

Fehlfarben: Kreuz (As, 10, König)  
 Pik (As, 10, König)  
 Herz (As, König)

es gibt also nur 4 Karten der Fehlfarbe Herz!

Insgesamt sind 240 Augen im Spiel.

Die RE-Partei benötigt 121 Augen zum Sieg, die KONTRA-Partei 120 Augen.

Die zweite Herz 10 sticht die erste, auch im letzten Stich.

Es gibt folgende Spielarten:

- Solospiele:** einer allein gegen die anderen drei. Der Solospieler kommt immer selbst raus und ist die „RE-Partei“. Es gibt:
  - reines Damensolo (8 Trümpfe; Herz 10 und alle Buben sind Fehlfarbe)
  - reines Bubensolo (8 Trümpfe; Herz 10 und alle Damen sind Fehlfarbe)
  - gemischtes Damen/Buben-Solo (16 Trümpfe; Herz 10 ist Fehl)
  - Farbensolo mit Herz 10 als höchstem Trumpf, dahinter die Damen und Buben, dann die Trumpffarbe (z. B. Trumpffarbe Pik; dann sind Kreuz, Herz und Karo Fehlfarben)
- Hochzeit:** Wer beide Kreuz Damen hat und kein „stilles Solo“ versuchen will, kann eine Hochzeit ansagen, indem er für den Findungsstich entweder „Fehlfarbe“ oder „Trumpf“ festlegt: „Derjenige, der den ersten Fehlfarbenstich (bzw. Trumpfstich) bekommt, soll mein (RE-)Partner sein.“ Die Farbe (Fehl oder Trumpf) wird durch die erste ausgespielte Karte bestimmt. Wenn nach dem 3. Stich kein Partner gefunden ist, spielt der „Hochzeit“-Spieler allein.
- Trumpfabgabe („Schieben“):** Wer von den 24 Trümpfen (Herz 10, Damen, Buben, Karo) nur 3 (oder weniger) in der Hand hält, kann diese (also nur die Trümpfe – 1, 2 oder 3) verdeckt abgeben. Wer die Trümpfe aufnimmt, wird sein Partner, gibt die selbe Anzahl Karten zurück und erklärt, ob „Trumpf“ oder „kein Trumpf“ zurückgegeben wurde. Es soll nicht gesagt werden, wieviele Trumpfkarten zurückgehen. Die beiden nicht Beteiligten sind die KONTRA-Partei, sie bekommen aber im Falle eines Sieges keinen Extrapunkt „gegen die Alten“, denn die Verteilung der beiden Kreuz Damen ist bei der Partnerfeststellung irrelevant.
- „normale Spiele“:** die beiden Spieler mit der Kreuz Dame spielen zusammen (RE-Partei).

Die Rolle des Gebers und des links neben ihm sitzenden Ausspielers wechselt im Uhrzeigersinn nach jedem „normalen Spiel“. Nach einem Solo wird nicht gewechselt, außer nach dem dritten Solo in Folge. Der Geber muss die 40 Karten sorgfältig mischen und seinen rechten Nachbarn „abheben“ lassen (Minimum drei Karten).

Nach dem Geben muss der Reihe nach (im Uhrzeigersinn) angesagt werden, ob ein „normales Spiel“ beginnen soll („gesund“) oder ein allgemeiner „Vorbehalt“ besteht. Falls einer oder mehrere Spieler einen Vorbehalt haben, muss in einer weiteren Ansage (wieder der Reihe nach) festgestellt werden, ob es sich um einen Solo-Vorbehalt oder einen Nicht-Solo-Vorbehalt handelt. Ein Solo geht vor, kann aber „abgebogen“ werden (siehe unten). Wenn es zwei Nicht-Solo-Vorbehalte gibt, geht die Hochzeit vor. Im (unwahrscheinlichen) Fall, dass zwei Spieler schieben wollen, schiebt der weiter vorn Sitzende. Wenn niemand die Trumpfabgabe annimmt, wird neu gegeben.

Welche Art von Solo (Damen, Buben, gemischt, Farbe) gespielt werden soll, darf erst verraten werden, wenn klar ist, dass tatsächlich ein Solo gespielt wird. Ein Solo kann nämlich noch mit der Ansage „keine 90“ verhindert werden. Wenn der Solo-Ansager die „keine 90“ (und ggf. weitere Erhöhungen, „keine 60“ etc.) nicht mithält, ist sein Solo „abgebogen“. Erst dann muss der Abbiegende mitteilen, was nun gespielt werden soll. Dies kann ein Solo oder ein normales Spiel sein; im Falle eines normalen Spiels muss zu der 90er-Ansage nun noch erklärt werden, ob die Ansage für RE oder CONTRA gilt.

In unserer Runde besteht weitgehend Einigkeit darüber, dass ein Solo auch dann mit einem anderen Solo (und keine 90) abgebogen werden kann, wenn sich der Abbiegende zuvor für „gesund“ erklärt hatte (Regel „gesund gilt verbindlich, außer beim Abbiegen“). Zwei der vier Spieler in unserer Runde gehen noch einen Schritt weiter und vereinfachen diese Regel dahingehend, dass bei einem Solo-Vorbehalt eine neue Situation entsteht, in der auch der weiter vorn Sitzende, der sich schon für „gesund“ erklärt hatte, wieder die Chance bekommt, selbst ein Solo anzusagen (Regel: „neue Ansagen nach Solo-Vorbehalt“). Ein Solo-Vorbehalt von einem weiter hinten Sitzenden macht also die zuvor geäußerten Vorbehalte (gesund, Nicht-Solo) unwirksam; es beginnt eine neue Verhandlung ausschließlich basierend auf der Ausspielreihenfolge. Wer weiter hinten sitzt, kann ein weiter vorn angesagtes Solo nur mit „keine 90“ abbiegen. Diese Regelvariante folgt dem Grundsatz „Wer vorn sitzt (hinter dem Geber), soll keine Nachteile haben“; er soll also nicht nur den Vorteil des Ausspielens, sondern auch keine Nachteile bei der Spielansage haben. Gegenüber dem Grundsatz „gesund gesagt ist verbindlich“ erlaubt diese Regelvariante mehr „stille“ Soli (mit den beiden Kreuz-Damen in einer Hand) und macht die Forderung, dass Vorbehalte „streng nach der Reihenfolge“ genannt werden müssen, überflüssig.

An zwei von vier Spieltagen gelten also bezüglich des Solo-Abbiegens folgende Regeln:

- A) Die ersten Ansagen "Vorbehalt, kein Solo", "Solo-Vorbehalt" und "gesund" können jederzeit nach Aufnahme der Karten abgegeben werden. Ein "Vorbehalt ohne Festlegung" gilt nicht als erste Ansage, gilt also als nicht gesagt. Jeder muss eine der drei Erstansagen machen; wer nicht vorn sitzt, darf verlangen, dass sich alle festlegen, die in der Ausspielreihenfolge vor ihm sind.
- B) Ein "Solo-Vorbehalt" ist immer verbindlich. Wer sich nicht sicher ist und Zeit braucht, sollte dies sagen, aber noch keine Ansage machen.
- C) Ein "gesund" ist verbindlich, solange keine Solo-Vorbehalte angemeldet werden.
- D) Auch ein "Vorbehalt, kein Solo" aus der Erstansage ist verbindlich, solange kein Solo-Vorbehalt angemeldet wurde.
- E) Wer solo spielen will, muss "Solo-Vorbehalt" ansagen und sich die Zustimmung der anderen drei Mitspieler einholen; hierbei gilt die Ausspielreihenfolge. Alles bislang Gesagte gilt dann als nicht gesagt; auch ein "gesund" (im Sinne von: keine Einwände gegen das Solo) muss wiederholt werden.
- F) Solo geht vor Hochzeit und Trumpfaustausch. Wer einen Nicht-Solo-Vorbehalt hatte, soll nach einer Solo-Ansage nochmal daran erinnern (das ist wichtig für den Fall, dass das Solo zu einem normalen Spiel abgebogen wird), aber nicht verraten, ob es um eine Hochzeit oder einen Trumpfaustausch geht.
- G) Ein Solo kann durch "keine 90" (und ggf. keine 60 etc.) abgebogen werden. Es gilt die Ausspielreihenfolge: Wer vom Geber aus gesehen weiter hinten sitzt, muss teurer abbiegen. Falls dadurch ein normales Spiel (kein Solo) zustande kommt, kann nun - wenn ein "Vorbehalt, kein Solo" bestand - eine Hochzeit oder ein Trumpfaustausch angesagt werden, muss aber nicht. Die "keine 90" gelten in jedem Fall für denjenigen, der sie angesagt hat, und ggf. für seinen späteren Partner.

- H) Ein Trumpfaustausch kann nach abgebogenem Solo NICHT dazu führen, dass neu gegeben wird. Theoretisch kann jeder der drei anderen Spieler die (maximal) drei Trumpfkarten aufnehmen und damit die RE-Partei definieren; der Abbieger bleibt aber in jedem Fall an seine Keine-90-Ansage gebunden. Auch eine Hochzeit wird nach einem abgebogenen Solo ganz normal gespielt, mit Findungsstich und der weiterhin für eine der beiden Parteien (RE oder KONTRA) gültigen Keine-90-Ansage.

**RE bzw. KONTRA** muss spätestens nach der 5. Karte angesagt werden, d. h. wenn die erste Karte des 2. Stichs liegt, jedoch nicht „mitten im Stich“. Erhöhen auf „keine 90“, „keine 60“, „keine 30“ und „Schwarz“ ist jeweils ein Stich später möglich. Es dürfen keine Lücken entstehen – wer schon bei Spielbeginn RE bzw. KONTRA sagt oder nach dem ersten Stich „keine 90“, darf zum Erhöhen keinen Stich auslassen. Bei einer Hochzeit ist RE/KONTRA erst nach dem „Findungsstich“ fällig, danach kann Stich für Stich erhöht werden, ohne Lücken.

Wenn eine Partei höher als 180 zu 60 abschließt, ohne RE oder KONTRA gesagt zu haben, gewinnt die Gegenpartei („**60er-Regel**“). Diese Regel gilt nach einer mehrheitlich beschlossenen Änderung NICHT bei Solospielen.

In unserer Runde gibt es für jeden ein **Pflichtsolo**, das ggf. nach Leeren des Punktetopfes „vorgeführt“ wird. Lustsoli können in den Punkterunden jederzeit gespielt werden; Pflichtsoli haben keinen Vorrang. Wenn nach Leeren des Punktetopfes mehrere Pflichtsoli offen sind, wird zunächst der weiter vorn sitzende Spieler vorgeführt; der weiter hinten sitzende Spieler kann aber anbieten, sein Solo vorzuziehen. Bei vorgeführten Soli gelten die normalen Regeln bezüglich RE und KONTRA, auch der 60er-Regel.

Eine „richtig bediente“ ausgespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden. Eine „falsch bediente“ Karte führt in der Regel zum Abruch; die restlichen Stiche gehen an die Gegenpartei. Eine Abmilderung dieser Regel gibt es nur bei „leicht reparablen“ und „nicht spielentscheidenden“ Fehlern, aber nur mit Zustimmung aller Spieler. Nur der zuletzt umgedrehte Stich darf eingesehen werden.

### **Sonderpunkte in der Abrechnung**

bei Soli und normalen Spielen:

- jeder Stich mit 40 oder mehr Augen

nur bei normalen Spielen:

- jeder reine Herzstich (2 x Herz As, 2 x Herz König)
- jeder gefangene „Fuchs“ (Karo As)
- letzter Stich mit „Charly“ (Kreuz Bube) gemacht
- im letzten Stich „Charly“ gefangen
- letzter Stich mit dem Fuchs gemacht

**Hammelrennen:** Jeder spielt für sich allein. Es gewinnt derjenige Spieler, der mehr als 120 Augen bekommt oder 60 Augen am nächsten kommt. Es gibt keine Ansagen und keine Sonderpunkte. Nur der Sieger erhält Punkte.

**Schwarze Sau:** Jeder spielt zunächst für sich allein. Derjenige Spieler, der den Stich mit der zweiten Pik Dame bekommt, spielt ab dem dann folgenden Stich ein Solo. Es gibt keine Ansagen und keine Sonderpunkte. Bei der Abrechnung werden die Punkte pauschal verdoppelt (wie bei RE).