

Doppelkopf

4 joueurs

48 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Moyenne

Remporter plus de 120 points sur 240 disponibles en équipe.

MISE EN PLACE

- 4 joueurs en équipes secrètes.
- 48 cartes (9 à A en double).
- Distribuez 12 cartes.

SCORE

- 240 pts au total. Plus de 120 pts = victoire.
- Annonces, Schneider, solo multiplient les points.
- Solos permettent à un joueur de jouer seul.

Conseil: Ne révélez pas trop tôt votre appartenance à l'équipe Re.

À VOTRE TOUR

- Les dames de trèfle désignent l'équipe Re, les autres forment Kontra.
- Jouez des levées. Annoncez Re ou Kontra pour doubler.
- Dames et valets sont atouts permanents.

Le Doppelkopf est un jeu de levées allemand pour quatre joueurs utilisant un jeu de 48 cartes (deux exemplaires de chaque carte du 9 à l'As). Comme au Schafkopf, toutes les Dames et tous les Valets sont des atouts permanents, mais les cartes doublées créent des situations uniques où des cartes identiques peuvent apparaître dans la même levée.

Objectif

L'équipe Re (détenteurs des Dames de Trèfle) doit marquer au moins 121 des 240 points disponibles. L'équipe Kontra tente de l'en empêcher.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs.
2. **Jeu** : 48 cartes, deux exemplaires de chaque : 9, 10, V, D, R, A dans chaque couleur.
3. **Distribution** : 12 cartes chacun.
4. **Équipes** : Les deux joueurs détenant les Dames de Trèfle forment l'équipe Re. Leur identité peut être cachée au départ.

Hiérarchie des atouts

1. **10 de Cœur (Dullen)** : Les deux 10 de Cœur sont les atouts les plus forts.
2. **Dames** : Les 8 Dames dans l'ordre : Trèfle > Pique > Cœur > Carreau.
3. **Valets** : Les 8 Valets dans le même ordre de couleur.
4. **Carreau** : Les cartes restantes de la couleur Carreau de l'As au 9.
5. **Total d'atouts** : 26 des 48 cartes sont des atouts.

Déroulement du jeu

1. **Jeu de levées** : Suivez la couleur si possible. Les atouts forment une grande couleur unique. L'atout le plus fort ou la carte la plus haute de la couleur demandée gagne.
2. **Cartes en double** : Quand des cartes identiques apparaissent dans la même levée, la première jouée est prioritaire sur la seconde.
3. **Annonces** : Les joueurs peuvent annoncer « Re » ou « Kontra » pour déclarer leur confiance et augmenter les enjeux. D'autres annonces comme « pas de 90 » ou « pas de 60 » relèvent encore la barre.
4. **Solo** : Un joueur avec une main forte peut déclarer un solo, jouant seul contre les trois autres.

Conseils et stratégies

- Identifiez votre partenaire (l'autre détenteur de la Dame de Trèfle) le plus vite possible par des signaux de cartes.
- Avec 26 atouts dans le jeu, la gestion des atouts est la compétence la plus cruciale.
- Les deux 10 de Cœur (Dullen) sont immensément puissants, jouez-les au bon moment.

Conseils et stratégie

Identifier rapidement votre partenaire est crucial dans le Doppelkopf.

L'annonce 'Re' ou 'Kontra' peut doubler les points mais révèle votre équipe.