

Mathematiker-Doppelkopfregeln

Inhaltsverzeichnis

1	Zusammenfassung	2
2	Vorbehalte	2
2.1	Pflicht- und Lustsolo	3
2.2	Fünf Könige	4
2.3	Trumpfabgabe	4
2.4	Hochzeit	4
3	Spielverlauf	5
3.1	Dullenregel	5
3.2	Ansagen	5
4	Spielbewertung	6
4.1	Punktetabelle	6
4.2	Hinweise zur Tabelle	6
4.3	Beispiele	7

1 Zusammenfassung

Diese Doppelkopffregeln können heruntergeladen werden von der „Ewigen Liste“:

<http://ewigeliste.ew.funpic.de>

Wir spielen sowohl nach den Turnierspielregeln des Deutschen Doppelkopf-Verbands als auch nach einer abgewandelten Variante, welche oft einfach mit „Ohne Neunen“ bezeichnet wird. Die DDV-Turnierspielregeln sind hier zu finden:

<http://www.doko-verband.de/download/turnierspielregeln.pdf>

Im „Ohne Neunen“-Regelwerk gelten folgende Unterschiede zu den DDV-Regeln:

- Gespielt wird ohne Neunen, also mit 40 Karten.
- Der Vorbehalt „Fünf Könige“ führt zum erneuten Austeilen vom selben Geber, sofern niemand ein Solo spielen möchte oder muss.
- Der Vorbehalt „Trumpfabgabe“ kann bei drei Trümpfen oder weniger angemeldet werden. Trumpfabgaben sind ranghöher als Hochzeiten, aber niedriger als erneutes Austeilen bei fünf Königen.
- Die zweite ♡10 sticht die erste, außer im letzten Stich, sofern sie im jeweiligen Spiel der höchste Trumpf ist.
- Das Pflichtsolo ist innerhalb von sechs Runden zu spielen, nicht schon innerhalb von fünf. „Runde“ bedeutet hier, dass jeder Spieler einmal Kartengeber war.

Durch Grundlegung der Turnierspielregeln gibt es in beiden unserer Regelwerke folgende Unterschiede zu gängigen Haus- und Kneipenregeln:

- Es gibt keine Schweine, keine Bockrunden und keine Pflichtansagen.
- Die Ansagen „Re“ und „Kontra“ zählen jeweils zwei Punkte, anstatt zu verdoppeln.
- An- und Absagen sind möglich bis zum Zugeben der eigenen Karte zum üblichen letztmöglichen Ansage-Stich. Ausnahmen bilden Gegenansagen und Hochzeiten, die später als im ersten Stich geklärt werden.
- Mögliche Sonderpunkte sind „♠A der Gegner gefangen“, „Doppelkopf“, „♣B macht den letzten Stich“. Im Solo gibt es keine Sonderpunkte.

2 Vorbehalte

Nach dem Mischen der Karten hebt der rechte Nachbar des Gebers ab. Es müssen mindestens drei Karten abgehoben sowie liegen bleiben. Beim Kartengeben werden zunächst drei, dann vier, dann wieder drei Karten reihum verteilt.

Jetzt werden die Spieler links dem Geber reihum gefragt, ob sie einen Vorbehalt haben oder „gesund“ sind. Meldet niemand einen Vorbehalt an, wird ein normales Spiel gespielt.

Spieler, die einen Vorbehalt angemeldet haben, werden jetzt in Sitzreihenfolge nach dem höchstmöglichen Vorbehalt (Pflichtsolo) gefragt. Verneinen alle, werden sie nach dem zweithöchsten (Lustsolo) gefragt, und so fort (Fünf Könige, Trumpfabgabe, Hochzeit), bis jemand bejaht.

2.1 Pflicht- und Lustsolo

Innerhalb von sechs Runden ist ein Pflichtsolo zu spielen. Jede dieser sechs Runden besteht aus mehreren Spielen, bei denen jeder Spieler einmal Kartengeber ist. Nach absolviertem Pflichtsolo können beliebig viele Lustsoli gespielt werden.

Ein Pflichtsolo ist ein höherrangiger Vorbehalt als ein Lustsolo. Bei zwei Pflicht- oder zwei Lustsoli bekommt der erste Solist hinter dem Geber den Zuschlag. Beim Pflichtsolo hat der Solist das Aufspielrecht, anschließend gibt derselbe Geber erneut. Beim Lustsolo spielt hingegen der linke Nachbar des Gebers auf, anschließend gibt der nächste Spieler.

Spieler, die nach sechs Runden kein Pflichtsolo gespielt haben, werden der Reihe nach vorgeführt. Weil der Vorbehalt von vornherein feststeht, kann auch bei fünf Königen nicht neu gegeben werden. Kartengeber ist immer der rechts neben dem Vorgeführten Sitzende. Diese Regel bestimmt bei mehr als vier Spielern zudem, wer aussetzen muss.

Diese Varianten können als Pflicht- oder Lustsolo gespielt werden:

Damensolo. Trümpfe: ♣D, ♠D, ♥D, ◇D. Fehl: A, 10, K, B in vier Farben.

Bauernsolo. Trümpfe: ♣B, ♠B, ♥B, ◇B. Fehl: A, 10, K, D in vier Farben.

Fleischloses Solo. Fehl: A, 10, K, D, B in vier Farben.

Farbsolo. Trümpfe: ♥10, ♣D, ♠D, ♥D, ◇D, ♣B, ♠B, ♥B, ◇B, sowie A, (10), K einer wählbaren Farbe.

Fehl: A, (10), K in den drei nicht gewählten Farben.

In allen Farbsoli gilt die Dullenregel (siehe unten).

2.2 Fünf Könige

Ein Spieler, der fünf oder mehr Könige auf der Hand hält, darf diesen Vorbehalt anmelden. Falls niemand ein Solo spielen möchte, werfen die Spieler ihre Karten hin und derselbe Geber gibt nochmals.

2.3 Trumpfabgabe

Ein Spieler, der drei oder weniger Normalspieltrümpfe ($\diamond A$ zählen *nicht* extra) auf der Hand hält, kann eine Trumpfabgabe ansagen. Dieser Vorbehalt ist rangniedriger als die Soli und auch als fünf Könige. Haben zwei Spieler gleichzeitig eine Trumpfabgabe, erhält der weiter vorn sitzende Spieler den Zuschlag.

Falls die Trumpfabgabe der höchste Vorbehalt ist, legt der Spieler seine Trumpfkarten verdeckt auf den Tisch und schiebt sie zu seinem linken Nachbarn. Wer auf diese Weise Karten zugeschoben erhält, muss sie – ohne sie im Voraus zu kennen – entweder annehmen oder erneut nach links weiterschieben. Gelangen die Trümpfe wieder beim Trumpfabgeber an, werfen alle Spieler ihre Karten hin und der selbe Kartengeber gibt nochmals.

Nimmt einer der Spieler die Trümpfe auf, bildet er mit dem Abgeber die Re-Partei. Er schiebt nach Ansicht der Trümpfe entsprechend viele beliebige Karten zurück und meldet „Trumpf zurück“ oder „kein Trumpf zurück“. Das Spiel verläuft ansonsten genau wie ein Normalspiel mit einer Ausnahme: Wird das Spiel durch die Kontra-Partei gewonnen, gibt es keinen Punkt „gegen die Alten“.

2.4 Hochzeit

Ein Spieler, der beide $\clubsuit D$ auf der Hand hält, kann eine Hochzeit ansagen. Falls niemand sonst einen Vorbehalt hat, wird Hochzeitspartner, wer innerhalb der ersten drei Stiche den ersten Stich macht, der nicht an den Hochzeiter selbst geht. Es kann also *nicht* zwischen dem „ersten Stich“, „ersten Fehlstich“ und „ersten Trumpfstich“ gewählt werden.

Sagt der Spieler die Hochzeit nicht an oder macht er alle drei Stiche allein, dann spielt er ein Farbsolo in \diamond und das Spiel wird genauso berechnet wie ein angesagtes Solo. Es werden also keinerlei Sonderpunkte vergeben, auch kein Punkt „gegen die Alten“ bei Gewinn der Kontra-Partei.

3 Spielverlauf

3.1 Dullenregel

Ist die $\heartsuit 10$ der höchste Trumpf im Spiel, dann kann sie im selben Stich von der zweiten $\heartsuit 10$ überstochen werden. Lediglich im letzten Stich ist die erste $\heartsuit 10$ höher.

3.2 Ansagen

Eine Ansage innerhalb des Spiels ist nur möglich, wenn noch ausreichend Karten in der Hand des Spielers sind und außerdem alle vorhergehenden Ansagen erfolgt sind. Eine verfrühte Ansage zieht die nachfolgenden Ansagezeitpunkte *nicht* nach vorn. Bis auf die Ausnahmen bei Hochzeit und Gegenansagen (siehe unten) braucht ein Spieler mindestens:

für „Re“ oder „Kontra“	9	Handkarten
für „Keine 90“	8	Handkarten
für „Keine 60“	7	Handkarten
für „Keine 30“	6	Handkarten
für „Schwarz“	5	Handkarten

Hochzeit. Ist bei einer Hochzeit der erste Stich der Klärungsstich, bleiben die Ansagezeitpunkte gleich. Bei einer Klärung im zweiten Stich verringert sich die Handkartenzahl für alle Ansagen um eins, bei einer Klärung im dritten Stich um zwei.

Gegenansage. Falls eine Partei noch nicht „Re“ oder „Kontra“ gegeben hat, so kann sie dies als Erwiderung auf eine beliebige gegnerische Ansage tun. Das ist möglich mit bis zu einer Handkarte weniger, als für die gegnerische Ansage erforderlich war. Erfolgt die Gegenansage später als zum üblichen letzten Zeitpunkt für „Re“ oder „Kontra“, dürfen keine weiteren Ansagen der eigenen Partei erfolgen.

Beispiel. In einer Hochzeit macht der Hochzeiter die ersten drei Stiche selbst. Jetzt zählt der dritte Stich als Klärungsstich und für „Re“ oder „Kontra“ sind sieben Handkarten erforderlich. Für „Schwarz“ sind es nur drei Handkarten, falls rechtzeitig alle vorherigen Ansagen fallen. Gegen diese „Schwarz“-Ansage kann mit mindestens zwei Karten auf der Hand noch eine Gegenansage erfolgen, egal, wann „Schwarz“ angesagt worden ist.

4 Spielbewertung

4.1 Punktetabelle

Gewonnen	1 Punkt	für die Gewinnerpartei
Gegen die ♣D gewonnen	1 Punkt	für die Gewinnerpartei
„Re“ angesagt	2 Punkte	für die Gewinnerpartei
„Kontra“ angesagt	2 Punkte	für die Gewinnerpartei
„Keine 90“ angesagt	1 Punkt	für die Gewinnerpartei
„Keine 60“ angesagt	1 Punkt	für die Gewinnerpartei
„Keine 30“ angesagt	1 Punkt	für die Gewinnerpartei
„Schwarz“ angesagt	1 Punkt	für die Gewinnerpartei
Verlierer unter 90 gespielt	1 Punkt	für die eigene Partei
Verlierer unter 60 gespielt	1 Punkt	für die eigene Partei
Verlierer unter 30 gespielt	1 Punkt	für die eigene Partei
Verlierer schwarz gespielt	1 Punkt	für die eigene Partei
30 Augen gegen „Schwarz“	1 Punkt	für die eigene Partei
60 Augen gegen „Keine 30“	1 Punkt	für die eigene Partei
90 Augen gegen „Keine 60“	1 Punkt	für die eigene Partei
120 Augen gegen „Keine 90“	1 Punkt	für die eigene Partei
◇A der Gegner gefangen	1 Punkt	für die eigene Partei
♣B macht letzten Stich	1 Punkt	für die eigene Partei
Eigener Stich ≥ 40 Augen	1 Punkt	für die eigene Partei

4.2 Hinweise zur Tabelle

Gegen die Alten. Diesen Punkt erhält die Kontra-Partei für einen Sieg im Normalspiel oder einer Hochzeit mit tatsächlicher Partnerfindung. Bei Trumpfabgaben und Soli wird der Punkt *nicht* vergeben.

Sonderpunkte. Die letzten drei Punkte in der Tabelle sind Sonderpunkte, die nur in Partnerspielen vergeben werden.

Solo. Ein Alleinspieler bekommt jeden Gewinn und Verlust in dreifacher Höhe gut- oder abgeschrieben, die drei Gegenspieler jeweils in einfacher Höhe.

120 Augen. Erreichen beide Parteien 120 Augen, gewinnt normalerweise die Kontra-Partei. Ist allerdings „Kontra“ angesagt worden und nicht „Re“, so gewinnt die Re-Partei.

Keine Partei erreicht ihr Ansageziel. Erreicht *keine* Partei ihr angesagtes Ziel, dann haben beide Parteien verloren. In diesem Fall zählen nur die Punkte, hinter denen „für die eigene Partei“ steht. Das ist der einzige Fall, in dem eine Verliererpartei Punkte für „Verlierer unter 90/60/30/schwarz gespielt“ bekommt – die andere Partei hat ja auch verloren.

Falsches Bedienen. Begeht ein Spieler einen Bedienfehler, wird er, wenn möglich, korrigiert. Liegt der Fehler jedoch zu viele Stiche zurück, wird der Spieler gemäß den DDV-Turnierspielregeln sanktioniert. Entsprechend wird das Spiel wiederholt oder nicht.

4.3 Beispiele

Im Normalspiel sagt die Re-Partei „Re“, „Keine 90“ und „Keine 60“. Die Kontra-Partei erzielt jedoch 70 Augen und hat damit gewonnen. Obwohl die Re-Partei ihre Gegner unter 90 gespielt hat, gibt es dafür keinen entlastenden Punkt, denn der Punkt heißt explizit „Verlierer unter 90 gespielt“. Die Kontra-Partei bekommt insgesamt **6 Punkte**:

Gewonnen	1 Punkt
Gegen die ♣D gewonnen	1 Punkt
„Re“ angesagt	2 Punkte
„Keine 90“ angesagt	1 Punkt
„Keine 60“ angesagt	1 Punkt

Im Normalspiel sagt die Re-Partei „Re“, „Keine 90“, „Keine 60“, „Keine 30“ und die Kontra-Partei ebenfalls „Kontra“, „Keine 90“, „Keine 60“, „Keine 30“. Die Re-Partei erzielt 80, die Kontra-Partei 160 Augen. Damit hat *keine* Partei gewonnen. Es werden nur die Punkte der Punktetabelle miteinander verrechnet, hinter denen „für die eigene Partei“ steht. Die Kontra-Partei bekommt insgesamt **3 Punkte**:

60 Kontra-Augen gegen „Keine 30“	1 Punkt für Kontra
90 Kontra-Augen gegen „Keine 60“	1 Punkt für Kontra
120 Kontra-Augen gegen „Keine 90“	1 Punkt für Kontra
Verlierer unter 90 gespielt	1 Punkt für Kontra
60 Re-Augen gegen „Keine 30“	1 Punkt für Re = -1 Punkt für Kontra