

# Das Spiel

In vielen deutschen Regionen ist Doppelkopf ein beliebtes Kartenspiel für vier Personen. Es ist ein Partnerspiel, wobei die Parteizugehörigkeit mit jedem Spiel wechselt. Diese ist jedoch zu Spielbeginn nicht bekannt und somit besteht eine der großen Herausforderungen darin, seinen Partner zu ermitteln und gemeinsam möglichst viele Punkte zu erzielen. Dafür benötigen die Spieler mathematisches Verständnis, Konzentration und logisches Denkvermögen aber auch psychologische Faktoren sind von großer Bedeutung.

Es gibt im Doppelkopf zahlreiche Sonderregeln und verschiedenste Spielvarianten. Der am 27. März 1982 in Braunschweig gegründete Deutsche Doppelkopf-Verband e. V. hat ein einheitliches Regelwerk geschaffen und das Spiel somit zu einem gewissen Grad berechenbar gemacht. Zusätzlich haben sich Konventionen entwickelt, die den Spielern weitere Möglichkeiten zur schnelleren Partnerfindung und exakteren Beschreibung der jeweiligen Blätter liefern, um gemeinsam das Spielergebnis zu optimieren. Sowohl das einheitliche Regelwerk, als auch die Konventionen haben dazu geführt, dass sich Doppelkopf in Richtung der Kombinatorischen Spiele bewegt.

Zu Beginn gehörten dem Verband knapp 400 Mitglieder an, bis heute ist die Zahl auf fast 1200 Mitglieder angestiegen. Der Verband ist die Schnittstelle für 71 angeschlossenen Vereine, zudem ist er verantwortlich für die verschiedenen Wettbewerbe und die stetige Weiterentwicklung des Spiels.

## Die Regeln

Im folgenden werden die Regeln des Spiels in einer verkürzten Fassung in Anlehnung an die vom Deutschen Doppelkopfverband e.V. veröffentlichten Kurzregeln erläutert.

Das Doppelkopfblatt besteht aus 48 Karten der Farben Kreuz, Pik, Herz und Karo. In jeder Farbe gibt es je zwei Karten mit den Kartenwerten Neun(0), Zehn(10), Bube(2), Dame(3), König(4), Ass(11). In Klammern angegeben ist der Zählpunkt, es sind also insgesamt 240 Punkte im Spiel.

Es besteht grundsätzlich Bedienpflicht. Nur, wenn eine angespielte Karte nicht bedient werden kann, darf getrumpft oder abgeworfen werden. In einem Normalspiel gibt es 26 Trümpfe (jede Karte zweimal vorhanden) in der Reihenfolge Herz 10, Kreuz-Pik-Herz-Karo Dame, Kreuz-Pik-Herz-Karo Bube, Karo Ass, Karo 10, Karo König und Karo 9.

Die restlichen 22 Karten sind Fehlkarten in der Reihenfolge Ass, 10, K, 9, mit Ausnahme der Herz 10, welche, wie eben beschrieben, die höchste Trumpfkarte ist. Die beiden Spieler, welche die Kreuz Damen auf der Hand haben, spielen zusammen als Re-Partei gegen die beiden anderen Spieler (Kontra-Partei).

Eine Ausnahme zum Normalspiel ist das Solospiel.

Hier spielt ein Spieler alleine als Re-Partei gegen die drei anderen Mitspieler der Kontra-Partei.

Jeder Spieler muss innerhalb einer Runde (eine Runde besteht aus 24 Spielen) ein Solo spielen. Diese vier Soli werden Pflichtsoli genannt. In einem Pflichtsolo hat der Solist Aufspielrecht.

Weitere Soli dürfen ohne Aufspielrecht gespielt werden und nennen sich Lustsolo.

Bei den Soli wird zwischen vier Varianten unterschieden.

Zum einen gibt es das Bubensolo. Hier sind alle Buben Trumpf in der Reihenfolge Kreuz,Pik,Herz,Karo. Die restlichen Karten sind Fehlkarten in der Reihenfolge Ass, 10, K, D, 9.

Analog dazu gibt es das Damensolo, mit den Damen als Trumpfkarten und Fehlkarten in der Reihenfolge Ass, 10, K, B, 9.

In einem Ass-Solo gibt es keine Trümpfe und die Karten gelten in der Reihenfolge Ass, 10, K, D, B, 9.

Zuletzt gibt es das Farbsolo. Trumpf und Fehl gelten wie im Normalspiel, allerdings können die Trümpfe Ass, 10, K, 9 durch eine beliebige andere Farbe ersetzt werden. In einem Farbsolo der Farbe Herz bleibt die 10 als höchster Trumpf erhalten und es sind somit zwei Trümpfe weniger im Spiel.

Hat ein Spieler beide Kreuz Damen auf der Hand nennt man das Spiel Hochzeit. Dieser Spieler bekommt denjenigen zum Partner, der den ersten Stich erspielt. Macht er die ersten drei Stiche selber, so spielt er alleine gegen die anderen drei Spieler, das Spiel wird jedoch nicht als Pflichtsolo gewertet.

Zu Beginn des Spiels sagen die Spieler der Reihe nach, beginnend bei dem Spieler links vom Geber, ob sie Gesund oder einen Vorbehalt (Pflichtsolo, Lustsolo oder Hochzeit) haben. Bei den Vorbehalten hat das Pflichtsolo höchste Priorität, dann das Lustsolo und niedrigste Priorität die Hochzeit.

Haben zwei Spieler einen Vorbehalt gleicher Priorität, so erhält der am weitesten vorne sitzende Spieler das Spielrecht.

Meldet ein Spieler eine Hochzeit zu Spielbeginn nicht an, so spielt er alleine und das Spiel wird als Lustsolo gewertet.

Nach der Vorbehalsabfrage beginnt das Spiel. Um ein Spiel zu gewinnen muss die Re-Partei 121 Punkte erreichen, der Kontra-Partei reichen 120 Punkte. Wenn ein Spieler glaubt mit seinem Partner das Spiel zu gewinnen, kann er als zugehöriger der Re-Partei "Re" sagen (entsprechend "Kontra" als zugehöriger der Kontra-Partei). Dies muss geschehen, solange der Spieler noch mindestens 11 Karten auf der Hand hat.

Im Fall, dass die Kontra-Partei "Kontra" sagt, braucht sie 121 Punkte um zu gewinnen.

Mit jeder weiteren gespielten Karte darf ein Mitglied der Partei die Ansage erhöhen, in den Schritten "Keine 90 Punkte" (mit mindestens 10 Karten), "Keine 60 Punkte" (mit mindestens 9 Karten), "Keine 30 Punkte" (mit mindestens 8 Karten), "keinen Stich" (mit mindestens 7 Karten).

Dieses gilt auch im Solospiel.

Da bei der Hochzeit die Parteizugehörigkeit erst nach dem ersten fremden Stich geklärt ist, verschiebt sich der Ansagezeitpunkt um je eine Karte, wenn der Klärungsstich der zweite Stich ist und um je zwei Karten, falls der dritte Stich der Klärungsstich ist.

Sobald eine Partei "Keine 90" angesagt hat, gewinnt die Gegenpartei sobald sie 90 Punkte erreicht hat, analog dazu bei den anderen Absagen.

Auf jede Absage kann die Gegenpartei einen Stich später "Re" oder "Kontra" erwideren. Nach dem Spiel bekommen die Sieger die Spelpunkte positiv und die Verlierer negativ angerechnet.

Einen Spelpunkt erhält die Siegerpartei für den Gewinn, zwei für eine Ansage, je einen Spelpunkt für jede weitere Stufe, die die Gegenpartei nicht erreicht hat (90/60/30/Keinen Stich) und je einen Punkt für eine angesagte Stufe.

Hat eine Partei gegen eine Absage gewonnen erhält sie für jede weitere Stufe, die sie gegen die Absage erreicht haben, einen weiteren Punkt.

Zusätzlich bekommt die Kontra-Partei einen Punkt, wenn sie gegen die Re-Partei gewinnt.

Weitere Sonderpunkte bekommt eine Partei, wenn sie einen Stich mit 40 (Doppelkopf) oder mehr Zählpunkten erzielt, sie das Karo Ass (Fuchs) des Gegners fängt, oder mit dem Kreuz Buben (Charly) den letzten Stich macht. Diese Punkte werden verrechnet und ergeben die Spelpunkte eines Spiels.

Bei einem Solo werden keine Sonderpunkte gewertet.

Bei einem Sieg werden dem Solospielder die dreifachen Spelpunkte gutgeschrieben, bei einer Niederlage abgezogen. Die anderen drei Spieler erhalten die einfache Spelpunktzahl mit umgekehrtem Vorzeichen zum Solisten.

Somit ist Doppelkopf ein Nullsummenspiel. Die Summe der Punktzahlen aller Spieler ist pro Spiel und auch in der Gesamtwertung immer null.