

Doppelkopf-Regeln des VLN

Im Kuhtor spielen wir die Variante ohne Neunen. Das Spiel ohne Neunen ist die Variante, die den stärksten Einfluss auf Taktik und Strategie hat. Es gibt 24 Trumpfkarten.

Die Reihenfolge der Trümpfe:

1. (Karo ♦ Ass, beide auf einer Hand heißen Schweine. Wird dies als Vorbehalt anmeldet, sind es die höchsten Trümpfe.
2. Herz ♥ Zehn
3. Kreuz ♣ Dame, auch Alte genannt
4. Pik ♠ Dame
5. Herz ♥ Dame
6. Karo ♦ Dame
7. Kreuz ♣ Bube, auch Charly oder Karlchen genannt
8. Pik ♠ Bube
9. Herz ♥ Bube
10. Karo ♦ Bube
11. Karo ♦ Ass, auch Fuchs genannt
12. Karo ♦ Zehn
13. Karo ♦ König

Der Kartenwert oder die Augen:

Ass	11 Punkte
Zehn	10 Punkte
König	4 Punkte
Dame	3 Punkte
Bube	2 Punkte

Spielpunkte und Zählweise:

1 Punkt für jeweils 120, 90, 60, 30, schwarz (0)

1 Punkt je angesagte keine 90, keine 60, keine 30, schwarz (0)

Bei Re / Kontra werden die Punkte verdoppelt

Sonderpunkte werden addiert oder subtrahiert

Sonderpunkte:

Doppelkopf: ein Stich mit 40 oder mehr Punkten

Kreuz ♣ Bube macht den letzten Stich und/oder wird im letzten Stich gefangen

Karo ♦ Ass macht den letzten Stich und/oder wird im letzten Stich gefangen

Das Karo ♦ Ass wird von der Gegenpartei gefangen

Die zweite Herz ♥ Zehn fängt die Erste

Der Herzstich geht durch, d.h. ein Jeder hat ein ♥ und bedient

Die Kontra-Spieler gewinnen gegen die Re-Spieler

Damensolo, Bubensolo, Königsolo, Trumpfsolo

Doppelkopf Grundlagen:

1. Ob nun Fehlfarbe oder Trumpf angespielt (= erste Karte eines Stichs) 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 Stichs, hat immer die zuerst gespielte Karte den höheren Rang. Die einzige Ausnahme sind die beiden Herz ♥ Zehn, hier fängt die Zweite die Erste.
2. 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 Kontra-Partei. Zunächst kennt kein Spieler seinen Partner (Ausnahme Re/Kontra oder Solo angesagt). Dies ändert sich erst im Verlauf des Spieles.
3. Der Geber mischt die Karten, lässt abheben und verteilt im Uhrzeigersinn, beginnend bei dem Spieler zu seiner linken (beim Geben werden erst 3, dann 4 und dann wieder 3 Karten ausgeteilt). Jeder Spieler besitzt genau 10 Karten.
4. Der Spieler an der linken Seite des Gebers beginnt das Spiel. Die 40 Karten ergeben zusammen genau 240 Punkte (Augen). Die Alten gewinnen das Spiel mit 121 Punkten und die Kontrapartei gewinnt mit 120 Punkten.

Spielregeln

1. **Vorbehalte:** Bevor die erste Karte ausgespielt wird, kann jeder (beginnend mit dem Spieler links vom Geber) einen Vorbehalt ansagen. Vorbehalte können sein:

- *Damensolo:* Nur die acht Damen sind Trumpf.
- *Bubensolo:* Nur die acht Buben sind Trumpf.
- *Königsolo:* Nur die acht Könige sind Trumpf.
- *Trumpfsolo:* Alle Trümpfe in der oben aufgeführten Reihenfolge

Alle Fehlfarben in der Reihenfolge Ass, Zehn, König, Dame, Bube. Haben mehrere Spieler ein Solo, wird abgereizt. Bei Patt gilt die Reihenfolge nach dem Geber.

- *Schieben oder Armut:*

Ein Spieler hat maximal drei Trumpf. Ist die höchste Karte ein Karo-Ass, kann geworfen werden, ebenso bei nur einem Trumpf. Werden die Schweine geschoben, darf dies erst beim Aufheben gesagt werden. Haben zwei Spieler die Armut, wird neu gegeben. Re kann auch vom Aufnehmenden Spieler angesagt werden, wenn er keine Kreuz ♣ Dame hat.

- *Hochzeit:* Ein Spieler besitzt beide Kreuz ♣ Damen.

Der Spieler, der die Hochzeit hat, macht eine weitere Ansage, mit wem er zusammenspielen möchte (erster Fehlstich, erster Trumpfstich oder erster Stich geht mit). Im Falle einer Hochzeit, dient der Klärungsstich als Startpunkt für Re/Kontra. Re muss also **ausdrücklich** angesagt werden. Die weiteren Ansa-gen (Keine 90, 60, 30, 0) folgen dann entsprechend.

- *Schweine:*

Besitzt ein Spieler beide Karo ♦ Ass, können diese als Schweine mit Re und Kontra angesagt werden. Zusammen mit einer oder beiden Kreuz ♣ Damen, sind es die Re-Schweine, ohne Kreuz ♣ Dame sind es die Kontra-Schweine. Erfolgt keine Ansage, sind es zwei „normale“ Füchse (kein Vorbehalt).

Haben mehrere Spieler einen Vorbehalt, wird in der aufgeführten Reihenfolge abgefragt. Die Spieler, die keinen Vorbehalt haben, sind gesund.

2. **Ansagen:**

- *Re* kann von Spielern, die eine Kreuz ♣ Dame haben, angesagt werden.
- *Kontra* kann von denen angesagt werden, die keine Kreuz Dame halten.

Diese Ansagen dürfen nach dem ersten Stich getätigt werden, also bevor ein Spieler zum zweiten Stich aufspielt. Nur dann, wenn *Re* oder *Kontra* angesagt wurde, sind weitere Ansagen möglich: *Keine 90*, *Keine 60*, *Keine 30*, *Schwarz*. Wird *Kontra* als letzte Ansage gemacht, müssen die Kontraleute 121 Punkte erzielen, um zu gewinnen.