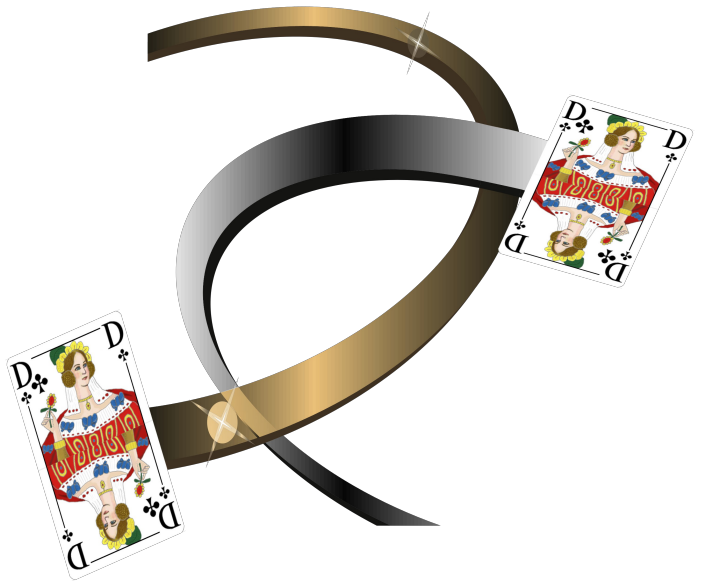


DAS NORMALSPIEL UND DIE HOCHZEIT

DOPPELKOPF VERSTEHEN
TRAININGSREIHE VON JOACHIM MARKWALD



Kontra und Re
Absagen und Sonderpunkte
Zwei Kreuzdamen suchen einen Partner

Vorwort

Das Normalspiel und die Hochzeit ist ein Teil der Trainingsreihe Doppelkopf Verstehen (www.doppelkopf-verstehen.de).

Die Reihe ist in drei Schwierigkeitsgrade aufgeteilt.

- (*) für Anfänger ohne Kenntnisse
- (**) für Anfänger mit Grundkenntnissen
- (***) für Fortgeschrittene, Vereins- und Turnierspieler

Dieses Buch hat den Schwierigkeitsgrad (**), und setzt das Wissen aus dem ersten Teil “Grundregeln des Normalspiels (*)” voraus.

Die folgenden Seiten erklären Ihnen die Erhöhung der Spielwertung mit Hilfe von An- und Absagen sowie durch die Erzielung von Sonderpunkten. Außerdem erfahren Sie, wie Sie richtig “heiraten”.

Die Erklärungen in diesem Buch sind keine graue Theorie, sondern praxisorientiert. Sie erfolgen mit Hilfe von vorgefertigten Musterspielen.

Sie selbst werden in die Lage eines Doppelkopfspielers versetzt, der Karten in der Hand hält und aktiv mit drei fiktiven Mitspielern spielt, die hier im Buch Hannelore, Birgit und Helmut genannt werden.

Übersicht

Kapitel Inhalt

A Die Ansage Kontra

B Die Ansage Re

C Die Absagen Keine 90, Keine 60 usw.

D Der Fuchsfang

E Karlchen Müller

F Weitere Sonderpunkte

G Die Hochzeit

Kapitel A: Die Ansage Kontra

Sollten Sie nicht im Besitz einer Kreuzdame sein, so spielen Sie “gegen die Alten”, gemeinsam mit einem unbekanntem Partner, der diese Karte ebenfalls nicht hat.

Schauen Sie sich bitte die folgenden Karten an:

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

Natürlich beginnen Sie das Spiel (nachdem alle vier Spieler “gesund” sind) mit ♣ A. Von Ihren Mitspielern bekommen Sie ♣ 10, ♣ 10 und ♣ 9. Sie gewinnen diesen ersten Stich mit insgesamt 32 Augen.

Mit Ihrem ♥ A, sowie mit einem Ihrer beiden Asse in Pik und mit den beiden Dullen besteht eine sehr gute Chance auf vier weitere Stiche mit 20-30 (sagen wir durchschnittlich 25 Augen), so dass Ihr Spielgewinn (121 oder mehr Augen gemeinsam mit Ihrem Partner) so gut wie sicher ist.

Grundsätzlich besteht beim Doppelkopf die Möglichkeit, den Sieg “gegen die Alten” vorzeitig anzusagen, und damit die Spielwertung zu erhöhen. Diese Ansage erfolgt, indem Sie laut und deutlich “Kontra” sagen.

Regeltechnisch nicht eindeutig geklärt ist, wann diese Ansage zu erfolgen hat, und in welchem Umfang sich die von Ihnen gewonnenen Siegpunkte oder Centstücke (sollten Sie Ihre Urlaubskasse auffüllen wollen) erhöhen.

Hier gibt es von Region zu Region und von Spielrunde zu Spielrunde vielfältige Möglichkeiten. Im Buch“Grundregeln und Spielvarianten” steht mehr zu diesem Thema (vgl. [www,doppelkopf-verstehen.de](http://www.doppelkopf-verstehen.de)), hier bleiben wir bei einer recht einfachen “Kontra-Regel”.

Für ein normal gewonnenes Spiel “gegen die Alten” bekommen Sie zwei Siegpunkte. Sagen Sie (oder Ihr Partner) diesen Sieg vorher mit einem “Kontra” an, so erhöhen sich diese Siegpunkte auf vier.

Das Recht zur Ansage “Kontra” beginnt, nachdem sich alle vier Spieler “gesund” gemeldet haben. Das Recht erlischt, wenn Sie Ihre zweite eigene Karte spielen.

Klären Sie bitte innerhalb Ihrer Doppelkopfrunde ab, nach welchen Regeln “kontriert” wird. Hier im Buch verfahren wir so, wie es im **fettgedruckten** Abschnitt erklärt worden ist.

Im aktuellen Spiel packen Sie also Ihre 32 Augen für Ihren ersten Kreuzstich weg, und sagen “Kontra” bevor Sie Ihre zweite Karte auf den Tisch spielen. (Später wäre es nicht mehr erlaubt!)

Sie setzen mit ♥ A fort, bekommen von Ihren Mitspielern ♥ K, ♥ A und ♥ 9, und streichen weitere 26 Augen ein. Zum dritten Stich spielen Sie ♠ A, für das Sie ♠ K, ♠ 10 und gleich noch eine zweite