

Schmidt Doppelkopf-Hilfe

Willkommen bei der Schmidt Doppelkopf-Hilfe. Wenn Sie Fragen zum Spiel haben, klicken Sie bitte auf die entsprechende Überschrift.



Schmidt Doppelkopf spielen

[Anmelden](#)

[Im "Styling-Salon" ein Gesicht zusammenstellen](#)

[Das Doppelkopfspiel](#)

[Doppelkopf-Wertung](#)

[Doppelkopf-Strategien und Tipps](#)



Spieloptionen

[Eigene Einstellungen für Schmidt Doppelkopf](#)

[Doppelkopf-Optionen](#)

[Spieler auswechseln](#)

[Im Modus Vollbild spielen](#)



Spiele verwalten

[Spiele speichern und wiederherstellen](#)

[Statistiken anzeigen](#)

Anmelden

Wenn Sie ein Doppelkopfspiel beginnen, melden Sie sich zunächst an. Wählen Sie dazu ein Bild und einen Namen, die Sie repräsentieren. Mindestens einen Spieler mit Namen müssen Sie für das Spiel erstellen, jedoch können Sie weitere für sich selbst und andere Personen entwerfen. Ihre Statistik wird anhand Ihres Spielernamens geführt.

Bei Ihrer ersten Anmeldung werden Sie aufgefordert, einen Spieler zu erstellen. Später melden Sie sich als gespeicherter Spieler an. Jederzeit können Sie einen neuen Spieler erfinden und das Gesicht Ihres "Stellvertreters" austauschen.

So erstellen Sie einen neuen Spieler:

- 1 Klicken Sie auf die Schaltfläche "Neu".
- 2 Geben Sie einen Spielernamen ein und klicken Sie auf "OK".
- 3 Wenn Sie ein unverwechselbares Gesicht für Ihren Stellvertreter erstellen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche "Styling-Salon". Klicken Sie hier, wenn Sie weitere Einzelheiten zum "Styling-Salon" erfahren möchten. **13**
ODER
wählen Sie eines der im Spiel bereitgestellten Bilder, indem Sie auf die Schaltfläche "Standard" klicken. Ein Gesicht, das Sie zuvor im "Styling-Salon" erstellt haben, können Sie auswählen, wenn Sie auf die Schaltfläche "Benutzerdefiniert" klicken. Suchen Sie das gewünschte Gesicht dann mit der horizontalen Bildlaufleiste aus.
- 4 Klicken Sie auf "OK", um den neuen Spieler zu erzeugen.

So melden Sie einen bei einem vorangegangenen Spiel erstellten Spieler an:

- 1 Klicken Sie in der Spielerliste auf den Namen. Benutzen Sie dazu gegebenenfalls die vertikale Bildlaufleiste. Soll der betreffende Spieler ein anderes Gesicht erhalten, so gehen Sie bitte gemäß Schritt drei oben vor.
- 2 Klicken Sie auf "OK", um das Spiel als dieser Spieler zu beginnen.

Hinweise:

- ♦ Sie entfernen einen Spieler aus der Liste, indem Sie den betreffenden Namen auswählen und auf die Schaltfläche "Löschen" klicken. Der Spieler wird daraufhin mit allen zugehörigen statistischen Daten dauerhaft gelöscht.
- ♦ Sie können einen anderen Spieler auch anmelden, nachdem Sie Schmidt Doppelkopf gestartet haben. Dies ist sinnvoll, wenn eine andere Person spielen möchte und Sie das Spiel nicht beenden wollen. Wählen Sie dazu im Menü "Datei" den Befehl "Anmelden" und melden Sie einen anderen Spieler an.

Siehe auch

[Spieler auswechseln](#)

Eigene Einstellungen für Schmidt Doppelkopf

Sie können bei Schmidt Doppelkopf viele Einstellungen unterschiedlichster Art vornehmen, darunter Hintergrund, Kartenrücken und weitere Einstellungen für die Spielumgebung, wie beispielsweise Spieltempo, Hintergrundmusik, Animationen und Spielerkommentare. Diese Einstellungen nehmen Sie ausnahmslos über das Menü "Optionen" und dessen Befehle vor.

So ändern Sie den Hintergrund:

- 1 Wählen Sie im Menü "Optionen" den Befehl "Hintergrund".
- 2 Wählen Sie einen Hintergrund aus der Liste. Es wird eine Vorschau dieses Hintergrunds angezeigt.
- 3 Klicken Sie auf die Schaltfläche "Übernehmen", um den Hintergrund im aktuellen Spiel anzuzeigen. Klicken Sie auf "OK", wenn Sie diesen Hintergrund beibehalten möchten.

So ändern Sie die Kartenrückseite:

- 1 Wählen Sie im Menü "Optionen" den Befehl "Karten".
- 2 Wählen Sie einen Kartenrücken aus der Liste. Es wird eine Vorschau der Kartenrückseite angezeigt.
- 3 Klicken Sie auf die Schaltfläche "Übernehmen", um den neuen Kartenrücken im aktuellen Spiel anzuzeigen. Klicken Sie auf "OK", wenn Sie den neuen Kartenrücken beibehalten möchten.

So ändern Sie die Spielumgebung (Ton, Animationen, Kommentare und mehr).

- ▶ Wählen Sie im Menü "Optionen" den Befehl "Spielumgebung" und ändern Sie die Einstellung gemäß folgender Anleitung:

Einstellung	Beschreibung
Spilerkommentare	Hier legen Sie fest, ob die virtuellen Spieler während des Spiels sprechen.
Animationen	Hier legen Sie fest, ob die virtuellen Spieler und bestimmte Elemente des Spiels animiert werden. Dazu zählen auch Animationen, die abgespielt werden, wenn Sie ein Spiel gewinnen.
Hintergrundmusik	Hier legen Sie fest, ob während des Spiels eine Hintergrundmusik zu hören ist. Wählen Sie im Listenfeld "Hintergrundmusik" die Musik aus, die Sie hören möchten.
Klangeffekte	Hier legen Sie fest, ob während des Spiels Klangeffekte zu hören sind, beispielsweise beim Karten geben.
Eröffnungsvideo zeigen	Hier legen Sie fest, ob beim Start von Schmidt Doppelkopf ein kurzer "Film" gezeigt wird.
Stimmung	Hier legen Sie fest, wie viel die virtuellen Spieler sprechen und sich bewegen. Ziehen Sie den Schieberegler "Stimmung" nach links in Richtung "ernst", wenn Sie weniger Kommentare und Bewegung wünschen und nach rechts in Richtung "unterhaltsam", falls Sie mehr Aktivität wünschen. Hinweis: Diese Einstellungen sind für alle virtuellen Spieler gültig. Individuelle Einstellungen für einzelne Spieler können Sie nicht vornehmen.
Geschwindigkeit	Hier legen Sie das allgemeine Spieltempo fest. Verschieben Sie den Schieberegler "Geschwindigkeit" nach links ("langsam") oder nach rechts ("schnell"), um das gewünschte Tempo einzustellen.



Das Spiel im Modus Vollbild spielen

Schmidt Doppelkopf können Sie so einstellen, dass der gesamte Bildschirm ausgefüllt ist und Sie die Karten besser sehen.

So spielen Sie im Modus Vollbild:

- ▶ Wählen Sie im Menü "Optionen" den Befehl "Vollbild". Das Anwendungsfenster füllt nun den gesamten Bildschirm aus.

So kehren Sie zum Modus Fenster zurück:

- ▶ Wählen Sie im Menü "Optionen" den Befehl "Fenster". Nun wird ein kleines Anwendungsfenster angezeigt.

Hinweise:

- ◆ Durch Maximieren des Anwendungsfensters wird das Spiel selbst nicht vergrößert dargestellt. Dies ist nur im Modus "Vollbild" möglich. Die Funktion ist nicht auf allen Computern verfügbar.
- ◆ Windows-Benutzer: Wenn Sie die Online-Hilfe im Modus "Vollbild" starten, verlassen Sie diesen Modus.
- ◆ Drücken Sie den Tastaturbefehl ALT+Eingabetaste (Macintosh-Benutzer: Apfel + Eingabetaste), um rasch vom Modus "Vollbild" zum Modus "Fenster" zu wechseln und umgekehrt.



Spieler auswechseln

Sie können Ihre virtuellen Mitspieler auf dem Bildschirm auswechseln. Auch das Bild Ihres "Stellvertreters" ist austauschbar.

So wechseln Sie einen virtuellen Spieler aus:

- ▶ Klicken Sie auf dem Bildschirm auf das Bild des Spielers und wählen Sie im daraufhin angezeigten Kontextmenü den Namen eines anderen Spielers.
ODER
- ▶ Wählen Sie im Menü "Optionen" den Befehl "Spieler".
- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche "Ersetzen" neben dem Bild des Spielers, der ausgetauscht werden soll. Wenn Sie etwas über die Geschichte eines virtuellen Spielers lesen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche "Bio" neben dessen Bild.

So ändern Sie Ihr "eigenes" Bild:

- 1 Wählen Sie im Menü "Optionen" den Befehl "Spieler".
- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche "Gesicht" neben der Abbildung Ihres "Stellvertreters".

Hinweis:

- ◆ Wenn Sie ein Spiel beginnen, werden Ihre virtuellen Mitspieler zufällig ausgewählt. Möchten Sie immer mit einem bestimmten Mitspieler spielen, so können Sie festlegen, dass dieser Spieler an allen Spielen teilnimmt, indem Sie die Option "Bevorzugter Spieler" wählen. Sie finden das Kontrollkästchen "Bevorzugter Spieler" auf der Registerkarte "Spieler" direkt unter dessen Bild.
Sie haben die Möglichkeit, mehrere Spieler als Bevorzugte auszuwählen oder auch alle Spieler mit ein oder zwei Ausnahmen als Bevorzugte festzulegen (falls Sie mit bestimmten Spielern unter keinen Umständen spielen möchten).

Siehe auch

Eigene Einstellungen für Schmidt-Doppelkopf



Spiele speichern und wiederherstellen

Sie können ein laufendes Spiel speichern, um es zu einem späteren Zeitpunkt weiterzuspielen. Beim nächsten Spielstart öffnen Sie das gespeicherte Spiel mit dem Befehl "Wiederherstellen". Das Spiel wird dann mit denselben Mitspielern und Einstellungen an exakt dem Punkt fortgesetzt, an dem Sie es unterbrochen haben.

So speichern Sie ein Spiel:

- 1 Wählen Sie im Menü "Datei" den Befehl "Speichern".
- 2 Geben Sie einen Namen für das zu speichernde Spiel ein. Der Name sollte leicht zuzuordnen sein, wie beispielsweise "Zweites Spiel mit Roswell". (Beim Wiederherstellen des Spiels wird ein Bild davon angezeigt, das die Identifikation erleichtert.)

So stellen Sie ein Spiel wieder her:

- 1 Wählen Sie im Menü "Datei" den Befehl "Wiederherstellen" und anschließend das entsprechende Spiel. Wenn Sie ein gespeichertes Spiel auswählen, wird ein Bild dieses Spiels mit Datum und Uhrzeit der Speicherung angezeigt.
- 2 Klicken Sie auf "OK", um das gewählte Spiel wiederherzustellen. Ein aktuell laufendes Spiel wird dabei ersetzt (Sie werden aufgefordert, diesen Vorgang zu bestätigen).

Wichtig! Wenn Sie versuchen, ein Spiel wiederherzustellen, werden nur diejenigen Spiele angezeigt, die Sie unter dem Spielernamen gespeichert haben, mit dem Sie aktuell angemeldet sind. Wenn Sie sich also beispielsweise als Lena angemeldet haben, wird keines der Spiele angezeigt, die Sie unter dem Namen Emma gespeichert haben.

Hinweise:

- ♦ Manche Spiele können Sie nur dann speichern, wenn Sie an der Reihe sind.

Siehe auch

[Eigene Einstellungen für Schmidt-Doppelkopf](#)
[Spieler auswechseln](#)



Statistiken anzeigen

Sie können sich Statistiken ansehen mit Informationen über gewonnene und verlorene Spiele und anderes. Es werden nur Statistiken für beendete Spiele angezeigt.

So zeigen Sie die Statistik an:

- 1 Wählen Sie im Menü "Datei" den Befehl "Statistik".
- 2 Wählen Sie den Namen des Spielers, dessen Statistik Sie sehen möchten.

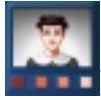
Hinweise:

- ♦ Sie löschen die Statistik des aktuellen Spielers, indem Sie den Spieler auswählen und anschließend auf die Schaltfläche "Löschen" klicken. Die Statistik des betreffenden Spielers wird dauerhaft gelöscht.

Siehe auch

[Spieler auswechseln](#)





Im „Styling-Salon“ ein Gesicht zusammenstellen

Im Styling-Salon haben Sie die Möglichkeit, ein markantes Gesicht zu kreieren, mit dem Sie sich selbst in Schmidt Interaktivspaß Doppelkopf repräsentieren möchten. Sie können auch verschiedene Gesichter für sich zusammenstellen und nach Bedarf für jedes Spiel ein anderes auswählen!

Klicken Sie auf eine der nachfolgenden Überschriften, um mehr über den „Styling-Salon“ zu erfahren:

-  [Den Styling-Salon starten](#)
-  [Der Styling-Salon](#)
-  [Das Styling-Salon-Fenster](#)
-  [Ein Gesicht aus dem Styling-Salon löschen](#)

Den Styling-Salon starten

So starten Sie den Styling-Salon:

- ◆ Klicken Sie im Anmeldefenster auf die Schaltfläche „Styling-Salon“.
ODER
Wählen Sie im Menü „Optionen“ den Befehl „Spieler“. Klicken Sie im Dialogfeld „Spieler“ auf die Schaltfläche „Gesicht“ neben Ihrem Spieler und anschließend auf die Schaltfläche „Styling-Salon“, um den Styling-Salon zu öffnen.

So ändern Sie ein bereits im Styling-Salon vorhandenes Gesicht:

- ◆ Starten Sie den Styling-Salon wie oben beschrieben.
- ◆ Wird das Gesicht, das Sie ändern möchten, nicht angezeigt, klicken Sie auf die Schaltfläche „Laden“, wählen den Namen des zu ändernden Gesichts aus und klicken anschließend auf OK, um das Gesicht in den Styling-Salon zu laden.
- ◆ Ändern Sie das Gesicht, wie unter [Der Styling-Salon](#) beschrieben, und klicken Sie auf „Speichern“, um das geänderte Gesicht zu speichern. Klicken Sie auf „Beenden“, um den Styling-Salon zu verlassen.

Hinweis: Wenn Sie den Styling-Salon vom Anmeldefenster aus starten, wird jedes Gesicht, das Sie erstellen oder laden, automatisch dem momentan ausgewählten Spieler zugeordnet. Wenn Sie ein Gesicht laden oder erstellen, nachdem Sie bereits angemeldet sind, wird dieses Gesicht automatisch Ihrem Spieler zugeordnet.

Siehe auch

[Der Styling-Salon](#)
[Das Styling-Salon-Fenster](#)
[Ein Gesicht aus dem Styling-Salon löschen](#)



Der Styling-Salon

Im Styling-Salon haben Sie die Möglichkeit, Ihrem Spieler ein unverwechselbares Gesicht „aufzusetzen“. Sie können entweder ein völlig neues Gesicht zusammensetzen oder ein früher erstelltes Gesicht laden, indem Sie auf die Schaltfläche „Laden“ klicken.

Detaillierte Informationen zum Styling-Salon-Fenster erhalten Sie, wenn Sie hier klicken: [13](#)

So stellen Sie im „Styling-Salon“ ein Gesicht zusammen

- 1 Klicken Sie auf eines der Merkmale (Kopf, Augen, Nase usw.) im Styling-Salon.
Sie können die Merkmale in einer beliebigen Reihenfolge auswählen, wobei Sie nicht jedes Merkmal verwenden müssen (d.h., Sie können auch ein Gesicht ohne Nase erstellen).
- 2 Wählen Sie die Variante, die Sie für das betreffende Merkmal haben möchten.
Sie haben z.B. die Möglichkeit, Augen und Augenbrauen aufeinander abzustimmen oder rechts und links unterschiedliche zu verwenden, wenn Sie möchten. Um zwei gleiche Augen bzw. Augenbrauen auszuwählen, klicken Sie auf den Kopf der gewünschten Büste. Wenn Sie die Augen bzw. Augenbrauen einzeln zuordnen möchten, klicken Sie jeweils auf die linke bzw. die rechte Seite des betreffenden Bildes.
- 3 Sie können die Merkmale auch nach Belieben im Gesicht verschieben, indem Sie auf die Pfeile im Styling-Salon-Fenster klicken oder die entsprechenden Pfeiltasten auf der Tastatur drücken. Mit Ausnahme der Kleidung und des Körpers können alle Merkmale verschoben werden.
- 4 Fügen Sie bei Bedarf beliebige weitere Merkmale hinzu.
- 5 Wählen Sie einen der 4 Hauttöne für Ihr Gesicht aus.
- 6 Klicken Sie auf Speichern, um das Gesicht zu speichern. Sie werden aufgefordert, dem Gesicht einen Namen zu geben. Sie können den Namen des Spielers, für den Sie dieses Gesicht vorgesehen haben, oder auch eine charakteristische Bezeichnung (z.B. „Brünetter mit Schnauzer“) zuweisen. (Beachten Sie, dass ein Gesicht durch die Namensgebung nicht automatisch einem bestimmten Spieler zugeordnet wird.)
- 7 Klicken Sie auf Beenden, um den Styling-Salon zu verlassen.

Das neu erstellte Gesicht kann nun im Dialogfeld „Spieler“ oder im Anmeldefenster einem Spieler zugeordnet werden.

So entfernen Sie ein Merkmal aus einem Gesicht:

- ◆ Markieren Sie das zu entfernende Merkmal und klicken Sie auf die Schaltfläche „Element löschen“.

So entfernen Sie das Gesicht komplett:

- ◆ Klicken Sie auf die Schaltfläche Zurücksetzen, um ein von Grund auf neues Gesicht zu gestalten. Das aktuelle Gesicht wird gelöscht.

Hinweise und Tipps:

- ◆ Durch Verschieben der Augenbrauen nach oben oder unten können Sie dem Gesicht auf subtile Weise Persönlichkeit verleihen.
- ◆ Wenn Sie die Nase nach unten verschieben, so wirkt sie u. U. länger. Durch Verschieben nach oben kann der Eindruck einer kürzeren Nase erzeugt werden.
- ◆ Hier ist Kreativität angesagt! Zahlreiche Merkmale können beliebig im Gesicht verschoben werden.
- ◆ Die für die Kleidung verfügbaren Auswahlmöglichkeiten hängen von dem ausgewählten Körper ab. Wenn Sie ein Kleidungsstück gewählt haben und anschließend den Körper austauschen, müssen Sie für den neuen Körper vielleicht wieder neue Kleider aussuchen.
- ◆ Wenn Sie schnell ein individuelles Gesicht erstellen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche Zufallsauswahl. (Diese Schaltfläche ist praktisch, wenn Sie gerade keine kreative Phase haben, Ihnen aber dennoch nach einer Veränderung zumute ist.) Auch das zufällig ausgewählte Gesicht können Sie noch modifizieren, wenn Sie möchten. Bedenken Sie jedoch, dass jedes Gesicht, das Sie bereits erstellt haben, mit dieser Schaltfläche gelöscht wird!

Siehe auch

[Den Styling-Salon starten](#)

[Das Styling-Salon-Fenster](#)

[Ein Gesicht aus dem Styling-Salon löschen](#)



Das Styling-Salon-Fenster

Klicken Sie auf die Abbildung unten vom Styling-Salon, um die passende Hilfe anzuzeigen.



Wenn Sie eine systematische Beschreibung zum Umgang mit dem Styling-Salon wünschen, klicken Sie hier: [13](#)

Merkmale

Im linken oberen Ausschnitt des Styling-Salon-Fensters sind alle für das jeweils ausgewählte Merkmal verfügbaren Optionen zu sehen. Klicken Sie auf die linken und rechten Pfeiltasten, um die einzelnen Optionsseiten durchzublättern, oder auf eine Nummer, um eine bestimmte Seite anzuzeigen.

Körper

Wählen Sie die gewünschte Körperform. Sie können zwischen weiblichen und männlichen Körperformen wählen.

Kleider

Suchen Sie die Kleidung zum gewählten Körper aus. Die angezeigten Kleider passen sich jeweils an die ausgewählte Körperform an.

Kopf

Hier können Sie die gewünschte Kopfform wählen.

Frisuren & Hüte

Hier haben Sie die Möglichkeit, Frisuren und Kopfbedeckungen zu kombinieren.

Augenbrauen

Zur Auswahl der Augenbrauen. Wenn Sie zwei gleiche Augenbrauen wünschen, klicken Sie auf den Kopf der betreffenden Büste. Wenn Sie zwei unterschiedliche Augenbrauen wünschen, klicken Sie links bzw. rechts vom Kopf der betreffenden Büsten.

Augen

Hier wählen Sie die Augen aus. Wenn Sie zwei gleiche Augen wünschen, klicken Sie auf den Kopf der betreffenden Büste. Wenn Sie zwei unterschiedliche Augen wünschen, klicken Sie links bzw. rechts vom Kopf der betreffenden Büsten.

Nase

Hier können Sie eine Nase auswählen. Indem Sie die Nase nach unten bzw. oben verschieben, verlängern bzw. verkürzen Sie sie.

Mund

Hier können Sie einen Mund auswählen.

Brillen

Setzen Sie Ihrem Gesicht die gewünschte Brille auf. Durch manche Brillengläser sind die Augen nicht mehr zu sehen.

Bärte

Hier stehen eine Reihe von Bärten zur Auswahl.

Zufallsauswahl

Diese Funktion wählt nach dem Zufallsprinzip Merkmale für Ihr Gesicht aus (das Sie sofort benutzen können). Wenn Sie möchten, können Sie auch das zufällig ausgewählte Gesicht modifizieren.

Zurücksetzen

Mit dieser Schaltfläche wird das aktuelle Gesicht widerrufen, d. h. es werden alle Merkmale daraus entfernt, so dass Sie ein völlig neues Gesicht erstellen können.

Gesicht

In dem Ausschnitt rechts oben im Styling-Salon sehen Sie das jeweils aktuelle Aussehen des von Ihnen erstellten Gesichts.

Hauttöne

Hier können Sie den Ton der Hautfarbe für Kopf und Körper variieren.

Element löschen

Damit löschen Sie das gerade gewählte Merkmal wieder aus dem Gesicht.

Pfeile

Damit verschieben Sie das gerade gewählte Merkmal im Gesicht. Nicht alle Merkmale können verschoben werden.

Hilfe

Mit dieser Schaltfläche öffnen Sie diese Hilfedatei.

Laden

Mit dieser Schaltfläche laden Sie ein früher erstelltes Gesicht.

Speichern

Mit dieser Schaltfläche speichern Sie das aktuelle Gesicht. Damit wird es im Anmeldefenster und im Dialogfeld „Spieler“ verfügbar.

Beenden

Mit dieser Schaltfläche verlassen Sie den Styling-Salon, ohne das aktuelle Gesicht zu speichern.

Ein Gesicht aus dem Styling-Salon löschen

Sie haben die Möglichkeit, ein Gesicht im Styling-Salon zu löschen.

- Klicken Sie im Styling-Salon auf die Schaltfläche „Laden“ (wie zum Laden eines bereits gespeicherten Gesichts). Klicken Sie auf das Gesicht, das Sie löschen möchten, und anschließend auf die Schaltfläche „Element löschen“. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Abbrechen“, wenn Sie die gewünschten Gesichter gelöscht haben.

Siehe auch

[Den Styling-Salon starten](#)
[Der Styling-Salon](#)
[Das Styling-Salon-Fenster](#)



Das Doppelkopfspiel

Wertung

Strategie

Spielregeln

Spielablauf

Doppelkopf ist ein Kartenspiel für vier Spieler, bei dem eine möglichst hohe Punktzahl erzielt werden muss. Es werden zwei Kartenspiele zu 52 Karten benutzt, wobei die Karten 2 bis 8 herausgenommen werden, so dass insgesamt 48 Karten zur Verfügung stehen. Daher gibt es jeweils acht der folgenden Karten (je zwei pro Farbe): A, K, D, B, 10, 9. Jeder Spieler bekommt zwölf Karten.

Abhängig von der jeweiligen Spielansage haben die Karten eine spezielle Rangfolge, wobei folgende Karten in den meisten Spielen **Trumpfkarten** sind:

♥10, ♣D, ♠D, ♥D, ♦D, ♣B, ♠B, ♥B, ♦B, ♦A, ♦10, ♦K, ♦9

Bei Doppelkopf wird in jedem Spiel versucht, mehr als die Hälfte der im Spiel vorhandenen Augen zu bekommen (also mindestens 121 Punkte). Die Wertung eines Spiels hängt hauptsächlich davon ab, wie klug die Karten ausgespielt werden und welche Ansagen gemacht wurden. Mehr über die Spielwertung erfahren Sie unter **Doppelkopf-Wertung**.

Das Ende eines Spiels ist nach einer festzulegenden Anzahl von Spielen oder bei einem bestimmten Punktestand erreicht. Es kann zudem nach Turnierregeln gespielt werden. Wählen Sie im Menü "Optionen" den Befehl "Doppelkopf-Einstellungen", um Spieleinstellungen zu ändern.

Zusammenfassung der Spielregeln

Die Spieler machen eine Spielansage, mit der geklärt wird, welche Art des Spiels gespielt wird. Die möglichen Spielansagen sind Normal (Gesund), Hochzeit (Tippe, Kloppe), Trumpfabgabe (Armut, Verkaufen) oder eines der vier Solospiele: Farbensolo, Damensolo, Bubensolo oder Fleischloser.

Es gilt die jeweils vorrangige Ansage. Unter **Spielansagen** finden Sie weitere Einzelheiten hierzu.

Ein Spieler spielt die erste Karte aus, die übrigen Spieler folgen. Stiche werden gemacht wie im Abschnitt **Spielablauf** beschrieben. Sobald alle Karten gespielt wurden, zählen die Spielparteien die erreichten Punkte (siehe **Punktwerte der Karten**) und ermitteln so die Wertung des Spiels (siehe **Doppelkopf-Wertung**).

Spielansagen (Art des Spiels)

Meist wird ein Normales Spiel (Gesund) angesagt, jedoch kann ein Spieler, abhängig von den Karten, die er auf der Hand hält, auch andere Spielansagen machen: Hochzeit, Schieben, Schmeißen oder ein Solo. Hochzeit, Schieben und Schmeißen können nur angesagt werden, wenn der Spieler ganz bestimmte Karten auf der Hand hat.

Die Spielansagen werden hier in aufsteigender Rangfolge beschrieben:

Normal (Gesund)

Dies ist die häufigste Ansage. Diese Ansage machen Sie, wenn Sie weder die Karten für eine Hochzeit noch zum Schieben auf der Hand haben und auch kein Solo spielen möchten.

Bei dieser Ansage sind die Spieler, die jeweils eine der beiden ♠D auf der Hand haben, Partner (das **Re**-Team) und auch die anderen beiden Spieler sind Partner (das **Kontra**-Team). Allerdings weiß kein Spieler, wer sein Partner ist, solange nicht eine oder beide ♠D ausgespielt wurden, es sei denn, einer der Spieler macht eine weitere Ansage. Näheres dazu unter **Ansagen**.

Hochzeit (Tippe, Kloppe)

Wenn Sie beide ♠D (die Alten) auf der Hand haben, werden Sie gewöhnlich eine Hochzeit ansagen. Bei dieser Ansage werden Sie automatisch Partner des ersten Spielers, der einen Stich macht (es sei denn, Sie machen die ersten drei Stiche selbst, was für Sie bedeutet, dass Sie ein **Solo** spielen müssen, wie weiter unten beschrieben). Sie und Ihr Partner sind das Re-Team, die anderen beiden Spieler das Kontra-Team.

Wenn Sie beide ♠D auf der Hand haben und keine Hochzeit ansagen und ferner keiner der anderen Spieler ein übergeordnetes Solo ansagt, spielen Sie eine **Stille Hochzeit**, was einem normalen Spiel entspricht, bei dem Sie jedoch gegen die drei anderen Spieler spielen. Auch dann sind Sie sozusagen die **Re**-Partei, die drei anderen Spieler bilden **Kontra**.

Armut (Schieben, Verkaufen)

Wenn Sie nur drei oder weniger Trumpfkarten auf der Hand haben, können Sie Armut ansagen und damit einen anderen Spieler einladen, Ihr Partner zu werden.

Dieses Spiel leiten Sie ein, indem Sie alle Trumpfkarten, beginnend mit dem Spieler zu Ihrer Linken, verdeckt im Uhrzeigersinn der Reihe nach an die anderen Spieler weitergeben. Möchte ein Spieler Ihr Partner werden, so muss er dies bekannt geben, bevor er Ihre Karten aufnimmt (möchte der Spieler die Karten nicht sehen, so werden Sie an den nächsten Spieler weitergegeben). Der

Spieler, der Ihr Partner wird, nimmt Ihre Trumpfkarten auf und gibt dieselbe Anzahl von Karten an Sie zurück, wobei er ansagt, wie viele der zurückgegebenen Karten Trümpfe sind. Wenn keiner der Spieler die Karten aufnehmen möchte, wird neu gegeben.

Sie und Ihr Partner sind das Re-Team, die anderen beiden Spieler das Kontra-Team.

Schmeißen

Diese Ansage ermöglicht es Ihnen, das Spiel abzulehnen, wenn Ihre Karten zu schlecht sind. Schmeißen kann nur in folgenden Fällen angesagt werden: 1. Sie haben mindestens fünf 9er auf der Hand, 2. Sie haben mindestens sechs Könige auf der Hand, oder 3. Sie haben keine **Trumpfkarten** oder nur eine Trumpfkarte auf der Hand. Wenn keine vorrangige Ansage gemacht wird (Soloansage), muss bei der Ansage Schmeißen neu gegeben werden (anderenfalls muss der Spieler mit diesen Karten spielen).

Diese Ansage ist nur dann möglich, wenn unter "Spieleinstellungen" die Option "Neugeben bei schlechten Karten zulassen" gewählt wurde.

Die folgenden vier Spiele sind Soloansagen, bei denen der Spieler, der das Solo ansagt, gegen die drei anderen Spieler spielen muss. Der Spieler, der die Soloansage macht, ist hier das **Re-Team**, die anderen drei Spieler bilden das Kontra-Team.

Fleischloser

Beim **Fleischlosen** gibt es keine **Trumpfkarten**. Alle Karten werden in der Rangfolge A-10-K-D-B-9 eingeordnet.

Trumpfsolo

(Karo, Herz, Pik und Kreuz, in dieser Rangfolge) Bei dieser Ansage ersetzt die vom Spieler gewählte Farbe die Farbe Karo als Trumpffarbe, und Karo wird eine normale Farbe. (Falls ein Karosolo gespielt wird, bleiben die Farben genau so sortiert wie bei einem Normalen Spiel.)

Wird beispielsweise ein Piksolo gespielt, so sind folgende Karten Trumpfkarten und zwar in der angegebenen Rangordnung:

♥10, ♠D, ♠D, ♥D, ♦D, ♠B, ♠B, ♥B, ♦B, ♠A, ♠10, ♠K, ♠9

Bubensolo

Bei diesem Solo sind nur die Buben Trumpfkarten, in derselben Rangordnung nach Farben wie bei einem Normalen Spiel. ♠B, ♠B, ♥B, ♦B. Alle anderen Karten werden mit der Rangordnung A-10-K-D-9 eingeordnet.

Damensolo

Auch bei diesem Solo gilt wie beim Bubensolo nicht die normale Trumpfordnung, jedoch sind nur die Damen Trumpfkarten, in derselben Rangordnung nach Farben wie bei einem Normalen Spiel. ♠D, ♠D, ♥D, ♦D. Alle anderen Karten werden mit der Rangordnung A-10-K-B-9 eingeordnet.

Die Option "Weitere Ansagen zulassen"

Üblicherweise bestimmt die höchste der oben aufgezeigten Spielansagen das Spiel. Wenn Sie unter "Spieleinstellungen" die Option "Weitere Ansagen zulassen" wählen, können über die Soloansage hinausgehende Ansagen gemacht werden. Wurde diese Option gewählt, so wird die reguläre Rangordnung bei Solospielen ignoriert und alle angemeldeten Soli erhalten denselben Rang. Wenn dann mehrere Spieler ein Sonderspiel anmelden, muss entschieden werden, wer sein Solo spielen darf. Es beginnt eine zweite Ansagerunde zwischen allen Spielern, die ein Solo spielen möchten (die anderen Spieler sind hier ausgeschlossen).

Der erste Spieler, der ein Sonderspiel machen möchte, hat nun die **erste Ansage**. Zu Beginn dieser Ansagerunde bekommt dieser Spieler den Zuschlag, falls kein anderer Spieler eine weitere Ansage macht. Jeder weitere Spieler, der ein Sonderspiel ankündigen möchte, kommt im Uhrzeigersinn an die Reihe und kann die Ansage des ersten Spielers durch die Ansage "**Keine 90**" übertreffen. Geschieht dies, so bekommt er den Zuschlag und jeder andere Spieler, der nach ihm an der Reihe ist, muss "**Keine 60**" ansagen, wenn er das Spiel an sich ziehen möchte. Der erste in dieser Ansagerunde braucht jedoch nur die neue Ansage zu akzeptieren, um das Spiel machen zu können.

Wer in einer solchen Ansagerunde passt, scheidet damit aus. Die Ansagerunde endet, sobald niemand eine weitere Ansage macht.

Ein Beispiel: Nord, Ost und schließlich auch Süd sagen ein Solospiel an. Nord darf in dieser Runde zuerst eine Ansage machen (Nord hat zuerst ein Solo angesagt), Ost und Süd sitzen im Uhrzeigersinn "hinten". Nord hat also in diesem Moment die vorrangige Ansage, Ost kann diese Ansage mit "Keine 90" überbieten, falls dies Erfolg verspricht. Dies geschieht. Um im Rennen zu bleiben, muss Süd (gegenüber Ost im Uhrzeigersinn "hinten") diese Ansage auf "Keine 60" steigern. Süd passt jedoch, womit Nord wieder an der Reihe ist. Nord (gegenüber Ost im Uhrzeigersinn "vorne" und daher nicht gezwungen, eine höhere Ansage zu machen) akzeptiert die Ansage "Keine 90" und ist damit am Zuge. Um Nord aus dem Rennen zu werfen, müsste Ost "Keine 60" ansagen. Ost beschließt, dies nicht zu tun und Nord hat das Spiel.

Mögliche Ansagen sind: "Keine 90", "Keine 60", "Keine 30" und so weiter: Näheres dazu unter **Ansagen**.

Bei einem Turnier muss jeder Spieler mindestens ein Solo spielen. Dies nennt man Pflichtsolo. Spieler, die ihr Pflichtsolo bis zum festgelegten Spielende noch nicht gespielt haben, werden anschließend "vorgeführt", d.h. müssen der Reihe nach am Ende des Spiels ein zusätzliches Solo spielen. Näheres hierzu finden Sie unter [Turnierregeln](#).

Punktwerte der Karten

In jedem Spiel sind 240 Punkte zu holen. Die Punktwerte der einzelnen Karten sind unten aufgelistet. Das Re-Team braucht normalerweise 121 Punkte (das **Kontra-Team** nur 120 Punkte), um ein Spiel zu gewinnen (Näheres hierzu finden Sie unten im Abschnitt "Ansagen").

Karte	Punkte
A:	11
10:	10
K:	4
D:	3
B:	2
9:	0

Ansagen

Wenn Sie an der Reihe sind eine Karte auszuspielen, können Sie eine Ansage machen, um den Wert des Spiels zu erhöhen (die entsprechenden Punkte kommen dem Gewinner-Team zugute). Durch Ansagen von Re oder Kontra drückt man aus, dass man erwartet, das Spiel zu gewinnen und gibt den Mitspielern zudem zu verstehen, welchem Team man angehört. Eine Ansage kann die zum Gewinnen des Spiels erforderliche Punktzahl erhöhen. Ansagen können nur dann gemacht werden, wenn eine bestimmte Anzahl von Karten noch auf der Hand ist. Sobald eine Ansage gemacht werden kann, wird auf dem Bildschirm eine Schaltfläche angezeigt. Die Ansage gilt für die Spielerpartei, die sie macht.

Ansagen (Anzahl erforderlicher Karten auf der Hand) Beschreibung

Re/Kontra (mindestens 11 Karten)	Diese Ansage steigert den Wert des Spiels um zwei Punkte. Das Re-Team kann " Re " ansagen, das Kontra-Team " Kontra ".
Wenn "Re" oder "Kontra" angesagt wurde, kann das Team, das die Ansage gemacht hat, weitere Ansagen machen, die abhängig sind von der Anzahl der bereits ausgespielten Karten ("Keine 90", "Keine 60" oder "Keine 30"). Die Ansagen sind nur dann möglich, wenn das betreffende Team zuvor die jeweils übergeordnete Ansage gemacht hat, d.h. nur wenn ein Team Re bzw. Kontra angesagt hat, kann es anschließend "Keine 90" sagen und nur wenn es "Keine 90" gesagt hat, kann es "Keine 60" sagen u.s.w. Wurde Re bzw. Kontra nicht angesagt, so sind alle weiteren Ansagen ausgeschlossen.	
"Keine 90" (mindestens 10 Karten)	Mit dieser Ansage wird angekündigt, dass die Gegenpartei im laufenden Spiel keine 90 Punkte (und das ansagende Team mindestens 151 Punkte) erreichen wird. Diese Ansage erhöht den Wert des Spiels um einen Punkt.
"Keine 60" (mindestens 9 Karten)	Mit dieser Ansage wird angekündigt, dass die Gegenpartei im laufenden Spiel keine 60 Punkte (und das ansagende Team mindestens 181 Punkte) erreichen wird. Diese Ansage erhöht den Wert des Spiels um einen Punkt.
"Keine 30" (mindestens 8 Karten)	Mit dieser Ansage wird angekündigt, dass die Gegenpartei im laufenden Spiel keine 30 Punkte (und das ansagende Team mindestens 211 Punkte) erreichen wird. Diese Ansage erhöht den Wert des Spiels um einen Punkt.
"Schwarz" (mindestens 7 Karten)	Mit dieser Ansage wird angekündigt, dass die Gegenpartei keine Stiche (und das ansagende Team alle Stiche) machen wird. Diese Ansage erhöht den Wert des Spiels um einen Punkt.

Näheres zum Einfluss dieser Ansagen auf die Spielbewertung finden Sie unter [Doppelkopf-Wertung](#).

Anmerkungen zu den Ansagen:

- ♦ "Kontra" kann zusätzlich unter anderen Bedingungen angesagt werden. Wenn das Re-Team eine Ansage macht ("Re", "Keine 90", "Keine 60", "Keine 30", "Schwarz") und das Kontra-Team zu diesem Zeitpunkt noch nicht Kontra angesagt hat, kann einer der Kontra-Spieler auch dann noch "Kontra" sagen, wenn die Anzahl der Karten auf seiner Hand normalerweise nicht mehr ausreichen würde. Ein solches Kontra muss jedoch während des laufenden Stichs direkt nach der Ansage des Re-Spielers erfolgen, und zwar solange der Kontra-Spieler seine Karte noch nicht zugegeben hat. Dadurch erhält die Kontra-Partei mehr Spielraum und

kann den Wert des Spiels nochmals erhöhen. Zu beachten ist, dass in diesem Stadium des Spiels nur noch "Kontra" angesagt werden kann, andere Ansagen sind nicht erlaubt.

- ◆ Ein Beispiel: Im vierten Stich sagt das Re-Team "Keine 60" an. Wenn "Kontra" noch nicht angesagt wurde, kann jeder der Kontra-Spieler jetzt noch "Kontra" sagen, bevor er seine Karte in den fünften Stich legt.
- ◆ Eine weitere Sonderregel: Wenn das Kontra-Team "Kontra" ansagt, bevor das Re-Team "Re" gesagt hat, braucht Re nur 120 Punkte, um das Spiel zu gewinnen (normalerweise sind 121 Punkte erforderlich).
- ◆ Ansagen sind bei jedem Spiel möglich, jedoch kann bei einer Hochzeit, solange die Teams noch nicht feststehen (weil noch kein anderer Spieler einen Stich gemacht hat), nur der Spieler mit den beiden Kreuz-Damen eine Ansage machen. Da zwei Stiche gespielt werden können, bevor die Parteien gebildet werden, erhält der betreffende Spieler so etwas mehr Zeit bis zur ersten Ansage.
- ◆ Bei den seltenen Spielen, in denen beide Teams "Keine 90" ansagen, bestimmt das Team mit der letzten Ansage die Spielwertung für das betreffende Spiel. Es werden jedoch die Ansagen beider Teams bei der Ermittlung des Spielwerts berücksichtigt. Sagt das Kontra-Team "Keine 90" und das Re-Team danach ebenfalls "Keine 90" an, so braucht das Re-Team 151 Punkte, um zu gewinnen. Sagt jedoch das Re-Team "Keine 90" und anschließend das Kontra-Team ebenfalls "Keine 90" an, so braucht das Re-Team nur 90 Punkte, um zu gewinnen.
- ◆ Das optionale Re/Kontra erzwingen, bedeutet, dass derjenige Spieler, der den ersten Stich in einem Spiel macht und dieser mehr als 30 Punkten bringt, zwingend "Re" bzw. "Kontra" ansagen muss. Diese Regel wird angewendet, wenn Sie unter "Spieleinstellungen" die Option "Re/Kontra erzwingen, falls erster Stich > 30" wählen.
- ◆ Eine weitere optionale Regel (Re/Kontra verdoppelt Spielwert) steigert den Wert der Ansagen Re und Kontra. Wenn dann "Re" bzw. "Kontra" angesagt wird, verdoppelt sich der Spielwert, werden beide Ansagen gemacht, vervierfacht er sich sogar! Wird diese Regel angewendet, entfallen jedoch die zwei Punkte, um die der Spielwert durch die Ansage von "Re" und "Kontra" sonst erhöht würde.

Turnierregeln

Doppelkopf kann auch nach Turnierregeln gespielt werden (dazu wählen Sie unter "Spieleinstellungen" die Option "Turnierregeln"). Werden Turnierregeln angewendet, wird im Grunde ein normales Spiel gespielt, das nach der Anzahl von Spielen oder bei dem Punktestand endet, die bei den Spieleinstellungen festgelegt wurden, nur **muss** jeder Spieler vor Spielende mindestens ein beliebiges Solo gespielt haben.

Hat ein Spieler bis zum vorgesehenen Spielende noch kein Solo gespielt, so muss er dies anschließend in einem zusätzlichen Spiel nachholen, er wird zum **Pflichtsolo** "vorgeführt". Der betreffende Spieler sagt sein Solo an und hat damit automatisch das Spiel.

Wenn mehrere Spieler vorgeführt werden, so muss derjenige, der im Uhrzeigersinn als erster die Spielansage hatte, das erste **Solo** spielen.

Spielablauf

Regeln

Der Spielablauf:

- 1 Jeder Spieler macht seine Ansage wie im Abschnitt **Spielansagen** beschrieben. Wenn Sie mit der Spielansage an der Reihe sind, können Sie Ihre Karten im Sinne der möglichen Ansagen sortieren, indem Sie die entsprechenden Optionen wählen. Die höchste Ansage, die gemacht wird, muss gespielt werden (Ausnahme ist das "vorgeführte" Pflichtsolo. Siehe dazu **Turnierregeln**).
- 2 Der Spieler, der links vom Kartengeber sitzt (oder im Falle eines angesagten **Solospiels** der Solospieler), spielt die erste Karte aus, alle anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Ziehen Sie eine Karte mit der Maus zur Mitte oder klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf, um sie auszuspielen.
Das Spiel verläuft nach folgenden Regeln:
 - ◆ Als erste Karte können Sie jede beliebige Karte ausspielen.
 - ◆ Wenn Ihre Karten dies zulassen, müssen Sie Farbe zugeben. Wenn als erste eine **Trumpfkarte** ausgespielt wird, müssen Sie eine Trumpfkarte zugeben, sofern Sie eine solche haben.
 - ◆ Die erste von zwei gleichen Karten, die in demselben Stich fallen, gilt als höher als die zweite.
 - ◆ Wenn Sie nicht Farbe bekennen können, dürfen Sie jede beliebige Karte ausspielen.
- 3 Der Stich geht an die höchste Karte der ausgespielten Farbe oder falls **Trumpf** gespielt wurde, an den höchsten Trumpf.
Hinweis: Wenn Sie an der Reihe sind, können Sie eine **Ansage** machen, sofern dies möglich ist. Neben Ihrem Spieler wird in entsprechenden Spielsituationen eine Schaltfläche angezeigt (mit der passenden Ansage beschriftet), auf die Sie klicken, falls Sie die Ansage machen möchten.
- 4 Der Spieler, der den jeweils letzten Stich gemacht hat, spielt die nächste Karte aus und das Spiel geht weiter wie oben beschrieben.

Das Spiel ist beendet, sobald alle Karten ausgespielt wurden. Nun werden die Augen der beiden Parteien gezählt; anschließend wird das Spielergebnis berechnet. Unter [Doppelkopf-Wertung](#) finden Sie weitere Einzelheiten hierzu. Das jeweils folgende Spiel gibt der dem vorherigen Kartengeber im Uhrzeigersinn zunächst sitzende Spieler, außer wenn ein Solo gespielt wurde oder wenn neu gegeben werden muss (was bei Schmeißen und auch bei Schieben vorkommt, falls sich kein Partner hierzu findet).

Hinweise:

- ♦ Die Spieleinstellungen sehen die Möglichkeit vor, ♥10 (bei normalen Spielen die höchste Trumpfkarte) immer als normale Herzkarte einzuordnen, so dass sie nicht mehr Trumpf ist.
- ♦ Eine weitere Option erlaubt Ihnen festzulegen, welche Rolle der ♥10 im Spiel zufällt. Bei allen Spielen, ausgenommen Damen-Solo, Buben-Solo und Fleischloser (da ♥10 in diesen Spielen ja keine Trumpfkarte ist), übertrumpft die zweite ♥10 die erste ♥10, wenn beide in denselben Stich fallen (Ausnahme ist hier wiederum der letzte Stich eines Spiels). Im letzten Stich eines Spiels ist jedoch die erste ♥10 höher als die zweite ♥10.
- ♦ Im Verlauf eines Spiels können spezielle Sonderpunkte gewonnen werden. Solche Sonderpunkte gibt es für Fuchs gefangen, Karlchen Müller, Doppelkopf und Dulle gefangen. Wenn ein Spieler einen dieser Sonderpunkte erhält, wird über seinem Namensschild ein Symbol angezeigt. Unter [Doppelkopf-Wertung](#) finden Sie weitere Einzelheiten hierzu.
- ♦ Wenn nach den Ansagen "Schmeißen" oder "Schieben" neu gegeben werden muss, zählt dieses Neugeben nicht als Spiel.

Siehe auch

[Doppelkopf-Optionen](#)
[Doppelkopf-Wertung](#)
[Doppelkopf-Strategien und Tipps](#)



Re-Team/Kontra-Team

Bei einem Normalen Spiel bilden die zwei Spieler das Re-Team, die die beiden D auf der Hand haben, die beiden anderen sind das Kontra-Team. Wenn die jeweiligen Mitglieder einer Partei durch geeignete Hinweise feststehen, wird über dem Namensschild der Spieler ein Symbol für Re oder Kontra angezeigt (dies kann unter "Spieleinstellungen" unterbunden werden).

Bei einer **Hochzeit** bildet der Spieler, der die Spielansage gemacht hat, das **Re-Team** mit dem Spieler, der als erster einen Stich macht, bzw. bei **Schieben** mit demjenigen, der die "geschobenen" Karten aufnimmt. Die beiden übrigen Spieler bilden das Kontra-Team.

Bei einem Solo ist immer der Solospieler die Re-Partei und die drei anderen sind das Kontra-Team.

Trumpfkarten (bei Doppelkopf)

Trumpfkarten stechen alle anderen Karten. Wenn bei Doppelkopf eine Trumpfkarte ausgespielt wird, muss jeder folgende Spieler Trumpf bekennen, falls er über Trumpfkarten verfügt.

Bei Normalen Spielen sind folgende Karten Trümpfe und zwar in der angegebenen absteigenden Rangfolge:

♥10, ♣D, ♠D, ♥D, ♦D, ♣B, ♠B, ♥B, ♦B, ♦A, ♦10, ♦K, ♦9

(Denken Sie daran, dass jede Karte zweifach vorhanden ist.)

Bei anderen Spielansagen können andere Karten Trumpfkarten sein.

Doppelkopf-Optionen

Sie haben u.a. die Möglichkeit Spielregeln festzulegen, die Spielumgebung anzupassen und einen Schwierigkeitsgrad zu wählen.

Sie können alle Optionen ändern, bevor das Spiel beginnt. Hat das Spiel bereits begonnen, können Änderungen bestimmter Optionen dazu führen, dass das Spiel neu begonnen werden muss.

Spielregeln und -optionen einstellen:

- 1 Wählen Sie im Menü "Optionen" den Eintrag "Doppelkopf-Einstellungen".
- 2 Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor.
- 3 Klicken Sie auf "OK", um Ihre Änderungen zu speichern.

Option	Beschreibung
Herz 10 ist höchster Trumpf	Wird diese Option gewählt, so ist ♥10 höchster Trumpf in Spielen mit den Spielansagen Normal, Hochzeit, Schieben und Trumpf solo. (Bei Damensolo, Bubensolo und Fleischlosem ist ♥10 keine Trumpfkarte.) Im Normalfall wird diese Karte bei Doppelkopfspielen als Trumpfkarte gespielt. Heben Sie die Auswahl dieser Option auf, wenn die ♥10 als normale Karte eingeordnet werden soll.
Zweite Herz 10 höher als erste als erste	Wird diese Option gewählt, so ist die zweite ♥10 höher als die erste, wenn beide in demselben Stich fallen, außer es handelt sich um den letzten Stich eines Spiels, in dem die erste ♥10 immer die zweite übertrumpft.
Re/Kontra erzwingen, falls erster Stich > 30	Wird diese Option gewählt, so wird automatisch Re/Kontra für das entsprechende Team angesagt, falls der erste Stich 30 oder mehr Punkte enthält.
Re/Kontra verdoppelt Spielwert	Die Wahl dieser Option ändert den Wert der Ansagen Re und Kontra. Wird unter dieser Regel Re bzw. Kontra angesagt, so verdoppelt sich der Spielwert, werden beide Ansagen gemacht, vervierfacht er sich sogar! Unter Doppelkopf-Wertung finden Sie weitere Einzelheiten hierzu. Wird die Auswahl dieser Option aufgehoben, so steigt der Spielwert durch die Ansage von Re bzw. Kontra um zwei Punkte.
Weitere Ansagen zulassen	Wird diese Option gewählt, so müssen bei mehreren angesagten Solospielen zusätzliche Ansagen gemacht werden, um das Spiel zu ermitteln. Näheres hierzu finden Sie unter "Weitere Ansagen" im Abschnitt Spielansagen .
Neugeben bei schlechten Karten zulassen	Wenn diese Option gewählt wird, kann ein Spieler Schmeißen ansagen, wenn er fünf Neunen, sechs Könige oder keinen Trumpf auf der Hand hat. Näheres hierzu finden Sie unter Spielansagen .
Dulle fangen zulassen	Wird diese Option gewählt, so erhält ein Spieler den Bonus für das Fangen einer Dulle (♥10). Ein Spieler, der eine ♥10 in einem Stich erwischt, erhält in diesem Fall zwei zusätzliche Punkte. (Diese Option kann nur gewählt werden, wenn ♥10 die höchste Trumpfkarte ist.)
Turnierregeln	Wird diese Option gewählt, so wird das Spiel erst dann beendet, wenn jeder Spieler mindestens ein Solo (gleich welcher Art) gespielt hat. Hat ein Spieler bis zum vorgesehenen Spielende noch kein Solo gespielt, so muss er dies anschließend in einem zusätzlichen Spiel nachholen, er wird zum Pflichtsolo "vorgeführt".
Augen/Trumpfwerte anzeigen	Wird diese Option gewählt, so zeigen Felder im Anwendungsfenster die Karten- und Trumpfwerte und die Rangordnung der Karten an.
Erzielte Augen anzeigen	Wird diese Option gewählt, so wird die Augenzahl aus den Stichen beider Teams immer aktualisiert angezeigt.

Gültige/Ranghöhere Karten anzeigen

Wird diese Option gewählt, so werden, sobald Sie am Spiel sind, die Karten auf Ihrer Hand, die Sie ausspielen dürfen sowie diejenigen, die den Stich machen könnten, markiert.

Re/Kontra-Team markieren

Wird diese Option gewählt, so wird über den Namensschildern der Spieler ein R oder K angezeigt, sobald deren Zugehörigkeit zum Re- oder Kontra-Team geklärt ist.

Ende des Spiels

Hier legen Sie fest, ob das Spiel nach einer bestimmten Anzahl von Spielen (wobei der Spieler mit der höchsten Punktzahl das Spiel gewinnt) beendet wird oder wenn ein Spieler eine bestimmte Punktzahl erreicht hat.

Sortierung der Karten

Hier legen Sie fest, wie die Karten auf Ihrer Hand angeordnet werden. Wählen Sie "Aufsteigend", um die Karten nach Farben in von links nach rechts aufsteigender Rangordnung, oder "Absteigend", um die Karten nach Farben in von links nach rechts absteigender Rangordnung anzuordnen.

Spielstufe

Hier wählen Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels: Wählen Sie "Anfänger", so spielen alle virtuellen Spieler auf Anfängerniveau, wählen Sie "Fortgeschrittene", so spielen diese auf fortgeschrittenem Niveau, wählen Sie "Profis", so spielen diese auf Profiniveau.

Zurück zu...

[Spielablauf](#)



Doppelkopf-Wertung

Ein Spiel gewinnen

Um ein Spiel zu gewinnen, muss Ihr Team eine bestimmte Augenzahl erreichen.

Gehören Sie zum **Re-Team** und sind keine Ansagen wie "Keine 90", "Keine 60" etc. gemacht worden, so müssen Sie mindestens 121 Punkte erreichen, um das Spiel zu gewinnen. (Es sei denn, das Kontra-Team hat Kontra angesagt, bevor Ihr Team Re gesagt hat. In diesem Fall brauchen Sie als Re-Team nur 120 Punkte, um zu gewinnen.)

Gehören Sie zum Kontra-Team, und es sind keine Ansagen wie Keine 90, Keine 60 etc. gemacht worden, so brauchen Sie nur 120 Punkte um zu gewinnen, da das Re-Team dann keine 121 Punkte mehr erreichen kann.

Hat Ihr Team jedoch "Keine 90", "Keine 60" oder "Keine 30" angesagt, so muss es das gegnerische Team daran hindern 90, 60 bzw. 30 Punkte zu erreichen, je nach Ansage. Haben Sie beispielsweise "Keine 90" angesagt, so muss Ihr Team mindestens 151 Punkte erreichen, um das Spiel zu gewinnen.

Sagen Sie "Schwarz" an, so muss Ihr Team alle Stiche in dem betreffenden Spiel machen, um zu gewinnen.

Die Spielwertung

Gewinnen Sie ein Spiel, erhalten beide Spieler der Gewinnerseite die dem **Spielwert** entsprechenden Punkte. Der Spielwert ist mindestens ein Punkt, wobei dieser Wert durch entsprechende **Ansagen** (wie "Re" oder "Keine 90") oder dadurch, dass besonders hohe Punktzahlen aus den Stichen erreicht werden, erhöht werden kann. Zusätzlich können beide Teams spezielle Sonderpunkte erzielen, die Auswirkungen auf das Spielergebnis haben. Mehr dazu unter "Sonderpunkte" weiter unten.

Wichtig! Kann ein Team seine Ansage nicht verwirklichen, so werden alle Punkte, die ihre Verwirklichung erbracht hätten, der Gegenpartei zugeschlagen. Wenn also ein Team "Keine 90" ansagt und die dazu nötige Punktzahl nicht erreicht, erhält das gegnerische Team einen Punkt für die Ansage "Keine 90" und einen Punkt zusätzlich, weil diese Ansage nicht erfüllt werden konnte ("Keine 90" angesagt +1 Punkt; "Keine 90" +1 Punkt). Dazu muss die Gegenpartei keine Ansage gemacht haben. Außerdem erhält das Kontra-Team jeweils einen zusätzlichen Punkt, wenn das Re-Team unter 90, unter 60, unter 30 oder gar Schwarz bleibt. Näheres hierzu finden Sie unter **Beispiele**.

Wie der Wert eines Spiels ermittelt wird, lesen Sie bitte unten.

Spielwert =

- +1 für Gewonnen (dieser Punkt wird immer einem der Teams gutgeschrieben)
- +1 für Gegen die Alten (die Kreuz-Damen) gewonnen. Dieser Punkt wird vergeben, wenn das **Kontra-Team** das Spiel gegen das Re-Team gewinnt (das die Alten auf der Hand hatte). Dies gilt nur bei den Spielansagen "Normal" und "Hochzeit".
- +2 für "Re" (falls "Re" angesagt wurde)
- +2 für "Kontra" (falls "Kontra" angesagt wurde)
- +1 für "Keine 90" angesagt (falls "Keine 90" angesagt wurde)
- +1 für "Keine 90" (sofern das Re- bzw. Kontra-Team nicht mindestens 90 Punkte erzielt)*
- +1 für "Keine 60" angesagt (falls "Keine 60" angesagt wurde)
- +1 für "Keine 60" (sofern das Re- bzw. Kontra-Team nicht mindestens 60 Punkte erzielt)*
- +1 für "Keine 30" angesagt (falls "Keine 30" angesagt wurde)
- +1 für "Keine 30" (sofern das Re- bzw. Kontra-Team nicht mindestens 30 Punkte erzielt)*
- +1 für "Schwarz angesagt" (falls "Schwarz" angesagt wurde)
- +1 für "Schwarz" (sofern das Re- bzw. Kontra-Team nicht doch mindestens einen Stich macht)*
- + Eventuell erzielte Sonderpunkte (siehe Abschnitt unten)
- Eventuelle Sonderpunkte, die das Verliererteam erzielt (siehe Abschnitt unten)

*Beachten Sie, dass Sonderpunkte ("Keine 90", "Keine 60", "Keine 30" oder "Schwarz") auch dann zum Ergebnis hinzugezählt werden, wenn vorher keine entsprechende Ansage gemacht wurde.

Klicken Sie hierauf, wenn Sie sich die Beispiele zur Spielwertung ansehen möchten: [33](#)

Hinweise:

- ♦ Wird die Option "Re/Kontra verdoppelt Spielwert" gewählt, so entfallen die zwei Punkte, die sonst für die Ansage von "Re" und "Kontra" vergeben werden. Stattdessen verdoppelt sich der Spielwert, wenn unter dieser Regel "Re" bzw. "Kontra" angesagt wird, und werden beide Ansagen gemacht, vervierfacht er sich sogar.

Dabei werden alle erzielten Punkte verdoppelt, mit **Ausnahme** des Punktes für "Gegen die Alten" und der verschiedenen Sonderpunkte. Wenn also das Re-Team "Keine 90" ansagt, das Spiel jedoch mit nur 140

erzielten Punkten verliert, so werden dem **Kontra-Team** 12 Punkte gutgeschrieben. (Gewonnen 1 + Re 2 + Keine 90 angesagt 1 + Keine 90 1) = 5 x 2 (verdoppelt) = 10 Punkte + Gegen die Alten 1 + Fuchs gefangen 1 = 12 Punkte.

- ◆ Bei den seltenen Spielen, in denen beide Teams "Keine 90" ansagen, bestimmt das Team mit der letzten Ansage die Spielwertung für das betreffende Spiel. Es werden jedoch die Ansagen beider Teams bei der Ermittlung des Spielwerts berücksichtigt. Sagt das Kontra-Team "Keine 90" und das Re-Team danach ebenfalls "Keine 90" an, so braucht das Re-Team 151 Punkte, um zu gewinnen. Sagt jedoch das Re-Team "Keine 90" und anschließend das Kontra-Team ebenfalls "Keine 90" an, so braucht das Re-Team nur 90 Punkte, um zu gewinnen.

Sonderpunkte

Im Verlauf des Spiels können verschiedene Sonderpunkte erzielt werden. Erhaltene Sonderpunkte werden durch Symbole über den Namensschildern der Spieler angezeigt. Sonderpunkte des Verliererteams werden vom Gesamtergebnis des Siegerteams abgezogen.

Sonderstich (Wert)	Beschreibung
Fuchs gefangen (1 Punkt)	Wenn ein  A (Fuchs genannt) des gegnerischen Teams gewonnen wird. Dies gilt nicht für Solospiele.
Karlchen Müller (1 Punkt)	Wenn der letzte Stich mit einem  B gemacht wird. Dies gilt nicht für Solospiele.
Doppelkopf (1 Punkt)	Wenn ein Stich nur 10en und Asse enthält (mindestens 40 Punkte wert ist). Dies gilt nicht für einen Fleischlosen, Damensolo und Bubensolo.
Dulle gefangen (1 Punkt)	Wenn eine  10 (Dulle genannt) des gegnerischen Teams gewonnen wird. Dies gilt nicht für Solospiele. Die Vergabe dieses Sonderpunkts ist ungewöhnlich und kann unter "Spieleinstellungen" abgewählt werden.

Hinweise:

- ◆ Wird ein Fuchs oder eine Dulle gefangen, so bleibt häufig zunächst ungeklärt, ob diese Karten tatsächlich "gefangen" wurden und ob der entsprechende Sonderpunkt vergeben wird (beispielsweise wenn ein Spieler ein Karo-As von einem anderen Spieler übernimmt, solange noch nicht bekannt ist, welche Spieler ein Team bilden). In einem solchen Fall wird das Symbol für den Sonderpunkt mit einem Fragezeichen angezeigt bis feststeht, dass der Punkt gutzuschreiben ist. Stellt sich heraus, dass die entsprechende Karte vom Partner und nicht von einem der Gegner kam, so wird das Fragezeichen entfernt.
- ◆ Wenn die Sonderpunkte des Verliererteams die Gesamtpunkte des Gewinnerteams übertreffen (Spielwert + Sonderpunkte), erhält das Verliererteam die Differenz zwischen seinen Sonderpunkten und der Gesamtpunktzahl der Sieger. Das Siegerteam erhält keine Punkte (siehe [Beispiele](#) zur Spielwertung).

Zurück zu...

[Spielablauf](#)



Beispiele zur Spielwertung

Hinweis: Wenn das Team, das das Spiel gewinnt, irgendwelche Sonderpunkte erzielt (wie z.B. Karlchen Müller oder einen Doppelkopf), werden diese Sonderpunkte auf die gewonnene Punktzahl draufgeschlagen. Wenn das Verliererteam Sonderpunkte erzielt, werden diese Punkte vom Spielergebnis des Siegerteams abgezogen (siehe Beispiel 8).

Wenn die Sonderpunkte des Verliererteams die Gesamtpunkte des Gewinnerteams übertreffen (Spielwert + Sonderpunkte), erhält das Verliererteam die Differenz zwischen seinen Sonderpunkten und der Gesamtpunktzahl der Sieger. Das Siegerteam erhält keine Punkte (siehe Beispiel 9)

Beispiel 1: Keine Ansagen, Re gewinnt

Das Re-Team erzielt 124 Punkte. Das Re-Team gewinnt das Spiel und erhält einen Punkt (Gewonnen 1).

Beispiel 2: Keine Ansagen, Re verliert

Re erzielt 94 Punkte. Das Re-Team verliert das Spiel, das Kontra-Team erhält zwei Punkte (Gewonnen 1 + Gegen die Alten 1).

Beispiel 3: Ansagen "Re" und "Keine 90" von Re, Re gewinnt

Das Re-Team sagt "Re" und "Keine 90" an und erzielt 161 Punkte. Das Re-Team gewinnt das Spiel und erhält fünf Punkte (Gewonnen 1, Re 2, "Keine 90" angesagt 1, Keine 90 1).

Beispiel 4: Ansagen "Re" und "Keine 90" von Re, Re verliert

Das Re-Team sagt "Re" und "Keine 90" an, erzielt aber nur 130 Punkte. Das Re-Team verliert das Spiel (da Re nicht 151 Punkte oder mehr erzielt hat und die Ansage "Keine 90" daher nicht erfüllt), das Kontra-Team erhält sechs Punkte (Gewonnen 1, Gegen die Alten 1, Re 2, "Keine 90" angesagt 1, Keine 90 1).

Beispiel 5: Ansagen "Re" und "Keine 90" von Re, Re verliert, Kontra drückt Re unter 90 Punkte

Das Re-Team sagt "Re" und "Keine 90" an, erzielt aber nur 88 Punkte. Das Re-Team verliert das Spiel (da Re nicht 151 Punkte oder mehr erzielt hat und die Ansage "Keine 90" nicht erfüllt), das Kontra-Team erhält sieben Punkte (Gewonnen 1, Gegen die Alten 1, Re 2, "Keine 90" angesagt 1, Keine 90 1, Kontra Keine 90 1). Beachten Sie den zusätzlichen Punkt für Kontra Keine 90, der vergeben wird, weil das Kontra-Team das Re-Team unter 90 gedrückt hat.

Beispiel 6: Ansagen "Re" und "Keine 90" von Re, Ansage "Kontra" von Kontra

Das Re-Team sagt "Re" und "Keine 90" an, das Kontra-Team sagt "Kontra". Das Re-Team erzielt 161 Punkte. Das Re-Team gewinnt das Spiel und erhält sieben Punkte (Gewonnen 1, Re 2, Kontra 2, "Keine 90" angesagt 1, Keine 90 1).

Hätte Re dieses Spiel verloren, so hätte Kontra acht Punkte erhalten (Gewonnen 1, Gegen die Alten 1, Re 2, Kontra 2, Keine 90 angesagt 1, Keine 90 1)

Beispiel 7: Ansagen "Re" und "Kontra" und "Keine 90" sowohl von Re als auch von Kontra

Das Re-Team sagt "Re" und "Keine 90" an, anschließend sagt das Kontra-Team "Kontra" und "Keine 90" an. In diesem Fall wird nur die zuletzt gemachte Ansage "Keine 90" berücksichtigt, weshalb das Re-Team nur 90 Punkte bekommen muss, um das Spiel zu gewinnen.

Das Re-Team erzielt in dem Spiel 95 Punkte. Das Re-Team gewinnt das Spiel und erhält neun Punkte (Gewonnen 1, Re 2, Kontra 2, "Keine 90" angesagt 1, Keine 90 1, Kontra "Keine 90" angesagt 1, Kontra Keine 90 1).

Hätte das Re-Team nur 88 Punkte erzielt, hätte es das Spiel verloren und das Kontra-Team hätte zehn Punkte erhalten (Gewonnen 1, Gegen die Alten 1, Re 2, Kontra 2, "Keine 90" angesagt 1, Keine 90 1, Kontra "Keine 90" angesagt 1, Kontra Keine 90 1).

Beispiel 8: Ansagen "Re" und "Keine 90" von Re, Re gewinnt, Kontra fängt einen Fuchs

Das Re-Team sagt "Re" und "Keine 90" an und erzielt 161 Punkte. Das Re-Team gewinnt das Spiel, aber der Sonderpunkt des Kontra-Teams für den gefangenen Fuchs wird vom Gesamtergebnis abgezogen, so dass das Team insgesamt 4 Punkte erhält (Gewonnen 1, Re 2, "Keine 90" angesagt 1, Keine 90 1, gefangener Fuchs des Kontra-Teams -1).

Beispiel 9: Keine Ansagen, Re gewinnt, Kontra gewinnt Sonderpunkte für einen Doppelkopf und Karlchen Müller

Das Re-Team erzielt 124 Punkte. Es gewinnt das Spiel und einen Punkt. Das Kontra-Team erzielt zwei Sonderpunkte. Weil das mehr ist als der eine Punkt des Re-Teams, wird dem Kontra-Team ein Punkt gutgeschrieben (Doppelkopf 1, Karlchen Müller 1, Punkt für den Sieg des Re-Teams -1).

Doppelkopf-Strategien und Tipps

Versuchen Sie Ihr Doppelkopf-Spiel mit folgenden Strategien und Tipps zu verbessern.

Den Partner feststellen

- ▶ Versuchen Sie bei einem Normalen Spiel möglichst frühzeitig herauszufinden, wer Ihr Partner ist, damit Sie sich gegenseitig unterstützen können. Hier finden Sie einige Möglichkeiten, wie Sie vorgehen können:
 - ◆ Wenn Sie bereits wissen, wer Ihr Partner ist, können Sie sich zu erkennen geben, indem Sie bei einem Stich, der mit Sicherheit an Ihr Team gehen wird, eine möglichst hohe Karte (Ass oder 10) abwerfen.
 - ◆ Wenn Sie bereits einen Ihrer Gegner, Ihren Partner jedoch noch nicht kennen, versuchen Sie dem Gegner einen Stich zu nehmen. Wenn Sie den Gegner nicht überstechen können, spielen Sie eine Karte von möglichst geringem Wert, damit klar wird, dass Sie ihm möglichst wenige Punkte zukommen lassen möchten.
 - ◆ Spielen Sie, wenn Sie der Re-Partei angehören und nicht wissen, wer Ihr Partner ist, als erste Karte eines Sticks eine Trumpfkarte von geringem Rang aber hohem Wert aus, beispielsweise  10 oder  K. ( A, d.h. einen Fuchs als erste Karte eines Sticks auszuspielen ist nicht ratsam, da das Risiko zu hoch ist, dass der Fuchs gefangen wird.) Eine hochwertige Karte auszuspielen fordert das Re-Team heraus, eine  D auszuspielen. Und da Sie diese hochwertige Trumpfkarte scheinbar "opfern", wird Re vermuten, dass Sie Re-Partner sind.
 - ◆ Wenn Sie sich Ihrem Partner zu erkennen geben möchten und einige andere hohe Trümpfe auf der Hand haben, sollten Sie die  D möglichst frühzeitig ausspielen.
 - ◆ Wenn Sie keine Möglichkeit sehen, sich Ihrem Partner zu erkennen zu geben, sollten Sie versuchen, gleich zu Spielbeginn möglichst hohe Stiche zu machen, denn davon profitieren Sie beide.
- ▶ Eine unmissverständliche Möglichkeit, sich als Mitglied eines Teams zu erkennen zu geben, ist bei einem Normalen Spiel die Ansage von "Re" bzw. "Kontra". Da dies aber das Risiko erhöht, sollten Sie vorsichtig sein. Meinen Sie, dass Sie alleine mit Ihrem Blatt viele Punkte bekommen können, so können Sie dieses Risiko ruhig eingehen (insbesondere wenn Sie zum **Re-Team** gehören und wissen, dass Ihr Partner die  D hat).

Wenn Sie glauben, dass Sie mit Ihrem Blatt mehr als 90 Punkte bekommen können, ist es häufig sehr nützlich, die Re- bzw. Kontra-Ansage schon zu machen, bevor die erste Karte ausgespielt wird. Ihr Partner erfährt so, dass Sie gute Karten haben und hat die Möglichkeit, "Keine 90" anzusagen (und sich damit als Ihr Partner zu identifizieren).

- ▶ Wenn Sie "**Hochzeit**" ansagen und die Vorhand haben, sollten Sie als erste eine Karte ausspielen, die einen Partner aus der Reserve lockt, der in einer Farbe stark ist, in der Sie selbst schwach sind. Haben Sie viel Kreuz auf der Hand, spielen Sie Kreuz. Wenn ein anderer Spieler mit Trumpf sticht, wissen Sie, dass er Kreuz immer mit Trumpf stechen kann (während Sie bedienen müssen).

Sitzen Sie beim ersten Stich nicht in der Vorhand, sollten Sie eventuell versuchen diesen Stich zu machen, um beim zweiten Stich einen Partner in der oben beschriebenen Weise anzulocken.

Spielansagen

- ▶ Sagen Sie kein Solo an, wenn Sie nicht davon ausgehen können, genügend Punkte zu erzielen. Wenn Sie annehmen, sieben Stiche mit acht "vollen" Karten (Assen und 10en) machen zu können oder wenn Sie acht Stiche mit sieben vollen Karten machen können, ist eine Solo-Ansage sinnvoll.

Wenn Sie jedoch ein Turnier spielen und am Ende zum Solo vorgeführt werden, müssen Sie bei dieser Überlegung die Stärke Ihres Blatts auch im Hinblick auf die Anzahl der noch zu spielenden Spiele beurteilen und eventuell Abstriche machen. Ein Solo freiwillig zu spielen ist immer besser als am Ende vorgeführt zu werden.
- ▶ Wenn ein anderer Spieler "**Hochzeit**" ansagt, sollten Sie versuchen, dessen Partner zu werden, indem Sie den ersten Stich machen, denn Sie wissen, dass dieser Spieler zwei starke Trumpfkarten hat.
- ▶ Wenn ein anderer Spieler "Armut" ansagt und Sie eine beträchtliche Anzahl von Trumpfkarten auf der Hand haben, sollten Sie möglichst dessen Partner werden. Sie können diesem Spieler dann Karten übergeben, von denen Sie sich entlasten möchten, um in bestimmten Farben frei zu sein (und häufiger Trumpfstiche machen zu können).

Eine Strategie bei der Kartenabgabe an den Spieler, der "Armut" ansagt: Behalten Sie die Trumpfkarten, die er Ihnen übergibt und geben Sie hohe Nicht-Trümpfe zurück. Merken Sie sich, welche Karten Sie übergeben haben!
- ▶ Wenn Sie "Schmeißen" ansagen können, sollten Sie dies unbedingt tun. Damit wird das Spiel sofort beendet, sofern kein anderer Spieler eine vorrangige Spielansage macht, und wenn Sie sie dennoch spielen müssen, weiß Ihr Partner, dass Sie ein sehr schwaches Blatt haben.
- ▶ Hat ein Spieler bereits eine Spielansage gemacht, die gegenüber Ihrer geplanten Spielansage (sofern es kein Normalspiel ist) Vorrang hat, so lassen die Regeln zu, dass Sie diese Ansage auch dann noch machen. Es ist

jedoch zu empfehlen, in diesem Fall ein Normalspiel anzusagen und keine Informationen über Ihre geplante Ansage preiszugeben.

Weitere Ansagen

- ▶ Wenn Sie überlegen, ob Sie eine weitere Ansage machen sollten, müssen Sie abschätzen, wie viele Stiche Sie und Ihr Partner (sofern er feststeht) machen können. Bei einem Normalen Spiel wissen Sie beispielsweise als Re-Partner, dass Ihr Partner die zweite ♠D auf der Hand hat. Und wenn Sie sich auf "Armut" eingelassen haben, wissen Sie, dass Ihr Partner ein schwaches Blatt hat und nur wenige Stiche machen kann.
- ▶ Eine häufig angewandte Richtlinie: Wenn Sie dem Re-Team angehören, sagen Sie "Re" an, falls Sie annehmen, dass Ihr Team mindestens 70 Punkte erzielen kann, und wenn Sie dem Kontra-Team angehören, sagen Sie "Kontra" an, wenn Sie annehmen, dass Ihr Team mindestens 80 Punkte bekommen kann (bei Kontra-Ansage höhere Punktzahl, da das Re-Team mit den beiden ♠D im Vorteil ist).
- ▶ Wenn Sie bei einem Solospiel dem Kontra-Team angehören, sollten Sie Ansagen in Erwägung ziehen, falls Sie eine große Anzahl an Karten der Farbe haben, die mit der Soloansage als Trumpf festgelegt wurde.

Vorhandspiel

- ▶ Wenn SieASSE in einer anderen als der Trumpffarbe haben, sollten Sie diese so frühzeitig wie möglich ausspielen, damit sie nicht mit Trumpf gestochen werden. Diese Karten sind in den ersten Stichen sehr stark und gehen im weiteren Spielverlauf leichter verloren (und bringen viele Punkte ein). Wenn Sie ein Ass blank auf der Hand haben, spielen Sie es unbedingt frühzeitig aus, sobald Sie in der Vorhand sitzen, da Sie es andernfalls wahrscheinlich an einen anderen Spieler verlieren.
- ▶ Spielen Sie, wenn Sie in der Vorhand sitzen, Farben aus, von denen noch viele Karten im Spiel sind, da sie nicht so leicht mit Trumpf gestochen werden können. Beachten Sie, dass bei einem Normalen Spiel die Farbe Herz kürzer ist als beispielsweise Pik und Kreuz (da die beiden ♥10 Trumpfkarten sind).
- ▶ Spielen Sie Ihre Damen möglichst nicht allzu früh aus und vor allem nicht aus der Vorhand.
- ▶ Wird als erstes eine Nichttrumpfkarte ausgespielt und ein Gegner spielt eine Karte in einer anderen Farbe statt mit Trumpf zu stechen, so versucht er möglicherweise, in der von ihm gespielten Farbe blank zu werden, um später Trumpf spielen zu können. Falls Sie diesen Verdacht hegen, merken Sie sich die betreffende Farbe und spielen Sie sie möglichst nicht aus der Vorhand.

Aus hinterer Position spielen

- ▶ Wichtig! Wenn kein Zweifel besteht, dass ein Stich an Ihren Partner geht, sollten Sie eine hochwertige Karte zugeben (ein Ass oder eine 10 beispielsweise), sie zurückzuhalten ist selten sinnvoll.
- ▶ Spielen Sie die ♠D möglichst nicht als zweite Karte in einem Stich aus, solange Sie nicht wissen, wer Ihr Partner ist. Sie werden den Stich wahrscheinlich entweder verlieren oder keine Punkte damit machen.

Allgemeine Strategie

- ▶ Versuchen Sie herauszufinden, wer die ♥10 und wer die hohen Damen hat. Wenn ein Spieler beispielsweise einen hochwertigen Stich abgibt, bei dem man normalerweise ♥10 spielen würde, können Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit annehmen, dass er keine ♥10 hat.
 - ▶ Versuchen Sie sich auch die hohen Trumpfkarten (♠B oder höher) und dieASSE der anderen Farben zu merken, die bereits gefallen sind. Merken Sie sich ferner, welche Spieler in welchen Farben blank sind (also keine Karten auf der Hand haben).
 - ▶ Wenn Sie ein **Stilles Solo** spielen (näheres dazu unter "Hochzeit"), müssen Sie versuchen, die beiden ♠D möglichst lange zurückzuhalten, um vor den anderen Spielern zu verbergen, dass Sie nicht mit ihnen spielen. Sobald sie erkennen, dass Sie ein Stilles Solo spielen, werden sie sich mit Sicherheit gegen Sie verbünden.
 - ▶ Achten Sie auf Sonderpunkte, die Sie oder die Gegenpartei bekommen könnten. Wenn Sie ♦A (einen **Fuchs**) haben, müssen Sie Acht geben, dass er nicht vom gegnerischen Team gefangen wird. Schützen Sie nach Möglichkeit auch die ♥10 (die Dulle), falls Sie die Option gewählt haben, dass die zweite höher ist als die erste. Und, sollte eine dieser Karten von der Gegenseite (oder Ihrem Partner) ausgespielt werden, versuchen Sie unbedingt, den Stich zu machen.
- Auch den Sonderpunkt für Karlchen Müller sollten Sie sich möglichst nicht entgehen lassen (letzter Stich eines Spiels mit ♠B). Wenn Ihr Partner versucht, diesen Stich zu machen, sollten Sie Obacht geben, dass Sie nicht versehentlich überstechen.

Zurück zu...

Spielablauf

