



Doppelkopf Kurs

Kulturraum Friedrich-Schiller-Schule

[Skatschule Leipzig e.V.](#)



Quelle: DDV

Das Doppelkopfbblatt

- 2 x Skatblatt ohne 7 und 8
- 240 Augen
- Die Kurzversion ohne 9 lernen wir



Spieler und Parteien



- 4 Spieler, jeder hat 10 Karten
- Spieler mit Eichel Ober spielen zusammen und sind die RE Partei
- Spieler ohne Eichel Ober sind die KONTRA Partei
- Solospiel, einer gegen alle
- **Bedienpflicht**
- Wenn angespielte Farbe nicht vorhanden, kann gestochen oder abgeworfen werden.

Reihenfolge Trumpf



- Die rote 10 (Dolle) ist der höchste Trumpf

Ober-Solo

- Nur die Ober sind Trumpf



Unter-Solo

- Nur die Unter sind Trumpf



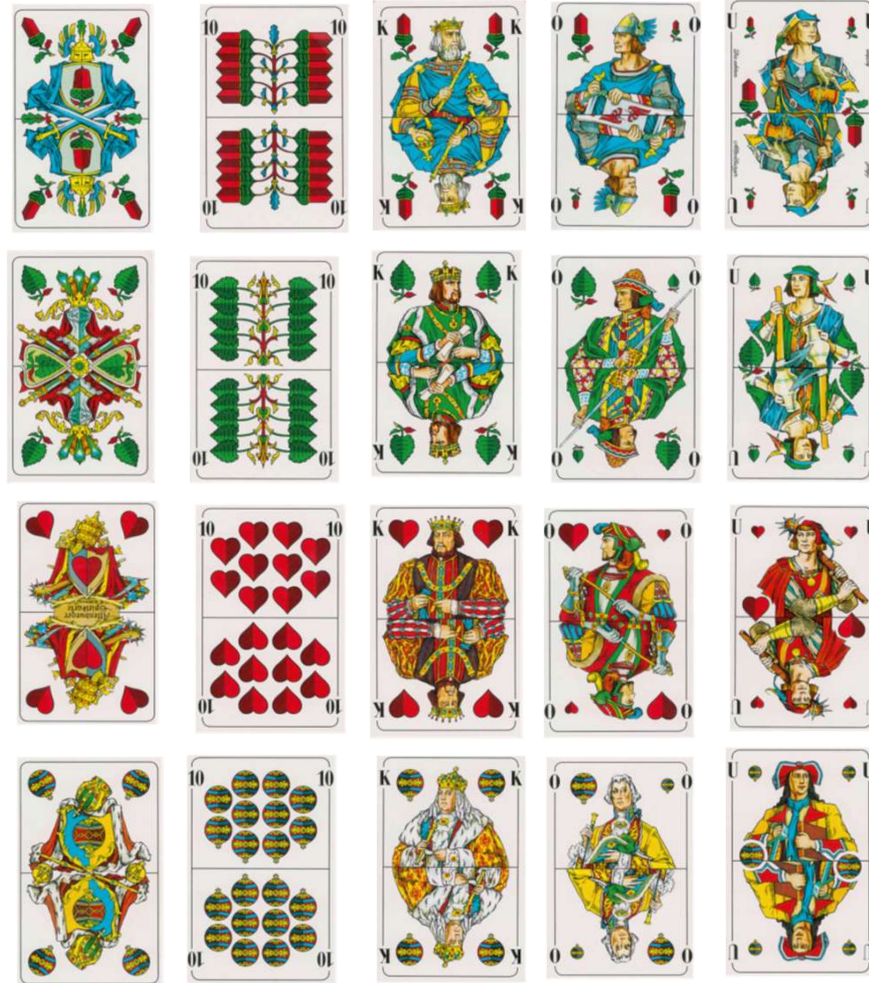
Farb-Solo

- Schellen wir durch andere Farbe ersetzt
- Natürlich geht auch Schellen Farb-Solo



Ass-Solo

- Es gibt keine Trümpfe!
- Es gilt die Standardreihenfolge



Hochzeit

- Besitzt ein Spieler zwei Eichel-Ober, hat er eine Hochzeit.
- Partner wird der Spieler, der in den ersten drei Stichen einen Stich macht.
- Ansonsten spielt der Spieler allein gegen die anderen ein Schellen Farb-Solo.



Start und Spielverlauf

- Mischen, Abheben, Verteilen 3-4-3 (ohne 9), mit) 3x4
- Jeder Spieler muss der Reihe nach im Uhrzeigersinn sagen ob der „gesund“ = Normalspiel oder „Vorbehalt“ –Solo spielen will.
- Vorn ist links vom Geber.
- Wenn alle „gesund“ melden, dann spielt vorn zum Normalspiel aus.
- Spieler mit Vorbehalt müssen nun der Reihe nach sagen Solo oder Hochzeit.
- Wer darf spielen:
 - Solo hat Vorrecht gegen Hochzeit
 - Solo Spieler der weiter vorn sitzt darf spielen.
- Ansage und Start.

Ansage RE und KONTRA

- RE kann der Besitzer des Eichel Ober zu Beginn sagen, wenn er glaubt das er gewinnt.
- KONTRA kann der Spieler **ohne** Eichel Ober zu Beginn sagen, wenn er glaubt, dass er gewinnt.
- Bei Hochzeit darf erst nach Klärung, spätestens nach dem 3. Stich RE oder KONTRA gesagt werden.

Absagen



- Nach der Ansage RE oder KONTRA kann eine Absage zur Augenzahl der Gegenpartei gemacht werden
 - Keine 90
 - Keine 60
 - Keine 30
 - schwarz

Spielende



- 240 Punkte sind insgesamt im Spiel. Gewonnen hat die Re-Partei, wenn sie 121 (151,...) Augen erreicht hat, außer es ist nur “Kontra” angesagt worden (ohne “Re”). Dann reichen 120 (151, ...) Augen.
- Die Kontra-Partei gewinnt mit 120 (151,...) Augen, außer sie hat Kontra angesagt (ohne “Re”).

Wertung



1.	Gewonnen	1 Punkt
2.	Ansage (Kontra/Re)	2 Punkte
3.	unter 90/60/30/schwarz gespielt	je Schritt 1 Punkt
4.	keine 90/60/30/schwarz abgesagt	je Schritt 1 Punkt
5.	120(90/60/30) Augen gegen Absage unter 90(60/30/schwarz) erreicht	je 1 Punkt
6.	Hinzu kommen folgende Sonderpunkte:	
	gegen die Kreuz-Damen gewonnen	1 Punkt
	Doppelkopf (Stich mit 40+ Augen)	1 Punkt
	♦Ass (Fuchs) der Gegenpartei gefangen	1 Punkt
	♣B (Karlchen) macht letzten Stich	1 Punkt

Skatweisheiten Teil1

