

GLOBAL TRADE

Doppelkopf Spielregeln

Man benötigt ein Pack zu 48 Karten und vier Personen um eine Partie Doppelkopf zu eröffnen. Jede Karte ist doppelt im Spiel. Die Reihenfolge ist von oben As 11, Zehn 10, König 4, Dame 3, Bube 2, Neun 0. Jeder Spieler erhält vom Geber zwölf Karten. Die festen Trümpfe sind die Kreuz-Damen, die Pik-Damen, die Herz-Damen, die Karo-Damen, die Kreuz-Buben, die Pik-Buben, die Herz-Buben und die Karo-Buben.

Im Normalfall sind auch noch alle restlichen Karo-Karten Trumpf. Von dieser Regel kann aber unter Umständen abgewichen werden. Da es nun möglich ist, dass zwei gleiche Karten in einem Stich landen, wurde festgelegt, dass die zuerst gespielte Karte die höhere ist.

Farbe muss bedient werden. Kann man dies nicht, darf man trumpfen, muss es aber nicht. Manchmal kann es schlauer sein, eine Karte abzuwerfen und auf eine bessere Gelegenheit zu warten. Die Damen und Buben zählen als Trümpfe. Wenn also Pik gespielt wird und ein Spieler hat als einzige Pik-Karte einen Buben auf der Hand, so muss er diesen nicht spielen. Wird Trumpf gespielt, muss natürlich auch Trumpf bedient werden.

Die beiden Spieler, die die Kreuz-Damen in ihren Händen halten spielen zusammen. Natürlich dürfen sie dies nicht am Anfang lauthals bekannt geben. Wer zusammen gehört stellt sich erst im Laufe des Spiels heraus. Für die beiden Spieler kann es sogar von Vorteil zu sein, ihre Gegner längere Zeit im Unklaren zu lassen. Vorhand spielt aus. Besitzt er eine Kreuz-Dame, kann er einen hohen Trumpf ausspielen (z. B. Karo-As) um dem anderen Spieler die Möglichkeit zum Stechen zu geben.

Dieser spielt nun ebenfalls einen hohen Trumpf, damit die zweite Dame stechen kann. Die beiden Nichtspieler durchschauen so schnell, wer zusammen gehört. Deswegen nennt man dies auch "ehrllich spielen". Wenn der Spieler aber glaubt, es wäre von Vorteil, die Klärung der Partnerfrage hinauszuschieben, so kann er auch "unehrllich spielen".

Natürlich unter strengster Beachtung der Spielregeln! Dann versucht er solange wie möglich zu vertuschen, dass er die Kreuz-Dame besitzt.

Ist ein Nichtspieler am Ausspiel, wird er versuchen Punkte zu machen. Er spielt also ein As, das durchgehen könnte. Am besten also eins, dessen Farbe er sonst nicht hat. Für den Spieler ist es hingegen ratsam immer Trumpf zu spielen. So entzieht er seinen Gegnern die Trümpfe und nimmt ihnen die Chance zum Einstechen.

Hält ein Spieler beide Kreuz-Damen in der Hand hat er zwei Möglichkeiten: Entweder er spielt ein Solo oder er wählt sich einen Partner. Letzteres tut er natürlich nicht durch Aufrufen eines Spielers. Vielmehr sagt er am Anfang "Das erste Pik-As geht mit!". Wer nun dieses As spielt, gehört zum Spieler. Die Farbe ist natürlich wählbar.

Entschließt sich der Spieler allerdings zu einem Solo, so muss er dies zu Anfang bekannt geben. Beim Solo kann er auch die Trumpffarbe bestimmen. Hat er z. B. viele Pik aber keine Karo, so sagt er Pik an. Die Damen und Buben bleiben dann als Trümpfe bestehen, nur die Karokarten werden durch ihre Pendants in Pik ersetzt.

Zum Gewinn braucht man genau 121 Punkte. Also einen mehr als die Hälfte. Haben die Gegner weniger als 60 Augen, sind sie Schneider. Für Sieg, Schneider und Schwarz müssen die Verlierer jeweils eine Einheit an den oder die Sieger zahlen. Hat der Spieler nur 120 Punkte, sein Ziel also nicht erreicht, so muss er zahlen. Und zwar an jeden einzelnen Spieler.

GLOBAL TRADE

Variationen

Um es den Spielern etwas schwerer zu machen, kann man die "Tollen" als Trümpfe einsetzen. Das sind die beiden Herz-Zehnen. Sie stechen dann auch die Kreuz-Damen. So haben die Spieler nicht zwangsläufig die höchsten Karten, was ihnen das Punktesammeln um einiges erschwert.

Eine weitere neue Regel ist der "Fuchsfang": Die Füchse sind die beiden Karo-Asse, die ja zu den Trümpfen zählen. Fängt also ein Spieler einem Spieler der Gegenpartei einen Fuchs weg, so muss der ursprüngliche Eigentümer eine Einheit extra zahlen.

Dem Wenz beim Schafkopf abgeguckt ist das Großspiel. Es ist ein Solo, bei dem nur die Buben als Trümpfe zählen. Wer ein Großspiel wagt, sollte mindestens vier Buben und ein paar Asse haben und am Ausspiel sein. Er meldet dann einfach "Großspiel" bevor er anspielt.

Wer besonders scharf spielen will, nimmt noch die Neunen heraus. Dann bekommt jeder Spieler insgesamt nur zehn Karten. Nun werden Farbstiche aber schwierig und man sollte beim Ausspielen von Assen Vorsicht walten lassen.