

Doppelkopf-Turnier 2022



👉 Turnier-Spielregeln 👈

Leitlinien

😊 viel Spaß 😊 keine langen Spieldiskussionen 😊 schöne Spiele 😊

Grundlagen 📖

- Wir spielen ohne 9en, ohne Schweine (♦ Ass ♦ Ass), ohne schmeißen, ohne Farbsoli etc.
- ♥10 ist der höchste Trumpf, 2. sticht 1.
- Anspiel hat der Spieler links vom Geber, auch beim Solo.

Sonderspiele 📖

Vorbehalte anmelden/abfragen – bevor die 1. Karte gespielt wird. Rangfolge:

1. Soli

- 1.1. Trumpf-Solo
- 1.2. Damen-Solo
- 1.3. Buben-Solo

Spielrecht abreizen: Bei mehreren Soli können die Solisten durch Ansagen (Re, keine 90/60/30, Schwarz) die Wertigkeit ihres Solos erhöhen und so das Spielrecht abreizen.

Beispiel: Ein »Buben-Solo mit Re und keine 90« hat Vorrang vor einem »Damen-Solo mit Re«.

➡ Beachtet die Folgen für weitere Ansagen der Re-Partei (s. u.).

2. Trumpfabgabe

Eine Trumpfabgabe kann gespielt werden, falls ein Spieler max. 3 Trümpfe hat. Die Spieler werden ausgehend vom trumpfchwachen Spieler gefragt, ob sie die abgegebenen Trümpfe (0-, 1-, 2- bzw. 3-Trümpfe) aufnehmen möchten. Eine Bewertung (Re-Ansage) der abzugebenden Trümpfe ist nicht erlaubt.

Der aufnehmende Spieler (Re-Partei) gibt die gleiche Anzahl Karten zurück, erst Fehl, dann ggf. Trumpf und sagt an, wie viel Trumpf zurückgegeben werden.

Ihr teilt neu aus, wenn die Trumpfabgabe nicht aufgenommen wird oder zwei Spieler eine Trumpfabgabe haben.

3. Hochzeit

Klärungsstich ist der 1. Fehlstich in fremder Hand. Falls die ersten drei Stiche an die Hochzeit-Partei (♣ Dame ♣ Dame) gehen, so spielt diese allein (Solo). Es kann auch eine stille Hochzeit (stilles Solo) gespielt werden.

➡ Beachtet die Folgen für Ansagen der Re-/Kontra-Partei (s. u.).

Ansagen 📖

Ansagen erfolgen freiwillig

- **Re- u. Kontra-Ansagen** sind bis einschließlich 5. Karte möglich. Folglich können ab der 6. Karte keine (!) Re-/Kontra-Erweiterungen auf Limit-Ansagen (keine 90/60/30, Schwarz) erfolgen.
- **Re/Kontra- und Limit-Ansagen** erfolgen mindestens Stich für Stich, bevor die 2. Karte eines Stichs gespielt wird. Folglich ziehen vorgezogene Ansagen einer Partei weitere Ansagen dieser Partei vor, nicht die der Gegen-Partei.
- **Sonderspiel Hochzeit:** Erfolgt die Klärung im 2. oder 3. Stich müsst ihr bevor eine weitere Karte gespielt wird alle von euch gewollten Ansagen tätigen, die der Anzahl der bis dahin gespielten Stiche entsprechen. Ggf. Re/Kontra (Klärung im 2. Stich) bzw. Re/Kontra und »keine 90« (Klärung im 3. Stich) ansagen.


Beispiel mit Klärung im 3. Stich (12 Karten sind gespielt):






➡ rückwirkend »Re-/Kontra« und »keine 90« ansagen

➡ im folgenden 4. Stich (spätestens auf die 13. Karte) »keine 60« ansagen


➡ usw.



Wertungen



- Bock-Runden spielen wir nicht.
- Falsch bedient, die Gegenpartei gewinnt das Spiel.  Lächelnd wird eine gütliche Wertung erzielt.
- PLUS-MINUS-Wertung wird notiert. Quersumme (= 0) bitte prüfen.

Normalspiel	Punkte
1. <u>gewonnen</u> (Re-Partei 121  / Kontra-Partei 120  / Gegen-Partei erzielt ein angesagtes Limit)	1
2. <u>gegen</u> die Re-Partei gewonnen	1
3. <u>je erreichter Limit-Stufe</u> (Gegen-Partei hat keine 90/60/30, ist schwarz)	1
4. <u>je angesagter Limit-Stufe</u> (keine 90/60/30, Schwarz)	1
5. <u>Re/Kontra verdoppelt</u> die erreichte Punktzahl beim Normalspiel	$\Sigma * 2$
6. <u>Sonderpunkte</u> anschließend werten, folglich <u>nicht verdoppeln</u> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Doppelkopf, Stich mit ≥ 40  ➤ Fuchs ( Ass) gefangen ➤ Karlchen ( Bube) macht den letzten Stich / im letzten Stich gefangen 	\pm Sonderpunkte


Beispiel mit verlorener Limit-Ansage & Sonderpunkt:



»Re« und »keine 90« angesagt, Kontra hat 90  und **1 Fuchs gefangen**, Re hat 150 
 ➤ Kontra hat gewonnen.

Wertung: 1 (gewonnen) + 1 (gegen) + 0 (erreichte Limit-Stufe? Nein  Re hat ≥ 90 )
 + 1 (angesagte Limit-Stufe »Keine 90«) = 3 ➤ **3 * 2 (»Re« angesagt) = 6 ➤ 6 + 1 (Fuchs) = 7 Punkte**
 Plus-Minus-Wertung: **Kontra-Spieler +7, Re-Spieler -7**

Solospiel (Soli, stille Hochzeit, Hochzeit ohne Partner)	Punkte
1. <u>gewonnen</u> (Re-Partei 121  / Kontra-Partei 120  / Gegen-Partei erzielt ein angesagtes Limit)	1
2. <u>gegen</u> die Re-Partei gewonnen	1
3. <u>je erreichter Limit-Stufe</u> (Gegen-Partei hat keine 90/60/30, ist schwarz)	1
4. <u>je angesagter Limit-Stufe</u> (keine 90/60/30, Schwarz)	1
5. <u>Re/Kontra erhält einen Punkt</u> , folglich <u>nicht verdoppeln</u>	1
6. <u>ohne Sonderpunkte</u>	0
7. <u>ohne Solo-Extrapunkt</u>	0
8. <u>Punkte des Solospielers verdreifachen</u>	$\Sigma * 3$

Beispiel mit verlorener Limit-Ansage:

»Re« und »keine 90« angesagt, Kontra hat 90 , Re hat 150 
 ➤ Kontra hat gewonnen.

Wertung: 1 (gewonnen) + 1 (gegen) + 0 (erreichte Limit-Stufe? Nein  Re hat ≥ 90 )
 + 1 (angesagte Limit-Stufe »Keine 90«) = 3 ➤ **3 + 1 (»Re« angesagt) = 4 ➤ 4 * 3 (Solo) = 12 Punkte**
 Plus-Minus-Wertung: **Kontra-Spieler +4, Re-Spieler -12**

gelb/grau hervorgehoben = Unterschiede zw. Normal- und Solospiel

Spielmodus

Wir lösen 5 Tischrunden (TR) aus und spielen jeweils 2 Spielrunden (SR).



Viel Spaß & schöne Spiele

