

Doppelkopf

4 spelers

48 kaarten

Moeilijkheid: Moeilijk

Duur: Gemiddeld

Scor als het Re-team (houders van de Klaveren Vrouwen) minstens 121 van de 240 punten.

OPZET

- Gebruik een 48-kaartsend verdubbeld dek (9 tot en met Aas, twee exemplaren elk).
- Deel 12 kaarten aan elk van de 4 spelers.
- De twee spelers met de Klaveren Vrouwen vormen het geheime Re-team.

SCORE

- Harten tien (Dullen) zijn de twee hoogste troeven.
- Vrouwen en boeren zijn permanente troeven; Ruiten vormt de troefkleur.
- Verdere aankondigingen zoals 'geen 90' of 'geen 60' verhogen de inzet.

Tip: Identificeer je partner (de andere houder van een Klaveren Vrouw) snel via kaartsignalen.

AAN DE BEURT

- Kleur bekennen; troeven vormen één grote kleur (26 van de 48 kaarten).
- De eerste van twee identieke kaarten in dezelfde slag wint.
- Kondig 'Re' of 'Contra' aan om vertrouwen te tonen en de inzet te verhogen.

Doppelkopf is een Duits slagenspel voor vier spelers met een 48-kaartsendek (twee exemplaren van elke kaart van 9 tot Aas). Net als Schafkopf zijn alle vrouwen en boeren permanente troeven, maar de verdubbelde kaarten creëren unieke situaties waarbij identieke kaarten in dezelfde slag kunnen voorkomen.

Doel

Het Re-team (houders van de Klaveren Vrouwen) moet minstens 121 van de 240 beschikbare punten scoren. Het Contra-team probeert dit te verhinderen.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers.
2. **Dek:** 48 kaarten — twee exemplaren elk van 9, 10, B, V, H, A in elke kleur.
3. **Delen:** 12 kaarten per speler.
4. **Teams:** De twee spelers met de Klaveren Vrouwen vormen het Re-team. Hun identiteit kan aanvankelijk verborgen zijn.

Troefvolgorde

1. **Harten 10 (Dullen):** De twee Harten tien zijn de hoogste troeven.
2. **Vrouwen:** Alle 8 vrouwen op volgorde: Klaveren > Schoppen > Harten > Ruiten.
3. **Boeren:** Alle 8 boeren in dezelfde kleurvolgorde.
4. **Ruiten:** De resterende Ruitenkaarten van Aas tot 9.
5. **Totaal troeven:** 26 van de 48 kaarten zijn troef.

Spelverloop

1. **Slagenspel:** Kleur bekennen als dat mogelijk is. Troeven vormen één grote kleur. De hoogste troef of de hoogste kaart van de aangeleide kleur wint.
2. **Dubbele kaarten:** Als identieke kaarten in dezelfde slag voorkomen, wint de eerste gespeelde.
3. **Aankondigingen:** Spelers mogen 'Re' of 'Contra' aankondigen om vertrouwen uit te spreken en de inzet te verhogen. Verdere aankondigingen zoals 'geen 90' of 'geen 60' verhogen de lat nog verder.
4. **Solo:** Een speler met een sterke hand kan een solo aankondigen en het alleen opnemen tegen de andere drie.

Tips en strategieën

- Identificeer je partner (de andere houder van een Klaveren Vrouw) zo snel mogelijk via kaartsignalen.
- Met 26 troeven in het dek is troefbeheer de meest kritische vaardigheid.
- De twee Harten tien (Dullen) zijn enorm krachtig — speel ze op het juiste moment.

Tips & strategie

Omdat meer dan de helft van het dek troef is, is het vroeg wegtrekken van troeven om tegenstanders te ontbloten nog belangrijker dan in andere slagenspellen.

Het ontdekken van je partner staat voorop. Subtiel je Klaveren Vrouw vroeg onthullen (of verbergen als dat strategisch voordeel biedt) kan een hand maken of breken.