

Doppelkopf-Spielregeln der ATV Arminia-Hegelingen zu Hamburg

(Kurzform für mit dem Spiel Vertraute)

Normalspiel

In der angegebenen Reihenfolge sind Trumpf:

♥10, ♣D, ♠D, ♥D, ♦D, ♣B, ♠B, ♥B, ♦B, ♦As, ♦10, ♦K, ♦9

Da alle Karten zweimal vorhanden sind, sind 26 Trumpf im Spiel.

Sonderstellung der ♥10: es sticht die zweite die erste!

Schwein und Superschwein: Findet ein Spieler bei einem Normalspiel beide ♦Asse in seinem Blatt, so werden beide ♦Asse mit Ansage im Moment des Ausspielens zu den höchsten Trümpfen. Diese werden dann *Schwein* oder *Sau* genannt. Die beiden Karo Neunen werden als "Superschweine" in dem Moment zu den höchsten Trümpfen, wenn sie auf einer Hand sitzen und ein Schwein gespielt wird. Ohne Schweine sind die beiden Karten die niedrigsten Trümpfe. Wird eine der beiden Neunen vor der Ansage "Schwein" gespielt, so gibt es kein Superschwein.

Solospiele

Damensolo

Alle Damen sind Trumpf in der Reihenfolge ♣, ♠, ♥, ♦.

Bubensolo

Alle Buben sind Trumpf in der Reihenfolge ♣, ♠, ♥, ♦.

Farbsolo in ♣, ♠, ♥, ♦

♥10, alle Damen und alle Buben sind Trumpf wie im Normalspiel. ♦As, ♦10, ♦K und ♦9 werden durch die entsprechenden Karten der gewählten Trumpffarbe ersetzt.

Achtung: Beim ♥-Solo bleibt die ♥10 hoch! Es sind dann zwei Trumpf weniger im Spiel.

As-Solo (Fleischloser)

Es gibt keine Trümpfe. Die Karten gelten in der Reihenfolge As, 10, K, D, B, 9.

Damen-Buben-Solo, Gemischter

Alle Damen und alle Buben sind Trumpf wie im Normalspiel.

Nullsolo

Im Normalspiel versucht der Solospieler keinen Stich zu bekommen.

Hochzeit

Besitzt ein Spieler beide ♣D, so hat er eine 'Hochzeit'. Sein Partner wird derjenige, der innerhalb der ersten drei Stiche den ersten Stich macht, der nicht an den Hochzeiter geht (Klärungsstich).

Wird eine Hochzeit nicht angemeldet (s. 4.) oder macht der Hochzeiter die ersten drei Stiche, so spielt der Hochzeiter ein Farbsolo in ♦.

Armut

Besitzt ein Spieler nur drei oder weniger Trümpfe, so kann er Armut anmelden. Er kann dann von einem der anderen Mitspieler (erstberechtigt ist Vorhand, der links vom Geber Sitzende) als Partner gewählt werden und erhält von der Armut drei Karten verdeckt zum Tausch. Bei der Rückgabe von drei Karten muss angesagt werden, wie viele Trümpfe dabei sind. Wählt kein Spieler die Armut als Partner, so wird neu gemischt. **Es gelten nicht:** Sau, Supersau, Doppelkopf, Kreuz Bube letzter Stich, Fuchs gefangen, 2. Herz-Zehn sticht 1. Herz-Zehn.

Spielverlauf

Drei Vorbehalte sind möglich: 'Solo', 'Armut' oder 'Hochzeit'. Ein Solo ist gegenüber der Armut und Hochzeit der höherrangige Vorbehalt, Armut hat Vorrang vor Hochzeit. Bei mehreren Soli erhält der am weitesten vorne sitzende Spieler das Spielrecht. Das Aufspiel bleibt dabei grundsätzlich unberührt. Pflichtsolo und Aufspielpflicht gibt es nicht.

Ansage

Eine Ansage „Re“ oder „Kontra“ ist solange möglich, wie alle Spieler 11 Karten auf der Hand haben, jedoch nicht vor Beendigung der Vorbehaltsabfrage. Bei einer Hochzeit darf eine Ansage gemacht werden vor dem Klärungsstich mit dem Zusatz „mit mir“ (d.h. die Ansage wird nur dann wirksam, wenn der Ansagende nach dem Klärungsstich in der Re-Partei ist).

Absagen

Nach erfolgter Ansage oder zugleich mit einer Ansage können die Partner durch Absagen den Wert des Spieles erhöhen. Absagen sind:

- “Keine 90” mit 10 Karten auf der Hand jedes Spielers,
- “Keine 60” mit 9 Karten auf der Hand jedes Spielers,
- “Keine 30” mit 8 Karten auf der Hand jedes Spielers,
- “Schwarz” mit 7 Karten auf der Hand jedes Spielers.

Die Absage bedeutet, dass die Gegenpartei keine 90 (60 ...) Punkte erreichen wird. Absagen können auch frühzeitig erfolgen, es darf aber keine ausgelassen werden. Auf eine Ansage oder eine Absage kann “Re” oder “Kontra” erwidert werden; die Erwiderung darf nicht durch schnelles Ausspielen verhindert werden. Durch eine Absage wird lediglich die Grenze für Gewonnen – Verloren verschoben.

Spielende

Gewonnen hat die Re-Partei, wenn sie 121 (151,...) Augen erreicht hat, außer es ist nur “Kontra” angesagt worden (ohne “Re”). Dann reichen 120 (151, ...) Augen.

Die Kontra-Partei gewinnt mit 120 (151,...) Augen, außer sie hat Kontra angesagt (ohne “Re”).

Wertung

Es wird nach der PLUS-MINUS-Wertung gewertet: Im Normalspiel erhalten die Spieler der Siegerpartei folgende Spielpunkte mit positivem, die Spieler der Verliererpartei mit negativem Vorzeichen:

1. Gewonnen 1 Punkt
2. Ansage (Kontra/Re) 1 Punkt
3. unter 90/60/30/schwarz gespielt je Schritt 1 Punkt
4. keine 90/60/30/schwarz abgesagt je Schritt 1 Punkt
5. Wird bei einer Absage die erforderliche Punktzahl nicht erreicht, so gewinnt die Gegenpartei, erhält aber aus diesem Grunde nicht weitere Punkte.
6. Hinzu kommen folgende Sonderpunkte:
 - gegen die ♣-Damen gewonnen 1 Punkt
 - Doppelkopf (Stich mit 40+ Augen) 1 Punkt
 - ♦ As (Fuchs) der Gegenpartei gefangen 1 Punkt
 - ♥ 10 der Gegenpartei gefangen 1 Punkt
 - ♣ Bube (Karlchen) macht letzten Stich 1 Punkt

Erreichen beide Parteien ihr abgesagtes Ziel nicht, so hat keine Partei gewonnen und es werden nur die Punkte unter 3, 5 und 6 vergeben.

Bei einem Solo werden Sonderpunkte nicht gewertet. (Dies gilt auch für ein Farbensolo in Karo, das aus einer Hochzeit entstehen kann). Diese Punktzahl wird für den Solospieler verdreifacht (bei fünf Spielern vervierfacht) und ihm bei Gewinn gutgeschrieben, bei Niederlage abgezogen. Den drei Mitspielern der Gegenpartei wird die einfache Punktzahl mit umgekehrtem Vorzeichen angeschrieben, bei fünf Spielern auch dem Geber.