

Spielregeln für Doppelkopf am Branderhof – 1.01.24



Ablauf einer Spielrunde:

- Eine Runde besteht aus 4 Spielen beziehungsweise bei 5 Personen aus 5 Spielen.
- Der 1. Geber eines Spielblocks wird durch das Ziehen einer Karte ermittelt. Wer die höchste Karte zieht (Doppelkopfreihefolge), gibt zuerst.
- **Schmeißen** geht vor allen anderen Vorbehalten. **Man kann, muss aber nicht schmeißen:**
 - bei **5 oder mehr Königen**
 - bei **0-2 Trümpfen**
 - wenn man **keinen Trumpf über dem Fuchs** hat (also nur Karo-Könige, Karo-Zehnen + Karo-Asse)
- Vor dem Spiel müssen die Spieler die **Vorbehalte klären**.
Vorbehalte sind **Hochzeit, Solo** oder **Armut** (s. auch ‚Vorbehalte‘); **Armut geht vor Solo vor Hochzeit**; haben zwei Spieler eine Armut, so spielt die erste Armut nach dem Geber. (Weitere Details s.u.)

Prinzipielle Regeln:

- Es wird **ohne Neunen** gespielt, **10 Karten** pro Spieler. Es gibt 24 Trumpf und 16 Fehlfarben
- **Die zweite Herz 10 sticht die erste, außer im letzten Stich, da ist es umgekehrt!!**
- **Bei 2 Füchsen** kann man versuchen, sie nach Hause und dadurch einen **Sonderpunkt** zu bekommen. **Alternativ** kann man **Schweinchen** spielen. Die beiden Karo-Asse sind dann **die höchsten Karten** im Spiel. Allerdings muss man **vor dem Spiel Re oder Kontra** ansagen und sich als **Schweinchen** outen. Bei Hochzeit, Armut oder Solo gibt es kein Schweinchen.
- **Feiglingsregel:** Um das Ansagen zu fördern, spielen wir mit der Feiglingsregel. Das bedeutet:
 - Wenn man **nichts** ansagt und die Gegenpartei hat **unter 30** Augen, hat man verloren.
 - Wenn man **RE/KONTRA** ansagt und die Gegenpartei hat **keinen Stich**, hat man verloren.
 - Die Partei, die RE/KONTRA ansagt, kann die Feiglingsregel für sich selber nicht anwenden.

Merke:

Wenn man **nichts** ansagt und gewinnen will, muss der Gegner **30** Punkte oder mehr haben.
wenn man **RE/KONTRA** ansagt und gewinnen will, muss der Gegner **einen Stich** haben.

- Wenn man sich **verwirft**, ohne falsch zu bedienen, gilt die Regel, was liegt, das liegt.
- **Bedient man falsch**, so nimmt man im gleichen Stich die Karte zurück. Fällt das falsche Bedienen erst in den nächsten Stichen auf, wird das Spiel wiederholt.

Vorbehalte:

- **Armut:** Hat ein Spieler **max. 3 Trümpfe**, so hat er eine ‚Armut‘. Hat der Spieler eine sehr gute Armut, kann er vor der Weitergabe der Karten ‚Re‘ sagen. **Bei Aufnahme gilt das ‚Re‘ als angesagt.**
- **Hochzeit:** Bei 2 Kreuzdamen muss man eine Hochzeit spielen. Erster Fremd-, erster Trumpf- oder erster Fehlstich gehen mit. **Beim 3. Stich muss die Hochzeit geklärt sein, sonst spielt sie alleine.** Das zählt als Solo mit der Punktzahl 3. (Gewinnt die Hochzeit, bekommt sie 3 Punkte, die 3 Mitspieler bekommen jeweils 1 Minuspunkt. Verliert die Hochzeit, bekommt sie 3 Minuspunkte und die anderen jeweils 1 Pluspunkt.) **Re/Kontra wird bei der Hochzeit sofort nach dem Findungstich angesagt.**
- **Soli:** Es dürfen folgende Soli gespielt werden:
 - **Fleischloser:** Es gibt kein Trumpf, alle Karten reihen sich ein: As, 10, König, Dame, Bube
 - **Damensolo:** Die 8 Damen sind Trumpf, alle anderen Karten reihen sich ein: As, 10, König, Bube
 - **Bubensolo:** Die 8 Buben sind Trumpf, alle anderen Karten reihen sich ein: As, 10, König, Dame

Bei mehreren Vorbehalten geht **Armut vor Solo vor Hochzeit**. Bei mehreren Soli geht **Fleischloser vor Bubensolo vor Damensolo**. **Pro Spielblock + Person ist 1 Solo erlaubt.** Solo kommt raus.

Ansagen:

- **Re (bzw. Kontra)** spätestens mit der **5. Karte** des Spiels, keine 90 spätestens mit der 9. Karte usw.
Ausnahme: Bei Hochzeit wird **sofort** nach dem Findungsstich angesagt (spätestens mit der 13. Karte)
- auf die Ansage des Gegners kann man bis **4 Karten** danach **Re oder Kontra** sagen.

Sonderpunkte bei:

- **Doppelkopf**, mindestens 40 Punkte
- **Karo-As (Fuchs) gefangen**. Macht Karo-As den letzten Stich, gibt es auch einen Sonderpunkt.
- Hat jemand **2 Füchse** und spielt kein Schweinchen, gilt folgendes:
 - beide Füchse nach Hause bekommen, zählt **1 Sonderpunkt** für die Partei des Fuchses
 - 1 Fuchs nach Hause, ein Fuchs gefangen ist neutral, zählt nichts
 - beide Füchse gefangen zählt 1 Sonderpunkt für die gegnerische Partei
 - Bei einer Trumpfabgabe (Armut) gilt diese Regel nicht für die spielende Partei
- **Kreuz-Bube (Karlchen) im letzten Stich** - Holt eine Partei den letzten Stich mit "Karlchen" oder wird "Karlchen" im letzten Stich gefangen, gibt es 1 Sonderpunkt.
- **gegen die Kreuz Damen (gegen die Alten) gewonnen**, gibt einen Sonderpunkt

Wertung, Zählen:

Gewonnen (keine 120) (Wer RE o. KONTRA ansagt, muss 121 Punkte haben)	1 Punkt
- unter 90/60/30/schwarz <u>gespielt</u>	je 1 Punkt
- keine 90/60/30/schwarz <u>angesagt</u>	je 1 Punkt
- gegen die Alten (wenn Kontra gewinnt)	1 Punkt
- Sonderpunkte (Fuchs; Doppelkopf; Karlchen)	je 1 Punkt
- RE / KONTRA angesagt	2 Punkte

Wichtig: Es wird nur das gezählt, was auch erreicht wurde:

Wenn ‚Re‘/‚Kontra‘ z. B. keine 90’ ansagt und verliert, wird „keine 120’ nur gezählt, wenn die Gegner 120 Punkte (bei Kontra) oder 121 (bei Re) haben.

Bei der **Feiglingsregel** gilt folgendes Zählprinzip. Wer durch Feiglingsregel verliert, bekommt eine defizierte Punktzahl.

Wenn **RE** durch Feiglingsregel **verliert**, bekommt es **-4** (KONTRA +4), wenn **KONTRA** durch Feiglingsregel **verliert**, bekommt es **-3** (RE +3). Sonderpunkte werden dazugezählt oder abgezogen.

Bei den **Soli** gilt folgendes: Wenn das Solo **ohne RE** gewonnen wird, gibt es **3** Punkte und jeweils 1 Minuspunkt für die 3 anderen. **Wenn RE oder mehr gesagt wurde**, gibt es **6** Punkte und jeweils 2 Minuspunkte für die 3 anderen. Wenn das Solo verloren geht, ist es genau umgekehrt (-3 für das Solo und +1 für die 3 anderen etc.

Aufschreiben:

Aufgeschrieben werden **Plus- u. Minuspunkte**. Die Summe eines Spiels muss immer 0 ergeben.