

Quelle: Ravensburger, 2015

---

## Doppelkopf (mit Varianten)

---

Ein Spiel, das dem Schafkopf ähnelt, aber dank vieler Varianten etwas abwechslungsreicher zu spielen ist. Es wird vor allem im Norden und Westen Deutschlands gespielt.

*Geeignet* als typisches Stammtischspiel, wie Schafkopf oder Skat; die Grundregeln sind recht leicht zu lernen (nicht die Finessen).

*Man spielt* gewöhnlich zu viert.

*Sie nehmen* ein Original-Schafkopfblatt oder zwei Skatspiele, aus denen Sie die Siebener und die Achter entfernen, so daß Sie 2 x 24 Karten haben. Alle Werte sind also doppelt vorhanden. Nun mischen Sie, lassen abheben und geben jedem Spieler 12 Karten (4-4-4). Alle Karten werden also sofort ausgeteilt, einen Talon gibt es nicht.

Gemeldet wird nicht, gereizt wird nicht, es wird gleich gestochen. Allerdings kann man vorher bestimmte Spiele ansagen, auf die wir gleich kommen werden.

Gewöhnlich spielen zwei Partner miteinander gegen die beiden anderen. Sie sind aber immer nur für ein Spiel miteinander verbunden, wechseln also laufend. Wer miteinander spielt, entscheidet der Zufall: Der Besitz der beiden Kreuz-Damen, der »Alten«, wie man sie nennt.

*Ziel des Spiels:* Von den möglichen 240 Augen der Karten müssen die beiden Partner mehr als die Hälfte, also wenigstens 121 Augen mit ihren Stichen gesammelt haben.

Die einzelnen Karten haben dabei folgende Augenzahl:

As = 11, Zehn = 10, König = 4, Dame = 3, Bube = 2, Neun = 0.

Die Zehn rangiert beim Doppelkopf also hinter dem As. Gestochen wird mit der jeweils höheren Karte der Farbe oder mit Trümpfen. Dabei besteht Farbzwang, eine ausgespielte Karte darf also nur getrumpft werden, wenn man keine Karte der angespielten Farbe mehr hat.

Mit den Trümpfen hat es beim Doppelkopf eine besondere Bewandnis. Die Hälfte aller Karten sind nämlich Trümpfe, und zwar in dieser Reihenfolge:

1. alle acht Damen,
2. alle acht Buben,
3. alle übrigen Karten in Karo, also As, Zehn, König und Neun.

Die Rangfolge bei den Damen und Buben richtet sich nach den Farbwerten, und zwar ist:

Kreuz die höchste, Pik die zweite, Herz die dritte und Karo die niederste Farbe,

genau wie im Skat also, der dem Doppelkopf recht ähnlich ist.

Die beiden Kreuz-Damen, die »Alten«, sind also die höchsten Trümpfe, danach kommen die Pik-Damen, die Herz-Damen, die Karo-Damen, danach die Kreuz-Buben, die Pik-Buben und so weiter bis zu den Karo-Karten. Die Karo-Neun ist demnach der niederste Trumpf. Fallen in einem Stich zwei gleiche Karten (alle sind ja doppelt vorhanden), so sticht die zuerst gefallene.

*Der »normale« Spielablauf:* Die beiden Partner versuchen, sich so schnell wie möglich zu finden, um sich gegenseitig zuzuspielen zu können. Dabei darf aber keiner verraten, daß er eine »Alte« hat; das muß sich im Laufe des Spiels von selbst herausstellen. Eine einfache Methode: Der Besitzer einer Alten spielt Karo-As oder Karo-Zehn aus; der Besitzer der zweiten Alten gibt sich dadurch zu erkennen, daß er den Stich übernimmt; er muß dabei nicht unbedingt die Kreuz-Dame ausspielen, sondern einfach einen so hohen Trumpf, daß er den Stich mit Sicherheit bekommt. Diese Methode der Partnerfindung nennt man das »ehrliche« Spiel. Unter erfahrenen Doppelkopfern bleibt freilich die Frage der Partnerschaft mitunter bis zum Schluß offen (»freies« Spiel). In beiden Fällen zählt das Spiel gleich.

Haben die beiden Partner sich gefunden, so spielen sie sich natürlich gegen-

seitig die fetten Stiche zu, damit sie gemeinsam hohe Augenzahlen erreichen. Sind alle Stiche gemacht, so werden die Augen gezählt. Gewonnen hat die Partei, die wenigstens 121 Augen hat. Weitere Gewinnstufen: Die Gegenpartei hat »keine 90«, »keine 60«, »keine 30«, »keinen Stich«.

Soweit der »normale« Spielablauf. Nun kommt es freilich häufig vor, daß jemand beide Alten auf der Hand hat. Dann sagt er »Hochzeit« an und »nimmt den ersten Stich mit«, das heißt, derjenige wird sein Partner, der als erster sticht. Das muß aber angesagt werden. Ansonsten ändert sich nichts am Ablauf des Spiels. Darüber hinaus aber gibt es eine Fülle von Spielvariationen, die den Doppelkopf erst interessant machen.

*Einfaches Solo.* Wer eine so gute Karte hat, daß er glaubt, allein, ohne Mithilfe eines Partners, auf 121 Augen zu kommen, der kann Solo ansagen. Er kann dann eine beliebige Farbe statt Karo zum Trumpf erklären. Damen und Buben bleiben aber die höchsten Trümpfe. *Heimliches Solo.* Dieses Solospiel wird nicht angesagt, daher kann man auch die Trumpffarbe nicht ändern, sie bleibt also Karo. Man spielt es gewöhnlich mit einem sehr guten Blatt, in dem beide Alten sind. Hat man nur eine Alte, so muß man das Solo ansagen, sobald die zweite Kreuz-Dame fällt, damit der an

dere Spieler sich nicht aus Versehen als Partner fühlt.

*Bubensolo oder Grand.* Hier sind nur die Buben Trümpfe. Die Damen werden in ihren Farben zwischen König und Neun eingereiht.

*Ohnetrumpfsolo.* Hier gibt es überhaupt keinen Trumpf. Jede Farbe besteht also aus den Werten As, Zehn, König, Dame, Bube, Neun.

*Zwangssolo.* Oft vereinbaren die Spieler, daß jeder in einer bestimmten Frist ein oder zwei Solospiele machen muß. Schafft einer das nicht, so wird er bei Ablauf der Frist (zum Beispiel nach bestimmter Rundenzahl) »vorgeführt«, das heißt, er muß dann sein Solo spielen, ob er nun gute oder schlechte Karten hat. *Abgerechnet* wird bei Doppelkopf fast immer in Geld oder in Spielmarken; es wird nichts aufgeschrieben, jedes Spiel wird sofort bezahlt, und zwar gewöhnlich so:

Vor Spielbeginn setzt jeder Spieler einen bestimmten Betrag in eine gemeinsame Kasse, zum Beispiel 50 Pfennig in Fünfpfennigstücken. Aus dieser Kasse wird jedes einfach gewonnene Spiel mit 5 Pfennig (oder dem jeweils vereinbarten Grundbetrag) bezahlt. Für jede weitere Gewinnstufe erhält die Siegpartei jeweils 5 Pfennig. Verliert die Partei mit den Alten, so erhält die Gegenpartei 10 Pfennig, für jede weitere Gewinnstufe 5 Pfennig. Solospiele wer-

den gewöhnlich nicht aus der Kasse bezahlt, sondern jeder Spieler muß sie aus der Tasche berappen. Der Gewinner kassiert 5 Pfennig von jedem, der Verlierer zahlt 10 Pfennig an jeden.

*Kontra.* Wie bei Skat wird auch bei Doppelkopf häufig mit Kontra und Re gespielt, vor allem bei Solospielen. Glaubt ein Spieler, er habe eine so gute Karte, daß er dem Solospieler erfolgreich Paroli bieten kann, so sagt er »Kontra«. Ist der Solospieler wiederum hundertprozentig von seinem Sieg überzeugt, so rekontriert er, er sagt »Re«. Kontra verdoppelt die Spielsätze, Re vervierfacht sie. Gewinnt der Solospieler also bei »Re«, erhält er von jedem Spieler 20 Pfennig, verliert er, zahlt er 40 Pfennig an jeden.

#### *Varianten*

*Tolle.* Die beiden Herz-Zehnen sind in dieser Variante die »Tollen«, die höchsten Trümpfe. Die Partner werden aber nach wie vor durch die beiden Alten bestimmt, falls nicht Solo angesagt wird. Heutzutage wird überwiegend mit Tollen gespielt.

*Joker.* Man spielt zusätzlich mit einem oder zwei Jokern, die die höchsten Trümpfe bilden, also noch über den Tollen rangieren.

*Füchse.* Hier sind die beiden Karo-Asse die »Füchse«. Wer einen Fuchs der Gegenpartei fängt (sticht), erhält 5 Pfennig.



nig aus der Kasse oder von dem, der sich den Fuchs wegschnappen ließ.

*Müllers Karle.* Man kann vereinbaren, daß eine Prämie in Höhe des Grundbetrags bezahlt wird, wenn eine Partei den letzten Stich mit dem Kreuz-Buben macht, der in manchen Gegenden »Müllers Karle« oder »Karlichen Müller« heißt.

*Hammelrennen.* Wenn in der gemeinsamen Kasse nur noch der doppelte Grundbetrag ist, wird oft Hammelrennen gespielt, eine Art Schlußspurt mit dem Ziel, den Kassenrest zu kassieren. Jeder spielt gegen jeden. Wer als erster 60 Augen gestochen hat, kassiert.

#### *Weitere Varianten*

Häufig wird auch mit der »scharfen« Karte gespielt, in der die Neunen fehlen. Jeder Spieler erhält dann nur zehn Karten. Ansonsten bleibt alles beim alten beziehungsweise bei den Alten. Mancherorts kann einer, der beim Geben nur einen Trumpf erhielt, ein neues Geben verlangen. Bekommt er nur zwei Trümpfe, kann er die Spieler fragen, ob einer ihn »mitnimmt«. Wer den Armen mitnimmt, bekommt zum Lohn dafür dessen beide Trümpfe und gibt dem Partner dafür zwei andere Karten; beide spielen dann zusammen. Gelegentlich wird auch Ramsch oder Schiebekopf gespielt, mit der normalen Karte.

Jeder erhält elf Karten, vier kommen verdeckt in den Talon. Vorhand nimmt den Talon auf und drückt dafür vier unbequeme Karten, die er an den Nebemann weiterschiebt, der damit ebenso verfährt, bis zuletzt der Geber endgültig drückt. Der Wert dieser vier Karten wird dem letzten Stich zugerechnet. Es kommt bei Schiebekopf darauf an, möglichst wenig Augen in die Stiche zu bekommen oder aber sämtliche Stiche zu machen.

*Doppelkopf zu dritt.* Man gibt aus, als spiele man zu viert und legt die Karten des Vierten, des »Strohmannes«, offen auf den Tisch. Man sieht sofort, wer den Strohmännchen zum Partner hat: Liegt eine Alte drin, so ist der Besitzer der zweiten Kreuz-Dame der Partner; liegt keine Alte in den offenen Karten, so ist der Spieler ohne Kreuz-Dame Partner (falls nicht Solo gespielt wird). Hat der Strohmännchen zufällig beide Kreuz-Damen, so wird derjenige Partner, der den ersten Stich macht. Der Partner spielt außer seinen eigenen Karten beim Spiel zu dritt auch die Karten des Strohmännchens aus.

*Doppelkopf zu fünft.* Man spielt wie zu viert; ein Spieler setzt reihum abwechselnd aus. Bei Solospielen muß aber auch der Aussetzende bezahlen oder darf kassieren.