

Einige immer wieder strittige  
**Regelvarianten beim Doppelkopf**  
**„Die Esslinger Variante“**  
von Lisa, Birgit, Christine, Tommy, Gert, & Rudi

November 2002

## 1. Welche Vorbehalte gibt es und in welcher Reihenfolge:

große Vorbehalte:

- **Solo** (Reihenfolge siehe unten)

kleine Vorbehalte:

- **5 Könige** (geht vor Armut oder Hochzeit) ==> Karten neu geben
- **Armut** (max. 3 Trumpf) bzw. **Hochzeit** (ein Spieler hat beide ♣-Damen).  
(wenn beides gleichzeitig vorkommt spielt automatisch die Armut und die Hochzeit zusammen;  
gibt's 2x Armut wird neu gegeben, außer es gibt gleichzeitig einen großen Vorbehalt)
  - wenn niemand die Armut mitnehmen will wird neu gegeben.  
Die Armut schiebt immer 3 Karten, auch wenn z.B. nur 2 Trumpf dabei sind.
  - bei einer Hochzeit muß spätestens mit (einschließlich) dem 3. Stich geklärt sein wer „heiratet“, sonst muß die Hochzeit alleine zu Ende spielen (d.h. aus der Hochzeit wird dann ein Trumpf-Solo)

## 2. Welche Soli gibt es und welche Reihenfolge gilt:

Wer ein Solo spielt kommt selbst heraus und ist immer die „Re-Partei“, ein verlorenes Solo zählt aber dennoch nicht als „gegen die Alten“ verloren (also kein zusätzlicher Minuspunkt).

- **Trumpf-Solo** (auch *stille Hochzeit*, vgl. 6.: alle Trümpfe & Fehlfarben gelten wie bei einem normalen Spiel)
- **Damen-Solo**
- **Buben-Solo**
- **Fleischlos** (es gibt keine Trümpfe; Kartenfolge: As, 10, König, Dame, Bube)
- *es gibt kein Farbensolo*

**Ein eigentlich „höheres“ Solo (s.o.) kann durch Ansagen abgereizt werden!**

z.B. Damen-Solo vs. Buben-Solo: Das Buben-Solo darf spielen wenn es mehr ansagt als das Damen-Solo. z.B. Damen-Solo macht keine Ansage (bzw. Ø90), Buben-Solo sagt „Re“ (bzw. Ø60) an.

## 3. Ansagen:

- Ab (einschließlich) 30 Punkte im ersten Stich besteht **Ansagepflicht** (Re, Contra).  
Wer bereits eine Ansage macht, bevor der erste Stich abgeschlossen ist und dann selbst (oder sein Mitspieler) den ersten Stich mit  $\geq 30$  Punkten macht muß dann noch mal eine (Pflicht-) Ansage machen ( $\rightarrow \text{Ø}90$  !!).
- **Ansagen muß man kontinuierlich!** Wenn man „Re“ bzw. „Contra“ sagen will muß man dies spätestens dann tun, wenn man seine 2te Karte ausspielt, also im 2ten Stich (gilt auch für eine Gegenansage). Nur wenn bereits „Re“ bzw. „Contra“ gesagt wurde kann noch weiter erhöht werden: Ø90 im 3ten Stich, Ø60 im 4ten Stich, ...
- Bei einer Hochzeit muß man ebenfalls spätestens beim Legen der 2ten Karte „Re“ oder „Contra“ sagen wenn man eine Ansage machen möchte. „Aufklärungsstich(e)“ geben keinen Aufschub.
- Wer ein Solo bzw. eine „Armut“ spielt ist die Re-Partei, egal ob man eine ♣-Dame hat oder nicht (damit man nicht verraten muß ob man eine ♣-Dame hat). Ein verlorenes Solo bzw. „Armut“ wird dennoch nur einfach gewertet und nicht durch einen Extrapunkt („gegen die Alten“) bestraft.

## 4. Wann gibt's einen Bock ?

- wenn ein **©-Stich** durchgeht (und jeder Spieler dabei © bedient), außer bei einem Solo.
- **jedes „Nullspiel“**: gespaltener Arsch („120:120 Punkte“) und jedes Spiel das insgesamt (incl. Extrapunkte durch Ansagen oder Füchse etc.) mit Null Punkten aufgeschrieben wird.
- **jede Doppelansage** gibt einen Bock, **verlorene Gegenansage gibt einen Doppelbock**.
- Die **Böcke vom letzten DoKo-Abend** werden übernommen! Also den Zettel aufheben !!

## 5. Wie werden die Punkte gezählt ?

Zunächst werden die einzelnen Punkte zusammengezählt: Ansagen/Gegenansagen, Extrapunkte („gegen die Alten“ etc.). Dann wird die Punktezahl ev. durch „Bock“ oder „verlorene Gegenansage“ jeweils verdoppelt.

- jede Ansage (Re, Contra; Ø90, Ø60 etc.) zählt jeweils nur 1 Punkt (auch ein verlorenes Contra).
- **„gegen die Alten“:** Wenn „die Alten“ (d.h. die ♣-Damen bzw. Re-Partei) verlieren gibt's 1 Extrapunkt. Dies gilt nicht bei Solo oder Armut ; wohl aber wenn eine Armut mit einer Hochzeit zusammenspielt (vgl. 1.).
- wenn der ♣-Bube (**Karlchen-Müller**) den letzten Stich macht gibt's 1 Extrapunkt. Wird ein ♣-Bube im letzten Stich aber von der Gegenpartei abgestochen gibt's 1 Minuspunkt. Wird ein ♣-Bube im letzten Stich vom eigenen Mitspieler überstochen passiert gar nichts.
- **Fuchs** (♦-As) gefangen gibt 1 Punkt. Tip: Füchse immer rauslegen, wegen Wende-Genscher (vgl. 6.).
- „**Karlchen-Müller**“ und „**Fuchs gefangen**“ gelten auch bei Trumpf-Solo, nicht aber bei anderen Soli.
- **Doppelkopf:** ≥40 Punkte in einem Stich gibt 1 Extrapunkt, *außer bei einem Solo*.
- **Feigheit:** wenn man mehr als 1 Ansagestufe höher gewinnt als man angesagt hat bekommt man dafür keine weiteren Punkte. Bsp.: - „Re“ angesagt und mit „Ø30“ gewonnen → wird wie „Ø90“ gezählt.  
- Nichts angesagt → wird gezählt wie wenn „Re“ bzw. „Contra“ angesagt gewesen wären
- jeder **Bock** verdoppelt die Punktzahl (→ Bock 2x, Doppelbock 4x, 3-fach Bock 8x etc.).
- **verlorene Gegenansage** : wenn bei einem Spiel beide Parteien „Re“ bzw. „Contra“ angesagt haben und die Partei verliert, die als 2te ihre Ansage gemacht hat wird das Spiel als *doppelt-verloren* gewertet.

### Beispiel: Re sagt „Ø90“ an, Contra sagt „contra“ als Gegenansage:

#### 1) Re gewinnt mit Ø30:

Punkte: Ø120, Re angesagt, Ø90, Ø90 angesagt, 60, Contra → 6 Punkte  
verlorene Gegenansage → 2 x 6 Punkte = 12 Punkte

#### 2) Contra erreicht 90 Punkte und gewinnt, da Ø90 angesagt wurden:

Punkte: 120, Re angesagt, Ø90 angesagt, Contra, gegen die Alten → 5 Punkte

#### 3) Contra erreicht 155 Punkte und gewinnt somit (Re hat keine 90):

Punkte: 120, Contra angesagt, Ø90 , Re & Ø90 angesagt, gegen die Alten → 6 Punkte

## 6. Sonstiges:

- Wird bei einem Stich **falsch bedient**, so kann das Spiel als **verloren** gewertet werden und zwar entsprechend dem was angesagt wurde +1 Punkt (wie mit Feigheit gewonnen bzw. verloren).
- **©-10:** werden in einem Stich beide ©-10 gelegt, so sticht die 2te die 1te; außer im letzten Stich.
- **Wende-Genscher:** Wer **beide ♦-Buben** hat kann beim Ausspielen des ersten **♦-Buben** seinen Mitspieler wechseln, bleibt dabei aber selbst „Re-“ bzw. „Contra-Partei“ wie zuvor.  
Bei Solo oder Armut gilt der Wende-Genscher nicht, wohl aber bei einer Hochzeit!
- **♦-König macht den letzten Stich:** Vorzeichen beim Punktestand drehen sich um, dann erst werden die Punkte dieses Spiels aufgeschrieben. Gilt nicht bei Solo oder Armut!!
- Ein **Schwein** (**beide ♦-Asse**) ist der höchste Trumpf und muß erst genannt werden, wenn man das erste **♦-As** ausspielt. Beide **♦-Asse** zusammen sind bei einem normalen Spielen und beim Trumpf-Solo automatisch ein Schwein.  
**Bei einer Armut zählt ein Schwein für die „Re-Partei“ nur wenn es vorher gezeigt wird** um zu beweisen, daß nicht erst durch das Kartenaufnehmen aus 2 Füchsen ein Schwein entstanden ist. Ein Schwein zählt bei der „Contra-Partei“ ganz normal.  
Tip: Man sollte also auch die 3 geschobenen Karten komplett ansehen bevor man die erste dieser Karten aufnimmt und einsortiert, es könnte ja mal ein Schwein dabei sein, was einem hinterher keiner mehr glauben will.
- **„stille Hochzeit“:** wenn jemand beide ♣-Damen von Anfang an auf der Hand hat (gilt also nicht bei einer Armut) und vor Spielbeginn keinen Vorbehalt (Hochzeit oder auch was anderes) angekündigt hat, wird aus diesem Spiel automatisch, aber ganz im Stillen, ein Trumpf-Solo.  
„Wende-Genscher“ macht „stille Hochzeit“ zu einem „normalen Spiel“ (wird dann nicht als Solo gezählt).