

## **Doppelkopf-Hausregeln beim Doppelkopf-Freundschafts-Turnier**

**So., 26. Januar 2020 – Altstadtschmiede Recklinghausen**

Wir spielen während des Turniers nach Hausregeln, die in einigen Punkten von denen des deutschen Doppelkopf Verbandes e.V. abweichen. Daher werden diese im Folgenden explizit beschrieben.

### **Allgemeines**

Bei fünf mitspielenden Personen setzt die kartengebende Person aus.

Wie spielen ohne 9en. Im Spiel verbleiben nur die folgenden Karten jeder Farbe: Ass, Zehn, König, Dame, Bube. Insgesamt enthält das Deck also 40 Karten.

### **Die Kartenreihenfolge**

Trumpf: Schweine, Herzzehn, Damen (Kreuz, Pik, Herz, Karo), Buben (Kreuz, Pik, Herz, Karo), Fuchs, Karozehn, Karokönig

Kreuz und Pik: Ass, Zehn, König

Herz: Ass, König

Bei Damensolo

Trumpf: Damen (Kreuz, Pik, Herz, Karo)

Farben: Ass, Zehn, König, Bube

Bei Bubensolo

Trumpf: Buben (Kreuz, Pik, Herz, Karo)

Farben: Ass, Zehn, König, Dame

Um zu verhindern, dass jemand schmeißt, wenn jemand anderes ein Solo spielen möchte, unterscheiden wir zwischen großem Vorbehalt (Solo) und kleinem Vorbehalt. Große Vorbehalte haben IMMER Vorrang.

### **Großer Vorbehalt / Solo**

Es gibt die folgenden Soli (mit Wertigkeit von oben nach unten)

Trumpfsolo (die Trümpfe sind wie im normalen Spiel)

Damensolo (nur Damen sind Trumpf, Sortierung der anderen Farben: Ass, Zehn, König, Bube)

Bubensolo (nur Buben sind Trumpf, Sortierung der anderen Farben: Ass, Zehn, König, Dame)

Fleischlos (nichts ist Trumpf, Sortierung aller Farben: Ass, Zehn, König, Dame, Bube)

Weitere Soli, die gespielt werden könnten:

Farbensolo (Wie Trumpfsolo, nur mit anderer Farbe)

Möchten zwei Personen ein Solo spielen, wird anhand der Wertigkeit entschieden. Durch Ansagen (Re, keine 90, keine 60, etc.) kann die Wertigkeit erhöht werden.

Ein Solo kommt NICHT selbst raus.

## **Kleiner Vorbehalt**

Kleine Vorbehalte sind weniger wertig als große Vorbehalte. Wenn also jemand einen großen Vorbehalt ankündigt, sind alle anderen Vorbehalte nichtig. Alle kleinen Vorbehalte sind freiwillig, müssen also nicht angesagt werden.

- Neu Geben (Werfen) bei fünf Königen oder mindestens 80 Punkten Kartenwert
- Trumpfabgabe (bei maximal drei Trümpfen)
- Schweine (zwei Karo Asse auf einer Hand)(gelten nur, wenn sie angesagt werden, anderenfalls handelt es sich um zwei Füchse) Schweine sind automatisch die höchsten Trümpfe im Spiel. Bei einer Trumpfabgabe können Schweine entstehen und getrennt werden.
- Hochzeit (zwei Kreuzdamen) (freiwillig, andernfalls wird ein stilles Trumpfsolo gespielt)

## **Weitere Hausregeln**

Bei gleichen Karten sticht immer die zuerst gespielte Karte die zweite. Das gilt auch für die Herzzehn.

Es gibt keine Bockrunden.

Bei einer Hochzeit sagt die Person mit den beiden Kreuzdamen an, wer heiratet. Erlaubt sind die folgenden Ansagen.

Erster fremder Fehlstich

Erster fremder Trumpfstich

Erster fremder Stich.

Ansagen (Re, Contra) sind bis nach der 5. Karte möglich. Bei Hochzeiten sind Ansagen bis 5 Karten nach dem Findungsstich möglich.

Mit jedem weiteren Stich kann erhöht werden (keine 9, keine 6, keine 3, Schwarz)

Sonderpunkte werden vergeben für gefangene Füchse, Doppelkopf (40+ Punkte in einem Stich) sowie dem letzten Stich mit einem Kreuzbube oder einem im letzten Stich gefangenen Kreuzbuben.

## **Abrechnung**

Re und Kontra verdoppeln die Punktezahl

Es gibt jeweils einen Punkt (+ oder -, je nachdem, wer ihn gemacht hat) für:

- Gewonnen
- Gegen die Alten (gegen die Re-Partei)
- Keine 9, Keine 6, Keine 3, Schwarz (einen Extrapunkt, falls angesagt)
- Fuchs gefangen
- Doppelkopf
- Letzter Stich mit Kreuzbube gewonnen
- Im Letzten Stich Kreuzbuben gefangen
- Gewonnener Herzstich

Bei einem Solo bekommt die Solohand die dreifache Punktzahl.

Es werden jeweils Plus- und Minuspunkte notiert. Dadurch ist auf dem Abrechnungsbogen die Summe aller Punkte immer exakt Null.

### **Fehlerhaftes Spiel, unsportliches Verhalten**

Führt ein regelwidriges Verhalten einer Mitspielenden Person dazu, dass ein Spiel abgebrochen werden muss, weil der Verlauf nicht problemlos rekonstruierbar ist oder weil Informationen über Karten anderer Personen offengelegt wurden, wird das Spiel auf der Stelle beendet. Alle noch nicht abgelegten Karten bekommt die Partei zugesprochen, die den Fehler nicht begangen hat. Die Wertung findet normal statt. Es kann dadurch passieren, dass Sonderpunkte nicht erhalten werden, (Fuchs gefangen, Karlchen), die ansonsten möglich gewesen wären.

Unsportliches Verhalten wird mit drei Strafpunkten für diejenige Person bestraft, die das unsportliche Verhalten begangen hat. (Z. B. Lautes Mitzählen der Punkte, Offenlegung von Sachverhalten, die das Spiel beeinflussen). Alle anderen erhalten jeweils einen Pluspunkt. Das Verteilen von Strafpunkten obliegt der Spielleitung.