

Doppelkopf-Regeln „www.40Karten.de“

Grundregeln

- 1. Kartenanzahl:** Wir spielen mit 40 Karten, also ohne Neunen.
- 2. Herz 10 (Dulle):** Die zweite Herz 10 fängt die erste; im letzten Stich steht die erste.
- 3. Schweine:** Wir spielen mit Schweinen (2 Karo Asse auf einer Hand), wobei eines der beiden Karo Asse der höchste Trumpf des Spieles ist (Schwein) und das andere als Fuchs gespielt werden muss (welches, bleibt dem Spieler selbst überlassen). Eine Ansage des Schweins ist erst dann erforderlich, wenn es auf den Tisch gelegt wird.
- 4. Vorbehalte:** Bevor das Spiel beginnen kann, müssen alle Spieler im Uhrzeigersinn nach dem Geber eventuelle Vorbehalte anmelden. Treffen mehrere Vorbehalte aufeinander, gilt die Reihenfolge Solo, 5 Könige, Trumpfabgabe, Hochzeit. Werden mehrere Soli angesagt, wird ausgereizt. Das niedrigere Solo muss mit dem Reizen beginnen.
- 5. Schmeißen:** Ein Schmeißen ist mit fünf und mehr Königen möglich, sofern niemand in der Runde ein Solo spielen möchte.
- 6. Trumpfabgabe:** Drei oder weniger Trümpfe auf einer Hand berechtigen zur Trumpfabgabe. Der Abgebende legt seine gesamten Trumpfkarten (1-3) auf den Tisch und bietet sie im Uhrzeigersinn an. Wer die Karten aufnimmt, darf sie gegen Fehlkarten austauschen. Das Zurückschieben von Trumpfkarten ist erst dann erlaubt, wenn der aufnehmende Mitspieler kein Fehl mehr hat. Schiebt er Trumpf zurück, muss er dieses ansagen, allerdings ohne Nennung der Anzahl.
Nimmt keiner der Spieler die Trumpfabgabe auf, wird neu gegeben.
- 7. Hochzeit:** Hat ein Spieler beide Kreuz-Damen auf der Hand, kann er Hochzeit ansagen oder eine „stille Hochzeit“ und damit ein heimliches Trumpfsolo spielen, das entsprechend gewertet wird. Entscheidet er sich für Ersteres, muss der Partner nach drei Stichen gefunden sein. Partner wird derjenige, der **einen der ersten drei Stiche** für sich entscheidet. Je nach Ansage kann das der „erste fremde Stich“ (Fehl- oder Trumpfstich), „der erste Trumpf“ oder „der erste Fehl“ sein. **Hat sich nach drei Stichen kein Mitspieler gefunden, dann wird die Hochzeit als Solo weitergespielt und entsprechend berechnet.**
- 8. Verwerfen (Fall 1):** Hat sich ein Spieler verworfen, dabei aber nicht falsch bedient, darf er sich zwar ärgern, die Karte jedoch nicht mehr zurücknehmen.
- 9. Verwerfen (Fall 2):** Hat ein Spieler falsch bedient, ist die Partie beendet. Der aktuelle Stich und alle noch nicht gespielten Karten fallen an die Gegenpartei. Es zählen bei der Berechnung alle Ansagen mit; der Spieler der sich verworfen hat, verliert als Einziger und erhält die Verliererpunkte entsprechend doppelt.

Soli

Bei uns werden folgende Soli gespielt (das höchste Solo steht oben):

Trumpfsolo: wird wie ein normales Spiel gespielt, jedoch natürlich einer gegen drei.

Farbensolo: ist grundsätzlich identisch mit dem Trumpfsolo, Karo kann jedoch gegen jede andere Farbe ausgetauscht werden.

Köhler: alle Bilder sind Trumpf, in der Reihenfolge Könige, Damen und Bauern (von oben nach unten).

Damensolo: nur die Damen sind Trumpf.

Bubensolo: nur die Buben sind Trumpf.

Fleischlos: alle Karten sind nach ihren Werten eingereicht (Ass, 10, König etc.).

Jeder Spieler hat bei seinem ersten Solo das Recht herauszukommen. Bei allen weiteren Soli spielt derjenige auf, der hinter dem Geber sitzt.

Ein „langweiliges“ Solo, das ohne Zweifel mit maximal drei Stichabgaben gewonnen wird (z. B. ein sicherer Fleischloser), kann auf Anfrage des Solo-Spielers von den Gegnern geschenkt werden. Der Solo-Spieler muss seine Karten offen hinlegen und gewinnt das Spiel mit einem einfachen Re. Besteht die Gefahr, dass der Solo-Spieler 3 Volle abgeben muss, darf er die Schenkung nicht anbieten, weil er das Spiel rein rechnerisch verlieren kann.

Böcke zählen bei einem Solo nicht. Der entsprechende Bock wird in einem Normalspiel nachgeholt.

Ansagen

Eine Re- oder Kontra-Ansage muss spätestens mit der fünften Karte erfolgen. Hat ein Spieler geschoben, verschiebt sich die Ansage bis zur ersten Karte nach dem Findungsstich. Alle weiteren Ansagen (keine 90 etc.) haben jeweils max. 4 Karten nach der letzten Ansage zu erfolgen.

Böcke

Böcke gibt es ab dem nächsten Spiel, wenn:

- ein **Herzstich** erzielt wurde,
- ein angesagtes **Kontra verloren** wurde,
- in einem Spiel **Re und Kontra** angesagt wurden,
- beide Parteien **120 Punkte** erzielt haben (Spaltarsch),
- das Spiel ein **Nullspiel** ist (beide Parteien nach der Abrechnung keinen Gewinnpunkt haben).

Bockrunden werden immer nacheinander abgespielt; es gibt also keine Mehrfachböcke.

Sonderpunkte

Sonderpunkte gibt es für:

- Doppelkopf
- Karlchen (Kreuz Bube macht den letzten Stich oder wird im letzten Stich gefangen)
- Fuchs gefangen

Spielpunkte

Wir rechnen wie folgt bzw. in folgender Reihenfolge ab:

1. Je ein Punkt für keine 120, keine 90, keine 90 angesagt, ... (bis runter auf „schwarz angesagt“).
2. Hat die Kontra-Partei gewonnen, kommt dazu der Extrapunkt „gegen die Alten“.
3. Anschließend wird bei einer Ansage (Re oder Kontra) verdoppelt.
4. Es erfolgt eine weitere Verdopplung, wenn auch die Gegenpartei etwas (Kontra bzw. Re) angesagt hat.
5. Zu diesem Ergebnis werden ggf. erzielte Sonderpunkte addiert.
6. Bei einer Bockrunde erfolgt jetzt die Verdopplung der Punktzahl.

Sonderfall Solo:

Verliert ein Solo-Spieler sein Solo, wird ihm bei der Punkteberechnung ein Extra-Minuspunkt „Solo verloren“ berechnet.