

Doppelkopf

4 Spieler

48 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Mittel

Als Re-Team (Kreuz-Damen-Halter) mindestens 121 von 240 Punkten erzielen.

AUFBAU

- 48-Karten-Doppeldeck (9 bis Ass, je zwei Kopien) verwenden.
- 12 Karten an jeden von 4 Spielern austeilen.
- Die zwei Spieler mit den Kreuz-Damen bilden das geheime Re-Team.

WERTUNG

- Herz-Zehnen (Dullen) sind die zwei höchsten Trümpfe.
- Damen und Buben sind permanente Trümpfe; Karo ist die Trumpffarbe.
- Weitere Ansagen wie 'keine 90' oder 'keine 60' erhöhen den Einsatz.

Tipp: Den Partner (Mithalter der Kreuz-Dame) schnell durch Kartensignale identifizieren.

AM ZUG

- Farbe bekennen; Trümpfe bilden eine grosse Farbe (26 von 48 Karten).
- Die erste von zwei identischen Karten im selben Stich gewinnt.
- 'Re' oder 'Contra' ansagen, um Zuversicht zu erklären und den Einsatz zu erhöhen.

Doppelkopf ist ein deutsches Stichspiel für vier Spieler mit einem 48-Karten-Deck (zwei Kopien jeder Karte von 9 bis Ass). Wie beim Schafkopf sind alle Damen und Buben permanente Trümpfe, aber die doppelten Karten schaffen einzigartige Situationen, in denen identische Karten im selben Stich erscheinen können.

Ziel

Das Re-Team (Halter der Kreuz-Damen) muss mindestens 121 von 240 verfügbaren Punkten erzielen. Das Contra-Team versucht dies zu verhindern.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler.
2. **Deck:** 48 Karten, je zwei Exemplare von 9, 10, B, D, K, A in jeder Farbe.
3. **Austeilen:** Je 12 Karten.
4. **Teams:** Die zwei Spieler mit den Kreuz-Damen bilden das Re-Team. Ihre Identitäten können anfangs verborgen sein.

Trumpf-Rangfolge

1. **Herz-10 (Dullen):** Die zwei Herz-Zehnen sind die höchsten Trümpfe.
2. **Damen:** Alle 8 Damen in Reihenfolge: Kreuz > Pik > Herz > Karo.
3. **Buben:** Alle 8 Buben in gleicher Farbreihenfolge.
4. **Karo:** Die restlichen Karo-Farbkarten von Ass abwärts bis 9.
5. **Gesamt-Trümpfe:** 26 von 48 Karten sind Trumpf.

Spielablauf

1. **Stichspiel:** Farbe bekennen wenn möglich. Trümpfe bilden eine grosse Farbe. Höchster Trumpf oder höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt.
2. **Doppelte Karten:** Wenn identische Karten im selben Stich erscheinen, schlägt die zuerst gespielte die zweite.
3. **Ansagen:** Spieler können 'Re' oder 'Contra' ansagen, um Zuversicht zu erklären und den Einsatz zu erhöhen. Weitere Ansagen wie 'keine 90' oder 'keine 60' erhöhen die Latte noch weiter.
4. **Solo:** Ein Spieler mit starker Hand darf ein Solo ansagen und spielt allein gegen die anderen drei.

Tipps und Strategien

- Den Partner (Mithalter der Kreuz-Dame) so schnell wie möglich durch Kartensignale identifizieren.
- Mit 26 Trümpfen im Deck ist Trumpfmanagement die wichtigste Fähigkeit.
- Die zwei Herz-Zehnen (Dullen) sind enorm mächtig, sie im richtigen Moment spielen.

Tipps & Strategie

Da mehr als die Hälfte des Decks Trumpf ist, ist das frühe Ausspielen von Trümpfen zum Entleeren der Gegner noch wichtiger als bei anderen Stichspielen.

Partnerschaftserkennung ist von höchster Bedeutung. Die Kreuz-Dame subtil früh zu zeigen (oder strategisch zu verstecken) kann eine Hand entscheiden.