

# Kleine Doppelkopf kompakte Hilfe für Hobbyspieler

## Die Karten:

<b>Die Alten:</b>	Das sind die beiden Kreuz Damen. Bedeutet Re Partei. Die Gegenspieler Contra Partei.
<b>Dulle:</b>	Herz Zehn. Die zweite Herz Zehn schlägt im Stich die erste. Ausnahme letzter Stich.
<b>Charlie, Karlchen:</b>	Kreuz Bube. Gibt einen Sonderpunkt im letzten Stich.
<b>Fuchs:</b>	Karo Ass. Gibt vom Gegner gefangen einen Sonderpunkt.
<b>Schwein:</b>	Beide Karo Ass auf der Hand. Das Karo Ass wird beim Ausspielen mit Ansage Schwein zum höchsten Trumpf.
<b>Superschwein:</b>	Beide Karo Zehn auf der Hand. Die Karo Zehn wird nach Ansage von Schwein, beim Ausspielen mit Ansage Superschwein zum höchsten Trumpf. Beim Spiel mit 9er sind die Karo 9er das Superschwein.
<b>Fehlfarben:</b>	Eine Karte, welche kein Trumpf ist.
<b>Volle:</b>	Ein Ass mit 11 Punkten oder eine Zehn mit 10 Punkten gelten als volle Karten.
<b>Doppelkopf:</b>	Ein Stich bestehend nur Vollen wie Ass und oder Zehner. Ergibt meist einen Sonderpunkt.

## Vorbehalte? -> Ja? -> Nein? -> gesund ☺

<b>Pflichtsolo:</b>	Ein Spieler:in möchte ein Solo spielen.
<b>Lustsolo:</b>	Ein Spieler:in möchte ein weiteres Solo spielen.
<b>Schmeißen:</b>	Ab 5 Könige kann man schmeißen. Der Geber gibt neu. Werden keine Vorbehalte angemeldet: Rote Inge.
<b>Armut:</b>	Weniger als 4 Trümpfe. Der Geber gibt neu und es gibt einen nicht angereichten Bock.
<b>Hochzeit:</b>	Beide Kreuz Damen auf einer Hand. Ansage: erster fremder Trumpfstich, erster fremder Fehl, erster fremder Stich muss in den ersten drei Stichen erfolgen, sonst wird ein Solo gespielt.
<b>Ansagen:</b>	Re oder Contra. Voraussetzung für Absagen. Vor dem zweiten Stich, gezählt ab dem Klärungsstich.
<b>Absagen:</b>	keine Neun (90), keine Sechs (60), keine drei (30) und schwarz (kein Stich)

## Solospiele:

Innerhalb der ersten drei Tischrunden sollte jeder Mitspieler:in ein Solo gespielt haben. Danach wird vorgeführt.

<b>Trumpfsolo:</b>	Wie Normalspiel.
<b>Damensolo:</b>	Nur die Damen sind Trumpf. Die restlichen Karten werden als Fehlfarben eingereicht. Es gibt keine Schweine und Sonderpunkte außer Doppelkopf.
<b>Bubensolo:</b>	Nur die Buben sind Trumpf. Die restlichen Karten werden als Fehlfarben eingereicht. Es gibt keine Schweine und Sonderpunkte außer Doppelkopf.
<b>Bubendamensolo:</b>	Nur die Damen und Buben sind Trumpf. Die restlichen Karten werden als Fehlfarben eingereicht. Es gibt keine Schweine und Sonderpunkte außer Doppelkopf.
<b>Königssolo:</b>	Nur die Könige sind Trumpf. Die restlichen Karten werden als Fehlfarben eingereicht.
<b>Kaddelbach/Köhler:</b>	Nur die Bilder sind Trumpf. König, Dame, Bube. Alle Volle inkl. Karo werden als Fehlfarben behandelt.
<b>König-Damensolo:</b>	Nur die Könige und Damen sind Trumpf. Die restlichen Karten werden als Fehlfarben eingereicht. Es gibt keine Schweine und Sonderpunkte außer Doppelkopf.
<b>Buben-Königssolo:</b>	Mönchskloster: Nur die Könige und Buben sind Trumpf. Die restlichen Karten werden als Fehlfarben eingereicht. Es gibt keine Schweine und Sonderpunkte außer Doppelkopf.
<b>Reines Farbsolo:</b>	Alle Karten einer Farbe (Kreuz, Pik, Herz, Karo) sind Trumpf, alle anderen sind Fehlfarben. Keine Dulle
<b>Farbensolo:</b>	Karo Ass, Zehn, König und Neun werden durch die Karten der Farbe Kreuz, Pik oder Herz ersetzt. Es gibt keine Schweine und Sonderpunkte außer Doppelkopf.
<b>Fleischlos:</b>	Es gibt keine Trümpfe. Alle Karten sind eingereicht. Es gibt als Sonderpunkte nur Doppelkopf.
<b>ASS Solo:</b>	Nur die Ass sind Trumpf, alle anderen sind eingereichte Fehlfarbenkarten.
<b>10er Solo:</b>	Nur die 10er sind Trumpf, alle anderen sind eingereichte Fehlfarbenkarten.
<b>Stille Hochzeit:</b>	Eine Hochzeit wird nicht als Vorbehalt angesagt. Wird wie ein Normalspiel gespielt und Trumpfsolo gewertet.
<b>Hochzeit:</b>	Gibt es nach dem dritten Stich keine Klärung, dann wird ein Solo gespielt.
<b>Rote Inge:</b>	Wird nach einem Nullspiel oder Schmeißen gespielt. Wer die zweite Karo Dame fängt spielt ein Solo.

## Bockrunde:

Nach einem verlorenen Re, reiner Herzstich (Ass und König) oder Re und Kontra Ansage gibt es eine Bockrunde.

Böcke werden angereicht. D.h. gibt es innerhalb einer Bockrunde weitere Böcke, werden diese nach den aktuellen Böcken gespielt.

Eine nicht aufgenommene Armut führt im anschließenden Spiel zu einem einzelnen nicht angereichten Bock.

## Zählen:

Der Wert der Karten beträgt: 9 = Null, Bube = 2, Dame = 3, König = 4, 10er = Zehn, Ass = 11 Punkte.

Gewonnen hat die Partei mit mehr als 120 Punkte. Der Kontra Partei reichen ohne Ansage 120 Punkte, mit Ansage Kontra 121. Bei Absagen müssen die Werte überschritten werden. D.h. Absage: keine 90, darf die Gegnerpartei nur max. 89 haben.

Je ein Punkt für: 

12(0)	9(0)	Abgesagt	6(0)	abgesagt	3(0)	abgesagt	Schwarz	Abgesagt	Gegen	Solo
-------	------	----------	------	----------	------	----------	---------	----------	-------	------

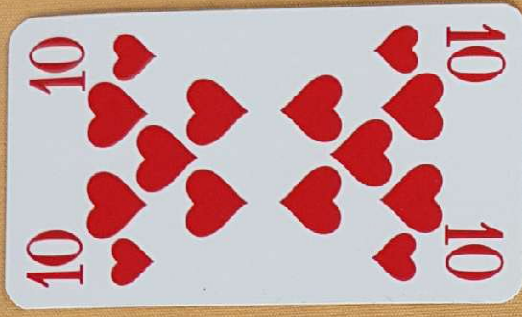
Ansage von Re und oder Contra verdoppelt die Punkte.

Danach werden noch die Sonderpunkte addiert: Fuchs gefangen, Letzter Stich mit Charlie gemacht oder gefangen, Doppelkopf.

In einer Bockrunde wird jetzt noch einmal verdoppelt.

Mit 9er, Solo immer vorn, Armut immer drei Karten ablegen, beide Karo 9er Superschwein, Nach Solo kein Geberwechsel.

Ohne 9er, Ansager vorn, Armut nur Trumpf ablegen, beide Karo 10er Superschwein, nach Solo Geberwechsel.



Als Mini für die Hosentasche zum Ausschneiden:

<p>Vorbehalte ???                  Pflichtsolo, Lustsolo                  Schmeißen, 5x 9er, 5x König, 4x 9er &amp; 4x König                  Armut, Tauschen                  Hochzeit                  Ansage: Re / Contra                  Absagen: keine 12, 9, 6, 3, schwarz / null</p>	<p>Zählen: 12, Solo, Gegen, 9, Abgesagt, 6, abgesagt, 3, abgesagt, Schwarz, abgesagt. Re, Contra verdoppeln, Sonderpunkte, Böcke.                  Sonderpunkte: Fuchs, Charlie, Doppelkopf.                  Böcke: Re/Contra verloren, Herz, Re &amp; Contra.                  Armut nicht aufgenommen 1 Bock.                  Rote Inge: Nach Nullspiel oder Schmeißen. Wer die zweite Karo Dame fängt spielt ein Solo.  <a href="http://www.doppelkopf-ettenheim.de">www.doppelkopf-ettenheim.de</a></p>
<p>Vorbehalte ???                  Pflichtsolo, Lustsolo                  Schmeißen, 5x 9er, 5x König, 4x 9er &amp; 4x König                  Armut, Tauschen                  Hochzeit                  Ansage: Re / Contra                  Absagen: keine 12, 9, 6, 3, schwarz / null</p>	<p>Zählen: 12, Solo, Gegen, 9, Abgesagt, 6, abgesagt, 3, abgesagt, Schwarz, abgesagt. Re, Contra verdoppeln, Sonderpunkte, Böcke.                  Sonderpunkte: Fuchs, Charlie, Doppelkopf.                  Böcke: Re/Contra verloren, Herz, Re &amp; Contra.                  Armut nicht aufgenommen 1 Bock.                  Rote Inge: Nach Nullspiel oder Schmeißen. Wer die zweite Karo Dame fängt spielt ein Solo.  <a href="http://www.doppelkopf-ettenheim.de">www.doppelkopf-ettenheim.de</a></p>
<p>Vorbehalte ???                  Pflichtsolo, Lustsolo                  Schmeißen, 5x 9er, 5x König, 4x 9er &amp; 4x König                  Armut, Tauschen                  Hochzeit                  Ansage: Re / Contra                  Absagen: keine 12, 9, 6, 3, schwarz / null</p>	<p>Zählen: 12, Solo, Gegen, 9, Abgesagt, 6, abgesagt, 3, abgesagt, Schwarz, abgesagt. Re, Contra verdoppeln, Sonderpunkte, Böcke.                  Sonderpunkte: Fuchs, Charlie, Doppelkopf.                  Böcke: Re/Contra verloren, Herz, Re &amp; Contra.                  Armut nicht aufgenommen 1 Bock.                  Rote Inge: Nach Nullspiel oder Schmeißen. Wer die zweite Karo Dame fängt spielt ein Solo.  <a href="http://www.doppelkopf-ettenheim.de">www.doppelkopf-ettenheim.de</a></p>
<p>Vorbehalte ???                  Pflichtsolo, Lustsolo                  Schmeißen, 5x 9er, 5x König, 4x 9er &amp; 4x König                  Armut, Tauschen                  Hochzeit                  Ansage: Re / Contra                  Absagen: keine 12, 9, 6, 3, schwarz / null</p>	<p>Zählen: 12, Solo, Gegen, 9, Abgesagt, 6, abgesagt, 3, abgesagt, Schwarz, abgesagt. Re, Contra verdoppeln, Sonderpunkte, Böcke.                  Sonderpunkte: Fuchs, Charlie, Doppelkopf.                  Böcke: Re/Contra verloren, Herz, Re &amp; Contra.                  Armut nicht aufgenommen 1 Bock.                  Rote Inge: Nach Nullspiel oder Schmeißen. Wer die zweite Karo Dame fängt spielt ein Solo.  <a href="http://www.doppelkopf-ettenheim.de">www.doppelkopf-ettenheim.de</a></p>
<p>Vorbehalte ???                  Pflichtsolo, Lustsolo                  Schmeißen, 5x 9er, 5x König, 4x 9er &amp; 4x König                  Armut, Tauschen                  Hochzeit                  Ansage: Re / Contra                  Absagen: keine 12, 9, 6, 3, schwarz / null</p>	<p>Zählen: 12, Solo, Gegen, 9, Abgesagt, 6, abgesagt, 3, abgesagt, Schwarz, abgesagt. Re, Contra verdoppeln, Sonderpunkte, Böcke.                  Sonderpunkte: Fuchs, Charlie, Doppelkopf.                  Böcke: Re/Contra verloren, Herz, Re &amp; Contra.                  Armut nicht aufgenommen 1 Bock.                  Rote Inge: Nach Nullspiel oder Schmeißen. Wer die zweite Karo Dame fängt spielt ein Solo.  <a href="http://www.doppelkopf-ettenheim.de">www.doppelkopf-ettenheim.de</a></p>
<p>Vorbehalte ???                  Pflichtsolo, Lustsolo                  Schmeißen, 5x 9er, 5x König, 4x 9er &amp; 4x König                  Armut, Tauschen                  Hochzeit                  Ansage: Re / Contra                  Absagen: keine 12, 9, 6, 3, schwarz / null</p>	<p>Zählen: 12, Solo, Gegen, 9, Abgesagt, 6, abgesagt, 3, abgesagt, Schwarz, abgesagt. Re, Contra verdoppeln, Sonderpunkte, Böcke.                  Sonderpunkte: Fuchs, Charlie, Doppelkopf.                  Böcke: Re/Contra verloren, Herz, Re &amp; Contra.                  Armut nicht aufgenommen 1 Bock.                  Rote Inge: Nach Nullspiel oder Schmeißen. Wer die zweite Karo Dame fängt spielt ein Solo.  <a href="http://www.doppelkopf-ettenheim.de">www.doppelkopf-ettenheim.de</a></p>