

Regeln für

# **DOPPELKOPF**

Empfohlen vom **D**eutschen **D**oppelkopf **B**und



***Für Altenburg***

**Horst Wohlfarth-von Alm**

# Das Regelwerk

**Regeln für**

**D O P P E L K O P F**

**2. Auflage**

**1. Auflage - Berlin, im Januar 1992**

**2. Auflage - Berlin, im Juli 1995**

**einschließlich Turnierregeln des DDB**

**genehmigt durch den Regelausschuß des Deutschen Doppelkopf Bundes**

**DESSOS® Copyright 1989-1992 by DDB**



<b>VORWORT ZUR 2. AUFLAGE.....</b>	<b>7</b>
<b>SPIELREGELN.....</b>	<b>8</b>
EINLEITUNG.....	8
VORAUSSETZUNGEN UND ZIEL.....	8
KARTENWERTE.....	10
TRÜMPFE.....	10
FARBEN.....	12
SPIELVORBEREITUNG UND SPIELVERLAUF.....	12
VORBEHALTE.....	14
ABRECHNUNG.....	15
ANSAGEN.....	17
<b>SONDERPIELREGELN.....</b>	<b>19</b>
EXTRAPUNKTE IM SPIEL.....	20
<i>Füchse</i> .....	20
<i>„Doppelkopf“: Vier Volle in einem Stich</i> .....	20
<i>Karlchen Müller</i> .....	21
<i>Lieselotte Pulver</i> .....	21
SONDERREGELN - VARIATIONEN UND ERWEITERUNG DES STANDARDSPIELS.....	22
<i>Herz-Zehn</i> .....	22
<i>Joker</i> .....	23
<i>Schweinchen</i> .....	23
<i>Hochzeit</i> .....	24
<i>Trumpfabgabe</i> .....	25
<i>Neues Geben bei schlechter Karte („Einwerfregel“)</i> .....	26
<i>„Scharfer Doppelkopf“</i> .....	28
<i>„Genschern“ - Verrat am Partner</i> .....	28
<i>Doppelkopf mit 3, 5 und mehr Spielern</i> .....	29
SONDERREGELN BEI DER ABRECHNUNG.....	30
<i>Das Spielen aus dem „Pott“</i> .....	30
<i>Der Hammelsprung</i> .....	31
<i>Verdoppeln des Spiels</i> .....	31
<b>DIE SOLOSPIELE.....</b>	<b>32</b>
ABRECHNUNG BEIM SOLO.....	32

SPIELVERLAUF BEIM SOLO.....	33
PFLICHTSOLO - LUSTSOLO - VORFÜHREN.....	34
SOLOSPIELARTEN AUS DER MEISTERSCHAFT DES DDB.....	35
<i>Das Farbtrumpfsolo</i> .....	35
<i>Das „stille“ Solo</i> .....	36
<i>Die Grandsoli</i> .....	37
Madagaskar.....	37
Das Damen- oder Buben-Solo .....	37
<i>Das Ohne-Trumpf-Solo („Knochenlos“)</i> .....	38
Null.....	39
<i>Detlef-Kaspar</i> .....	40
SPIELARTEN AUS DEM POKAL DES DDB.....	40
<i>KaDaMu</i> .....	40
<i>Die Detlef-Dumm-Runde</i> .....	41
<i>Schiebekopf</i> .....	42
<i>Schwarze Sau</i> .....	43
SELTEN GESPIELTE SOLOARTEN ODER -VARIANTEN.....	43
<i>Stilles Solo mit einer Kreuz-Dame</i> .....	43
<i>Variante des Buben- oder Damensolos</i> .....	44
<i>Königsolo</i> .....	44
<i>Köhler</i> .....	44
<i>Mampe</i> .....	45
<b>TURNIERSPIELREGELN.....</b>	<b>46</b>
DIE MEISTERSCHAFT .....	46
<i>Meisterschaftsmodus</i> .....	46
<i>Spielmodus der Spieltage</i> .....	47
Grundlagen .....	47
Allgemeine Regelungen des Spieltages .....	48
Vorbehalte.....	49
Ansagen.....	50
Punkte.....	51
Abrechnung am Vierertisch .....	52
Abrechnung am Fünftisch .....	53
<i>Meister</i> .....	54
<i>Das Bewertungssystem DESSOS Ö</i> .....	54
DER POKAL .....	56
<i>Pokalmodus</i> .....	56



<i>Modus des Spieltages</i> .....	56
Spiele für die Gesamtwertung - Runde 1,3,7 .....	57
Spiele für die Gesamtwertung - Runde 5 (KaDaMu).....	58
Abrechnung der Gesamtwertung .....	59
Sonderprämienrunde 1 - Die Schiebekopfrunde .....	60
Sonderprämienrunde 2 - Die Detlef-Dumm-Runde .....	60
Sonderprämienrunde 3 - „Schwarze Sau“.....	60
Sonderprämienpunkt .....	61
<i>Pokalsieger</i> .....	61
<b>WEITERE TURNIERREGELN DES DDB</b> .....	62
<i>Gültigkeit der Regeln</i> .....	62
<i>Regelverstöße</i> .....	63
Schwerwiegende Fehler .....	63
Geringfügige Fehler.....	63
Unsportliches Verhalten .....	63
<b>ANHANG</b> .....	66
VERZEICHNIS SPIELSPECIFISCHER FACHAUSDRÜCKE .....	66
BERECHNUNGSTABELLE FÜR ERREICHTE PUNKTZAHL.....	69
CHECKLISTE ZUR FESTLEGUNG VERBINDLICHER REGELN .....	70
DIE PERSONEN .....	71
<i>Mitglieder des DDB</i> .....	71
Ehemalige Spieler(innen).....	71
DDB jetzt .....	71
<i>Die Sieger</i> .....	72
DIE FORMULARE .....	73
<i>Der Meisterschaftsspielberichtsbogen</i> .....	73
<i>Der Pokalspielberichtsbogen</i> .....	74
WAHRSCHEINLICHKEITSTABELLE.....	76
LITERATURHINWEISE .....	84
INDEX .....	86

## Vorwort zur 2. Auflage

Bereits drei Jahre sind nach dem Erscheinen der ersten Ausgabe des „Regelwerkes“ vergangen. Die Auflage der ersten Ausgabe des Regelwerkes war schnell vergriffen, und aufgrund anhaltender Nachfrage schien es erforderlich, das Regelwerk neu aufzulegen. Nun sollte die Neuauflage nicht nur ein bloßer Nachdruck der ersten Auflage sein, nein, es bestand der Wunsch, ein überarbeitetes Doppelkopffachbuch den Mitgliedern, Freunden und Förderern des Deutschen Doppelkopf Bundes zu präsentieren und somit einen weiteren Meilenstein in der Historie der hohen Schule des Doppelkopfes zu setzen.

Bereits die erste Ausgabe hatte durch den weittragenden Überblick über Variationen rege Diskussionen in der DOKO-Fachwelt ausgelöst. Daher bestand für den Autor der besondere Wunsch, diesen Weitblick im Rahmen der 2. Auflage nochmals zu vergrößern. Ebenso sollte die Überarbeitung im Hinblick auf eine übersichtlichere Gestaltung, einem ansprechenderes Layout und ein handlicheres Format die Akzeptanz des Werkes und den Nutzen als immer greifbares Nachschlagewerk erhöhen. Ich denke, daß dieses besonders gut gelungen ist. Bedanken möchte ich mich bei all denen, die mir in den letzten drei Jahren immer hilfreich bei der Entstehung dieses Werkes zur Seite standen.

Horst Wohlfarth-von Alm

im Juli 1995



## **Spielregeln**

### ***Einleitung***

Der Name Doppelkopf ist entstanden aus Doppel-Schafkopf. Das Spiel ist gewissermaßen eine Art Schafkopf mit doppeltem Blatt, denn jeder Kartenwert ist zweimal vorhanden. Wegen vieler regional verbreiteter Varianten ist Doppelkopf ein Kartenspiel, das anders als z.B. Skat keine einheitlich feststehenden Regeln besitzt. Für den Bereich des Deutschen Doppelkopf Bundes (DDB) wurde es daher erforderlich, die wichtigsten Varianten zusammenzutragen, für die tägliche Spielpraxis zu bewerten und in einem Regelwerk zusammenzufassen. Es setzt daher grundlegende Kenntnisse dieses Kartenspiels voraus. Anfängern seien die im Anhang beschriebenen Werke empfohlen.

Das vorliegende Regelwerk soll gleichzeitig für die Turniere des DDB einen niedergeschriebenen Modus festlegen und somit bei Streitigkeiten den Sportgerichten wichtige und notwendige Entscheidungshilfe bieten.

### ***Voraussetzungen und Ziel***

Man spielt immer zu viert. Auch an Tischen mit mehr Spielern müssen die übrigen Spieler aussetzen. Spielabarten, bei denen mehr oder weniger Spieler gleichzeitig spielen, sind nicht zu empfehlen (siehe auch Sonderspielregeln).

Von den vier Teilnehmern spielen in den meisten Fällen zwei gemeinsam gegen die beiden anderen (Standardspiel). Beim Doppelkopf gibt es aber im Gegensatz zu anderen Spielen keine festen Partnerschaften. Die Partner wechseln von Spiel zu Spiel, je nach dem, wie die Karten verteilt sind. Es kommt hinzu, daß bei entsprechenden Karten ein Spieler allein gegen die drei anderen für sich ein „Solo“ spielen kann. Dies ist das Besondere am Doppelkopf, durch das sich dieses Spiel positiv von anderen Kartenspielen abhebt.

Doppelkopf wird mit 2x24 Karten gespielt, jede Karte ist doppelt vorhanden. Üblicherweise wird im Norden der Republik mit französischen Zeichen Kreuz, Pik, Herz und Karo gespielt; irgendwo sonst auch mit deutschen Zeichen Eichel, Laub, Herz

und Schelle. Im Bereich des DDB wird grundsätzlich nur mit französischen Blättern<sup>1</sup> gespielt.

Neben den Karten benötigt man noch etwas zur Abrechnung der Spiele (entweder Bleistift und Papier<sup>2</sup> oder aber Geld bzw. Spielmarken).

Alle Karten zusammen haben einen Punktwert von 240 Augen. Um zu gewinnen, muß ein Spieler allein oder zusammen mit einem Partner mehr als die Hälfte aller Augen in seinen Stichen erhalten, also mindestens 121 Augen<sup>3</sup>.

Wenn alle Stiche gemacht sind, werden die Augen jeder Partei gezählt, um den Gewinner zu ermitteln. Danach werden alle Karten gemischt und für ein neues Spiel ausgegeben. Ein Spieltag setzt sich aus einer ganzen Reihe solcher Einzelspiele zusammen. Sieger ist schließlich, wer die insgesamt höchste Bewertung aus den einzelnen Spielen - also die meisten Punkte<sup>4</sup> - erhalten hat. Nicht jedes Spiel wird gleich hoch bewertet. Auf die erheblichen Unterschiede kommen wir weiter unten noch zu sprechen.

In gewöhnlichen Spielrunden wird häufig um Geld gespielt. Wer nicht um den schönsten Mammon spielen möchte, kann die Ergebnisse der Einzelspiele ebensogut mit Spielmarken oder Streichhölzern abrechnen - oder die Punkte einfach auf einem Zettel notieren. Für Doppelkopf typisch - und im Bereich des DDB auch erforderlich<sup>5</sup>

---

<sup>1</sup> Gelegentlich wird jedoch bei Gedenkturnieren für große Doppelkopfspieler früherer Jahrzehnte, bei Benefiz-Spielen oder bei Freundschaftsturnieren auch mit anderen Blättern gespielt.

<sup>2</sup> Für Doppelkopfspele im Rahmen der DDB-Turniere sind entsprechende Turnierberichtsformulare (im Anhang) zu verwenden. Der Meisterschaftsturnierblock eignet sich aber hervorragend auch für gewöhnliche Spielrunden.

<sup>3</sup> Auf die besondere Problematik, wenn im Spiel beide Parteien 120 Augen erreichen, wird im weiterem Verlauf noch eingegangen.

<sup>4</sup> Zur Unterscheidung werden die Punkte in den Stichen als „Augen“ bezeichnet, während die Bewertungen der Spiele „Punkte“ genannt werden.

<sup>5</sup> Ausnahme: Der Pokal



- ist das Spielen „aus dem Pott“<sup>6</sup>: Von einer vorher fest vereinbarten Punktzahl werden die Ergebnisse der Einzelspiele abgezogen, bis keine Punkte mehr „im Pott“ sind - damit ist der Spieltag beendet.

### **Kartenwerte**

Jede Karte, ob sie nun Trumpf ist oder nicht, hat einen bestimmten Punktwert, der „Augen“ genannt wird. Um diesen Punktwert geht es in den Stichen: Man muß möglichst viele Augen stechen und möglichst mehr als die Gegner.

Da jeder Kartenwert achtmal (2x4 Farben) im Spiel ist (acht Damen, acht Buben, acht Asse usw.), zählen alle 48 Karten zusammen 8x30 Augen, insgesamt also 240. Und von dieser Gesamtsumme muß man mehr als die Hälfte in den Stichen gewinnen, also mindestens 121 Augen, damit nicht die Gegenpartei gewinnt.

<b>Kartenwerte</b>	
As	11 Augen
Zehn	10 Augen
König	4 Augen
Dame	3 Augen
Bube	2 Augen
Neun	0 Augen
<b>Summe</b>	<b>30 Augen</b>

Jede der vier Farben, Kreuz, Pik, Herz und Karo, setzt sich aus 2 mal 6 Karten zusammen. Die Karten teilen sich in bevorrechtigte, sogenannte Trumpfkarten und Farben.

### **Trümpfe**

Trümpfe sind bevorrechtigte Karten; sie stechen sämtliche Karten, die nicht Trumpf sind. Bedingt durch

die hohe Anzahl nehmen die Trümpfe beim Doppelkopf eine herausragende Stellung ein.

---

<sup>6</sup>

Es sei hier nur am Rande erwähnt, daß im Turniermodus des Deutschen Doppelkopf Verbandes, einer kleinen Schwesterorganisation des DDB, ein Zeitlimit gesetzt wird. Dieser Unfug, der Vielrednern und Langeweilern Vorschub leistet, wird im Bereich des DDB strikt abgelehnt.

Bei Doppelkopf gehören zum Trumpfblatt die Herz-Zehnen, alle acht Damen und alle acht Buben Trumpf, außerdem alle acht Karten der Farbe Karo. Demnach sind 26 Karten Trümpfe, mehr als die Hälfte des gesamten Blattes<sup>7</sup>. Im Folgenden wird zunächst das Spiel in seiner Grundform beschrieben; die Varianten, die Doppelkopf erst farbig und unterhaltsam machen, werden anschließend erläutert.



Die Trümpfe müssen untereinander eine Rangfolge haben, damit geklärt ist, wer wen sticht, wenn mehrere Trümpfe in einem Stich zusammenfallen.



Rangfolge der Trümpfe

Man muß dabei beachten: Jede dieser Karten ist doppelt im Spiel. Fallen zwei völlig gleiche Trümpfe in einem Stich, so gilt die folgende Regel: Es sticht die Karte, die vor der anderen gefallen ist. Ausnahme bildet hierbei lediglich die Herz-Zehn: Die zweite Herz-Zehn<sup>8</sup> übersticht die zuerst gefallene<sup>9</sup>. Die beiden Kreuz-Damen werden „die Alten“ genannt. Mit ihnen hat es eine besondere Bewandnis, wie weiter unten erläutert wird.

---

<sup>7</sup> In der „klassischen“ Variante sind die Herz-Zehnen in der Farbe Herz eingereiht, so daß hier genau die Hälfte der Karten Trümpfe sind.

<sup>8</sup> siehe auch Sonderspielregeln

<sup>9</sup> weitere Ausnahme ist der Karlichen Müller.



## Farben<sup>10</sup>

Die drei verbleibenden Farben Kreuz, Pik und Herz bilden die nicht bevorrechtigten Farben.



Rangfolge der Farbe Kreuz



Rangfolge der Farbe Pik



Rangfolge der Farbe Herz

Auch hier sind alle Karten doppelt vorhanden. Es gibt also zwei Kreuz-Asse, zwei Kreuz-Zehnen und so weiter. Ebenso gilt die Vereinbarung, wenn zwei gleiche Karten aufeinanderfallen, daß diejenige Karte sticht, die zuerst auf den Tisch gelegt wurde. Da die Herz-Zehnen zu Trümpfen erklärt sind, ist Herz eine kurze Farbe.

## ***Spielvorbereitung und Spielverlauf***

Jedes Kartenspiel beginnt in einer feststehenden Form: Ein Spieler mischt die Karten, läßt vom Spieler, der rechts von ihm sitzt, abheben<sup>11</sup> und gibt nach links - im Uhrzeigersinn<sup>12</sup> - jedem Spieler zwölf Karten aus, in vier Runden zu je drei Karten.

<sup>10</sup> Man verwendet häufig auch die Bezeichnung Fehlfarben oder auch nur Fehl, wenn eigentlich nur die Nichttrumpfkarten gemeint sind. Der Autor möchte hier keine Wertung über die Richtigkeit dieser Bezeichnung abgeben, hier wird unter der Bezeichnung Fehl(farbe) nur Teil des Nichttrumpfblasses gemeint, der bei Beginn des Spiels im Blatt nicht vorhanden ist, also „blank“ ist.

<sup>11</sup> Das Abheben ist grundsätzlich Pflicht, und zwar so, daß wenigsten vier Karten abgehoben werden und mindestens vier Karten liegen bleiben. Es ist dem Abheber freigestellt, auch mehr als ein Häufchen (bis maximal drei) abzuheben.

Entgegen dieser grundsätzlich besonders in Turnieren praktizierten Abhebpflicht wird im Bereich des DDB im Rahmen der Meisterschaft und des Pokals eine „Unsitte“ bei an Fünftischen praktiziert. Dabei ist es dem Geber, der zwar selber nicht mitspielt, freigestellt, ob er abheben läßt. Trotz ver-

- - - - Fortsetzung der Fußnote auf nächster Seite

Der links von ihm sitzende Spieler hat die „Vorhand“; er bekommt als erster Karten und spielt als erster zum ersten Stich aus. Im nächsten Spiel wird er zum Geber<sup>13</sup> und sein linker Nachbar sitzt in Vorhand. So wechseln Geben und Vorhand der Reihe nach im Uhrzeigersinn ab.

Danach werden diese zwölf Karten nacheinander ausgespielt, wobei jeweils derjenige Spieler, der den Stich gewinnt, jetzt dran ist, eine Karte auszuspielen. In einem Einzelspiel werden also zwölf Stiche gemacht.

Vor dem ersten Ausspiel wird im Uhrzeigersinn herumgefragt, ob Vorbehalte (siehe weiter unten) bestehen.

Gehen wir zunächst davon aus, daß niemand Solo<sup>14</sup> spielt. In diesem Fall spielen stets zwei Spieler gemeinsam gegen die beiden anderen, die ihrerseits eine Partnerschaft bilden. Gemeinsam heißt: die Augen ihrer Stiche werden zusammengezählt. Was der eine der beiden sticht, zählt also genauso gut für den Partner. Beide müssen zusammen auf wenigstens 121 Augen<sup>15</sup> in ihren Stichen kommen. Das macht die Sache gegenüber einem Solospiel erheblich einfacher. Allerdings weiß man nicht, welche Karten der Partner hat und welche bei den Gegnern sitzen: Mehr noch: Man weiß zunächst nicht einmal, wen man zum Partner bekommen wird. Partner

---

schiedentlicher Aufklärungsversuche u.a. des Autors konnte bislang ein entsprechender Antrag keine Mehrheit finden. Es muß sich der Geber, der nicht abheben läßt, allerdings den Vorwurf gefallen lassen, keine besondere Sorgfalt bei einer zufälligen Kartenverteilung an den Tag zu legen. Der Autor möchte in diesem Zusammenhang Herrn Dr. Wilhelm Burger besonders danken, der ihn bei dem Ringen um reelles Kartenverteilen aufopferungsvoll unterstützt hat.

<sup>12</sup> „Im Uhrzeigersinn“ bedeutet soviel wie „mit der Richtung des Uhrzeigers“. Im Zeitalter der Digitaluhren ist auch der Autor immer wieder verblüfft, wieviele Zeitgenossen Schwierigkeiten mit dieser Bezeichnung haben („Herr Holz“).

<sup>13</sup> Dabei ist auch zu beachten, daß der neue Geber ebenfalls mit der Aufgabe des Mischens beauftragt ist. Ein Herr Holz („sitzt gern mit verschränkten Armen herum“) neigt dazu, andere Spieler für sich mischen zu lassen.

<sup>14</sup> Bei Solo-Spielen spielt ein Spieler gegen die drei anderen. Die Solo-Spiele sind im gleichnamigen Abschnitt beschrieben.

<sup>15</sup> Auf die besondere Problematik beim Spiel mit 120 Augen wird im weiteren Verlauf noch eingegangen werden.



und Hauptspieler sind beim Doppelkopf stets die Spieler mit den *Aten*, also den Kreuz-Damen. Da die Hauptspieler nicht einfach „losbrüllen“ dürfen: „Ich habe eine Alte!“ geht es Ihnen darum, sich im Spielverlauf als Partner zusammenzufinden und die Mehrzahl der Augen zu erreichen.

Wie bereits erwähnt, spielt nach dem Geben und der Befragung nach Vorbehalten stets Vorhand die erste Karte zum ersten Stich aus. Zum nächsten Stich spielt dann derjenige die erste Karte aus, der den vorigen Stich übernommen hat. Sobald alle zwölf Stiche gemacht sind, zählt jede Partei die Augen ihrer Stiche zusammen. Die wichtigste Regel hierbei ist: Bedienen! Auf eine zuerst ausgespielte Karte muß jeder eine Karte gleicher Farbe legen, also Kreuz auf Kreuz, Herz auf Herz usw.; gleiches gilt für Trumpf. Wer keine Karte in der angespielten Farbe hat, darf eine andere Farbe zugeben, wobei es ihm freigestellt ist, ob er mit Trumpf einsticht oder eine Karte anderer Farbe abwirft. Die folgenden Spieler müssen aber weiterhin nach Möglichkeit die Farbe der zuerst ausgespielten Karte bedienen.

Es sollte grundsätzlich „scharf“ gespielt werden, d.h.: Falsches Bedienen und Sprechen<sup>16</sup> führt sofort zum Zusammenwerfen. Das Spiel wird für die Verursacher als verloren gewertet, alle Stiche, die sie bis zu diesem Zeitpunkt gemacht haben, werden aber für sie gewertet. Diese Regel sollte im Interesse der sozialen Kommunikation am Tisch durchaus großzügig gehandhabt werden, wenn in der Spielrunde eine gewisse Fairneß verbreitet ist und eine hinterlistige Absicht nicht erkennbar bleibt<sup>17</sup>.

### **Vorbehalte**

Beim Doppelkopf werden vor dem ersten Ausspiel mögliche Vorbehalte „geklärt“, d.h. daß alternierend zu den „Standardregeln“ nach Sondervereinbarungen gespielt

---

<sup>16</sup> Sprechen bezieht sich auf das, was die Verteilung der Karten verraten könnte.

<sup>17</sup> Es hat sich im Bereich des DDB eingebürgert, grundsätzlich gemäßigt mit dem Verursacher umzugehen (siehe auch im Abschnitt Turnierspielregeln unter „Regelverstöße“). Es kann daher im Einvernehmen aller Mitspieler z.B. eine falsch ausgespielte Karte zurückgenommen werden, wenn der Spielverlauf dadurch nicht erheblich beeinträchtigt wird.

wird. Insgesamt gibt es 4 verschiedene Vorbehalte, die in folgender Reihenfolge abgefragt werden:

1. *Zusammenwerfen* bei 5 Königen, 5 Neunern oder 4 Königen und 4 Neunern (siehe Sonderspielregeln)
2. *Solospiel* (siehe Solo)
3. *Trumpfabgabe* (siehe Sonderregeln)
4. *Hochzeit* (siehe Sonderregeln)

### **Abrechnung<sup>18</sup>**

Hat die Partei „mit den Alten“ wenigsten 121 Augen gestochen, ist sie Gewinner des Spiels. Hat sie nur 120<sup>19</sup> oder weniger Augen, verliert sie. In diesem Fall gewinnt die Partei, die „gegen die Alten“ gespielt hat, und zwar in einer höheren Stufe.

Ebenfalls um je eine Stufe erhöht sich der Gewinn, wenn die siegende Partei nicht nur mehr als 120 Augen, sondern in 30er-Stufen mehr als 150, mehr als 180, mehr als 210 Augen oder sämtliche 12 Stiche gemacht hat. Die Spielabrechnung wird hier im bewährten Punktsystem beschrieben, wobei der Grundwert 1 Punkt<sup>20</sup> ist.

Im Folgenden wird anhand von drei Beispielen die Zählweise der Spielabrechnung im Doppelkopf erläutert:

---

<sup>18</sup> In diesem Abschnitt sind nur vereinfachte Berechnungsbeispiele dargestellt. Weiterführend ist die Abrechnung der Meisterschaft im Abschnitt Turnierspielregeln zu empfehlen.

<sup>19</sup> Wenn beide Parteien genau 120 Augen in ihren Stichen gestochen haben, gewinnt im Regelfall die Partei „gegen die Alten“ (Ausnahme: angesagtes Kontra) - jedoch mit einem geringeren Punktwert, da hier nur Grundwert „Gegen die Alten“ zur Berechnung kommt. Der Grundwert K12 kommt hingegen nicht zur Berechnung, da er ja nicht erfüllt wurde - die Partei „mit den Alten“ hat ja 120 Augen in ihren Stichen (siehe hierzu Beispiel 3).

<sup>20</sup> Bei Spielrunden, die um Geld, Knöpfe oder Erbsen spielen, kann der Grundwert auf einen bestimmten Betrag festgelegt werden, z.B. 5 DM.



*Beispiel 1:*

Die Partei mit den Alten gewinnt alle 12 Stiche.

Zählweise aus der Sicht der Verlierer:

Keinen Stich, Keine 30 (K3), Keine 60 (K6), Keine 90 (K9), Keine 120 (K12)

Ergebnis (5 Gewinnstufen): 5 Punkte

*Beispiel 2:*

Die Partei gegen die Alten gewinnt 153 Augen, die Alten haben demnach 87 Augen.

Zählweise aus der Sicht der Verlierer:

Keine 90 (K9), Keine 120 (K12), Gegen die Alten

Ergebnis (3 Gewinnstufen): 3 Punkte

*Beispiel 3:*

Beide Parteien haben 120 Augen. Die Partei „gegen die Alten“ gewinnt einfach.

Zählweise aus der Sicht der Verlierer:

Gegen die Alten

Ergebnis (1 Gewinnstufe): 1 Punkt

Diese Beispiele verdeutlichen das Abrechnungssystem<sup>21</sup> des Standardspiels. Daneben gibt es weitere Punktbewertungen für Ansagen sowie die bei den entsprechenden Sonderregeln beschriebenen Sonderpunkte.

---

<sup>21</sup>

Siehe auch im Anhang die Berechnungstabelle für die erreichte Punktzahl.

## **Ansagen**

Es besteht für jeden einzelnen Spieler die Möglichkeit, vor seinem ersten Aufspiel Kontra (als Spieler ohne Kreuz-Dame)<sup>22</sup> bzw. Re (als Spieler mit Kreuz-Dame)<sup>23</sup> anzusagen, wenn er der Meinung ist, das Spiel mit seinem Partner zusammen zu gewinnen. Dabei ist es auch möglich Re ohne ein voriges Kontra zu sagen. In der Abrechnung wird Re und Kontra mit jeweils einer Spielstufe (1 Punkt) mehr berechnet. Wird nur Kontra gesagt, muß die Partei ohne Kreuz-Damen 121 Augen zum Gewinn des Spiels erreichen<sup>24</sup>. Bei Re-Ansage bzw. bei gleichzeitigem Kontra- und Re-Gebot muß die Partei mit den Alten 121 Augen erreichen, um das Spiel zu gewinnen.

Neben der Chance, für die spielenden Parteien Kontra bzw. Re anzusagen, besteht die Möglichkeit, eine Verpflichtung auszusprechen<sup>25</sup>, die gegnerische Partei unter einem bestimmten Limit zu halten (Limitgebote, „Heruntersagen“). Der Punktabrechnung entsprechend sind hierfür folgende Stufen vorgesehen: Keine 90, Keine 60, Keine 30, Kein Stich<sup>26</sup>. Jede Limitstufe wird in der Abrechnung<sup>27</sup> mit jeweils einer Spielstufe (1 Punkt) mehr berechnet.

---

<sup>22</sup> Sollte der Spieler ohne Kreuz-Dame Kontra ansagen und mit dem Besitzer von zwei Kreuz-Damen (Hochzeit) zusammenspielen, wird aus dem angesagten Kontra automatisch ein Re - ein bereits angesagtes Re des Spielers mit den Alten ist dann ohne Belang.

<sup>23</sup> Die Möglichkeit zu Kontra- bzw. Re-Ansagen sowie Limitgeboten bestehen gleichermaßen bei Solospielen. Der Solospieler ist als Re-bietende Partei anzusehen. Die folgenden Regeln gelten entsprechend. Besonderheiten sind bei den jeweiligen Solospielen aufgeführt.

<sup>24</sup> Die Ansage Kontra bzw. Re ist mit der Limitansage K12 gleichzusetzen. Bei exakt 120 Augen erhält die Partei mit den Alten 1 Punkt für das Kontra.

<sup>25</sup> Die Limitansage K9 kann auch von dem mitspielenden Partner erfolgen, der **nicht** Re bzw. Kontra angesagt hat. Damit wird die Möglichkeit eröffnet, neben dem normalen Spielverlauf durch das Limitgebot Partnerschaften schnellstens zu klären. Das bietet dem erfahrenen Spieler ein zusätzlichen taktischen Reiz. Aus Gründen der Fairneß gegenüber seinem Partner sollte von der Möglichkeit des Limitgebotes jedoch nur Gebrauch gemacht werden, wenn die Chance zur Beschränkung der gegnerischen Augenzahl auch wirklich da ist.

<sup>26</sup> Die Ansagen sind „wörtlich“ zu nehmen. Die Ansage K9 beispielsweise verpflichtet die ansagende Mannschaft Fremdhand unter 90 Augen zu spielen. Bei genau 90 Augen hätte hier Fremdhand das Spiel zu ihren Gunsten entschieden.



Sollte das Limit im Spiel von der ansagenden Partei nicht erspielt werden, wird der gegnerischen Partei das Spiel zunächst nur einfach gewonnen angerechnet, wenn die ansagende Partei mehr als 120 Augen (beim Limitgebot K9) in ihre Stiche bekommen hat oder bei weiteren Limitgeboten nur die jeweils darüberliegende Limitstufe im Spiel erreicht hat. Sollte die gegnerische Partei ihrerseits jeweils weitere Limitstufen in ihren Stichen erreicht haben, wird jeweils ein weiterer Punktwert ihrem Gewinn hinzugerechnet, z.B. werden beim Limitgebot K6 und bei 90 oder mehr erspielten Augen zwei Punkte ihrem Konto gutgeschrieben. Des Weiteren werden bei Erspielen von mehr als 120 Augen der gegnerischen Partei neben den Punkten für die nicht erspielten Limitgebote auch Punkte für „normalen“ Sieg entsprechend der üblichen Standardberechnung gutgeschrieben.

Für die Limitgebote einschließlich Kontra bzw. Re gelten folgende Beschränkungen: Die Ansagen müssen bis zum der folgenden Tabelle entsprechenden Zeitpunkt vom Spieler getätigt sein.

Die Ansagen müssen „lückenlos“ erfolgen; d.h. K9 darf nur angesagt werden, wenn

Kontra/ Re	vor Ausspielen der 1. Karte des ansagenden Spielers
Keine 90	vor Ausspielen der 4. Karte des ansagenden Spielers
Keine 60	vor Ausspielen der 7. Karte des ansagenden Spielers
Keine 30	vor Ausspielen der 10. Karte des ansagenden Spielers
Kein Stich	vor Ausspielen der 12. Karte des ansagenden Spielers

bereits vorher entsprechend Kontra bzw. Re gesagt wurde, das Limitgebot K6 darf nur ausgesprochen werden, wenn vorher K9 und Kontra bzw. Re gemeldet wurde usw.

Es besteht für die Partei, gegen die Limitgebote ausgesprochen wurden, die Möglichkeit, gegen diese Gebote Re bzw. Kontra zu sagen; jedoch nur dann,

wenn von ihr Re bzw. Kontra<sup>28</sup> zu Beginn des Spiels gemeldet wurde<sup>29</sup>.

### **Sonderpielregeln**

Bis hierher hatten wir uns mit dem gängigen und schlichten Doppelkopfspiel vertraut gemacht, das Besondere des Doppelkopfspiels sind die in diesem Abschnitt dargestellten Sonderregeln bzw. Varianten des „normalen“ Spiels. Auch wenn es nur eine Auswahl der vielen regional verbreiteten Varianten sein kann, versucht der Autor mit einem kurzen Fazit die Sinnhaftigkeit der dargestellten Besonderheiten zu bewerten. Denn, was ein guten Namen hat und vielleicht beim ersten Hinsehen auch interessant klingt, entpuppt sich ggf. im tagtäglichen Spiel als Lusche. Viele der dargestellten Besonderheiten haben in der ein oder anderen Form ihre Gültigkeit bei DDB-Turnieren<sup>30</sup>. Grundsätzlich sollte bei der Diskussion und Bewertung neuer Regeln folgender Gedanke berücksichtigt werden: Wertet die Sonderregel nur ein ohnehin bereits starkes Blatt zusätzlich auf oder gibt sie Raum einerseits für neue interessante Stärkeverschiebungen zwischen den Blättern sowie andererseits für neue taktische Kombinationsmöglichkeiten.

---

<sup>28</sup> Die Meldung von Kontra bzw. Re gegen Limitgebote muß ebenfalls „lückenlos“ erfolgen.

<sup>29</sup> Wird von beiden Parteien zu Beginn des Spiels Re und Kontra gemeldet, von der Re-Partei das Limitgebot K9 abgegeben, dann kann die Kontra-Partei ihrerseits - in dem Glauben 90 Augen zu erreichen - gegen das K9-Gebot zusätzlich Kontra melden. Erreicht die Kontra-Mannschaft 90 oder mehr Augen (jedoch keine 120), so hat sie das Spiel einfach gewonnen und erhält für das K9-Kontra einen zusätzlichen Punkt berechnet. Da in diesem Fall das erste Kontra (Gleichzusetzen mit dem K12-Limit) nicht erfüllt wurde, heben sich diese beiden Kontra-Gebote in diesem Beispiel gegeneinander auf. Für die Kontra- bzw. Re-Ansagen gegen Limitgebote konnte vom Regelausschuß noch keine abschließende Bewertungssystematik erarbeitet werden. Es besteht dazu zur Zeit auch noch kein Handlungsbedarf, da dieser Fall in der Praxis bisher nicht aufgetaucht ist.

<sup>30</sup> Siehe dazu auch unter Turnierspielregeln.



## Extrapunkte im Spiel



### Füchse<sup>31</sup>

**Regel:** Den Karo-Assen (Trumpf) kommt im normalen Spiel eine besondere Bedeutung zu. In jedem Spiel wird „Jagd“ gemacht auf die beiden Trumpf-Asse („Füchse“). Ein von der Gegenmannschaft

Der Fuchs „gefangener Fuchs“ bringt nicht nur die 11 Augen, sondern in der Abrechnung auch noch einen Sonderpunkt<sup>32</sup>.

**Variation:** Eine im Bereich des DDB nicht gespielte Variante ist das Verteilen eines Sonderpunktes, wenn der Fuchs den letzten Stich gewinnt.

**Fazit:** Das Fangen von Füchsen ist das Schönste am Doppelkopf und gibt nahezu unendlich viel Stoff für Auseinandersetzungen am Spieltisch. Die Variation jedoch erscheint überflüssig, da kaum ein vernünftiger Doko-Spieler den Fuchs bis zum Schluß der nicht notwendigen Gefahr aussetzt, gefangen zu werden.

### „Doppelkopf“: Vier Volle in einem Stich<sup>33</sup>

**Regel:** Fallen vier Volle (Asse oder Zehnen) in einem Stich zusammen, wird der Partei, die diesen Stich gemacht hat, in der Spielabrechnung eine Spielstufe (1 Punkt) mehr berechnet.

**Fazit:** Klassisch

---

<sup>31</sup> Sonderregel nicht bei Solo

<sup>32</sup> Fängt die siegende Partei einen Fuchs der Gegenmannschaft, wird die Gewinnstufe um eins (1 Punkt) je gefangenen Fuchs erhöht. Fängt aber die verlierende Partei einen Fuchs der Sieger, so mildert sie ihren Verlust um eine Gewinnstufe je Fuchs.

<sup>33</sup> Sonderregel nicht bei Solo

### **Karlchen Müller<sup>34</sup>**

**Regel:** Der Kreuz-Bube („Karlchen Müller“) trägt diese Sonderbezeichnung, da er eine Spielstufe (1 Punkt) mehr einbringt, wenn er den letzten Stich im Spiel macht.

**Besonderheit:** Fallen die zwei Kreuz-Buben im letzten Stich zusammen, sticht nicht wie sonst der erste den zweiten. Der Stich und der Sonderpunkt gehen vielmehr an den Besitzer des zweiten Kreuz-Buben.

**Variationen:** Im Bereich des DDB nicht gespielte Varianten in Verbindung mit Karlchen Müller sind z.B. „gefangenes Karlchen Müller“ im letzten Stich oder „doppeltes Karlchen“ (je 2 Punkte), wenn es dem Partner ebenfalls gelungen ist, den Kreuz-Buben in den letzten Stich zu bringen. Diese Regeln wurden aus der Spielpraxis heraus für nicht sinnvoll erachtet.

**Fazit:** Ausgereift

### **Lieselotte Pulver<sup>35</sup>**

**Regel:** Übersticht die Karo-Dame im letzten Stich den Kreuz-Buben bringt dies eine Spielstufe (1 Punkt) mehr.

**Fazit:** Überflüssig?

---

<sup>34</sup> Sonderregel nicht bei Solo

<sup>35</sup> Wird im Bereich des DDB nicht gespielt.



## ***Sonderregeln - Variationen und Erweiterung des Standardspiels***

### **Herz-Zehn**

#### **Regel:**

**Mit Herz-Zehn:** Die beiden Herz-Zehnen („Dullen, Tolle“) werden zu den höchsten Trümpfen und stehen somit über den Kreuz-Damen. Es sind damit 26 von 48 Karten Trümpfe.

**Besonderheit:** Fallen zwei Herz-Zehnen in einem Stich zusammen, sticht nicht wie sonst die erste die zweite. Der Stich geht vielmehr an den Besitzer der zweiten Herz-Zehn<sup>36</sup>.

**Ohne Herz-Zehn:** Die beiden Herz-Zehnen reihen sich in die Farbe Herz ein, Herz wird damit eine „normale“ Farbe. Die Re-Damen werden zu den höchsten Trümpfen. Es sind damit 24 von 48 Karten Trümpfe.

**Fazit:** Die klassische Sonderregel (Mit-Herz-Zehn) ist inzwischen so weit verbreitet, daß sie der Verfasser in die Grundversion aufgenommen hat. Die Regel wurde eingeführt, um den Spielern „gegen die Alten“ die Chance zu geben, sich der Dominanz der Kreuz-Damen zu wehren. Auf der anderen Seite bedeutet es natürlich eine gewaltige Stärke für die Spieler „mit den Alten“, wenn diese zufällig auch im Besitz der Herz-Zehnen sind. Man muß die Doppelkopfrunden bedauern, die noch heute ohne Herz-Zehner als höchste Trümpfe spielen. Das Entfallen dieser Sonderregel wertet zunächst die Bedeutung der Re-Damen wieder auf, das Fatale aber ist die Berechenbarkeit des Spieles für die Re-Partner und fehlenden Variationsmöglichkeit mit der kurzen Farbe Herz. Gleichsam ist auch die Regel („die erste Herz-Zehn sticht“) einzuordnen, da gerade diese Unwägbarkeit des „Nicht-Aufspielen-Könnens“ des höchsten Trumpfes einen besonderen Reiz des Doppelkopf ausmacht. Somit wäre diese Regeleinschränkung nur als halbherziger Schritt zur Entmachtung der Re-Partei zu verstehen.

---

<sup>36</sup> Dem legendären Spieler „Brich-Ihm-Den-Arm“ Bocca, der inzwischen „seine Doppelkopfkarten an den Nagel gehängt hat“, geht der Ruf nach, im Spiel grundsätzlich mindestens eine der „Dullen“ auf der Hand gehabt zu haben.

Hiervon abgeleitet ist auch die Bezeichnung: das „ehrliche“ Spiel, d.h. mit der Kreuz-Dame als höchsten Trumpf versucht der Re-Partner mit dem Aufspiel einer Karo-Zehn oder sogar dem „Fuchs“ seinen Partner möglichst schnell herauszufinden. Aber wer ist schon „ehrlich“ in dieser schnöden Welt.



Herz-Zehn



Joker

### Joker<sup>37</sup>

**Regel:** Eine weitere Möglichkeit, die Wertigkeit der Re-Damen herabzusetzen, ist das Spielen mit ein oder zwei Joker als höchste Trümpfe<sup>38</sup>. Da diese

Joker zusätzlich ins Spiel kommen, müssen ein bzw. zwei Karten aus dem Spiel entfernt werden. In der Regel werden dafür die Karo-Neuner aus dem Spiel ausgetauscht. Die Joker zählen 0 Augen. In Solospielen werden die Joker wie Karo-Neunen behandelt.

**Fazit:** Sicher gibt es neben dieser Möglichkeit auch noch viele andere, „mehr“ Trümpfe ins Spiel zu bringen, die über die Kreuz-Damen stechen. Möglicherweise sind auch diese Spielvarianten nicht uninteressant - nur: Je geringer die Bedeutung der Re-Damen aber ist, was hat das dann noch mit dem klassischen Doppelkopf zu tun!

### Schweinchen

**Regel:** Sollten beide Füchse in einer Hand („Schweinchen“) sitzen, wird der zweite Fuchs ohne Einschränkung höchster Trumpf im Spiel. Eine gesonderte Ansage des den hohen Fuchs ausspielenden Spieler ist nur zur Erläuterung notwendig<sup>39</sup>. Der

---

<sup>37</sup> Wird im Bereich des DDB nicht gespielt.

<sup>38</sup> Die Joker sind auch beim Spiel mit Herz-Zehnen die höchsten Trümpfe.

<sup>39</sup> Denn das zweite Karo-As in einer Hand wird in jedem Fall höchster Trumpf, egal ob es angesagt wird oder nicht. Mit dieser Einschränkung soll verhindert werden, daß die Partei des Spielers mit dem hohen Fuchs z.B. im letzten Stich auf eine Ansage verzichtet, um Karlchen Müller zu erreichen. Denn:

- - - - Fortsetzung der Fußnote auf nächster Seite



erste Fuchs behält seine ursprüngliche Trumpfwertigkeit und kann somit auch „gefangen“ werden.

**Variationen:** Um jeden Doppelkopfspieler vom Alptraum („Bei schwachem Blatt zwei Füchse durchbringen zu müssen“) zu befreien, werden verschiedene Varianten gespielt, bei denen die Füchse, wenn sie in einer Hand sitzen, zu den höchsten Trümpfen werden. Bei weiteren Abwandlungen kommt dann den Karo-Zehnen („Doppel-Schweinchen“) oder den Karo-Neunen („Super-Schweinchen“) eine entsprechend höhere Wertigkeit zu. Bekannt ist auch die Abwandlung der o.g. DDB-Regel, daß nur dann der zweite Fuchs hoch ist, wenn der erste sicher „nach Hause“ gebracht wurde.

**Fazit:** Die inzwischen praktizierte Regelvariante (mit nur einem „hohen“ Fuchs) hat sich als durchaus sinnvolle Regel im Laufe der zurückliegenden Jahre herauskristallisiert. Damit ist der Alptraum in vernünftigen Grenzen gehalten. Zwei hohe Füchse oder sogar noch weitere hohe Trümpfe jedoch scheinen das Doppelkopfspiel in fast absurde Bahnen zu lenken. Ebenso grotesk ist es, den zweiten Fuchs als höchsten Trumpf an die Bedingung „Bringe-den-ersten-Fuchs-erst-nach-Hause“ zu knüpfen. Bei genauer Betrachtung ist dies nur eine Regelunart, die ein ohnehin schon starkes Blatt (in der Mehrzahl der Fälle) begünstigen wird, während das schwache Blatt auf beiden Füchsen sitzen bleibt. Daher muß das abgelehnt werden.

## Hochzeit

Hierbei handelt es sich weniger um eine Sonderregel, sondern vielmehr um eine notwendige Vereinbarung, die die Situation von zwei Kreuz-Damen in einer Hand auflöst und diesem Spieler einem Partner zuschanzt.<sup>40</sup>

**Regel:** Der Spieler mit den beiden Alten sagt vor dem ersten Aufspiel „Hochzeit“ an. Partner wird derjenige der übrigen Spieler, der den ersten Stich macht. Dabei ist es unerheblich, ob es sich um einen Trumpf- oder Farbstich handelt. Die Klärung der

---

Die Regel soll ausschließlich den Spieler mit den zwei Füchsen vom Alptraum „zwei Füchse durchbringen“ befreien - nicht mehr!

Partner muß allerdings innerhalb der ersten drei Stiche erfolgen. Sollten die ersten drei Stiche an den Besitzer der beiden Kreuz-Damen fallen, ist er verpflichtet, ein Solo<sup>41</sup> zu spielen.

**Fazit:** Selbstverständlich

## Trumpfabgabe

**Regel:** Der trumpfarme Spieler darf mit drei oder weniger Trumpfkarten<sup>42</sup> seine Trümpfe nur seinem Partner<sup>43</sup> anbieten. Der Kartentausch muß so abgewickelt wer-

---

<sup>40</sup> Ausnahme: Stilles Solo.

<sup>41</sup> Dieses Solo wird in der DDB-Meisterschaft zur Erfüllung der Soloverpflichtungen als Trumpfsolo angerechnet, Sonderregeln entsprechend der Solo-Regeln wie Schwein, Doppelkopf usw. kommen dann nicht zum Tragen. Sollte der Besitzer der beiden Alten zu diesem Zeitpunkt im Rahmen seiner Soloverpflichtung kein Trumpfsolo mehr offen haben, kann dieses Spiel nicht gewertet werden. Es muß daher sofort „zusammengeworfen“ werden.

<sup>42</sup> Bei drei Trumpfkarten besteht für den Spieler die Möglichkeit neben dem Anbieten nur das normale Spiel ohne Melden von „Trumpfarmut“. In der Spielpraxis wird davon in der Regel kein Gebrauch gemacht. Der Spieler mit zwei oder weniger Trumpfkarten hat darüber hinaus die Möglichkeit das Blatt „einzuwerfen“. Nur sehr routinierte Spieler entscheiden sich in Abhängigkeit von ihrem Beiblatt dabei zum Anbieten.

<sup>43</sup> Ist der trumpfarme Spieler im Besitz der Kreuz-Dame, darf er nur seinem Re-Partner anbieten („Ich biete 3 Trümpfe nach oben an!“), bei Trumpfarmut ohne Alte gilt entsprechendes („Ich biete 3 Trümpfe nach unten an!“). Ergänzende Kommentare (z.B.: „Ich biete nach ganz oben an!“) sind als Regelverstoß zu werten und führen zum Einwerfen und bei Turnierspielen ggf. zu einem Straf-Solo für den Verursacher.

Liegt gleichzeitig eine „Hochzeit“ vor, kann einer der beiden Kontra-Partner (Nachfrage erfolgt im Uhrzeigersinn vom trumpfarmen Spieler ausgehend) den trumpfarmen Spieler „mitnehmen“. Bei Trumpfarmut des Besitzers der beiden Alten kann „eingeworfen“ werden, da er von vornherein keinen Partner hat. Dieser Spieler kann sich aber auch für das „normale Spielen“ entscheiden und „Hochzeit“ melden.



den, daß die auszutauschenden Karten des Partners<sup>44</sup> vor dem Tausch nicht eingesehen werden. Der annehmende Partner ist verpflichtet, zunächst seine Farbkarten auszutauschen. Er darf nur dann Trumpfkarten tauschen, wenn mehr Trümpfe angeboten werden als er selbst Farbkarten besitzt. Die Zahl der zurückgegebenen Trümpfe muß gemeldet werden<sup>45</sup>.

Verweigert der Partner die Annahme, dann wird „zusammengeworfen“.

**Variationen:** Hier gibt es einen ganzen Stoß von „Unterspielregeln“, z.B. das Anbieten der bis zu drei Trümpfe an der Reihe nach jeden Mitspieler; Trumpfabgabe, ohne die Zahl der zurückgegebenen Trümpfe zu melden; Abgabe von drei Trümpfen und Fuchse, so daß insgesamt bis zu 5 Trümpfe (3 Trümpfe und zwei Fuchse<sup>46</sup>) den Besitzer wechseln können; das Verbinden der Trumpfabgabe an Bedingungen (z.B. K9-Ansage); der zuletzt gefragte Spieler muß die Trümpfe annehmen.

**Fazit:** Insgesamt hat sich die gespielte Regel als die beste herausgestellt. Die Variationen führen dazu, daß je nach Variante häufiger oder weniger häufig zusammengeworfen wird.

### Neues Geben bei schlechter Karte („Einwerfregel“)

**Regel:** In normalen Spielen darf bei 5 Königen, 5 Neunen oder 4 Königen und 4 Neunen zusammengeworfen werden. Dabei ist es unerheblich, ob es sich um Trumpf- oder Farbkarten handelt.<sup>47</sup>

---

<sup>44</sup> Hat entweder der anbietende oder der annehmende Partner einen hohen Fuchs („Schwein“), so muß dies vor dem Austausch der Karten gemeldet werden. Anderenfalls sind beide Fuchse tief und können gefangen werden. Ein Zusammentauschen der Fuchse soll damit unterbunden werden.

<sup>45</sup> Die Sonderregelung „Schwein“ ist für die austauschende Partei insoweit eingeschränkt, daß **vor dem Tauschen der Trumpfkarten** der hohe Fuchs gemeldet werden muß. Diese Regel soll ein Zusammentauschen des hohen Fuchses unterbinden.

<sup>46</sup> Zu berücksichtigen hierbei ist, wie mit der „Schweinchen“-Regelung verfahren werden soll.

<sup>47</sup> Ausgenommen von dieser „Einwerfregel“ sind sämtliche Vorführunden sowie Pokalspieltage.

Bei zwei oder weniger Trümpfen auf einer Hand besteht ebenfalls die Möglichkeit, das Blatt einzuwerfen. Der trumpfarme Spieler kann aber auch seine Trumpfkarten anbieten.

Wird in diesen beiden Fällen zusammengeworfen<sup>48</sup>, wird vom gleichen Geber ein neues Blatt verteilt.

Sollte jedoch vom Spieler zu Unrecht eingeworfen werden (wobei es dabei unerheblich ist, ob es vorsätzlich oder aus Unaufmerksamkeit geschehen ist), sollte er durch ein sofort zu spielendes Solo „bestraft“ werden<sup>49</sup>.

**Variationen:** Die verschiedenen Variationen beziehen sich zum einen auf die Zahl und Art der zum Werfen berechtigenden Karten, andererseits gibt es Variationen, ob das Einwerfen Präferenz vor anderen Vorbehalten genießt. So könnte beispielsweise das Solospiel dem Einwerfen Vorrang eingeräumt werden. Im einzelnen sollen hier die vielfältigen Möglichkeiten nicht dargestellt werden.

**Fazit:** Diese „Einwerfregel“ hat sich in dieser Form im Bereich des DBB jahrelang bewährt. Auch wenn von einzelnen Gebern, die gelegentlich überproportional oft Karten aufgrund dieser Regelung neu verteilen müssen, Unmut laut wird, muß hier in aller Deutlichkeit gesagt werden: Nur rücksichtslose, punktegeile Egoisten muten anderen Spielern zu, mit überdurchschnittlich schlechten Blättern in die Rolle von Kartenhaltern gedrängt zu werden. Der professionelle Doppelkopfspieler liebt besonders die Herausforderung, auch gegen starke Gegner mit Witz, Raffinesse und cleveren Spielzügen das Spiel siegreich zu gestalten. Nur Spieler, die vom Leben schwer bestraft zu sein scheinen, finden Genugtuung daran, mit außergewöhnlicher Kartenübermacht die gegnerische Seite an die Wand zu spielen. Daher sei hier allen Gebern gedankt, daß sie mit ihrer aufopferungsvollen Beharrlichkeit dazu beitragen,

---

<sup>48</sup> Das „Zusammenwerfen“ hat vor allen anderen Vorbehalten absoluten Vorrang. Um zu vermeiden, daß ein Spieler, der „zusammenwerfen“ kann, erst einmal abwartet (weil er vielleicht selber ein Solo auf der Hand hat); und wenn ein höherwertiges Solo auf Fremdhand angeboten wird, erst dann zusammenwirft, sollte zunächst von Vorhand herumgefragt werden, ob jemand zusammenwirft. Erst in einer zweiten Fragerunde sollte nach weiteren Vorbehalten gefragt werden.

<sup>49</sup> Siehe auch in den Turnierspielregeln unter Regelverstöße.



die spielerischen und moralischen Werte sowie die besondere Spielkultur des Doppelkopfspiels zu bewahren und zu mehren helfen.

### „Scharfer Doppelkopf“<sup>50</sup>

**Regel:** Man entfernt aus dem Doppelkopfkartenspiel alle Neuner. Es sind somit nur 40 Karten im Spiel. Der Joker als höchster Trumpf (falls gespielt) entfällt.

**Fazit:** Die Bezeichnung „scharfer Doppelkopf“ ist wohl eher irreführend. Diese gespielte Variante verkümmert das Doppelkopfspiel auf eine reine „Trumpf Schlacht“, da die Farben so kurz werden, daß ein mit dem As nach Hause gebrachter Fehlstich wohl eher eine Rarität wird. Darüber hinaus besteht kaum noch die Chance, durch z.B. geschicktes Abwerfen bei Farbanispiel taktische Finesse zu beweisen. Es ist eher so, daß die Stärke eines Doppelkopfblasses ausschließlich durch ein starkes Trumpfblatt bestimmt wird. Wie schön sind jedoch die Momente, bei denen es wieder einmal gelungen ist, gegen Kreuz-Damen und Herz-Zehnen ein Spiel zu gewinnen. Daher - nicht einmal für Anfänger zu empfehlen.

### „Genschern“ - Verrat am Partner<sup>51</sup>

**Regel:** Der Spieler mit zwei Karo-Königen auf der Hand kann beim Aufspielen des zweiten Königs seinen Partner wechseln<sup>52</sup>.

**Fazit:** Auch wenn diese Regel zunächst originell klingen mag, erkennt man bei genauerer Betrachtung wie beim politischen Vorbild eine ausgesprochen verwerfliche Komponente - den Freundesverrat. Ob darüber hinaus spielerische Ideen zu erwarten sind, muß bezweifelt werden.

---

<sup>50</sup> Wird im Bereich des DDB nicht gespielt.

<sup>51</sup> Wird im Bereich des DDB nicht gespielt.

<sup>52</sup> Falls der Partner zu diesem Zeitpunkt noch nicht feststeht, legt er nach dem Aufspiel des zweiten Königs seinen Partner für dieses Spiel unwiderruflich fest.

## Doppelkopf mit 3<sup>53</sup>, 5 und mehr Spielern

**Regel:** Es kommt sicher häufig vor, daß nicht genau vier Spieler vorhanden sind. Oft sind es mehr. Da grundsätzlich nur vier Personen spielen können, findet sich bei fünf oder mehr Personen<sup>54</sup> leicht der Ausweg, daß in einem bestimmten Turnus Spieler pausieren müssen.

- 5 Spieler      Der fünfte Spieler (Geber)
- 6 Spieler      Der dritte und der sechste (Geber) Spieler
- 7 Spieler<sup>55</sup>    Der dritte, sechste und siebente (Geber) Spieler

Bei acht und mehr Personen sollte man an mehreren Tischen<sup>56</sup> spielen. Es bietet sich sogar die Chance, mit kleinerem Pott mehrere Runden mit wechselnden Spielern zu spielen. In jeder Runde werden die Spieler zu den Tischen zugelost.

Beim Doppelkopf zu dritt wird der fehlende vierte Spieler durch Offenlegen seines Blattes („Strohmann“) ersetzt, der jeweilige Partner spielt das Blatt des „Strohmannes“<sup>57</sup> mit.

**Variationen:** Beim Spielen mit 5 und mehr Spielern gibt es Auswüchse, die das gleichzeitige Spielen dieser in einem Spiel ermöglichen (entweder mit reduzierten Kartenzahl je Spieler oder mit zusätzlichen Karten). Darauf soll hier nicht näher eingegangen werden.

**Fazit:** Das Spiel mit mehr als vier Spielern ist akzeptabel; das Spielen zu dritt kann im Allgemeinen nur als schlechter Notbehelf<sup>58</sup> gewertet werden. Im Bereich des DDB

<sup>53</sup> Wird im Bereich des DDB nicht gespielt.

<sup>54</sup> In den offiziellen DDB-Turnieren ist grundsätzlich nur das Spiel zu viert oder zu fünft je Runde zugelassen. Siehe dazu Turnierspielregeln.

<sup>55</sup> Wird im Bereich des DDB nicht gespielt.

<sup>56</sup> Spielversionen, bei denen acht Personen an einem Tisch spielen, sind grundsätzlich nur als Notlösung anzusehen.

<sup>57</sup> Solospiele sind hierbei nicht möglich.



ist diese Spielart deshalb auch bei Freundschaftsspielen nicht zugelassen. Die angeschnittenen Mehrspieler-Variationen mögen vielleicht nette Spiele sein, haben jedoch mit Doppelkopf genauso viel gemeinsam wie das Skatspiel.

### ***Sonderregeln bei der Abrechnung***

#### **Das Spielen aus dem „Pott“**

**Regel:** Das bereits erwähnte aus dem „Pott“ Spielen ist entstanden aus dem Spiel mit Bargeld. Hierzu wurden von den Teilnehmern an einer Spielrunde festgesetzte Geldbeträge in eine gemeinsame Kasse eingezahlt. Bei normalen Spielen wurden die entsprechenden Geldbeträge an die siegreiche Partei ausgezahlt. Die Auszahlung von Solospielen erfolgte kassenneutral, d.h. die gewonnenen bzw. verlorenen Beträge des Solospielers mußten unmittelbar von allen anderen Spielern<sup>59</sup> aufgebracht werden<sup>60</sup>.

Dieser Grundidee folgend wird beim Spielen aus dem „Pott“ um eine vorher festgelegte Punktsomme gespielt. Der oben beschriebenen Auszahlung aus einer Geldkasse entsprechend, vermindert sich bei jedem normalen Spiel der Punktestand im „Pott“ um die Zahl der Punkte, die die beiden Gewinner zusammen erhalten haben. Bei Solospielen bleibt der „Pott“ unangetastet, der vom Solospieler gewonnene bzw. verlorene Punktbetrag wird nicht vom Pott, sondern von allen anderen Spielern „auf-

---

<sup>58</sup> Die drei Spieler sollten sich ggf. überlegen, andere nette Kartenspiele wie Skat, Schwarzer Peter, Mau-Mau, Strippoker usw. zu spielen.

<sup>59</sup> Interessanterweise wird in allen Literaturhinweisen beim Spiel zu fünft der gerade pausierende Spieler beim Gewinn bzw. Verlust im Solo beteiligt. Die von einzelnen Kreisen des DDB geführte Diskussion um diese Regelbestätigung muß damit relativiert werden.

<sup>60</sup> Der gewonnene Geldbetrag wurde an den Solospieler dreimal (bzw. viermal beim Spiel zu fünft) ausgezahlt bzw. im Verlustfall von ihm dreimal (bzw. viermal) aufgebracht. Gegenüber den einfach ausgezahlten normalen Spielen bedeutet das eine eindeutige Dominanz der Wertigkeit der Solospiele. Das wurde in der DDB-Meisterschaft entsprechend aufgelöst.

gebracht<sup>61</sup>. Ist die Punktzahl im „Pott“ auf Null heruntergespielt, ist diese Spielrunde beendet.

**Fazit:** Empfehlenswert

### **Der Hammelsprung<sup>62</sup>**

**Regel:** Der Hammelsprung<sup>63</sup> ist eine Sonderregel, die aus dem Spielen mit einer gemeinsamen Kasse entstanden ist und entsprechend auf das Spielen aus dem „Pott“ übertragen wurde. Besteht im Pott nur noch ein vorher vereinbarter Restbetrag (z.B. 2 Punkte), spielt jeder Spieler für sich in einem abschließenden normalen Spiel („Der Hammelsprung“) um diesen Restbetrag. Sieger dieses Spiels und damit Gewinner des Restbetrages ist der Spieler, der mit seinen Stichen 60 Augen am nächsten kommt. Sollten mehrere Spieler gleichauf sein, wird der Restbetrag entsprechend aufgeteilt.

**Fazit:** Diese Regel ist nur vereinzelt bei Freundschaftsspielen zu empfehlen. Dauernd hat sich diese Regelung nicht bewährt. Daher wird diese Sonderregel seit August 1991 bei der DDB-Meisterschaft nicht mehr praktiziert.

### **Verdoppeln des Spiels<sup>64</sup>**

**Regel:** Die Kontra- oder Re-Ansage verdoppelt den Wert des Spiels bei der Abrechnung.

---

<sup>61</sup> Die gewonnene Punktzahl des Solospielers entspricht der Summe der Verlustpunkte aller anderen Spieler.

<sup>62</sup> Wird im Bereich des DDB nicht gespielt.

<sup>63</sup> vereinzelt auch das Hammelrennen

<sup>64</sup> Wird im Bereich des DDB nicht gespielt.



**Variationen:** Der Wert des Spiels kann auch verdoppelt werden, ohne seine Re- oder Kontra-Stellung preiszugeben. Hierzu genügt es entweder K12 anzusagen oder auf den Tisch zu klopfen.

**Fazit:** Obwohl man geneigt ist, dies nur als eine andere Möglichkeit der Abrechnung stehen zu lassen, muß der Verfasser beim zweiten Hinsehen feststellen, daß mit der verdoppelten Abrechnung bei der Re- oder Kontra-Ansage kein adäquater Raum für taktische Finesse gegenüber der herkömmlichen Abrechnungsart übrig bleibt.

## **Die Solospiele**

Solospiele sind, wie schon in den Abschnitten vorher angesprochen, Spiele eines Alleinspielers gegen die drei Spieler der Runde. Neben dem aus dem normalen Spiel bekannten Trumpf-Solo mit der gewohnten Trumpfkarte haben sich eine Reihe von Sonderformen in den vergangenen Jahren herausgebildet. Die in den folgenden Abschnitten beschriebenen Soloarten sind die im Bereich des DDB gespielten Formen. Die Darstellung weiterer anderswo gebräuchlicher Typen ist daran anschließend dargestellt.

### ***Abrechnung beim Solo***

Die Abrechnungsweise erfolgt analog der Punkteberechnung im normalen Spiel<sup>65</sup> - mit einer zusätzlichen Gewinnstufe (1 Punkt) für das Solo<sup>66</sup>. Kontra-, Re- und Limitgebote sind möglich<sup>67</sup>. Bei Solospielen gibt es grundsätzlich keine Sonderpunkte wie durch Doppelkopf, Karlchen Müller, gefangener Fuchs.

---

<sup>65</sup> Ausnahme: das Null-Solo

<sup>66</sup> Siehe hierzu im Anhang die Berechnungstabelle für erreichte Punktzahl.

<sup>67</sup> Die Ansagen haben wie beim Standardspiel beschrieben zu erfolgen.

## Spielverlauf beim Solo

Das Solo wird vom jeweiligen Alleinspieler nach dem Geben gemeldet. Dazu wird von Vorhand ausgehend im Uhrzeigersinn unter den Spielern nach Solovorbehalten gefragt. Im Bereich des DDB wird entgegen vielfacher Praxis mit einer Solorangordnung<sup>68</sup> gespielt. Damit hat nicht der zuerst meldende Alleinspieler das Recht zu seinem Solo, vielmehr kann auch

### Solorangordnung

1	Farbtrumpfsolo
2	Madagaskar
3	Damen-Solo
4	Buben-Solo
5	Knochenlos
6	Null
7	Detlef-Kaspar

der nach ihm sitzende Spieler mit einem höherwertigen Solo das Recht<sup>69</sup> zum Alleinspiel erwerben<sup>70</sup>. Die nebenstehende Rangordnung<sup>71</sup> hat sich durch die umfangreiche Spielbeobachtung im Bereich des DDB<sup>72</sup> bewährt:

Der Spieler, der das Recht zum Solo erworben hat, hat automatisch Vorhand<sup>73</sup>. Das

<sup>68</sup> Die dargestellte Rangordnung aus der DDB-Meisterschaft wäre bei weiteren gespielten Soloarten nach Absprache entsprechend zu erweitern. Dabei sollte nach dem Prinzip verfahren werden, daß Soloarten, deren Gewinnchance am leichtesten zu durchschauen ist oder deren Gewinnchance am größten ist, oder auch häufig gespielte Soloarten eine niedrige Rangordnung erhalten.

<sup>69</sup> Die häufig gespielte Variante, daß Pflicht-Soli Vorrang vor Lust-Soli haben, wird im Bereich des DDB nicht praktiziert.

<sup>70</sup> Der „überbotene“ Spieler hat aber die Möglichkeit, seinerseits ein noch höheres Solo zu melden.

<sup>71</sup> Beim Anbieten eines Farbtrumpfsolo und eines Detlef-Kaspar ist es zunächst nicht erforderlich, die zu spielende Farbe mitzumelden. Melden zwei Spieler das gleiche Solo, hat der in der Reihenfolge erste Ansager das Spiel.

<sup>72</sup> In anderen Spielrunden wird auch die Variante praktiziert, die Berechtigung zum Solo durch Limitgebote (K9 o.ä.) zu ersteigern. Sicher ist diese Spielart nicht uninteressant.

<sup>73</sup> Dabei ist es ohne Bedeutung, ob es sich um ein Lust-Solo oder ein Pflicht-Solo handelt.



Spiel wird vom Geber nachgegeben, d.h. nach Beendigung des Solos gibt der gleiche Geber nochmals, damit der ursprünglich in Vorhand sitzende Spieler in dieser Runde nicht um sein Ausspiel gebracht wird<sup>74</sup>.

### ***Pflichtsolo - Lustsolo - Vorführen***

**Regel:** Man unterscheidet beim Solospiel darüber hinaus noch sogenannte Pflichtsoli und Lustsoli. Es handelt sich dabei nicht um eine Soloart, sondern es wird grundsätzlich die Frage betrachtet, wie man sich verhält, wenn jeder Spieler die Pflicht auf sich nehmen muß, eine festgelegte Zahl von Solospielen in der dafür festgesetzten Frist zu absolvieren. Bei der Vereinbarung von Pflichtsoli muß die Zahl der zu spielenden Soli festgelegt werden, eine mögliche Beschränkung auf bestimmte Soloarten und die Frist bzw. Fristen, in der die Soli gespielt sein müssen<sup>75</sup>. Nach Ablauf der gesetzten Frist muß der Spieler, der bis zu diesem Zeitpunkt seinen Soloverpflichtungen noch nicht nachgekommen ist, als Säumiger unter Druck sein Pflichtsolo spielen - er wird „vorgeführt“.

Neben dem Erschwernis, mit dem gerade „zufälligen“ Blatt ein Solo spielen zu müssen, wird zusätzlich festgelegt, daß der Alleinspieler nicht Vorhand hat. Im Bereich des DDB wurde vereinbart, daß der rechts vor dem Solospieler sitzende Spieler Ausspiel hat. Der Geber<sup>76</sup> wird so bestimmt, daß der Ausspieler in Vorhand sitzt. Ebenso entfällt die „Einwerfregel“<sup>77</sup>. Die Ableistung von Pflichtsoli erfolgt der Reihe nach. Hierbei spielt es keine Rolle, ob ein Spieler mehrere Soloverpflichtungen zu erfüllen hat - das Nachgeben entfällt.

**Variationen:** Dem vorgeführten Spieler wird die Möglichkeit eingeräumt, sich das Solo „abnehmen“ zu lassen. Seine Verpflichtung zum Solo verfällt aber nicht, sie ist

---

<sup>74</sup> In der DDB-Meisterschaft wird an Fünftertischen hiervon abgewichen.

<sup>75</sup> Beispiele hierzu sind den Turnierspielregeln des DDB (Pokal und Meisterschaft) zu entnehmen.

<sup>76</sup> Es ist Usus geworden, daß der vorgeführte Spieler entgegen der sonst üblichen Regelung selbst abhebt.

<sup>77</sup> Das Zusammenwerfen bei schlechter Karte wurde auch in „Vorführunden“ bis zu Meisterschaftsaison 1992 noch praktiziert.

nur aufgeschoben<sup>78</sup>. Der Spieler bittet dazu um „Abnahme“<sup>79</sup>. Einer der drei anderen Spieler<sup>80</sup> kann dann ein Solo spielen - entweder um seine noch ausstehenden Solo-verpflichtungen abzuleisten oder um ein zusätzliches<sup>81</sup> Solo zu spielen. Die Beschränkung des Nichtausspiels bleibt aber in jedem Fall erhalten, so daß nun der vor dem abnehmenden Spieler sitzende Spieler ausspielen muß.

**Fazit:** Die Vereinbarung von Pflichtsoli während eines Doppelkopfabends ist eines der interessanten „Eckpfeiler“ beim Doppelkopf und somit ein unverzichtbarer Bestandteil des Spiels. Um die „Strafe“ für den Vorgeführten zu erhöhen, wurde die Spielpraxis des „Abnehmens“ mit der Meisterschaftssaison 1992 im Bereich des DDB letztmalig praktiziert.

## ***Solospielarten aus der Meisterschaft des DDB***

### **Das Farbtrumpfsolo**

**Regel:** Das Farbtrumpfsolo ist die klassische Form des Alleinspiels, da es sich von normalen Doppelkopf-Spiel nur dadurch unterscheidet, daß hier der Alleinspieler gegen drei andere Spieler zu spielen hat. Trümpfe und Nebenkarten rangieren wie in einem normalen Spiel mit kleinen Besonderheiten. Die ursprüngliche Form des Trumpfsolos wurde dadurch erweitert, daß der Alleinspieler zu den feststehenden Trümpfen (die Herz-Zehnen, die Damen und die Buben) sich statt der Karo-Farbe eine der anderen Farben zu Trumpf erklären kann. Die Karokarten werden dann zu einer normalen Farbe. Wie schon weiter oben erwähnt, werden einige Sonderregeln

---

<sup>78</sup> Routinierte Spieler verzichten meistens darauf, um der Fremdhand dadurch nicht zu zeigen, daß das eigene Blatt sehr unzureichend ist.

<sup>79</sup> Im Bereich des DDB auch als „Winseln“ bezeichnet.

<sup>80</sup> Es wird wie bei normalen Spielen ausgehend vom vorgeführten Spieler im Uhrzeigersinn herumgefragt. Der Spieler mit dem am höchsten wertigen Solo darf dann spielen.

<sup>81</sup> Sollte eine Nachspiel-Pflicht vereinbart sein, entfällt sie bei einem gewonnenen Lust-Solo in der die Partie abschließenden Vorführ-Runde.



außer Kraft gesetzt. Neben den Sonderpunkten für Karlchen Müller<sup>82</sup>, gefangener Fuchs und Doppelkopf entfällt auch die Regelung des hohen Fuchses („Schwein“).

**Fazit:** ein klassisches, wohl aber schwieriges Solo

## Das „stille“ Solo

Bei dieser Art von Solospiel handelt es sich nicht um ein herkömmliches „offenes“ Alleinspiel wie die anderen beschriebenen Soloarten. Dieses Spiel steht vielmehr in



Ein sicheres Farbtrumpfsolo  
auf Kreuz

unmittelbarem Zusammenhang mit dem normalen Spiel und bildet eigentlich die Verbindung zu den Solospielen. Das stille Solo kann man spielen, wenn man die beiden Alten hat und keinen Mitspieler „mitnehmen“ will, weil man sich einen Alleinsieg zutraut. Der gut einzukalkulierende Vorteil dieses Spiels liegt darin, daß die drei anderen Spieler vorerst gar nicht an diese Möglichkeit denken. Somit

kann ein geschickter stiller Solist mit einem Blatt, das für ein offenes Solo nicht gut genug ist, die Stärke des „heimlichen“ Spiels ausnutzen. Stille Soli kommen zwangsläufig zustande, wenn man beide Alten ins Blatt bekommen hat, es aber vergessen hat zu deklarieren<sup>83</sup>. Damit hat der Alleinspieler im Gegensatz zu den „offenen“ Solospielen nicht automatisch Ausspiel. Genau wie beim Farbtrumpfsolo sind auch hier die Sonderregeln eingeschränkt<sup>84</sup>.

**Fazit:** Das „stille“ Solo ist eine eher selten gespielte Variante, da der „stille“ Solist natürlich der Gefahr ausgesetzt ist, daß bei der Verkündung der Vorbehalte, die nach

---

<sup>82</sup> Damit entfällt auch die Besonderheit, daß das zweite Karlchen das erste sticht.

<sup>83</sup> Siehe dazu Abschnitt „Hochzeit“.

<sup>84</sup> Bei der Regel des hohen Fuchses besteht jedoch eine Sondervereinbarung: Da dem Alleinspieler als einzigem bekannt ist, daß ein Solo gespielt wird, darf er den zweiten Fuchs nicht zum hohen Trumpf erklären. Für die drei anderen Spieler besteht jedoch diese Möglichkeit auch nach der „Offenbarung“ des Solisten.

ihm sitzenden Spieler entweder selbst ein Solo spielen oder nur wenige Trümpfe besitzen („Trumpfabgabe“).

## Die Grandsoli

Analog wie beim Skat hat das Grandspiel als klassisches Solospiel beim Doppelkopf Eingang gefunden, und das sogar in drei Versionen: 1. als Buben-Solo, 2. als Damen-Solo und 3. als kombiniertes Buben-Damen-Solo („Madagaskar“):

### *Madagaskar*

**Regel:** Das kombinierte Damen-Buben-Solo<sup>85</sup> („Madagaskar“) unterscheidet sich von dem nachfolgend genannten Buben- bzw. Damen-Solo im wesentlichen durch die Zahl der Trümpfe. Zunächst sind 16 Trümpfe im Spiel (8 Damen und 8 Buben)<sup>86</sup>. Die Herz-Zehnen reihen sich in die Herz-Farbe ein, die Karo-Karten bilden eine eigenständige Farbe.



Ein sicheres „Madagaskar“

**Fazit:** Das Madagaskar gehört wohl zu den schwierigsten Soloarten.

### *Das Damen- oder Buben-Solo*

**Regel:** Das Damen- und Buben-Solo gehört zu den ältesten überlieferten Soloarten im Doppelkopf. Bei beiden Soloarten werden wie beim Madagaskar beschrieben die Dullen und die Karokarten zu Nichttrumpf. Beim Damen-Solo sind die 8 Damen Trumpfkarten, die Buben als Nichttrümpfe reihen sich in ihrer Wertigkeit zwischen König und Neun der jeweiligen Farbe ein. Für das Buben-Solo gilt entsprechendes.

---

<sup>85</sup> Dieses Solo wird gelegentlich als „erweitertes Grandspiel“ bezeichnet.

<sup>86</sup> Die Kreuz-Damen sind die höchsten Trümpfe, die Karo-Buben die niedrigsten Trümpfe. Eine selten gespielte Unart, daß Damen auf Damen und Buben auf Buben bedient werden müssen, muß strikt abgelehnt werden.



**Fazit:** Beide klassischen Soloarten gehören zu den eher häufig gespielten Arten, bergen aber in ihrer Komplexität genug Raum für Überraschungen.



Ein gutes Buben-Solo



Ein gutes Damen-Solo

### Das Ohne-Trumpf-Solo („Knochenlos“)<sup>87</sup>

**Regel:** Wie der Name schon andeutet, handelt es sich bei diesem Spiel um ein Solo ohne Trümpfe - ein Spiel mit vier gleichberechtigten Farben. Die Kartenreihenfolge in der Wertigkeit in der jeweiligen Farbe ist: As, Zehn, König, Dame, Bube, Neun.

Das gute „Knochenlos“  
seltensten gespielt.

**Fazit:** Das Knochenlos gehört sicher nicht zu den Soli, deren Gewinnchance am leichtesten zu durchschauen ist. Es wird daher im Bereich des DDB am

---

<sup>87</sup> Wegen der Bedeutung der Asse in diesem Spiel wird dieses Solo landläufig auch als As-Solo bezeichnet.

## Null

**Regel:** Die beliebte Solovariante ist, wie der Name schon sagt, dem Skatspiel entlehnt. Ziel des Spiels ist es keinen Stich zu bekommen - und nicht wie bei den anderen Spielen mehr als 120 Augen. Und darin liegt auch die Schwierigkeit! Das Solo ist bereits verloren, wenn der Alleinspieler einen Stich erhalten hat, egal wieviel Augen er zählt. Die



Ein nicht verlierbares Null

Wertigkeit der Karten ist genau wie beim „Knochenlos“, es sind also keine Trümpfe vorhanden. Nachdem der Solospieler einen Stich erhalten hat - das Spiel ist für ihn somit verloren - wird nun nicht wie bei Skat das Spiel sofort beendet. Es wird weitergespielt, da für die drei anderen Spieler die Möglichkeit besteht, den Alleinspieler über ein Limit zu spielen. Der Alleinspieler verliert einen weiteren Punkt, wenn er in seinen Stichen 30 Augen erhält. Die Limitstufen im einzelnen sind: einen Stich, 30, 60, 90, 120, 150, usw.

**Fazit:** Da dem Solospieler bei diesem Spiel grundsätzlich die Möglichkeit zum „Heruntersagen“ genommen wird, ist der routinierte Solospieler<sup>88</sup> geneigt, auf andere Soloarten zurückzugreifen. Weil aber mit diesem Solo auch die Chance besteht, mit einem eher schwachen Blatt den Weg des Solos zu beschreiten, bietet dieses Solo auch den Platz für taktische Spielereien. Dennoch ist das Solo eher als Notnagel einzustufen.

---

<sup>88</sup>

Daß das Nullspiel trotz seiner Einfachheit vielfach unterschätzt wird, beweist der „Null-Papst“ Herr Dr. Burger fast wöchentlich auf's Neue. Er spielt mit starken Blättern („für Knochenlos“) zur Freude aller Mitspieler Null.



## Detlef-Kaspar

**Regel:** Dieses Solo<sup>89</sup> wurde im Bereich des DDB in der ersten Hälfte der 80er Jahre eingeführt. Es ist in der Zwischenzeit zu einem der meistgespielten<sup>90</sup> Soloarten herangewachsen.

Die Reihenfolge der Karten entspricht der des Ohne-Trumpf-Solos - mit dem entscheidenden Unterschied, daß der Alleinspieler eine der vier Farben zu Trumpfkarten bestimmen kann. Es sind somit 12 Trumpfkarten im Spiel. Die Asse der jeweiligen Trumpffarbe sind damit die höchsten Trümpfe im Spiel.



Das starke Detlef-Kaspar  
auf Karo

**Fazit:** Auch dieses Solo ist eher als Notnagel einzustufen, da die Gewinnchance eher leicht zu überblicken ist und man mit einem Blatt spielen kann, das für das Standardspiel nicht sehr gut<sup>91</sup> sein muß.

## Spielarten aus dem Pokal des DDB

### KaDaMu

**Regel:** Es handelt sich weniger um eine Soloart als vielmehr um eine Art Pflichtsolorunde mit der Bezeichnung „KaDaMu“ (kann-darf-muß). Der jeweilige Solospieler wird durch Umfrage ermittelt. Wie aus der Spielbezeichnung bereits ersichtlich kann der auf Vorhand sitzende Spieler spielen, wenn er will, der nächste Spieler darf spielen, braucht es aber nicht zu tun, der dritte aber muß nach dem Verzicht der beiden

---

<sup>89</sup> Der Name wurde „zu Ehren“ des Entdeckers Detlef Holz gewählt. Dieses Solo wird fälschlicherweise gelegentlich auch als Farb-Solo bezeichnet. Der Begriff Farb-Solo wird in vielen Regionen für das Farbtrumpfsolo verwendet.

<sup>90</sup> Da man in diesem Solo keine qualifizierten Trümpfe wie Buben und Damen benötigt, wird es besonders häufig in Vorführunden gespielt. Es ist daher in der Solo-Rangordnung als leichtestes Solo eingestuft.

<sup>91</sup> Für dieses Solo sind keine qualifizierten Trümpfe notwendig.

vor ihm Sitzenden sein Solo absolvieren. Bei diesem Spiel gibt es für jeden Mitspielenden 11 Karten, während die restlichen 4 in den Stock gelegt werden. Der ermittelte Solospieler kann nun diese 4 Karten gegen weniger brauchbare Karten aus seinem Blatt tauschen. Ebenso zählen diese bereits abgelegten Karten als Stich mit allen Augen von vornherein für ihn.

**Fazit:** Aufgrund des besonderen Reizes dieser Sonderrunde ist KaDaMu fester Bestandteil des DDB-Pokals geworden. Die Erfahrung zeigt jedoch, daß in soloerfahrenen Spielrunden der Gewinn eines Solos in der KaDaMu-Runde recht einfach zu erreichen ist. Daher empfiehlt der Autor ähnlich wie in den Turnierspielregeln des DDB-Pokal beschrieben, eine Erschwernis des Sieges (z.B. durch die K9-Verpflichtung).

### **Die Detlef-Dumm-Runde<sup>92</sup>**

**Regel:** Auch hierbei handelt es sich um eine Pflichtsolorunde. Der Vorhandspieler muß ein Solo seiner Wahl spielen. Dazu erhält er vor Verteilung der Karten beide Kreuz-Damen und Kreuz-Buben. Die verbleibenden Karten werden so verteilt, daß der Vorhandspieler (Solist) und die beiden nach ihm sitzenden Mitspieler je 12 Karten erhalten, der 4. Spieler (Hinterhand) erhält nur 8 Karten. Der Vorhandspieler schiebt nun 4 Karten an den nächsten Spieler weiter. Diese 4 Karten werden von dem zweiten Spieler<sup>93</sup> aufgenommen, ggf. gegen unbequeme Karten aus seinem Blatt ausgetauscht und an den links sitzenden Mitspieler weitergeschoben<sup>94</sup>. Der dritte Spieler verfährt genauso, so daß der an letzter Stelle sitzende Spieler nun ebenfalls 12 Karten zum Spielen hat. Erst nach dem Schieben wird vom Solisten die Soloart, die er spielt, verkündet.

---

<sup>92</sup> Der Name wurde ebenfalls „zu Ehren“ des Entdeckers Detlef Holz gewählt.

<sup>93</sup> Der besondere Reiz dieser Runde besteht darin, daß die zusammenspielenden Spieler die Trümpfe der vermuteten Soloart in einer Hand zu konzentrieren versuchen.

<sup>94</sup> Das Schieben der 4 Karten hat kommentarlos und in einem Zug zu erfolgen.



**Fazit:** Auch diese Art einer Pflichtsolorunde ist eine interessante und reizvolle Abwechslung des klassischen Doppelkopfspiels. Daher ist sie ebenfalls Bestandteil des DDB-Pokals.

### **Schiebekopf<sup>95</sup>**

**Regel:** Es gilt bei dieser Spielrunde, möglichst wenige Augen in die eigenen Stiche zu bekommen. Trumpf- und Nebenkarten zählen und rangieren wie bei einem „normalen“ Spiel. Jeder Spieler erhält 11 Karten, die restlichen 4 Karten werden in den Stock gelegt. Diese 4 Karten werden von dem Vorhandspieler aufgenommen, ggf. gegen unbequeme Karten aus seinem Blatt ausgetauscht und an den links sitzenden Mitspieler weitergeschoben. Dieser Spieler verfährt genauso. Der zuletzt angeschobene Spieler legt die 4 aussortierten Karten verdeckt auf den Tisch. Die Augenzahl dieser abgelegten Karten erhält später derjenige, der den letzten Stich gemacht hat. Aufgrund dieser Kartenverteilung muß die Spielart als Sonderrunde eingelegt werden.

Bei gewöhnlichen Spielrunden erhält der Spieler, der die wenigsten Augen in seinen Stichen hat, einen vorher vereinbarten Punktwert gutgeschrieben. Sollte es einem Spieler gelingen, alle Stiche zu machen („Durchmarsch“), wird ihm der doppelte Punktwert gutgeschrieben.

**Fazit:** Auch wenn diese Spielrunde wenig mit Doppelkopf zu tun hat, ist es eine vernünftige Abwechslung.

---

<sup>95</sup>

Abwandlung des Schiebramsch beim Skat

## Schwarze Sau

**Regel:** Jedes Spiel dieser Runde startet zunächst wie ein „normales“ Spiel. Bei diesem Spiel kommt den Pik-Damen eine besondere Bedeutung zu. Der Inhaber der zweiten Pik-Dame, die auf den Tisch kommt, muß ein Buben-Solo<sup>96</sup> spielen.



Die schwarze Sau

**Variationen:** In einigen Spielrunden wird mit dem Solisten etwas gnädiger umgegangen: Er darf sich sein Solo aussuchen.

**Fazit:** Eine sehr abwechslungsreiche Abart des Doppelkopfspiels (Bestandteil des DDB-Pokals), hier paart sich Hinterlist mit Offenbarung.

## Selten gespielte Soloarten oder -varianten

### Stilles Solo mit einer Kreuz-Dame<sup>97</sup>

**Regel:** Gelegentlich wird in Doppelkopf-Runden dem Besitzer einer Kreuz-Dame und z.B. zwei Karo-Königen die Möglichkeit eröffnet, beim Ausspielen seiner Kreuz-Dame „zur Überraschung seines Partners“ ein „Solo“ anzusagen.

**Variante:** Der Besitzer der zuerst gespielten Kreuz-Dame kann beim Ausspiel der zweiten Kreuz-Dame Solo ansagen.

**Fazit:** Da bei dieser Spielart das „Hereinlegen“ des Partners im Vordergrund steht, ohne daß damit die Spielkultur des Doppelkopf nachhaltig gesteigert wird, ist diese Art nicht zu empfehlen.

---

<sup>96</sup> Der Erklärungsstich, der Stich mit der zweiten Pik-Dame, wird noch „normal“ gespielt.

<sup>97</sup> Wird im Bereich des DDB nicht gespielt.



### Variante des Buben- oder Damensolos<sup>98</sup>

**Regel:** Neben den Buben oder Damen darf der Solospieler eine Farbe seiner Wahl zu Trumpf erklären.

**Fazit:** Eine von vielen „Trümpfe-munter-zusammengewürfelt“-Varianten. Was soll's?

### Königsolo<sup>99</sup>



**Regel:** Bei diesem Solo sind die Könige zu Trumpfkarten erklärt.

**Fazit:** Ursprünglich ist dieses Solo konzipiert worden, damit auch Spieler mit eher schwachen Blättern in die Lage versetzt werden, ein Solo zu riskieren. Da das Königsolo gegenüber beispielsweise dem Buben- oder Damensolo keine neue Finesse erwarten läßt und dem schwachblättrigen Spieler die Einwerfregel gegeben wurde, ist das Königsolo nicht zu empfehlen.

### Köhler<sup>100</sup>

**Regel:** Das Madagaskar wird um Könige als Trumpf erweitert, dabei stehen die Könige über den Damen. Somit ist der Köhler ein reines Bilder-Solo.

**Fazit:** Ohne daß eine neue Spielidee erkennbar ist, erscheint Köhler ein weiteres Solo aus der Rubrik „Trümpfe-wahllos-zusammengestellt“. Nicht zu empfehlen!

---

<sup>98</sup> Wird im Bereich des DDB nicht gespielt.

<sup>99</sup> Wird im Bereich des DDB nicht gespielt.

<sup>100</sup> Wird im Bereich des DDB nicht gespielt.

## Mampe<sup>101</sup>

**Regel:** Der Solist wählt zunächst für die erste Hälfte des Spiels eine der vereinbarten Soloarten wie z.B. Buben-Solo. Nach dem sechsten Stich wechselt er auf ein anderes Solo<sup>102</sup>.

**Variationen:** Neben der Vereinbarung, welche Soloarten im Rahmen von Mampe gespielt werden können, ist als weitere Variation die Überraschungsspielart anzusehen. Hierbei sagt der Solist erst nach dem 6. Stich an, daß er nun die Soloart wechselt, d.h. die Mitspieler erfahren erst jetzt, daß Mampe gespielt wird.

**Fazit:** Dieses Solo ist als ständige Solomöglichkeit sicher ungeeignet, jedoch als Abwechslung für einen Abend vorstellbar. Jedoch sollte der Solist bereits zu Beginn des Solo auf Mampe festgelegt werden.

---

<sup>101</sup> Wird im Bereich des DDB nicht gespielt.

<sup>102</sup> selbstverständlich außer Null



## **Turnierspielregeln**

Seit Ende der 70er Jahre wird im Bereich des Deutschen Doppelkopf Bundes wett-kampfmäßig gespielt. Die in Form von regelmäßig stattfindenden Turnieren gespielten Doppelkopfpартien dienen insbesondere der Kontrolle der Spielerpotentiale, der individuellen Leistungssteigerung der DDB-Spieler und der besonderen sportlichen Herausforderung, die in der Regel in „Hobbyrunden“<sup>103</sup> nicht erreicht werden können.

Seit Mitte der 80er Jahre wurde im Grundsatz folgender Modus für Jahresmeisterschaften des DDB ausgearbeitet. Der erste Meister wurde 1987 ausgespielt.

Im Jahr 1989 wurde neben der DDB-Meisterschaft ein Pokalturnier<sup>104</sup> eingeführt, mit dem Ziel, das soloorientierte Spiel zu pflegen und in der Meisterschaft nicht zugelassene Spielvariationen zu spielen.

## ***Die Meisterschaft***

### **Meisterschaftsmodus**

1. Die Meisterschaft ist das Hauptturnier des DDB. Sie wird während eines Jahres an 52 Spieltagen (Partien) ausgespielt. Der Standardspieltag ist Sonntag. Im Einvernehmen der gemeldeten Spieler kann hiervon abgewichen werden. Bei gelegentlichen Spielausfällen ist auch die Vereinbarung von Doppelspieltagen zugelassen, wobei grundsätzlich gilt: Bei der Abwesenheit mindestens eines gemeldeten Spielers darf ohne Zustimmung der Abwesenden nicht mehr als ein Spieltag je Woche vereinbart werden<sup>105</sup>.

---

<sup>103</sup> Aufgrund der besonderen Spielstärke, des Spielwitzes aber auch wegen des umfangreichen Regelwissens sind DDB-Spieler in „Hobbyrunden“, bei Freundschaftsspielen usw. gern gesehene Gastspieler.

<sup>104</sup> Es sei hier nur am Rande erwähnt, daß der Autor im Jahr 1989 der erste Pokalsieger des DDB war.

<sup>105</sup> Damit ist es aber möglich, daß bei längerer Abwesenheit eines Spielers z.B. durch Urlaub oder Krankheit auch Doppelspieltage vereinbart werden können, wenn dadurch nicht von der Regelung ein Spieltag je Woche abgewichen wird.

2. Es wird an Vierer- oder an Fünfertischen gespielt. Sollten an einem Spieltag mehr gemeldete Spieler bereit stehen, müssen die letzten des vorigen Spieltages aussetzen<sup>106</sup>. Eventuell am vorigen Spieltag Aussetzende haben automatisch Spielberechtigung<sup>107</sup>.
3. Für jeden gemeldeten Spieler gelten dabei folgende Verpflichtungen, um in der Jahresgesamtwertung berücksichtigt zu werden:
  - Jeder Spieler muß an mindestens 35 Spieltagen mitgespielt haben (Pflichtspieltage).
  - An den letzten 3 Spieltagen besteht ebenfalls eine Teilnahmepflicht, um am Jahresende in der Computerweltrangliste zu erscheinen. Die Teilnahmepflicht entfällt, wenn der Spieler als fünfter des vorigen Spieltages aussetzen muß.
  - Der letzte Spieltag wird mit den besten 4 Spielern der aktuellen Gesamtwertung sowie einem Auffüller<sup>108</sup> ausgetragen.

## Spielmodus der Spieltage

### Grundlagen

1. Spiel mit je 4 Spielern, 48 Karten (2 Skatspiele ohne 7 und 8), 240 Augen
2. Rangordnung der Trümpfe: Herz-Zehn, Kreuz-Dame, Pik-Dame, Herz-Dame, Karo-Dame, Kreuz-Bube, Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube, Karo-As, Karo-Zehn, Karo-König, Karo-Neun (alle Karten zweimal).

---

<sup>106</sup> Bei sechs gemeldeten Spielern der jeweils Fünftplatzierte des vorigen Spieltages.

<sup>107</sup> Sollte ein teilnehmender Spieler kurzfristig verhindert sein, ist er verpflichtet, den Aussitzenden rechtzeitig (in der Regel drei Tage vorher) zu unterrichten und ihm damit die Möglichkeit zu eröffnen, selbst teilzunehmen. Dies ist als Bringeschuld des kurzfristig Verhinderten zu verstehen, da er anderenfalls auch am nächsten Spieltag pausieren muß.

<sup>108</sup> Auffüller ist in der Regel der Bestplatzierte des vorletzten Spieltages der Spieler aus den unteren Regionen der Computerrangliste.



3. Farben: Kreuz-As, Kreuz-Zehn, Kreuz-König, Kreuz-Neun; Pik-As, Pik-Zehn, Pik-König, Pik-Neun; Herz-As, Herz-König, Herz-Neun (alle Farben gleichberechtigt, Karten je zweimal)

### **Allgemeine Regelungen des Spieltages**

1. Es wird nur an Vierer- und Fünfertischen gespielt. An jedem Spieltag müssen mindestens drei der gemeldeten Spieler anwesend sein. Grundsätzlich darf höchstens ein Gastspieler<sup>109</sup> hinzukommen. Der Gastspieler wird jedoch in der Gesamtwertung nicht berücksichtigt. Die Sitzordnung der Spieler und des ersten Gebers am Tisch wird ausgelost<sup>110</sup>.
2. Es wird „scharf“ gespielt. Falsches Bedienen und „Sprechen“ kann zum Verlust des Spieles führen. Im Einvernehmen aller Spieler am Tisch wird nur im Einzelfall davon Gebrauch gemacht, wenn der Spielverlauf berührt wird. In der Regel wird zunächst ein Spiel ohne Wertung „eingeworfen“, wenn kein Vorsatz des z.B. falsch bedienenden Spielers erkennbar ist (siehe Regelverstöße).
3. Der Spieltag ist beendet, wenn die Punkte aus dem Pott verbraucht und alle Soloverpflichtungen erfüllt sind. Der Pott wird mit 140 Punkten vereinbart. Es kann über den Pott hinaus gespielt werden. D.h. wenn das letzte Spiel mehr Punkte zählt als Punkte im Pott vorhanden sind, wird dieses Spiel der siegreichen Partei in voller Höhe angeschrieben.
4. An einem Spieltag müssen von den sieben möglichen Soloarten zwei verschiedene Soli als Pflichtsolo gespielt werden. Die Soloverpflichtungen müssen in zwei Stufen absolviert sein: ein Solo, bis 70 Punkte im Pott erreicht sind, das zweite bis zum Ende der Partie. Dabei ist es unerheblich, welche Soloart als erstes Solo

---

<sup>109</sup> Von der Gastspielerregelung sollte jedoch abgesehen werden, wenn genügend gemeldete Spieler zur Verfügung stehen. Ggf. ist der Spieltag zu verlegen. In der Vergangenheit war es schwierig, Gastspieler ausreichend sozial, menschlich und von der Spielstärke her in eine feste Runde zu integrieren. Diese Regelung sollte daher nur im Ausnahmefall (z.B. als Vorlauf für eine künftige ständige Teilnahme) zum Einsatz kommen.

<sup>110</sup> Hierzu werden Karten gezogen, um die Sitzreihenfolge im „Uhrzeigersinn“ zu ermitteln.

gespielt wird. Der Spieler, der seinen Soloverpflichtungen entsprechend der gesetzten Fristen nicht nachkommt, wird sofort vorgeführt. In der Vorföhrrunde entfallen alle Vorbehalte (z.B. Einwerfen, Anbieten). Die Ableistung der Soloverpflichtungen erfolgt der Reihe nach. Die betroffenen Spieler haben keine Möglichkeit, der Verpflichtung z.B. durch Soloanbieten zu entgehen. Solange ein Spieler seinen Soloverpflichtungen nicht nachgekommen ist, besteht für ihn keine Möglichkeit, ein Lustsolo zu spielen.

5. Es besteht eine *Nachspiel-Pflicht*. Jeder Spieler kann einmal mit einem gewonnenen Lustsolo, das im Laufe eines Abends absolviert wird, die anderen Spieler zum Nachspielen zwingen. Voraussetzung dafür ist aber, daß der betreffende Spieler seine bis zu diesem Zeitpunkt gespielten Soli erfolgreich gestalten konnte. Hat er also auch nur ein Solo verloren, verfällt diese Möglichkeit. Dabei ist es unbedeutend, ob es sich um ein Pflicht- oder ein Lustsolo gehandelt hat. Für die nachspielenden Spieler besteht die Vereinbarung, daß sie die Nachspielpflicht, wie folgt, absolvieren müssen: Alle Spieler, die nachspielen müssen, haben insgesamt soviel Spiele Gelegenheit, wie Spieler am Tisch sind<sup>111</sup>. Es darf ein Solo nach Wahl gespielt werden. Fällt die Nachspiel-Pflicht auf das Ende der Partie, werden nach Abschluß des letzten regulären Spiels, welches den Pott nullt, nach den ggf. noch ausstehenden weiteren Soloverpflichtungen die nachzuspielenden Soli auch vorgeführt.
6. Solange noch nicht alle Karten eines Stiches gespielt sind, kann der vorherige Stich auf Verlangen eines Spielers noch einmal offen gezeigt werden.
7. Bei Vierertischen werden Solospiele nachgegeben, bei Fünftertischen nicht.

### **Vorbehalte**

Die Abfrage nach Vorbehalten wird durch Vorhand durchgeführt. Vorbehalte sind bei der Meisterschaft in folgender Reihenfolge vereinbart:

---

<sup>111</sup> So sind z.B. an einem Fünftertisch alle nachzuspielenden Soli innerhalb von fünf Spielen (einschließlich der gespielten Soli) abzuleisten. Anderenfalls wird sofort vorgeführt.



1. *Zusammenwerfen („Einwerfregel“)*  
(bei 5 Königen, 5 Neuner oder 4 Könige und 4 Neuner) oder (bei zwei und weniger Trümpfen)
2. *Solospiel*  
(ohne Vorrang des Pflichtsolo vor dem Lustsolo) (nach Solorangordnung: Trumpf - Madagaskar - Damen - Buben - Knochenlos - Null - Detlef-Kaspar)
3. *Trumpfabgabe*  
(jeweils dem Re- oder Contra-Partner)
4. *Hochzeit*  
(Partner des Spielers mit den 2 Kreuz-Damen wird, wer den ersten Stich innerhalb der ersten drei Stiche macht. Falls der Besitzer der Kreuz-Damen die ersten drei Stiche macht, verwandelt sich die Hochzeit in ein Trumpfsolo)

## ***Ansagen***

1. Die Erstansage Re (mit Kreuz-Dame oder Solist) oder Kontra (ohne Kreuz-Dame oder gegen den Solisten) hat zu erfolgen, wenn der Ansagende noch 12 Karten auf der Hand hält, K9 mit mindestens 9 Karten, K6 mit mindestens 6 Karten, K3 mit mindestens 3 Karten und schwarz mit mindestens 1 Karte auf der Hand. Die Ansagen müssen lückenlos erfolgen, d.h. das Überspringen einer Ansage ist nicht zulässig.
2. Das Heruntersagen kann auch durch den Partner erfolgen, der sich damit offenbart. Sind sowohl Re als auch Kontra angesagt worden, muß ein dritter Spieler, wenn er z.B. K9 ansagt, sein Zugehörigkeit zur Re- bzw. Contra-Partei offenlegen.
3. Diese Zeitpunkte der Ansagen gelten ebenfalls bei Hochzeit<sup>112</sup>. Zur Erstansage können der Besitzer der beiden Re-Damen Re und die anderen Spieler jeweils Kontra ansagen.

---

<sup>112</sup> Die vielfach gespielte Unsitte, erst einmal den sogenannten „Klärungsstich“ abzuwarten, bevor angesagt werden muß, wird im Bereich des DDB nicht praktiziert. Diese Unart ermöglicht besonders dem

4. Machen Spieler der gleichen Mannschaft die gleiche Ansage, so ist nur eine Ansage gültig. Diese Regelung ist sinngemäß auch bei Hochzeit anzuwenden, wenn sowohl der Besitzer der beiden Kreuz-Damen Re als auch sein zu diesem Zeitpunkt noch nicht feststehender Partner Kontra ansagt.
5. Die Zeitpunkte für die Ansagen ändern sich auch nicht bei einer „Erwiderung“<sup>113</sup> der Ansage. Eine echte Erwiderung gibt es im Bereich des DDB zumindest nur theoretisch, da dem Autor ein praktizierter Fall nicht bekannt ist. Grundsätzlich möglich ist es, auf eine Limitansage wie K9 Kontra bzw. Re (um damit anzukündigen, daß man das Limitgebot überbieten kann) anzusagen. Voraussetzung für diese Ansage ist jedoch, daß man selbst zu Beginn des Spiels Re bzw. Kontra angesagt hat.

### **Punkte**

1. Sieger ist die Partei, die mehr als 120 Augen (Re) bzw. mehr als 119<sup>114</sup>/120 Augen (Kontra) erreicht. Für Limitgebote gilt die entsprechende Punktzahl für den Sieg. Erreichen beide Parteien ihre Ansagen nicht, werden nur die erreichten Ansagen und Sonderpunkte gezählt.

2. Die Punkte werden wie folgt ermittelt:

gewonnen (K12 gespielt)

+1 Punkt

---

Spieler mit den starken Kreuz-Damen erst mal abzuwarten, wie das Spiel so „abgeht“, bevor er sich für eine Ansage entscheidet. Warum sollte bei Hochzeit von der Doppelkopf typischen Spielart, bereits ansagen zu müssen, „ohne den Partner zu kennen“, abgewichen werden.

<sup>113</sup> Die klassische bekannte Form im „Skat“ des Erwiderns „Re nur auf Kontra“ wird im Doppelkopf ohnehin nicht praktiziert. Man kann halt auch Re ohne vorheriges Kontra ansagen. Warum sollte dann - wie vielfach gespielt - beim Heruntersagen davon abgewichen werden.

<sup>114</sup> Erreicht die Kontra-Mannschaft genau 120 Augen erhält sie für ihren Sieg nur den Punkt „gegen die Alten“ gutgeschrieben. Der Punkt für den Sieg, der sinngemäß für K12 steht, wird ihr nicht gutgeschrieben, da die Gegenmannschaft genau 120 Augen erreicht hat. Bei der Ansage „Kontra“ muß die Mannschaft ohne Kreuz-Damen zum Sieg mehr als 120 Augen erreichen. Bei genau 120 Augen wäre der eine Punkt der Re-Partei (ohne Re-Ansage) gutzuschreiben.



gegen die Kreuz-Damen gewonnen	+ 1 Punkt
K9 gespielt	+ 1 Punkt
K6 gespielt	+ 1 Punkt
K3 gespielt	+ 1 Punkt
schwarz gespielt	+ 1 Punkt

---

Re bzw. Kontra angesagt	+ 1 Punkt
K9 angesagt	+ 1 Punkt
K6 angesagt	+ 1 Punkt
K3 angesagt	+ 1 Punkt
schwarz angesagt	+ 1 Punkt

---

120 gegen K9	+ 1 Punkt
90 gegen K6	+ 1 Punkt
60 gegen K3	+ 1 Punkt
30 gegen schwarz	+ 1 Punkt

---

*Solo gespielt* + 1 Punkt

*Sonderpunkte (nicht beim Solospiel):*

*Doppelkopf (Stich mit 40 Augen oder mehr)* + 1 Punkt

*Fuchs gefangen (Karo-As des Gegners)* + 1 Punkt

*Karlchen Müller (Kreuz-Bube macht den letzten Stich)* + 1 Punkt

### **Abrechnung am Vierertisch**

1. Auf der Grundlage der obenstehenden Punkteliste<sup>115</sup> erhält die Siegermannschaft beim Mannschaftsspiel die errechnete Punktzahl einfach gutgeschrieben.

---

<sup>115</sup> siehe auch die im Anhang abgedruckte Berechnungstabelle.

2. Die Bewertung der Solospiele erfolgt ebenfalls einfach<sup>116</sup>, d.h. die aus der Berechnung ermittelten Punkte für Gewinn bzw. Verlust des Solisten werden ihm einfach angerechnet, die anderen Spieler erhalten ein Drittel<sup>117</sup> dieser Punkte entsprechend kassenneutral angeschrieben.

### **Abrechnung am Fünftisch**

1. Die Standardberechnung der Spielergebnisse erfolgt auf Grundlage der gleichen Punkteermittlung wie beim Spiel am Viertisch. Im Bereich des DDB wurde beobachtet, daß allein aufgrund der Sitzordnung der pausierende Spieler in bestimmten Spielsituationen<sup>118</sup> durch die Standardbewertung benachteiligt war. Dieser Mangel wurde abschließend zur Saison 1992 beseitigt<sup>119</sup>:
2. Im Partnerspiel erhält die siegreiche Partei die doppelte Punktzahl aus der Standardberechnung gutgeschrieben. Der pausierende Spieler erhält den einfachen Wert der Berechnung als Gutschriften. Die Spieler der Verliererpartei erhalten Null Punkte<sup>120</sup>.

---

<sup>116</sup> Die vielfach gespielte Art, die Punkte beim Solospiel zu verdoppeln oder zu verdreifachen, um damit die Bedeutung des Solo gegenüber dem Standardspiel nachhaltig zu steigern, wird seit geraumer Zeit im Bereich des DDB nicht mehr praktiziert. Die Erfahrung lehrte: Die Überbetonung des Solo führte dazu, daß der Gewinn eines Spieltages allein vom Gewinn der vereinbarten Pflichtsoli abhing. Ebenso verkümmerte das Solospiel bei dieser Berechnungsweise, da natürlich auch alle nur scheinbar „sicheren“ Soli gespielt wurden. Für hervorragende Doko-Spieler ist es jedoch mitunter eine besondere Herausforderung, auch mal kippelige bzw. „kaum zu gewinnende“ Soli zu testen.

<sup>117</sup> Bei bis zu 3 Punkten des Solisten also 1 Punkt, bis zu 6 P. als 2 P., bis zu 9 P. als 3 P. usw. Diese Regel gilt auch exakt für 5er-Runden, wobei auch der pausierende Spieler Punkte nach diesem Schema erhält. Korrekterweise müßte der Betrag dabei durch vier geteilt werden. Im Hinblick auf eine weitere Abwertung des Solospiels wurde deshalb darauf verzichtet.

<sup>118</sup> bei „dicken“ Spielen

<sup>119</sup> Der massive Widerstand des Herrn Dr. Burger gegen diese überfällige Regeländerung ist nur dadurch zu erklären, daß er in der Regel davon unverhältnismäßig bevorteiligt wurde.

<sup>120</sup> Im Hinblick auf DESSOS mußte hier von der bekannten Schreibart (Plus-Minus) abgewichen werden.



3. Im Alleinspiel erhält der Solist die doppelte Punktzahl der Standardberechnung je nach Sieg oder Niederlage als Plus- bzw. Minuspunkte angeschrieben. Die anderen Spieler (einschließlich pausierender Spieler) erhalten ebenfalls die doppelte Punktzahl der Standardberechnung kassenneutral angeschrieben.



Der Meisterschaftspokal

### Meister

Meister des Spieljahres und damit Besitzer des Meisterschaftspokals für ein Jahr ist der Spieler, der unter vorgenannten Bedingungen aus den Spieltagen am Jahresende erster der Computerrangliste ist. Die Bewertung erfolgt mit dem System DESSOS®.

### Das Bewertungssystem DESSOSÒ

Um die erfolgreich ausgetragenen Meisterschaften an jedem einzelnen Spieltag noch interessanter und die Bewertung noch ausgewogener zu gestalten, wurde bereits 1991 eine Reform des damaligen Bewertungssystem für notwendig erachtet.

Die Grundidee des alten Systems sah für jeden einzelnen Spieler eine Berechnung der durchschnittlichen Plazierung aus allen Spieltagen vor, an denen vom jeweiligen Spieler teilgenommen wurde. So bestand für die Spieler weder der Anreiz, nach erreichter guter Plazierung weiter teilzunehmen (abgesehen von den Mindestspieltagen und der Pflichtteilnahme an den letzten Spieltagen), noch wurden die Punkteabstände zwischen den Spielern an einem Spieltag in der Bewertung berücksichtigt. Gerade die Nichtberücksichtigung des Punkteabstandes an jedem Spieltag führte bei besonders krassen Fällen nicht nur zu einem gewissen Disengagement der betroffenen Spieler sondern in extremen Fällen sogar zu Spielverzerrungen z.B. durch unbe-

dachte Solospiele<sup>121</sup>. Die ersten Versuche einer Wichtung, die in den späten 80er Jahren vorgenommen wurden, betrafen nur die Anzahl der gemeldeten Spieler an einem Spieltag. Sie konnten die Grundschwächen des Bewertungssystems jedoch nicht beseitigen.



DESSOS®<sup>122</sup>-LOGO

In diesem Rahmen soll jedoch nur kurz auf das Bewertungssystem DESSOS®<sup>123</sup> eingegangen werden.

Die Konzeption des Bewertungssystems konnte aus der sorgfältigen Analyse der vorgenannten Schwachpunkte des bestehenden Auswertungssystems entwickelt werden.

Die Auswertung erfolgt in zwei Teilaspekten:

1. die Plazierung der Spieler an jedem Spieltag
2. die Punkteabstände der Spieler untereinander an jedem Spieltag

jeweils unter Berücksichtigung der Anzahl der teilnehmenden Spieler.

Dem Teilaspekt „Plazierung“ fällt dabei das bedeutend größere Gewicht<sup>124</sup> zu. Nach der Bewertung dieser Teilaspekte erfolgt dann - wie schon beim früheren Auswertungssystem - eine Berechnung der durchschnittlichen Bewertung bezogen auf alle Spieltage.

---

<sup>121</sup> Sogar Meisterschaften wurden dadurch entschieden.

<sup>122</sup> DESSOS = DoubleHead Evaluation System-System of Science

<sup>123</sup> Das Bewertungssystem liegt seit Dezember 1991 vor. In diesem Zusammenhang muß Herrn Holz gedankt werden, der die Realisierung von DESSOS trotz einiger Schwächen z.B. bei Sortier Routinen ermöglicht hat.

<sup>124</sup> Eine genaue Angabe des prozentualen Anteils kann und soll nicht angegeben werden. Etwa ein Verhältnis von 80:20 ist ausgehend von einer durchschnittlichen Punktzahl anzusetzen.



## **Der Pokal**

Zusätzlich zu der DDB-Meisterschaft findet jedes Jahr ein Pokal statt. Dieser Pokal wird an 4 Spieltagen ausgespielt. Der Pokal dient dazu, das soloorientierte Spiel zu pflegen und weiterzuentwickeln.

## **Pokalmodus**

1. Der Pokal wird in der Regel nach Abschluß der Meisterschaft an 4 möglichst aufeinanderfolgenden Spieltagen ausgespielt.
2. Anders als bei der Meisterschaft wird der Pokalsieger durch Prämienpunkte ermittelt. An jedem Spieltag werden 7 Prämienpunkte vergeben. Pokalsieger wird der Spieler, der von den insgesamt 28 zu vergebenden Punkten die meisten erhält.
3. An den ersten zwei Spieltagen können alle gemeldeten Spieler teilnehmen, am dritten Spieltag nur noch 5 Spieler und am vierten Spieltag nur 4 Spieler. Hierzu scheidet nach Abschluß des zweiten und dritten Spieltages die entsprechenden punktschlechtesten Spieler aus (ggf. auch durch Entscheidungsspiel).

## **Modus des Spieltages**

Es werden insgesamt 7 Spielrunden in folgender Reihenfolge gespielt:

Runde 1	Gesamtwertung Runde 1
Runde 2	Sonderprämienrunde 1
Runde 3	Gesamtwertung Runde 2
Runde 4	Sonderprämienrunde 2
Runde 5	Gesamtwertung Runde 3
Runde 6	Sonderprämienrunde 3
Runde 7	Gesamtwertung Runde 4 <sup>o</sup>

<sup>o</sup> Nach dieser Runde muß eventuell „vorgeführt“ werden.

Dabei werden die sieben Prämienpunkte je Spieltag folgendermaßen ermittelt:

- Der Gesamtsieger der „Spiele für die Gesamtwertung“ erhält 3 Prämienpunkte. Die „Plazierten“ gehen leer aus.
- Zusätzlich werden in den drei Sonderspielrunden je ein Prämienpunkt und zusätzlich ein Sonderprämienpunkt vergeben.

Folgende Einschränkungen gelten für alle Spiele:

Es darf bei allen Spielen nicht „eingeworfen“ werden.

### ***Spiele für die Gesamtwertung - Runde 1,3,7***

Das Grundgerüst jedes Spieltages besteht aus 4 Spielrunden. Die Spielrunden 1, 3, 7 sind „normale“<sup>125</sup> Spiele mit folgenden Einschränkungen:

1. Es wird nicht „aus dem Pott gespielt“.
2. Jeder Spieler muß während dieser Runden 3 Pflichtsoli spielen. Die Soloarten sind in drei Gruppen eingeteilt<sup>126</sup>. Es muß aus jeder Gruppe ein Solo gespielt werden.
3. Es darf während der Spiele (auch bei den Soli) nur Kontra und Re angesagt werden, weitere Limitgebote sind nicht gestattet.
4. Solospiele werden nicht „nachgegeben“, d.h. daß im Idealfall - jeder kommt seinen Verpflichtungen in den drei Runden nach - kein „normales“ Spiel gespielt wird.
5. Nach Abschluß der 7. Runde wird „vorgeführt“.

---

<sup>125</sup> entsprechend der Meisterschaftsspiele

<sup>126</sup> Die Solorangordnung (aus der Meisterschaft) bleibt hiervon unberührt. Zur Ermittlung, wer vorrangig Solo spielen darf, wird sie weiterhin herangezogen.



## Sologruppen:

Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3
Detlef-Kaspar	Ohne-Trumpf	Buben
Null	Farbtrumpf	Damen
		Madagaskar

***Spiele für die Gesamtwertung - Runde 5 (KaDaMu)***

Die 5. Runde (3. Runde der Spiele für die Gesamtwertung) ermöglicht jedem Spieler das „Blatt“ zu wenden. Diese Runde wird als Solorunde mit der Bezeichnung „KaDaMu“ (kann-darf-muß) gespielt (siehe Sonderspielregeln).

Um das Aufnehmen des Stocks etwas zu erschweren, gelten folgende Regeln:

1. Um das Spiel siegreich zu gestalten, muß jeder Solospieler K9<sup>127</sup> spielen.
2. Das Spiel des Vorhandspielers (**KaDaMu**) ist automatisch mit einem Kontra und Re belastet, der vor dem Spieler sitzende Spieler spielt auf.
3. Der zweite Spieler (**KaDaMu**) hat vornherein nur ein Kontra; der vor dem Spieler sitzende Spieler spielt auf.
4. Der dritte Spieler (**KaDaMu**) ist frei von jeder Vorbelastung und hat Aufspiel.
5. Weitere Ansagen dürfen nicht getätigt werden.
6. Das Spiel wird folgendermaßen gewertet:

---

<sup>127</sup>

Damit besteht hierbei keine Möglichkeit ein Null-Solo zu spielen.

Bewertung bei KaDaMu:

Punkte der Mitspieler	Wertung - Solist			Wertung - alle Mitspieler		
	Ka	Da	Mu	Ka	Da	Mu
kein Stich	7	6	5	-3	-2	-2
0 - 29	6	5	4	-2	-2	-2
30 - 59	5	4	3	-2	-2	-1
60 - 89	4	3	2	-2	-1	-1
90 - 120	-4	-3	-2	2	1	1
121 - 150	-5	-4	-3	2	2	1
151 - 180	-6	-5	-4	2	2	2
181 - 210	-7	-6	-5	3	2	2
211 - 240	-8	-7	-6	3	3	2
alle Stiche	-9	-8	-7	3	3	3

### ***Abrechnung der Gesamtwertung***

Die Wertung der einzelnen Spiele erfolgt analog der Meisterschaftspunktebewertung.

**Der Spieler mit den meisten Punkten aus diesen 4 Runden ist Sieger der Gesamtwertung dieses Spieltages und erhält 3 Prämienpunkte.**

Sollten nach Abschluß der 4. Runde der Spiele für die Gesamtwertung mehrere Spieler punktgleich an erster Stelle liegen, muß ein „Stechen“ über den Gesamtsieg entscheiden. Die betreffenden Spieler spielen nach ausgeloster Reihenfolge das Ohne-Trumpf-Solo (Knochenlos). Der vor dem Solisten sitzende Spieler hat Ausspiel.

Sieger der Gesamtwertung ist der Spieler, der in seinem Solo die meisten Augen machen kann.



### ***Sonderprämienrunde 1 - Die Schiebekopfrunde.***

Diese Runde wird als Schiebekopfrunde gespielt (Siehe Sonderspielregeln).

Nach jedem Spiel werden die Augen, die jeder Spieler erreicht hat, als Minuspunkte notiert. Gelingt es einem Spieler einen „Durchmarsch“ zu machen, bei dem er alle Stiche bekommen hat, werden den anderen Mitspielern jeweils 80 Minuspunkte notiert.

**Der Sieger (mit den wenigsten Minuspunkten) dieser Sonderprämienrunde erhält 1 Prämienpunkt.** Bei Punktgleichheit wird der Prämienpunkt entsprechend aufgeteilt.

### ***Sonderprämienrunde 2 - Die Detlef-Dumm-Runde<sup>128</sup>***

Diese Runde wird als Detlef-Dumm-Runde gespielt (Siehe Sonderspielregeln).

Nach jedem Spiel werden die Augen, die der Solospieler erreicht hat, als Pluspunkte notiert. (Sonderberechnung beim Null-Solo: Die erreichten Punkte werden von 130 abgezogen).

**Der Sieger (mit den meisten Punkten) dieser Sonderprämienrunde erhält 1 Prämienpunkt.** Bei Punktgleichheit wird der Prämienpunkt entsprechend aufgeteilt.

### ***Sonderprämienrunde 3 - „Schwarze Sau“***

Diese Runde wird als „Schwarze-Sau“-Runde gespielt (Siehe Sonderspielregeln).

Nach jedem Spiel werden die Augen, die der Solospieler erreicht hat, für ihn als Pluspunkte notiert. Die Augen, die die anderen Spieler zusammen erreicht haben, werden ihnen nach folgender Berechnung als Pluspunkte gutgeschrieben:

*(Erreichte Augenzahl - 20)/2*

---

<sup>128</sup>

Dieses Spielart ist nach dem Entdecker Detlef Holz benannt worden; siehe auch Detlef-Kaspar.

**Der Sieger (mit den meisten Punkten) dieser Sonderprämienrunde erhält 1 Prämienpunkt.** Bei Punktgleichheit wird der Prämienpunkt entsprechend aufgeteilt.

### ***Sonderprämienpunkt***

**Am Ende des Spieltages erhält der Spieler, der aus allen 4 Runden (Gesamtrunde und 3 Sonderprämienrunden) die durchschnittlich beste Platzierung hatte, 1 Prämienpunkt.** Bei Punktgleichheit wird der Prämienpunkt entsprechend aufgeteilt.

Damit werden je Spieltag genau 7 Prämienpunkte vergeben.

### **Pokalsieger**

Der Pokalsieger ist der Spieler, der aus den 4 Spieltagen die meisten Prämienpunkte gesammelt hat. Die Pokalübergabe findet am Ende des 4. Spieltages statt.





Der Pokal

Bei Punktgleichheit wird noch am 4. Spieltag zwischen den punktgleichen Mitspielern ein „Stechen“ ausgespielt. In einer ausgelosten Reihenfolge muß jeder ein Pflichtsolo spielen, bei dem der Solospieler nicht selbst ausspielt, sondern der rechts neben ihm sitzende Mitspieler. Dieser Vorhandspieler bestimmt auch die Soloart<sup>129</sup>. Pokalsieger ist der Spieler, der bei seinem Solo die meisten Augen erhält. Diese Form des Entscheidungsspiel wird auch bei der Ausscheidungsfrage herangezogen.

### ***Weitere Turnierregeln des DDB***

#### **Gültigkeit der Regeln**

Dieses Regelwerk beinhaltet die Turnierregeln des Deutschen Doppelkopf Bundes einschließlich aller Regelabsprachen zur Meisterschaftssaison 1995 sowie zum Pokal 1995. Alle vorigen Absprachen sind damit ungültig.

Regeländerungen, insbesondere wenn sie Auswirkungen auf den Turniermodus haben, bedürfen einer einfachen Mehrheit der gemeldeten Spieler. Sie treten dann zum nächsten Spieljahr bzw. Wettbewerb in Kraft und haben gewöhnlich wenigstens ein Spieljahr bzw. eine Pokalrunde Gültigkeit.

Regeländerungen mit Auswirkungen für die laufende Saison müssen von allen gemeldeten Spieler einstimmig befürwortet werden. Es ist jedoch dabei vom Regelausschuß zu überprüfen, ob Auswirkungen der Gesamtbewertung der Meisterschaft bzw. des Pokals zu erwarten sind. Bei möglichen oder sogar zu erwartenden Verzerrungen ist die Regeländerung für die laufende Saison zurückzuweisen.

---

<sup>129</sup>

Null-Solo ist hierbei nicht möglich.

## **Regelverstöße**

Im Bereich des DDB wird eine dem sportlich fairen Grundverständnis der Mitglieder zugrundeliegende Geisteshaltung gepflegt und bei den Teilnehmer(inne)n vorausgesetzt.

Daher ist bei den bisher beobachteten Regelverstößen zunächst keine Absicht zu unterstellen. Die Regelverstöße sind daher zunächst nur danach zu beurteilen, ob der begangene Fehler wesentlichen Einfluß (= schwerwiegender Fehler) oder nur unbedeutenden Einfluß (=geringfügiger Fehler) auf den Spielverlauf hat.

### ***Schwerwiegende Fehler***

Bei schwerwiegenden Fehler ist davon auszugehen, daß die eine oder andere Partei wesentlich durch den Fehler begünstigt wird, falls das Spiel weiter gespielt wird. Im Bereich des DDB wird bei solchen Regelverstößen eingeworfen und das Spiel wiederholt.

### ***Geringfügige Fehler***

Bei geringfügigen Fehlern wird nach Einverständnis der betroffenen Spieler das Spiel fortgeführt. Zu den geringfügigen Fehlern zählen z.B.:

- „Vorwerfen“, wenn der Partner offensichtlich kein Vorteil daraus ziehen kann (die vorgeworfene Karte muß aber gespielt werden).
- „Falsches Bedienen“, wenn der Fehler sofort gemerkt wird und die falsch gespielte Karte keine Kreuz-Dame, Herz-Zehn oder Karo-As ist.
- „Versprecher“ (Re statt Kontra), wenn der Fehler sofort berichtigt wird.

### ***Unsportliches Verhalten***

Die bisher genannten Regelverstöße haben dem Fehler begehenden Spieler keine Absicht unterstellt. Sollte dies nicht der Fall sein oder hat der Spieler grobfahrlässig gehandelt, liegt unsportliches Verhalten vor. Dabei ist im Einzelnen zu unterscheiden in



- einen grob fahrlässigen Regelverstoß, d.h. einen schwerwiegenden Fehler, der jedoch bei der zu erwartenden Sorgfalt vom Spieler hätte vermieden werden müssen,
- einen absichtlichen Regelverstoß, um sich (oder auch anderen) einen Vorteil zu verschaffen,
- den Versuch, andere zu Regelverletzungen zu verleiten oder
- Aktionen, die eine Wertung des Spiels unmöglich machen (z.B. Zusammenwerfen der Karten, bevor das Ergebnis ermittelt werden konnte).

Je nach Schwere des unsportlichen Verhaltens ist als Strafe durch die Spielgemeinschaft festzulegen:

- Ein *Strafsolo*, bei dem der vor dem Übeltäter sitzende Spieler die Soloart bestimmt und Aufspiel hat, wird z.B. beim „zu Unrecht einwerfen“ verhängt.
- Mit *Punktabzug* wird z.B. der Spieler bestraft, der am Spieltag erheblich zu spät kommt, und noch einsteigen<sup>130</sup> möchte.
- Mit *Disqualifikation am Spieltag*, wobei der zu bestrafende Spieler auf den letzten Platz mit 1 Punkt gesetzt wird, wird der bestraft, der z.B. vorzeitig die Partie verläßt.
- Mit *Ausschluß aus der jeweiligen Meisterschaft bzw. Pokalrunde* mußte bisher noch niemand bestraft werden.

Der Regelausschuß:

Dr. Wilhelm Burger

Detlef Holz

Horst Wohlfarth-von Alm

---

<sup>130</sup>

Der zu spät kommende Spieler beginnt in der Regel mit „Null“ Punkten.



## Anhang

### ***Verzeichnis spielspezifischer Fachausdrücke***

Abwerfen	Zugeben einer Karte fremder Farbe
Anbieten	mit schwachem Trumpfblatt seine Trumpfkarten mit Nichttrumpfkarten seines Partners austauschen
Angeben	das erste Kartenausteilen der Partie
Augen	Summe der Einzelwerte der gezählten Karten
Beikarte	Farben, alle Nichttrumpfkarten
Bekennen	Bedienen, Zugeben der geforderten Farbe
Blank	ist man in einer Farbe, die im Blatt fehlt
Blatt	Summe der Karten in der Hand
Buben-Solo	Soloart, siehe Solospiele
Damen-Solo	Soloart, siehe Solospiele
Davonspielen	Farbe unter dem gerufenen As anspielen
DESSOS®	DoubleHead Evaluation System - System of Science, Das Bewertungssystem des DDB für die Meisterschaft
Detlef-Dumm-Runde	Sonderspielart; siehe Pokal
Detlef-Kaspar	Soloart, siehe Solospiele
Dulle	die Herz-Zehnen, siehe Sonderspielregeln
Einwerfen	siehe Zusammenwerfen
Farben	Alle Nichttrumpfkarten
Fehlfarbe	in einem Blatt von vornherein nicht vorhandene Farbe, die Bezeichnung Fehlfarbe wird häufig auch (eigentlich fälschlicherweise) für die Farbkarten des Doppelkopfspiels verwendet
Frei	ist man in einer Farbe, die man nicht mehr hat
Fremdhand	die gegnerische Partei
Fuchs	Karo-As, siehe Sonderspielregeln

Geschlossenes Blatt	mehrere aufeinanderfolgende Werte ohne Lücke (ein durchbrochenes Blatt hat Lücken)
Hammelsprung	Sonderregel für den Rest im Pott
Hinterhand	der jeweils letzte Spieler
im Uhrzeigersinn	in der Richtung des Uhrzeigers; am Spieltisch von Vorhand über den links sitzenden Spieler bis zur Hinterhand
In die Zange nehmen	den Gegner in die Lage bringen, die diesem 2 Karten beläßt, welche man dahintersitzend beide übernehmen kann
KaDaMu	Solorunde; siehe Solospiele
Karlchen Müller	Kreuz-Bube, siehe Sonderspielregeln
Karten	einzelne Karten, ungeordneter Haufen
Knochenlos	das Ohne-Trumpf-Solo, siehe Solospiele
Kontra	der Spieler oder die Partei ohne Kreuz-Damen; Kontra-Ansage entspricht der K12-Verpflichtung
Kontrieren	Kontra sagen
Lange Farbe	mehr als die Hälfte der Karten einer Farbe
Lusche	schwacher Farbwert
Lustsolo	nach Erfüllung der Soloverpflichtung vom Spieler gespieltes „freiwilliges“ Solo
Madagaskar	Buben-Damen-Solo, siehe Solospiele
Mauern	mit starkem Blatt passen
Mittelhand	die jeweils 2. und 3. Spieler eines Stichs
Nachgeben	nach einem Solo nochmaliges Kartengeben des gleichen Gebers
Nachspielpflicht	bei einem gewonnenen Lustsolo zusätzliche Verpflichtung zu einem weiteren Solo für die anderen Spieler
Nebenkarte	der Nichttrumpfteil eines Blattes
Null	Soloart, siehe Solospiele
Partie	alle Spiele an einem Spieltag



Passen	keine Soloabsicht haben
Pflichtsolo	zur Erfüllung der festgelegten Soloverpflichtungen gespieltes Solo, siehe Solospiele
Punkte	Grundbewertung eines Spiels
Re	der Spieler oder die Partei mit den „Alten“; Re-Ansage entspricht einer K12-Verpflichtung
Restkarten	die restlichen Karten einer Farbe
Runde	die am Tisch versammelten Spieler, auch die Anzahl der um den Tisch versammelten Spieler
Scharfer Doppelkopf	Doppelkopf ohne Neunen, siehe Sonderspielregeln
Schiebekopf	Sonderspielart; siehe Solospiele
Schneider	im Endergebnis unter 30 Augen
Schwarz	überhaupt kein Stich
Schwarze Sau	Sonderspielart; siehe Solospiele
Schwein(chen)	Sonderregel, siehe Sonderspielregeln
Solo	Spielart, Alleinspiel eines Solisten
Spitzen	höchste Trumpfkarten
Stich	die bei einem Spielzug zusammenkommenden 4 Karten
Trumpf	Kartenreihe, die alle Farben trumpfen (stechen) kann
Trumpfkarte	der Trumpfteil eines Blattes
Volle	Asse und Zehner
Vorführen	nach Ablauf der festgelegten Frist den Spieler zur Erfüllung seiner Soloverpflichtungen zwingen
Vorhand	der Spieler, der die erste Karte eines Stiches ausspielt
Wertigkeit	Bedeutung der Karte im Spielgeschehen
Zähler	Volle
Zusammenwerfen	bei schlechtem Blatt oder falschem Bedienen die Karten hinwerfen, das Spiel wird ungültig

### Berechnungstabelle für erreichte Punktzahl

Verlust- Partei lag im Augen- Bereich	Ansage	„normale“ Spiele		Solo-Spiele	
		nur Gewinnpartei		Gewinn/Verlust des Solisten	Gewinn/Verlust alle Mitspieler
		Mit den Alten	Gegen die Alten		
I 90 - 119	-	1	2	2	1
	Kontra/Re	2	3	3	1
	Keine 90	2	1	2	1
II 60 - 89	-	2	3	3	1
	Kontra/Re	3	4	4	2
	Keine 90	4	5	5	2
	Keine 60	2	1	2	1
III 30 - 59	-	3	4	4	2
	Kontra/Re	4	5	5	2
	Keine 90	5	6	6	2
	Keine 60	6	7	7	3
	Keine 30	2	1	2	1
IV 0 - 29	-	4	5	5	2
	Kontra/Re	5	6	6	2
	Keine 90	6	7	7	3
	Keine 60	7	8	8	3
	Keine 30	8	9	9	3
	Kein Stich	2	1	2	1
V Kein Stich	-	5	6	6	2
	Kontra/Re	6	7	7	3
	Keine 90	7	8	8	3
	Keine 60	8	9	9	3
	Keine 30	9	10	10	4
	Kein Stich	10	11	11	4

Kontra und Re

je 1 Punkt mehr (bei Solobewertung ggf.

Korrektur der Mitspielerbewertung)

verlorene Spiele!

Zusatzpunkte	(nicht bei Solo)
Fuchs	je 1 Punkt
Karlchen	1 Punkt
Doppelkopf	je 1 Punkt





## ***Die Personen***

### **Mitglieder des DDB**

Unter dem Namen DDB treffen sich seit Ende der 70er Jahre regelmäßig interessierte Doppelkopfspieler zur Pflege und zur Verfeinerung der Spielkultur des abwechslungsreichsten Kartenspiels. Der Autor möchte auch den ehemaligen Mitgliedern danken, die die diesem Regelwerk zugrundeliegende mehr als 15jährige Doppelkopferfahrung ermöglicht haben:

### ***Ehemalige Spieler(innen)***

Helga Asbrand (geb. Au), Susan Gnielka, Ulrich Neubecker, Michael Schilwa, Ronald Schmidt, Andreas Wirsching,

### ***DDB jetzt***



Dr. Wilhelm Burger



Joachim Serke



Horst Wohlfarth -  
von Alm



Detlef Holz



Bernd Wilkens



Joachim Legner



## Die Sieger

Jahr	Meister	Vizemeister	Pokalsieger
1987	Burger	Wohlfarth	-
1988	Holz	Serke	-
1989	Burger	Holz	Wohlfarth
1990	Holz	Wohlfarth von Alm	Holz
1991	Holz	Wohlfarth von Alm	Wohlfarth von Alm
1992	Holz	Wohlfarth von Alm	Legner
1993	Burger	Holz	Wohlfarth von Alm
1994	Wohlfarth von Alm	Holz	Wohlfarth von Alm
1995	Wohlfarth von Alm	Holz	Wohlfarth von Alm
1996*	Holz	Wohlfarth von Alm	

Feld auf Pokal 6,8 cm x 2,5 cm

1989 Wohlfarth	1996
1990 Holz	
1991 Wohlfarth von Alm	
1992 Legner	
1993 Wohlfarth von Alm	
1994 Wohlfarth von Alm	
1995 Wohlfarth von Alm	



## Der Pokalspielberichtsbogen

Seite 1

Namen	1	2	3	4	5	6
Pflichtsoli	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
<b>KADAMU</b>						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
V 1						
V 2						
V 3						
V 4						
V 5						
V 6						
V 7						
V 8						
V 9						
Ergebnis						

Seite 2

Sonderspielrunde 1 - SCHIEBERAMSCH						
Namen	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						
6						
Ergebnis						

Sonderspielrunde 2 - DETLEF-DUMM						
Namen	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						
6						
Ergebnis						

Sonderspielrunde 3 - SCHWARZE SAU						
Namen	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						
6						
Ergebnis						

Sonderprämienpunkt						
Namen	1	2	3	4	5	6
Gesamtrunde						
Sonder 1						
Sonder 2						
Sonder 3						
Gesamt						
Ergebnis						

Spieltag						
Gesamtergebnis						

© 1991-1995 by DDB



**Wahrscheinlichkeitstabelle**

I

Tabelle der Verteilungswahrscheinlichkeiten	
Verteilungswahrscheinlichkeiten in % von N Karten auf 3 Personen mit je 12 Karten (gerundet auf die zweite Dezimalstelle) nach Kopp, Bernhard, a.a.O.	

N	Verteilung	W in%			
			4-2-0	10,06	
1	1-0-0	100,00	4-1-1	10,98	
			3-3-0	7,45	
2	2-0-0	31,43	3-2-1	53,67	
	1-1-0	68,57	2-2-2	14,76	
			7	7-0-0	0,03
3	3-0-0	9,24	6-1-0	0,80	
	2-1-0	66,55	5-2-0	3,76	
	1-1-1	24,20	5-1-1	4,10	
			4-3-0	7,83	
4	4-0-0	2,52	4-2-1	28,18	
	3-1-0	26,89	3-3-1	20,87	
	2-2-0	22,18	3-2-2	34,44	
	2-1-1	48,40			
			8	8-0-0	0,00
5	5-0-0	0,63	7-1-0	0,19	
	4-1-0	9,45	6-2-0	1,21	
	3-2-0	23,11	6-1-1	1,32	
	3-1-1	25,21	5-3-0	3,45	
	2-2-1	41,60	5-2-1	12,44	
			4-4-0	2,43	
6	6-0-0	0,14	4-3-1	25,91	
	5-1-0	2,93	4-2-2	21,38	

	3-3-2	31,67		4-3-3	28,28
9	9-0-0	0,00	11	11-0-0	0,00
	8-1-0	0,04		10-1-0	0,00
	7-2-0	0,33		9-2-0	0,01
	7-1-1	0,36		9-1-1	0,02
	6-3-0	1,30		8-3-0	0,11
	6-2-1	4,66		8-2-1	0,39
	5-4-0	2,50		7-4-0	0,39
	5-3-1	13,33		7-3-1	2,09
	5-2-2	10,99		7-2-2	1,72
	4-4-1	9,37		6-5-0	0,73
	4-3-2	45,81		6-4-1	5,48
	3-3-3	11,31		6-3-2	13,40
				5-5-1	3,76
10	10-0-0	0,00		5-4-2	25,84
	9-1-0	0,01		5-3-3	19,14
	8-2-0	0,08		4-4-3	26,92
	8-1-1	0,08			
	7-3-0	0,41	12	12-0-0	0,00
	7-2-1	1,48		11-1-0	0,00
	6-4-0	1,08		10-2-0	0,00
	6-3-1	5,76		10-1-1	0,00
	6-2-2	4,75		9-3-0	0,02
	5-5-0	0,74		9-2-1	0,08
	5-4-1	1,10		8-4-0	0,12
	5-3-2	27,14		8-3-1	0,63
	4-4-2	9,09		8-2-2	0,52



	7-5-0	0,30		6-4-3	26,13
	7-4-1	2,26		5-5-3	17,92
	7-3-2	5,51		5-4-4	25,19
	6-6-0	0,20			
	6-5-1	4,21	14	12-2-0	0,00
	6-4-2	14,47		12-1-1	0,00
	6-3-3	10,72		11-3-0	0,00
	5-5-2	9,92		11-2-1	0,00
	5-4-3	41,34		10-4-0	0,01
	4-4-4	9,69		10-3-1	0,03
				10-2-2	0,02
13	12-1-0	0,00		9-5-0	0,03
	11-2-0	0,00		9-4-1	0,21
	11-1-1	0,00		9-3-2	0,50
	10-3-0	0,00		8-6-0	0,07
	10-2-1	0,01		8-5-1	0,74
	9-4-0	0,03		8-4-2	2,56
	9-3-1	0,15		8-3-3	1,89
	9-2-2	0,12		7-7-0	0,05
	8-5-0	0,10		7-6-1	1,39
	8-4-1	0,76		7-5-2	6,54
	8-3-2	1,87		7-4-3	13,63
	7-6-0	0,19		6-6-2	4,45
	7-5-1	1,95		6-5-3	25,45
	7-4-2	6,72		6-4-4	17,89
	7-3-3	4,98		5-5-4	24,54
	6-6-1	1,33			
	6-5-2	12,54	15	12-3-0	0,00

	12-2-1	0,00		11-3-2	0,01
	11-4-0	0,00		10-6-0	0,01
	11-3-1	0,00		10-5-1	0,05
	11-2-2	0,00		10-4-2	0,18
	10-5-0	0,01		10-3-3	0,13
	10-4-1	0,04		9-7-0	0,01
	10-3-2	0,10		9-6-1	0,20
	9-6-0	0,02		9-5-2	0,94
	9-5-1	0,23		9-4-3	1,97
	9-4-2	0,77		8-8-0	0,01
	9-3-3	0,57		8-7-1	0,39
	8-7-0	0,04		8-6-2	2,48
	8-6-1	0,59		8-5-3	7,08
	8-5-2	2,79		8-4-4	4,98
	8-4-3	5,81		7-7-2	1,70
	7-7-1	0,41		7-6-3	13,22
	7-6-2	5,20		7-5-4	25,49
	7-5-3	14,87		6-6-4	17,35
	7-4-4	10,46		6-5-5	23,79
	6-6-3	10,12			
	6-5-4	39,04	17	12-5-0	0,00
	5-5-5	8,92		12-4-1	0,00
				12-3-2	0,00
16	12-4-0	0,00		11-6-0	0,00
	12-3-1	0,00		11-5-1	0,01
	12-2-2	0,00		11-4-2	0,03
	11-5-0	0,00		11-3-3	0,02
	11-4-1	0,01		10-7-0	0,00



	10-6-1	0,05		10-5-3	0,76
	10-5-2	0,24		10-4-4	0,53
	10-4-3	0,50		9-9-0	0,00
	9-8-0	0,01		9-8-1	0,09
	9-7-1	0,15		9-7-2	0,76
	9-6-2	0,94		9-6-3	2,96
	9-5-3	2,68		9-5-4	5,70
	9-4-4	1,88		8-8-2	0,53
	8-8-1	0,10		8-7-3	5,70
	8-7-2	1,81		8-6-4	14,97
	8-6-3	7,02		8-5-5	10,26
	8-5-4	13,54		7-7-4	10,26
	7-7-3	4,82		7-6-5	38,32
	7-6-4	25,28		6-6-6	8,69
	7-5-5	17,34			
	6-6-5	23,59	19	12-7-0	0,00
				12-6-1	0,00
18	12-6-0	0,00		12-5-2	0,00
	12-5-1	0,00		12-4-3	0,01
	12-4-2	0,00		11-8-0	0,00
	12-3-3	0,00		11-7-1	0,01
	11-7-0	0,00		11-6-2	0,05
	11-6-1	0,01		11-5-3	0,15
	11-5-2	0,04		11-4-4	0,10
	11-4-3	0,09		10-9-0	0,00
	10-8-0	0,00		10-8-1	0,03
	10-7-1	0,04		10-7-2	0,24
	10-6-2	0,27		10-6-3	0,94

	10-5-4	1,81		9-9-2	0,13
	9-9-1	0,02		9-8-3	1,97
	9-8-2	0,50		9-7-4	7,08
	9-7-3	2,68		9-6-5	13,22
	9-6-4	7,02		8-8-4	4,98
	9-5-5	4,82		8-7-5	25,49
	8-8-3	1,88		8-6-6	17,35
	8-7-4	13,54		7-7-6	23,79
	8-6-5	25,28			
	7-7-5	17,34	21	12-9-0	0,00
	7-6-6	23,59		12-8-1	0,00
				12-7-2	0,01
20	12-8-0	0,00		12-6-3	0,02
	12-7-1	0,00		12-5-4	0,04
	12-6-2	0,01		11-10-0	0,00
	12-5-3	0,01		11-9-1	0,00
	12-4-4	0,01		11-8-2	0,04
	11-9-0	0,00		11-7-3	0,23
	11-8-1	0,01		11-6-4	0,59
	11-7-2	0,05		11-5-5	0,41
	11-6-3	0,20		10-10-1	0,00
	11-5-4	0,39		10-9-2	0,10
	10-10-0	0,00		10-8-3	0,77
	10-9-1	0,01		10-7-4	2,79
	10-8-2	0,18		10-6-5	5,20
	10-7-3	0,94		9-9-3	0,57
	10-6-4	2,48		9-8-4	5,81
	10-5-5	1,70		9-7-5	14,87



	9-6-6	10,12	23	12-11-0	0,00
	8-8-5	10,46		12-10-1	0,00
	8-7-6	39,04		12-9-2	0,00
	7-7-7	8,92		12-8-3	0,03
				12-7-4	0,10
22	12-10-0	0,00		12-6-5	0,19
	12-9-1	0,00		11-11-1	0,00
	12-8-2	0,01		11-10-2	0,01
	12-7-3	0,03		11-9-3	0,15
	12-6-4	0,07		11-8-4	0,76
	12-5-5	0,05		11-7-5	1,95
	11-11-0	0,00		11-6-6	1,33
	11-10-1	0,00		10-10-3	0,12
	11-9-2	0,03		10-9-4	1,87
	11-8-3	0,21		10-8-5	6,72
	11-7-4	0,74		10-7-6	12,54
	11-6-5	1,39		9-9-5	4,98
	10-10-2	0,02		9-8-6	26,13
	10-9-3	0,50		9-7-7	17,92
	10-8-4	2,56		8-8-7	25,18
	10-7-5	6,54			
	10-6-6	4,45	24	12-12-0	0,00
	9-9-4	1,89		12-11-1	0,00
	9-8-5	13,63		12-10-2	0,00
	9-7-6	25,45		12-9-3	0,02
	8-8-6	17,89		12-8-4	0,12
	8-7-7	24,54		12-7-5	0,30
				12-6-6	0,20

	11-11-2	0,00		11-8-6	5,48
	11-10-3	0,08		11-7-7	3,76
	11-9-4	0,63		10-10-5	1,72
	11-8-5	2,26		10-9-6	13,40
	11-7-6	4,21		10-8-7	25,84
	10-10-4	0,52		9-9-7	19,14
	10-9-5	5,51		9-8-8	26,92
	10-8-6	14,47			
	10-7-7	9,92	26	12-12-2	0,00
	9-9-6	10,72		12-11-3	0,01
	9-8-7	41,34		12-10-4	0,08
	8-8-8	9,69		12-9-5	0,41
				12-8-6	1,08
25	12-12-1	0,00		12-7-7	0,74
	12-11-2	0,00		11-11-4	0,08
	12-10-3	0,01		11-10-5	1,48
	12-9-4	0,11		11-9-6	5,76
	12-8-5	0,39		11-8-7	11,10
	12-7-6	0,73		10-10-6	4,75
	11-11-3	0,02		10-9-7	27,14
	11-10-4	0,39		10-8-8	19,09
	11-9-5	2,09		9-9-8	28,28



## **Literaturhinweise**

Doppelkopf ist das am zweithäufigst gespielte Kartenspiel in Deutschland. Dennoch nimmt es in der Fachliteratur nur ein kärgliches Schattendasein ein. Daher möchte der Autor an dieser Stelle auf einige wenige Werke verweisen, die besonders für fortgeschrittene Hobbyspieler geeignet erscheinen. Auch der Autor bedankt sich bei den Machern dieser Werke, die er bei Einschätzung selten gespielter Spielarten herangezogen hat. Alle Werke bieten darüber hinaus anhand von Beispielen erste Einblicke in die Welt der Doppelkopftaktik.

- Feustel, Klaus: Schafkopf + Doppelkopf; München, 1984  
*Ein beinahe klassisches Regelbuch mit sehr guten Beispielen und hilfreichen Formalien. Empfehlenswert! Die im Anhang abgedruckte Checkliste ist diesem Werk entlehnt.*
- Grupp, Klaus D.: Doppelkopf, Schafkopf, Binokel, Tarock, und andere Stammtischspiele; Niederhausen/Ts. 1993  
*Aufgrund der großen Zahl der beschriebenen Kartenspiele ist der Teil über Doppelkopf nicht sehr umfangreich und beschränkt sich ausschließlich auf die Regelbeschreibung. Dieses sehr verständliche geschriebene Buch ist daher für Anfänger und Freunde seltener Kartenspiele zu empfehlen. Bei der Gestaltung des Abschnittes „Spielregeln“ war dieses Werk Vorbild.*
- Kopp, Bernhard: Gewinnen beim Doppelkopf; Düsseldorf, 1993  
*Herr Kopp läßt sich in seinem Buch als „Regelpapst“ beweihräuchern. Man sollte meinen, dies hat ein guter Doppelkopfspieler nicht nötig. Dennoch zeigt das Buch ganz ordentliche Ansätze und hat mit Testaufgaben und Diskussionen über Regelvarianten einen guten Fundus. Bemerkenswert die auch hier abgedruckte Tabelle der Verteilungswahrscheinlichkeiten.*
- Linß, Marion; Werner, Jörg: Doppelkopf oder die Kunst spielend zu leben; Frankfurt/M, 1992  
*Eine witzige Mischung aus sehr fundiertem Regelverständnis und einer Persiflage auf den Rausch des Doppelkopfspiels. Ein durch und durch beeindruckendes Buch - mit dabei das Regelwerk des Deutschen Doppelkopfverbandes und - hervorzuheben - die humorvolle Beschreibung der Spielcharaktere, kurz „The best“ !*
- Mala, Matthias: Doppelkopf; Hamburg, 1993  
*Dieses Buch ist nicht zu empfehlen, da weder die Regelvarianten besonders witzig und neu sind, noch lassen die Musterspiele auf eine besondere Spielstärke und -verständnis des Autors schließen.*



**Index****1**

140 Punkte • 46

**A**

abheben • 12

Abwesenheit • 44

Alleinspiel • 32; 35; 51

Alleinspieler • 32; 33; 34; 35; 37; 38

Alte • 11; 13; 15; 16; 17; 21; 24; 35; 49

Ansagen • 16; 17; 18; 31; 48; 49; 56

Augen • 9; 10; 13; 15; 16; 17; 18; 19; 22; 30; 37;  
39; 40; 45; 49; 50; 57; 58; 59*Ausschluß* • 62**B**

Bewertung • 9; 19; 50; 52; 53; 57

Bewertungssystem • 52; 53

Buben-Solo • 32

**C**

Computerweltrangliste • 45

**D**

Damen-Solo • 32

DDB-Pokal • 39; 40; 41

DESSOS® • 3; 52; 53

Detlef-Dumm-Runde • 39; 58

Detlef-Kaspar • 32; 38; 47; 56; 58

*Disqualifikation am Spieltag* • 62

Doppelkopf • 20

Doppelspieltag • 44

Dullen • 21

Durchmarsch • 41; 58

**E**

ehrliche Spiel • 22

Eichel • 9

Einwerfregel • 25; 26; 33; 42; 47

Entscheidungsspiel • 54; 59

**F**

Fairneß • 14; 17

Falsches Bedienen • 14; 46; 61

Farbtrumpfsolo • 32; 34; 35; 38

französische Zeichen • 8

Fuchs • 19; 20; 22; 23; 25; 31; 34; 35; 50

Füchse • 19; 23; 25

Fünfertisch • 47; 51

Fünfertische • 12; 33; 44; 46; 47

**G**

Gedenkturniere • 9

Gegenpartei • 10

Genschern • 27

Geringfügige Fehler • 61

Gesamtwertung • 45; 46; 54; 55; 56; 57

Grandsoli • 36

**H**

Hammelsprung • 30

Heruntersagen • 17; 38; 48; 49

Herz • 8; 9; 10; 11; 12; 14; 21; 22; 27; 34; 36; 45;  
61

Herz-Zehnen • 21

Hinterhand • 40

*Hochzeit* • 14; 16; 24; 35; 48

**J**

Jahresgesamtwertung • 45

Joker • 22; 27

**K**

KaDaMu • 39; 56; 57

Karlchen Müller • 11; 20; 23; 31; 34; 50

Karo • 9; 10; 11; 19; 21; 22; 23; 27; 34; 36; 38;  
41; 45; 50; 61

Kartenübermacht • 26

Knochenlos • 32; 37; 38; 47; 57

Köhler • 42

Königsolo • 42

Konto • 17

Kontra • 15; 16; 17; 18; 24; 30; 31; 48; 49; 55;  
56; 61; 66

Kreuz • 8; 10; 11; 12; 13; 14; 16; 20; 21; 22; 24;  
27; 35; 36; 40; 41; 45; 48; 49; 50; 61

**L**

Laub • 9

Lieselotte Pulver • 21

Limit • 17; 18; 38

Limitgebote • 17; 18; 31; 32; 49; 55

Limitstufen • 17; 38

Lusche • 19

Lustsolo • 33; 46; 47

**M**

Madagaskar • 32; 36; 42; 47; 56

Mampe • 43

Meister • 44; 52

Meisterschaft • 12; 15; 24; 29; 30; 32; 33; 34;  
44; 47; 54; 55; 60; 62

**N**

*Nachspiel-Pflicht* • 34; 47

Nichttrümpfe • 36

Notnagel • 38; 39

Null • 29; 31; 32; 37; 38; 43; 47; 51; 56; 58; 59;  
62

**O**

Ohne-Trumpf-Solo • 38

**P**

Partner • 8; 9; 13; 16; 17; 20; 22; 24; 25; 27; 28;  
48; 61

Partnerspiel • 51

Pflichtsolo • 33; 46; 47; 59

Pik • 8; 10; 11; 12; 41; 45

Pokal • 9; 33; 39; 54; 59; 60

Pokalmodus • 54

Pokalsieger • 44; 54; 59

Pokalturnier • 44

Pott • 9; 28; 29; 30; 46; 47; 55

Prämienpunkte • 54; 55; 57; 59

*Punktabzug* • 62

Punktgleichheit • 58; 59

Punktwert • 9; 10; 15; 17; 40

**R**

Rangfolge • 11; 12

Re • 16; 17; 18; 21; 22; 24; 30; 31; 48; 49; 55; 56;  
61; 66

Regeländerungen • 60

Regelverstöße • 14; 26; 46; 60; 61

**S**

Schafkopf • 8



Scharfer Doppelkopf • 27  
 Schelle • 9  
 Schiebekopf • 40; 58  
 Schwarze Sau • 41; 58  
 Schwerwiegende Fehler • 60  
 Skat • 8; 28; 36; 38; 40; 49  
 Solo • 8; 13; 14; 19; 20; 24; 26; 29; 31; 32; 33;  
 34; 35; 36; 37; 38; 39; 41; 42; 43; 46; 47; 50;  
 55; 56; 57; 58; 59  
 Sologruppen • 56  
 Sonderprämienrunde • 54; 58; 59  
 Sonderpunkt • 19; 20; 31  
 Sonderpunkte • 16; 31; 49; 50  
 Sonderrunde • 39; 40  
 Spielabrechnung • 15; 20  
 Spielkultur • 26  
 Spielmodus • 45  
 Spieltag • 9; 10; 44; 45; 46; 52; 53; 54; 55; 59; 62  
 Spielverlauf • 12; 13; 14; 17; 32; 46; 60  
 Standardregeln • 14  
 Standardspiel • 8; 31; 39; 50  
 Standardspieltag • 44  
 Stechen • 57; 59  
 Stich • 11; 12; 13; 15; 17; 18; 19; 20; 21; 23; 24;  
 37; 39; 40; 41; 43; 47; 48; 50; 57; 66

stille Solo • 35  
 Stilles Solo mit einer Kreuz-Dame • 41  
*Strafsolo* • 61  
 Strohmännchen • 28

## T

*Trumpfabgabe* • 14; 24; 25; 35; 48  
 Trumpfkarten • 10; 24; 25; 26; 36; 38; 42  
 Turnierspielregeln • 44

## U

Uhrzeigersinn • 12; 13; 24; 32; 34; 47  
 Unsportliches Verhalten • 61

## V

Verdoppeln • 30  
 Verpflichtung • 17; 33; 39; 46  
 Versprecher • 61  
 Vierertisch • 50; 51  
 Vierertische • 44; 46  
 Vorbehalte • 13; 14; 35; 46; 47  
 Vorführen • 33  
 Vorhand • 39; 40; 59  
 Vorwerfen • 61