



## Doppelkopf einfach erklärt

Diese kurze Anleitung für das Karten-Spiel **Doppelkopf** ist insbesondere für Anfänger geeignet, um ihnen übersichtlich auf einer Seite, die wichtigsten Regeln zu erklären.

Doppelkopf ist ein altes deutsches Kartenspiel, in aller Regel mit genau 4 Spielern, das in Deutschland sehr verbreitet ist. Wird z.B. zu fünft gespielt, setzt eine Person aus (i.d.R. der Geber).

Beim Doppelkopf spielen jeweils zwei Spieler zusammen gegen die anderen beiden (Ausnahme: Solo). Wer zusammen spielt ermittelt sich bei jedem Spiel neu (durch den Besitz der Kreuz-Dame).

Es ist vom Ablauf und Aufbau des Spiels (Trümpfe, Fehlfarben, Trumpfreiheitenfolge, Stiche, Punkte zählen) mit dem Skat verwandt.

## Doppelkopfblatt

Das Blatt besteht aus 48 **Karten**, von jeder der 4 Farben (Kreuz, Pik, Herz, Karo) sind 12 Karten im Spiel. Jede der Spielkarten (9, 10, Bube, Dame, König, As) ist doppelt vorhanden. Es gibt auch eine Variante *ohne "Neunen"* (mit dann 40 Karten) die aber bis auf taktische / Spielverlauf Faktoren (bedingt durch den höheren Trumpfanteil) ansonsten keine Besonderheiten aufweist.

## Doppelkopf-Regeln

In dieser Übersicht sind die wichtigsten Regeln (Trumpf-Reihenfolge (*Normalspiel*), Kartenwert, Extras, etc.) als Spick-Zettel komprimiert dargestellt. Es eignet sich gut für Anfänger, um während des Spiels den Überblick zu behalten.

### Trümpfe (Reihenfolge)

1. Herz ♥ Zehn
2. Kreuz ♣ Dame (Alten)
3. Pik ♠ "
4. Herz ♥ "
5. Karo ♦ "
6. Kreuz ♣ Bube (Karlchen)
7. Pik ♠ "

8. Herz ♥ "

9. Karo ♦ "

10. Karo ♦ As (Fuchs)

11. " ♦ Zehn

12. " ♦ König

13. " ♦ Neun

## Fehlfarben

As - Zehn - König - Neun

## Kartenwert (Augen)

As	11	Zehn	10
König	4	Dame	3
Bube	2	Neun	0

## Spielpunkte

- 1 Punkt für jeweils keine 120, 90, 60, 30, 0
- + 1 Punkt je angesagte keine 120, 90, ...
- +/- 1 Sonderpunkt pro Extra
- + Re/Kontra: Punkte werden verdoppelt

## Extras

- **Karlchen:** Kreuz Bube macht den letzten Stich
- **Doppelkopf:** Ein Stich mit 40 oder mehr Augen
- **Solo:** Damen, Buben, Trumpf (Farb); Hochzeit
- **Fuchs** (Karo As) der Gegenpartei gefangen
- **Gegen die Alten** (Kreuz Damen) gewonnen

## Doppelkopf Spielen

Die nachfolgende **Spielanleitung** ist insbesondere für Anfänger zum *Lernen* des Spiels geeignet - Fortgeschrittene haben es größtenteils im Kopf.

### Solo

1. **Damen-Solo:** Nur die 8 Damen sind Trumpf. Die Fehlfarben haben die Reihenfolge As, Zehn, König, Bube, Neun.
2. **Buben-Solo:** Nur die 8 Buben sind Trumpf. Die Fehlfarben haben die Reihenfolge As, Zehn, König, Dame, Neun.
3. **Trumpf-Solo:** Jede der 4 Farben kann als Trumpf Solo angesagt werden. Beim Karo Solo bleibt alles beim Alten (äquivalent zum Normalspiel); bei den anderen 3 Farben werden die 4 Karo Trümpfe (As, Zehn, König, Neun) und insbesondere die Herz Zehn (auch **Dullen** genannt) durch die gewählte Farbe ausgetauscht. Dies hat zur Konsequenz,

dass beim Herz Solo zwei Trümpfe weniger im Spiel sind.

4. **Hochzeit:** Ein Spieler mit zwei Kreuz Damen kann "Hochzeit" ansagen. Der Partner ist derjenige, der den ersten Stich gewinnt, dessen erste Karte kein Trumpf ist (Fehlstoich). Wenn nach 3 Stichen kein Partner ermittelt wurde, oder der Spieler die Hochzeit nicht bekannt gibt (**Stille Hochzeit**), so spielt er einen Trumpf (Karo) Solo.

## Spielanleitung

1. **Vorbehalte:** Bevor die erste Karte ausgespielt wird, kann jeder (beginnend mit dem Spieler links vom Geber) einen Vorbehalt ansagen (oder auch nicht, dann ist er "gesund"). Solo geht hier vor Hochzeit, und Solo (bis auf stille Hochzeit) "**sitzt vorne**", d.h. spielt die erste Karte des ersten Stiches.
2. **Ansagen:** *Re* wird von Spielern die eine Kreuz Dame, und *Kontra* von denen die keine Kreuz Dame in ihrem Blatt halten, angesagt. *Re* und *Kontra* verdoppeln beide die Spielpunkte. Diese Ansagen dürfen getätigt werden, solange die 6. Karte (= die 2. Karte des 2. Stiches) noch nicht offen auf dem Tisch liegt.
3. **Absagen:** Nur dann, wenn *Re* oder *Kontra* angesagt wurde, sind weitere "Ansagen" möglich, die allerdings Absagen genannt werden:  
Keine 90 — vor der 10. Karte  
Keine 60 — vor der 14. Karte  
Keine 30 — vor der 18. Karte  
Keine 0 (Schwarz) — vor der 22. Karte  
Im Falle einer **Hochzeit**, dient der Klärungsstich als Startpunkt für *Re* / *Kontra*, die weiteren Ansagen (Keine 90, 60 ...) folgen dann entsprechend.

## Wie spielt man Doppelkopf?

1. Als **Fehlfarben** gelten die Karten, die kein Trumpf sind: im Wesentlichen sind das die Farben Kreuz, Pik und Herz (bis auf die Herz 10). Im normalen Spiel sind alle Karos Trumpf.
2. Ob nun Fehlfarbe oder Trumpf angespielt (= erste Karte eines Stiches) wurde, es muss grundsätzlich **bedient** werden. Nur wenn dies auf Grund des Blatts nicht möglich ist, kann **abgeworfen** (eine andere Fehlfarbe) oder **gestochen** werden (ein Trumpf). Bei **zwei gleichen Karten** innerhalb eines Stiches, hat immer die zuerst gespielte Karte den höheren Rang ("liegt oben").
3. Doppelkopf wird mit einem **doppelten Kartensatz** gespielt, jede Karte ist also zweimal vorhanden. Alle Karten unterhalb der Neun werden entfernt, es bleiben 48 Karten die zusammen genau 240 Punkte (Augen) zählen.
4. Bis auf die Solos, ist Doppelkopf ein Spiel zwei gegen zwei. Die Partner werden in jeder Runde erneut durch die zufällige Verteilung der Karten festgelegt: die beiden Spieler mit einer **Kreuz Dame** (*Re*-Partei) spielen zusammen gegen die *Contra*-Partei. Zunächst kennt kein Spieler seinen Partner (Ausnahme *Re*/*Kontra* oder Solo angesagt). Dies ändert sich erst im Verlauf des Spieles.
5. Der **Geber** mischt die Karten, lässt abheben (mind. 3 Karten), und verteilt im Uhrzeigersinn 3 mal 4 Karten beginnend bei dem Spieler zu seiner linken. Jeder Spieler besitzt nun genau 12 Karten.
6. Der Spieler an der **linken Seite** des Gebers beginnt das Spiel (außer bei Solo, der immer selbst "raus kommt" weshalb auch der Geber des Solos noch einmal gibt). Nach diesem Start, spielt jeweils der Spieler an ("ist vorne"), der den vorherigen Stich gewonnen hat.

# Punkte

## Aufschreiben und Zählweise der Punkte

1. Zuerst muss nach dem Spielen aller Stiche festgestellt werden, welche Partei gewonnen hat. Die Alten gewinnen das Spiel mit 121 Punkten (die Kontrapartei gewinnt mit 120 Punkten).
2. Es werden "Gute" und "Miese" Punkte aufgeschrieben, also Pluspunkte und Minuspunkte für jeden Spieler. Dies Verfahren ist analog zum Spielen mit Jetons oder barer Münze, wo direkt nach jedem Spiel ausgezahlt wird. Die Quersumme einer Zeile ist bei dieser Art des Aufschreibens immer Null. Der Grundwert wird der Nachvollziehbarkeit in einer eigenen Spalte notiert.
3. Ansagen wie Re und/oder Kontra verdoppeln jeweils das Spielergebnis (Variante: ergeben jeweils einen Extrapunkt).
4. Normal-Spiel: Beispiel: Es wird "Re keine 90" und darauf gibt es von der Gegenpartei ein Kontra, das dann mit unter 42 Punkten verloren wird.  
Zählweise: Keine 120 (1 Punkt, der andere Punkt ist sozusagen im Re inkludiert), keine 90 angesagt (2 Punkte), keine 60 (1 Punkt), macht 4 Punkte. Re verdoppelt alles, Kontra verdoppelt nochmal (also vervierfacht) macht also insgesamt 16 Punkte. Die beiden Re-Spieler bekommen +16 und die beiden Kontra Spieler -16 Punkte aufgeschrieben.
5. **Solo**: Beispiel: Der Solospieler sagt "Re keine 90" an und gewinnt; die Gegenpartei verliert mit 89 Punkten.  
Zählweise: Keine 120 (1 Punkt), keine 90 angesagt (2 Punkt), Solo gespielt (1 Extrapunkt), Re gesagt (Verdopplung), macht 8 Punkte als Grundwert. Die bekommt der Solospieler von jedem der Mitspieler. Endergebnis: 24 Pluspunkte für das gewonnene Solo und jeweils 8 Minuspunkte für die drei Verlierer.
6. Werden angesagte Re- und Kontra-Spiele verloren, gibt es keinen Strafpunkt wie beim Skat.
7. **Bock-Runde**: hier werden wie beim Skat die Spielergebnisse für eine Runde verdoppelt. Solo-Spiele innerhalb einer Bockrunde "verlängern diese um 1 Spiel. Folgende Auslöser sind gibt es: Verlorenes Re, verlorenes Kontra und 0-Spiele (Beispiel: Re gewinnt ohne Ansage mit keine 120 (1 Punkt), Kontra hat aber einen Fuchs (- 1 Punkt) gefangen).  
Doppel-Bockrunden sind wegen der Punkte-Inflation ungünstig. Bockrunden werden aneinander gereiht (und mit einem "B" gekennzeichnet), bis sie vorbei sind.

## SonderRegeln

- **Armut** — Nur 3 Trümpfe (oder weniger): "schieben" von 3 Karten zum Partner der dann 3 Karten zurückgibt.
- **Krank** — 5 Neunen bzw. 5 Könige (oder mehr) wenn *ohne Neunen* gespielt wird: schmeißen, d.h. neu geben.
- Anmerkung: Beide Regeln verhindern einen Verlauf gemäß dem Motto: Spiel Dein Spiel. Zudem ist Doppelkopf ein Partnerspiel, und das Blatt eines Partners sagt nicht so viel über die gemeinsamen Gewinn-Chancen aus.
- **Schweinchen** — Beide Karo Ass auf einer Hand: Diese sind dann die höchsten Trümpfe, also noch über der Herz 10. Und: erst beim Ausspielen des ersten Schweinchens (Karo Ass) muss dies bekannt gegeben werden — sorgt also für Überraschungen.

- **Wilde Sau** — Beide Karo Zehnen: Sozusagen der Konter zum Schweinchen, sind dann die neuen höchsten Trümpfe. Gilt aber nur, wenn vorher ein Schwein gespielt wurde. Auch hier bleibt die Existenz bis zum Anspielen der ersten Wilden Sau geheim.
- **Zweite sticht die erste Dulle** — Entgegen der bei den anderen Karten geltenden Regel, gilt hier dass die zweite Herz 10 die erste sticht.

## Doppelkopf — Spickzettel

### » Trümpfe

1. Herz ♥ Zehn
2. Kreuz ♣ Dame (Alten)
3. Pik ♠ "
4. Herz ♥ "
5. Karo ♦ "
6. Kreuz ♣ Bube (Karlchen)
7. Pik ♠ "
8. Herz ♥ "
9. Karo ♦ "
10. Karo ♦ As (Fuchs)
11. " ♦ Zehn
12. " ♦ König
13. " ♦ Neun

### » Kartenwert (Augen)

As	11	Zehn	10
König	4	Dame	3
Bube	2	Neun	0

### » Spielpunkte

1 Punkt für jeweils keine 120, 90, 60, 30, 0  
 + 1 Punkt je angesagte keine 120, 90, ...  
 +/- 1 Sonderpunkt pro Extra  
 + Re/Kontra: Punkte werden verdoppelt

### » Extras

**Karlchen:** Kreuz Bube macht den letzten Stich  
**Doppelkopf:** Ein Stich mit 40 oder mehr Augen  
**Solo:** Damen, Buben, Trumpf (Farb); Hochzeit  
**Fuchs** (Karo As) der Gegenpartei gefangen  
**Gegen die Alten** (Kreuz Damen) gewonnen