

DIE GRUNDREGELN DES NORMALSPIELES

DOPPELKOPF VERSTEHEN

TRAININGSREIHE VON JOACHIM MARKWALD



Trümpfe und Fehlfarben
Bedienen, Trumpfen und Abwerfen
Stiche und Augen

Übersicht

Kapitel Inhalt

A Das Kartenpaket

B Der Spielbeginn

C Die 26 Trumpfkarten

D Die 22 Fehlkarten

E Bedienen, Trumpfen und Abwerfen

F Der unbekannt Partner

G Der Gewinn von Stichen und Augen

Kapitel A: Das Kartenpaket

Wenn Sie im Spielwarengeschäft ein Doppelkopfspiel erwerben, dann bekommen Sie 48 Karten, ggf. zuzüglich Joker.

Die Joker werden bestenfalls für alternative Kartendecks benötigt, im Normalfall können sie aussortiert oder entsorgt werden.

In den vier Spielkartenfarben Kreuz (♣), Pik (♠), Herz (♥) und Karo (♦) gibt es jeweils sechs verschiedene Karten, das Ass, die Zehn, den König, die Dame, den Buben und die Neun. Jede dieser 4x6 Karten gibt es doppelt (daher der Name **Doppelkopf**), so dass sich eine Gesamtzahl von $24 \times 2 = 48$ Karten ergibt.

Sollten Sie kein derartiges Spiel zur Hand haben, so nehmen Sie einfach zwei Skatspiele und sortieren die Siebener und Achter aus, um statt mit 32×2 , mit den gewünschten 24×2 Karten spielen zu können.

Alternativ zu diesem Standardpaket können Sie auch mit anderen Kartensätzen spielen. So werden z.B. mancherorts aus dem handelsüblichen Spiel die Neuner entfernt, und es wird nur mit $20 \times 2 = 40$ Karten gespielt. Diese Sonderregeln werden hier im Einführungsbuch nicht erklärt, sondern in einem anderen Teil der Trainingsreihe vorgestellt.

Kapitel B: Der Spielbeginn

Doppelkopf wird mit vier aktiven Spielern an einem Tisch gespielt. Jeder Spieler erhält zwölf der insgesamt 48 Karten. Bei mehr als vier Personen müssen überzählige Spieler abwechselnd pausieren, so gibt beispielsweise im 5-er Spiel der Kartengeber sich selbst keine Karten.

Nach dem Austeilen der Karten werden alle vier Spieler gefragt, ob sie mit einem normalen Spiel einverstanden sind, oder einen “Vorbehalt” anmelden wollen. Wer einverstanden ist, sagt “Gesund”, wer nicht, sagt “Vorbehalt”. Diese Ansagen werden im Uhrzeigersinn getätigt, beginnend mit dem Spieler direkt hinter dem Kartengeber.

Die beiden häufigsten Vorbehalte sind das Anmelden einer Hochzeit oder eines Solospieles. Mehr dazu können Sie in den entsprechenden Teilen der Trainingsreihe (vgl. www.doppelkopf-verstehen.de) nachlesen.

In den nächsten Kapiteln geht es mit dem Normalspiel weiter, es wird also vorausgesetzt, dass alle 4 Spieler sich “gesund” melden.