

Axel Gutjahr

Doppelkopf spielen mit Niveau

Bewährte Regeln und Strategien
für Anfänger und Fortgeschrittene



Anaconda

Abdruck der Doppelkopfkarten
mit freundlicher Genehmigung
der InnoCard International GmbH

© InnoCard International GmbH, Bedburg-Hau, 2018

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten
sind im Internet unter <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© 2018 Anaconda Verlag GmbH, Köln
Alle Rechte vorbehalten.

Umschlagmotiv: Karten © InnoCard International GmbH, Foto © Kim Landgraf

Umschlaggestaltung: dyadesign, Düsseldorf, www.dya.de

Satz und Layout: Andreas Paqué, www.paque.de

Printed in Czech Republic 2018

ISBN 978-3-7306-0632-2

www.anacondaverlag.de

info@anacondaverlag.de

Inhalt

Vorwort	9
Was man vom Doppelkopfblatt wissen muss	11
Bedienen, abwerfen, stechen	15
Ran an den Tisch – gemischt, abgehoben und gegeben	19
Vergeben, verwerfen und Renonce	21
Die Parteienfindung bei Normalspielen	23
<i>Re- und Kontraspritzen</i>	25
<i>Keine Spritze – die Suche nach dem Partner</i>	27
Ein Spiel mit zahlreichen Gewinnstufen	29
Die Besonderheiten der Solos	32
Die angesagte Hochzeit	39
Gewinnstufen bei der angesagten Hochzeit	41
Die Stille Hochzeit	45
Varianten	48
<i>Die Fuchsjagd</i>	48
<i>Karlchen</i>	51
<i>Der Doppelkopf</i>	52



<i>Spiel mit der Oberdulle</i>	53
<i>Wenn die Dulle auf die Dulle fällt</i>	55
<i>Trumpfarmut</i>	56
Spiel mit anonymer Spritze	60
Ein weiteres Beispiel für Gewinn- bzw. Verlustrechnung	61
Das Stecken der Karten	65
Normalspiele	68
<i>Blatteinschätzung – kann ich etwas ansagen?</i>	68
<i>Ausspiel – Däuser bauen die Häuser</i>	72
<i>Ausspiel bei Ass-Losigkeit und Führen aller Farben</i>	75
<i>Ausspiel bei Ass-Losigkeit und ein oder zwei nicht vorhandenen Farben</i>	77
<i>Mit dem Partner bestmöglich harmonieren</i>	78
1. <i>Spieltechnik: Stets versuchen, die Gegner in den Mittelhänden zu halten</i>	78
2. <i>Spieltechnik: Die Tief-Hoch-Regel</i>	79
<i>Die Dulle möglichst immer effektiv einsetzen</i>	80
<i>Die Karo-Zehn als Lockvogel für die Dulle</i>	82
<i>Die Buben als »Fuchsbremse«</i>	83
<i>Besser einen Fuchs opfern als schwarz werden</i>	85
<i>Finten, um Füchse zu fangen</i>	87
Solos	90
<i>Ist mein Blatt für ein Farb-, Buben- oder Damen-Solo ausreichend?</i> .	90
<i>Ist mein Blatt für ein Fleischloses ausreichend?</i>	98

<i>Ist mein Blatt für ein Trumpf-Solo ausreichend?</i>	99
<i>Habe ich ein Kontrablatt?</i>	102
Hochzeit	109
<i>Kann ich eine Stille Hochzeit wagen?</i>	109
<i>Vorsicht mit Spritzen, wenn der Hochzeiter nichts ansagt</i>	112
<i>Bei gespritzter Hochzeit nach dem Stärksten suchen</i>	115
<i>Eine angesagte Hochzeit allein durchziehen</i>	117
Musterspiele	121
<i>Beispiel 1: Ein Normalspiel</i>	121
<i>Beispiel 2: Eine angesagte Hochzeit</i>	125
<i>Beispiel 3: Ein Farb-Solo</i>	128
<i>Beispiel 4: Ein Trumpf-Solo</i>	131
Einige wichtige Turnierspielregel des Deutschen Doppelkopf-Verbandes	135
Zum Schluss ganz kurz	138

Vorwort

Doppelkopf ist ein weit verbreitetes Kartenspiel, das sich in Deutschland, ähnlich wie Skat und Rommé, großer Beliebtheit erfreut. Das liegt wohl unter anderem daran, dass es sich um ein sehr geselliges Spiel handelt, das vielleicht noch geselliger ist als Skat.

Wann und wo das Doppelkopfspiel entstand, ist nicht bekannt. Man geht aber davon aus, dass es sich aus dem deutlich älteren Schafkopf-Spiel entwickelte. Ähnlich wie beim Skat dürften es Studenten gewesen sein, die dieses interessante Spiel rasch verbreiteten.

Im Unterschied zum Skat gibt es beim Doppelkopf keine international anerkannten Regeln. In Deutschland spielt man bei öffentlichen Turnieren nach den Regeln des Deutschen Doppelkopf-Verbandes, auf die am Ende dieses Buches näher eingegangen wird. Im Hauptteil jedoch geht es um den Doppelkopf, der zumeist daheim oder im Wirtshaus gespielt wird, wobei verschiedene Varianten existieren. Deshalb ist es ratsam, sich vor einer Partie stets über die Regeln zu verständigen, nach denen gespielt werden soll.

Vielleicht haben Sie schon einmal den Ausspruch gehört, dass man beim Doppelkopf »Haus und Hof verlieren kann«. In dieser Aussage steckt leider gelegentlich viel Wahrheit, sobald hasardartige Abrechnungsmodelle zugrunde liegen. Ich möchte an dieser Stelle eindringlich davor warnen, denn das hat nichts mehr mit jenem geselligen Spiel zu tun, an dem alle Beteiligten Freude haben wollen. Für das Spiel um kleine Geldbeträge stellt dieses Buch allerdings verschiedene Möglichkeiten zur Berechnung vor.

Doppelkopf wird gewöhnlich zu viert gespielt, wobei meist zwei Teilnehmer als Partner zusammenspielen. Man kann ihn aber auch zu fünft spielen, wobei dann immer eine Person als Kartengeber fungiert. Im nächsten Spiel wechselt die Geberfunktion an den links sitzenden Nachbarn.

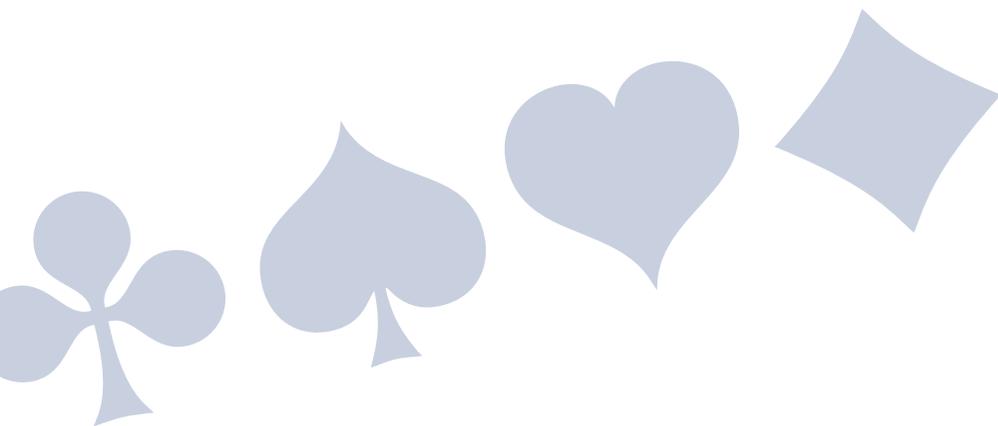
Eine niveauvolle Partie Doppelkopf ist, genau wie Schach oder Skat, von hohem strategischen und taktischen Denken geprägt. Dabei entscheidet oft-



mals schon ein kleiner Fehler über Gewinn oder Verlust. Um möglichst erfolgreich zu sein, müssen sich die einzelnen Spieler binnen weniger Sekunden einen Plan zurechtlegen, auf dessen Grundlage sie anschließend versuchen, ein Maximum an Punkten zu erzielen. Außerdem kommt es während des Spiels darauf an, mit dem Partner bestmöglich zu harmonisieren und dessen Spielzüge richtig zu interpretieren.

Dank geht an die Firma Innocard, die es dem Anaconda Verlag gestattete, ihre Doppelkopfkarten zur Bebilderung des vorliegenden Buches zu verwenden.

Axel Gutjahr



Was man vom Doppelkopfblatt wissen muss

Ein Doppelkopfblatt besteht aus 48 Karten, die entweder das französische oder das deutsche Bild aufweisen. Innerhalb dieses Blattes haben jeweils zwölf Karten gleiche Symbole, auch Farben genannt. Bei den Farben handelt es sich beim französischen Bild um



Kreuz*
entspricht beim deutschen Bild Eichel,



Pik
entspricht beim deutschen Bild Grün,



Herz
entspricht beim deutschen Bild Rot,



Karo
entspricht beim deutschen Bild Schellen.



* In Österreich wird die Farbe Kreuz oft als Treff bezeichnet.

Beim französischen Bild werden die Farben durch ein stilisiertes schwarzes Kleeblatt, eine schwarze Lanzenspitze, ein rotes Herz und ein auf der Spitze stehendes rotes Viereck dargestellt.

Jede Farbe besteht aus folgenden Einzelkarten:

2 x Neun

2 x Bube (B) im deutschen Blatt als Unter, Wenzel oder Junge bezeichnet,

2 x Dame (D) im deutschen Blatt als Ober bezeichnet,

2 x König (K)

2 x Zehn

2 x Ass (A) im deutschen Blatt auch als Daus bezeichnet.



Mit Ausnahme der Neun haben alle Karten Zählwerte, die man umgangssprachlich Augen oder Punkte nennt. Dazu folgende Tabelle:

Karte	Zählwert
Bube	2
Dame	3
König	4
Zehn	10
Ass	11

Daraus ergibt sich für die Karten jeder Farbe eine Augenzahl von 60 und für das gesamte Spiel eine Augenzahl von 240 (4 Farben x 60 = 240).

Außer bei den meisten Solos, denen wir uns später zuwenden, sind bei den Normalspielen folgende Karten in absteigender Reihenfolge Trumpf: die

