

Inhaltsverzeichnis

Grundregeln

Grundlegende Spielregeln

Spezialitäten

Sammeln von Extrapunkten

Ansage vor der ersten Karte

Ansage während des Spiels

Das Abrechnen

Anlagen

Grundregeln

Grundsätzliches

Die Spielkarten

Man nehme 2 normale Skatspiele, lege alle 7er, 8er und je nach Absprache auch alle 9er weg. Was dann noch übrig bleibt ist ein Doppelkopf-Kartenspiel. Dabei spielt es nur eine untergeordnete Rolle, ob die Kartenspiele gleiche Rückseiten haben.

Entscheidet man sich dafür mit den Neunern zu spielen, hat dies zur Folge, dass die Fehlstiche (Kreuz, Pik und Herz) häufiger durchgehen werden, was manchmal etwas langweilig ist. Sortiert man die Neuner aus, sind insgesamt weniger Fehlkarten im Spiel, und somit steigt die Wahrscheinlichkeit, dass die Fehlstiche abgestochen werden erheblich. - Geschmacksache - Im Folgenden beziehen sich Angaben in eckigen Klammern [...] auf den Fall, dass mit Neunern gespielt wird.

Jeder Spieler erhält 10 [12] Karten, wobei darauf geachtet werden sollte, dass die Karten gut gemischt werden, da die Spieler sonst die Stiche des vorherigen Spieles auf den Händen halten.

Die Spieler

Doko kann nur mit 4 Personen gespielt werden. Falls mehr als 4 Personen mitspielen möchten, setzen immer der Kartengeber und entsprechend viele weitere Spieler aus. (Das ist im übrigen sehr praktisch für Pinkelpausen und zum Bier bestellen). Im Normalfall spielen zwei gegen zwei. Es spielen diejenigen zusammen, die jeweils eine der beiden Kreuzdamen auf der Hand haben. Da die Spieler zu Beginn noch nicht wissen wer die Kreuzdamen hat, ist am Anfang auch nicht bekannt wer mit wem zusammenspielt. Dies klärt sich jedoch meistens in der ersten Hälfte des Spieles auf. Falls ein Spieler beide Kreuzdamen auf einer Hand hat, tritt die Sonderregel „Hochzeit“ in Kraft (siehe Spezialitäten). Als weitere Variante kann es vorkommen, dass ein Spieler alleine gegen 3 spielt (siehe Spezialität „Solo“).

Ziel des Spiel

Das Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Punkte „Tacken“ bei der Abrechnung am Ende jeden Spieles zu bekommen. Da diese Punkte nichts mit den Punktwerten der Spielkarten zu tun haben, werden diese Punkte in dieser Anleitung des öfteren „Tacken“ genannt (was zugegebenermaßen etwas affig klingt, aber sei's drum). Dieses Ziel erreicht man auf zwei verschiedene Arten, wobei erstere die effektivere ist.

Primär: Wenn alle Karten gespielt wurden, hat das Team gewonnen, welches mehr als 120 Punkte hat (mehr als die Hälfte, da 240 Punkte im Spiel sind). Die Punkte werden genauso zusammengezählt wie beim Skat. D.h. alle Punktwerte der gesammelten Karten werden gemäß der Tabelle im Anhang **A1** addiert. Wer gewonnen hat bekommt dafür eine gewisse Menge an Tacken, wobei an dieser Stelle auf die Einzelheiten noch verzichtet wird (siehe Das Abrechnen). Durch Ansagen während des Spiels kann man diesen Teil der Abrechnung entscheidend beeinflussen.

Sekundär: Im Laufe des Spieles versucht jedes Team Extra-Tacken zu sammeln, bzw. Extra-Tacken der Gegner zu vermeiden. Es gibt mehrere Möglichkeiten Extra-Tacken im Laufe des Spieles zu sammeln.

Füchse fangen

Doppelköpfe sammeln

Karlchen fangen

Karlchen durchbekommen

Dulle fangen

(Vorab-Ansage)

(Gegen die Alten)

Die Einzelheiten zu den gerade genannten Möglichkeiten werden unter Spezialitäten näher erläutert. Gerade die Vielfalt der Möglichkeiten Sonderpunkte = Extra-Tacken zu bekommen scheint zu Beginn etwas verwirrend. Des weiteren können die Spieler während des Spieles die Gewinnpunktgrenze von 120 Punkten durch spezielle Ansagen während des Spieles auf 90, 60 oder noch weniger herabsetzen, was ebenfalls zur Verwirrung beiträgt.

Dennoch nicht verzagen, schon nach ein oder zwei Doko-Abenden hat man die wichtigsten Regeln gelernt und ledert bisweilen auch schon gestandene „Doko-Experten“ ab, was man dann jedoch auch nicht überbewerten sollte.

Grundlegende Spielregeln

Trumpf

Beim Doppelkopf gibt es Trumpf- und Fehlkarten. Bei einem ganz normalen Doppelkopfspiel sind die Trümpfe entsprechend **A1** festgelegt. Dies gilt automatisch immer, es sei denn, dass zu Beginn des Spieles irgendeine Sonderregel durch explizites Ansagen in Kraft tritt. Dies könnte z.B. ein „Schweinchen“ oder ein „Solo“ sein. Alle „Nichttrumpfkarten“ werden als Fehlfarben bezeichnet.

Kartenlegen

Es beginnt der Spieler, welcher links vom Kartengeber sitzt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Grundsätzlich muß immer die aufgespielte Farbe bedient werden, sofern dies möglich ist. D.h., wenn z.B. Herz aufgespielt wurde, müssen alle anderen ebenfalls Herz legen, wenn sie Herz auf der Hand haben. Es ist dabei immer darauf zu achten, dass z.B. die Herz Dame, Herz Zehn und Herz Bube zu den Trumpfkarten und nicht zu den Herzkarten zählen. Auch wenn Trumpf aufgespielt wurde, muss von allen anderen Trumpf bedient werden. Falls das Bedienen nicht möglich ist, kann entweder eine beliebige Fehlfarbe abgeworfen werden, oder aber mit einer Trumpfkarte abgestochen werden. Den jeweils ausgespielten Stich erhält derjenige, welcher die höchste Karte (Karte mit dem höchsten Punktwert, siehe **A1**) gelegt hat. Trumpfkarten zählen hierbei mehr als alle Fehlkarten. Bei mehreren Trumpfkarten erhält die höchste Trumpfkarte den Stich.

Da es von jeder Karte zwei gleiche im Spiel gibt, gilt die Grundregel „ERSTE die ZWEITE“, d.h. wer die Karte zuerst gelegt hat, erhält den Stich. Die einzige Ausnahme bildet die Dulle, wo häufig die Regel „ZWEITE die ERSTE“ gilt, was jedoch im Vorfeld mit allen Spielern abgesprochen werden muss.

Hiermit sind alle wirklich grundlegenden Regeln, welche zum Spielen unbedingt nötig sind, erwähnt. Die bis jetzt erwähnten Regeln gelten zumeist auch für die Solo-Spiele und sonstige Extravaganzen. Alles weitere sind Sonderregeln, welche auch regional sehr verschieden gespielt werden und deshalb auch teilweise vorab mit allen Spielern geklärt werden sollten. Spezialitäten, welche ich für vorab abklärungswürdig halte, werden entsprechend gekennzeichnet.

Für Anfänger sind die ganzen Sonderregeln zwar etwas unübersichtlich, jedoch kann man diese auch während des Spiels meistens problemlos erfragen, bzw. lassen sie sich hoffentlich gut im Anhang dieses Büchleins nachlesen.

Sehr häufig wird Doppelkopf mit Skat verglichen. In diese Diskussion werde ich mich jetzt nicht einmischen. Jedoch sei an dieser Stelle erwähnt, dass es beim Doko nicht wie beim Skat ein eindeutiges Richtig und Falsch beim Spielen gibt. Dies gilt ganz besonders zu Beginn des Spieles. Aus diesem Grunde ist Doko für Anfänger etwas lockerer zu erlernen und außerdem verträgt Doko mehr Bier zwischendurch. Deshalb „immer den Ball flachhalten und daran denken, dass Doko kein Schach ist“ (Hans möge es mir verzeihen).

Spezialitäten

Sammeln von Extrapunkten

Bem.: An der Art wie sich die Spieler gegenseitig die Sonderpunkte „zuspielen“, kann man häufig sehen oder zumindest erahnen, wer mit wem zusammenspielt. Deshalb ist es gut sich die betreffenden Stiche genau anzuschauen, damit einem da nichts entgeht.

Fuchs fangen

Man fängt einen Fuchs, indem man ein Karo-As vom gegnerischen Team in einem eigenen Stich einkassiert. *Gilt immer und braucht nicht abgesprochen zu werden.* Daran wie die Füchse gespielt werden, kann häufig erkannt werden, wer mit wem zusammenspielt. => rel. idiotensicheres Zeichen

Doppelkopf

Ein Doppelkopf ist ein Stich mit mindestens 40 Punkten, also 4 „Vollen“. *Gilt immer und braucht nicht abgesprochen zu werden.* Für den Doppelkopf gilt das gleiche wie für den Fuchs. Jedoch kommt es auch häufiger vor, dass Doppelköpfe entstehen, weil jemand bedienen muss, nicht weil er mit demjenigen zusammenspielt, der den Stich erhält. => als Zeichen mit Vorsicht zu genießen.

Karlchen durchbekommen

Wer mit dem Kreuz-Buben den letzten Stich macht, hat ein Karlchen gewonnen. Bei dem Versuch diesen Extra-Tackern zu gewinnen hat man das sehr große Risiko, dass die anderen einen noch höheren Trumpf (Dame) auf der Hand haben, mit dem das Karlchen gefangen wird. Wer versuchen möchte ein Karlchen durchzubekommen, sollte sich alle Damen merken, welche im Laufe des Spieles ausgespielt werden. *Muss abgesprochen werden und gilt nur in Verbindung mit der Regel Karlchen fangen.*

Karlchen fangen

Hat man einen Kreuz-Buben des gegnerischen Teams im letzten Stich gefangen, hat man ein Karlchen gefangen. So lange noch Kreuz-Buben im Spiel sind, ist es empfehlenswert eine beliebige Dame für den letzten Stich aufzubewahren. Allerdings kann es vorkommen, dass man den Sonderpunkt des eigenen Teams kaputt macht, wenn der Mitspieler versucht ein Karlchen durchzubekommen, und man selber noch eine Dame am Schluss legt. Ist das versuchte Karlchen schon vom eigenen Team zerstört worden, kann das Karlchen nicht mehr vom gegnerischen Team gefangen werden. *Muss abgesprochen werden und gilt nur in Verbindung mit der Regel Karlchen durchbekommen.*

Dulle fangen

Auf Grund der ggf. abgesprochenen Sonderregel „Zweite die Erste“ kann man eine Herz-10 übertrumpfen, obwohl sie der höchste Trumpf im Spiel ist. Ist einem dieses gelungen, hat man eine Dulle gefangen. Diese Regel bereitet den Spielern gerade am Schluß der Partie häufig Kopfzerbrechen, weil man nicht sicher weiß wo die zweite Dulle steckt. Selbst wenn man es weiß, ist es noch schwer genug seine eigene Dulle so zu spielen, dass sie durch die zweite Dulle nicht übertrumpft werden kann. *Muss abgesprochen werden und gilt nur wenn auch die Regel „Zweite die Erste“ abgesprochen wurde.*

Gegen die Alten

Gewinnt man ein Spiel ohne die Kreuz-Damen gehabt zu haben, gibt es einen Extra-Tackern. Das besondere ist, dass dieser Tackern im Gegensatz zu allen anderen Extra-Tackern gleich zu Beginn gezählt wird und deshalb mit vervielfacht wird (siehe Abrechnung).

Vorab Ansage

Im Kapitel „*Ansagen während des Spieles*“ werden einige Möglichkeiten zum Erhöhen des Spieleinsatzes erläutert. Diese Ansagen müssen normalerweise bis spätestens zur 5. Karte, also nach dem ersten Stich beginnen, und können im folgenden nach jedem weiteren Stich fortgesetzt werden.

Beginnt man jedoch die RE bzw. KONTRA Ansage bereits vor der ersten Karte, erhält man dafür einen Sonderpunkt, welcher ebenfalls wie der „*Gegen die Alten*“ Tackern gleich zu Beginn gezählt wird und deshalb auch vervielfacht wird. Der bisweilen erhebliche Nachteil ist der, dass die nächste Ansage „*Keine Neun*“ nun bereits nach dem ersten Stich und jede weitere Ansage ebenfalls einen Stich eher erfolgen muss. Häufig kann jedoch so früh kein sehr großes Risiko eingegangen werden, weil noch zu wenig Fehlstiche gelaufen sind und diese Stiche entscheiden bekanntermaßen über Sieg und Niederlage. *Muss abgesprochen werden und wird eher selten gespielt.*

Alle Möglichkeiten Extra-Tackern zu erhalten, werden im Anhang unter **A3** stichwortartig noch einmal zusammengefaßt.

Die Bedeutung der Sonderpunkte bei der Abrechnung ist unterschiedlich. Geht das Spiel knapp aus und wurde nichts weiter angesagt, fallen die Sonderpunkte stark ins Gewicht und entscheiden über Sieg oder Niederlage in diesem Spiel. Geht hingegen das Spiel sehr eindeutig aus z.B. „Keine 60“ und wurden dazu noch entsprechende Ansagen gemacht (siehe Ansagen während des Spieles), dann spielen die Sonderpunkte eine untergeordnete Rolle. Das hängt natürlich entscheidend von der Zählweise am Ende ab. Auf die vielen Unterschiede welche da existieren kann und will ich hier aber nicht eingehen. Die obigen Aussagen beziehen sich deshalb nur auf die von mir im Kapitel „Das Abrechnen“ beschriebene Art und Weise des Zählens.

Ansage vor der ersten Karte

Grundsätzliches

Die im Folgenden aufgeführten Sonderfälle werden alle angesagt, bevor die erste Karte gespielt wurde. Falls mehrere Spieler etwas ansagen möchten, wird in der Reihenfolge angesagt, wie die Karten ausgespielt werden. Es ist in jedem Fall darauf zu achten, dass Soli immer vor allen anderen Varianten des Spieles gehen, also insbesondere auch vor dem Schmeißen und vor der Trumpfabgabe. Wer meint, dass er eventuell etwas ansagen kann, sollte dies frühzeitig mit der Bemerkung „Vorbehalt“ kund tun, damit keine „pösen Puben“ ihre Karten auf den Tisch knallen und freudig ihre Könige herzeigen, obwohl man ein prächtiges Solo auf der Hand hält.

Hochzeit

Falls ein Spieler beide Kreuzdamen auf seiner Hand hat, müsste dieser nach den Regeln alleine gegen 3 spielen. Deshalb setzt eine Sonderregel ein. Der Spieler meldet bevor die erste Karte gespielt wurde eine „Hochzeit“ an. Damit wissen die anderen, dass beide Kreuz-Damen bei diesem Spieler sitzen. Zusätzlich bestimmt der betreffende Spieler einen Spielmodus zur Ermittlung des zweiten Mitspielers. Üblich ist hier z.B. „Erster Fehl-Stich in fremder Hand“. Dies heißt, dass derjenige mit der Hochzeit zusammen spielt, der den ersten Stich bekommt, bei dem eine Fehlfarbe angespielt wurde. Man kann aber auch andere Modi wählen, z.B. „Erster beliebiger Stich in fremder Hand“. Nach dem dritten Stich muss geklärt sein, wer mit der Hochzeit spielt, andernfalls muss die Hochzeit doch alleine spielen. Dieser Fall wird gelegentlich von ganz Gerissenen mit Absicht herbeigeführt und wird dann als „Hängen lassen“ bezeichnet.

Die Hochzeit hat auch die Möglichkeit nichts zu sagen, muss dann aber alleine gegen 3 spielen. Der Spieler ist jedoch zu Beginn auch der Einzige der dies weiß, was bisweilen ein ganz entscheidender Vorteil sein kann. Diese Variante wird „Stille Hochzeit“ genannt und entspricht im Grunde einem Trumpfsolo, nur dass die anderen zu Beginn davon nichts wissen und das Spiel bei der Abrechnung nicht 3-fach eingeht (siehe Das Abrechnen).

Solo

Jeder Spieler hat die Möglichkeit bevor die erste Karte gespielt wurde ein Solo-Spiel anzusagen. Der Betreffende spielt dann alleine gegen die übrigen 3 Spieler, wobei er vorab die Trumpf-Farbe wählt (wie beim Skat). Solo-Spiele werden bei der Endabrechnung dreifach gewertet. Es wird zwischen den folgenden Soli unterschieden, wobei die Auflistung nach ihrer Wertigkeit erfolgt (siehe auch **A2**).

1. **Trumpfsolo:** (alle Standard-Trümpfe bleiben Trumpf)
2. **Damensolo:** (nur die Damen sind Trumpf)
3. **Bubensolo:** (nur die Buben sind Trumpf)
4. **Kreuzsolo:** (nur Kreuz ist Trumpf)
5. **Piksolo:** (nur Pik ist Trumpf)
6. **Herzsolo:** (nur Herz ist Trumpf)

7. Karosolo: (nur Karo ist Trumpf)

8. Fleischloser: (gar nichts ist Trumpf)

Wollen mehrere ein Solo spielen, darf im Normalfall derjenige spielen, dessen Solo höherwertig ist. Jedoch kann der Spieler mit dem niedrigeren Solo eine Ansage vorab machen (z.B. „Keine 120“) und hat dann das Vorrecht zu spielen, sofern der Spieler mit dem höhern Solo diese Ansage nicht auch aussprechen kann bzw. will. Diese Phase des Spieles ist dann so eine Art „Reizen“ wie beim Skat, weil beide Spieler ihre Ansagen beliebig weit hochtreiben können. Man sollte jedoch dabei nicht vergessen, dass man das Spiel dann auch entsprechend hoch gewinnen muss. Gelingt einem dies nicht, wird die Abrechnung bisweilen ungeheuer ernüchternd (siehe Das Abrechnen).

Die Soli werden exakt genauso gespielt wie ein normales Doko-Spiel, nur sind die Trumpfkarten andere und es wird 3 gegen 1 gespielt. Für Skat-Spieler sei angemerkt, dass ein Solo beim Doko exakt einem Skatspiel entspricht, nur dass die Trumpfkarten etwas anders sind. Manchmal gilt die Regel, dass der Solospieler auch automatisch das Spiel beginnt. *„Solo kommt selbst“.* Dies ist jedoch nicht immer so und muss vorab explizit abgesprochen worden sein. Diese Tatsache ist für Solospiele sehr entscheidend.

Schweinchen

Wenn jemand beide Fuchse (Karo-Asse) hat, kann er zu Beginn des Spieles ein „Schweinchen“ ansagen. Danach sind die beiden Fuchse die höchsten Trümpfe im Spiel. Falls mit einem Schweinchen eine Dulle gefangen wird, gibt es dafür keinen Extra-Tacken. Ansonsten ändert sich für das Spiel nichts. Nach einem Solo darf kein Schweinchen mehr angesagt werden. Wird es vorher angesagt, gilt das Schweinchen nur, falls ein Trumpfsolo gespielt wird. *Muss immer abgesprochen werden, wird eher selten gespielt.*

Trumpfabgabe

Wenn ein Spieler nach dem Kartengeben drei oder weniger Trumpfkarten besitzt, kann er eine Trumpfabgabe ansagen. Es werden dabei die vorhandenen Trumpfkarten (also maximal 3 Stück) verdeckt auf den Tisch gelegt, und dem linken Nachbarn zum Tausch angeboten. Dieser kann nun die Karten aufnehmen und dafür 3 beliebige andere zurückgeben oder er gibt die Karten ebenfalls weiter. Nimmt niemand die abgelegten Trumpfkarten auf, ist das Spiel beendet und es wird neu gegeben. Falls die Karten ausgetauscht wurden und dabei Trümpfe zurückgegeben wurden, muss dies angesagt werden z.B. *„Ein Trumpf zurück“.* Die beiden Spieler, welche den Kartentausch gemacht haben, spielen nun zusammen. Das weitere Spiel unterscheidet sich von einem normalen Doko-Spiel überhaupt nicht. Eine Trumpfabgabe zu gewinnen ist nicht so ganz einfach, weil alle am Tisch wissen, daß einer der Spieler keinen einzigen Trumpf hat. *Wichtig: Solo geht vor Trumpfabgabe.*

Schmeißen

Hat ein Spieler mehr als 3 Fehl-Könige, oder mehr als 5 Könige insgesamt, kann dieser die Karten offen hinlegen, und es wird neu gegeben. Gelegentlich wird auch die Regel vereinbart, dass bei 2 Trümpfe ebenfalls geschmissen werden kann. *Wichtig: Solo geht vor Schmeißen.*

Die Regeln für die Trumpfabgabe und das Schmeißen sind nicht überall gleich und sollten deshalb immer abgesprochen werden.

Ansage während des Spiels

Grundsätzliches

Während des Spieles kann man verschiedene Ansagen machen, zum einen um den Mitspielern zu sagen, ob man die Kreuz-Dame hat oder nicht, und zum anderen um deutlich zu machen, dass man sicher ist, dieses Spiel zu gewinnen. Durch erfolgreiches Ansagen kann am Schluss die Punktabrechnung deutlich beeinflusst werden. Auf die Einzelheiten der Punktabrechnung wird später eingegangen. Als Grundregel gilt, dass nach einer erfolgten Ansage spätestens ein Stich später die nächste Ansage folgen muss, ansonsten ist keine weitere Ansage mehr möglich. Durch solche Ansagen werden ansonsten bodenlos langweilige Spiele auf einmal ungeheuer aufregend, weil die ansagenden Spieler die Gewinnpunktgrenze immer weiter heruntersetzen. Dadurch erhält das Team mit den schlechten Karten die Möglichkeit doch noch zu gewinnen, weil ggf. 90, 60 oder gar 30 Punkte zum Sieg ausreichen. Bedenkt man, dass es nicht besonders schwer ist in einem Stich ungefähr 30 Punkte zu bekommen, wird deutlich, dass eine Ansage „Keine 60“ mit recht großem Risiko verbunden ist, weil 2 Stiche für das gegnerische Team den Untergang besiegeln können. Für dieses erhöhte Risiko wird das Gewinnerteam aber auch mit reichlich Tacken belohnt (siehe Abrechnung). Hat man erst mal das Gefühl für das Spiel bekommen, sind diese Ansagen während des Spieles die Würze des Ganzen (Dopplerwürfel beim Backgammon).

RE bzw. KONTRA - Ansage (Keine 120)

Spätestens bevor die 6. Karte ausgespielt wurde (also nach dem ersten Stich) kann RE bzw. KONTRA angesagt werden. Wer RE ansagt, hat die Kreuz-Dame auf der Hand und meint, dass er gewinnen wird (keine 120). Wer KONTRA ansagt, hat keine Kreuz-Dame auf der Hand und meint, dass er trotzdem gewinnen wird (keine 120). Alle anderen Mitspieler wissen nun, ob sie mit dem Ansagenden zusammenspielen oder nicht, nur er selbst hat diesbezüglich noch keine Ahnung, merkt dies i.d.R. aber sehr schnell. Durch diese Ansage wird der Spieleinsatz verdoppelt (siehe Abrechnung).

Keine 90 - Ansage

Spätestens ein Stich nachdem „RE bzw. KONTRA“ angesagt wurde, kann der Einsatz mit der Ansage „Keine 90“ weiter erhöht werden. Kommt diese Ansage vom gleichen Spieler wie die erste Ansage (RE oder KONTRA), so sind alle genauso schlau wie vorher. Kommt die Ansage jedoch von einem anderen Spieler, so heißt dies, dass die beiden Spieler welche die Ansagen gemacht haben zusammen spielen, da der zweite Spieler die Ansage des ersten noch weiter erhöht. Ferner bedeutet die Ansage, dass das andere (nicht ansagende) Team nun schon gewonnen hat, wenn sie 90 Punkte zusammenbekommen. Um keine 90 anzusagen braucht man eigentlich nur ein „normal gutes Blatt“ was immer das auch ist. Diese Ansage kann man ruhig gelegentlich mal riskieren.

Keine 60 - Ansage

Spätestens ein Stich nachdem „keine 90“ angesagt wurde, kann der Einsatz mit der Ansage „Keine 60“ weiter erhöht werden. Alles weitere siehe analog zu oben. Wenn man wirklich gute Karten hat, kann man es sich durch aus erlauben keine 60 anzusagen. Allerdings braucht man mindestens eine Dulle im eigenen Team und man muss sich sicher sein, dass höchstens ein dicker Fehlstich beim gegnerischen Team landet.

Keine 30 - Ansage

Spätestens ein Stich nachdem „keine 60“ angesagt wurde, kann der Einsatz mit der Ansage „Keine 30“ weiter erhöht werden. Alles weitere siehe analog zu oben. Mit einer solchen Ansage muß man schon sehr gut haushalten, da ein dicker Stich reichen kann um über 30 Punkte zu bekommen. Diese Ansage kommt schon äußerst selten vor, weil man nach 4 Stichen meist noch nicht genug über das Spiel weiß, um eine solch riskante Ansage machen zu können. Man muss in einem solchen Spiel sicher sein, daß man alle Fehlstiche bekommt, weil man alle Trumpfstiche wohl kaum bekommen wird.

Keine 0 - Ansage

Spätestens ein Stich nachdem „keine 30“ angesagt wurde, kann der Einsatz mit der Ansage „Keine 0“ weiter erhöht werden. Alles weitere siehe analog zu oben. D.h. eigentlich nichts anderes, als daß das gegnerische Team keinen einzigen Stich bekommen darf, was so gut wie nie vorkommt.

Extra-Tackern durch Vorab-Ansage

Beginnt man mit der ersten Ansage (RE bzw. KONTRA) bereits vor dem ersten Stich, dann erhält man einen Extra-Tackern, welcher gleich zu Beginn mit eingerechnet wird und sich somit beim Hochzählen noch vervielfachen kann. Dies ist auch gerechtfertigt, da man schon sehr früh im Spiel die gewagten Ansagen z.B. „Keine 60“ wagen muß und dies obwohl die Fehlstiche höchstens zur Hälfte gelaufen sind. Siehe auch Kapitel Extra-Tackern.

Ansagen erwidern

Im Regelfall ist es so, dass ein Team bessere Karten hat als das andere, und deshalb mit dem Ansagen beginnt. Sie fangen nun an und schaukeln sich mit der Ansagerei etwas hoch und sind beispielsweise inzwischen bei „RE, Keine 90, Keine 60“ angelangt. Nun kann es durchaus vorkommen, dass die Gegner der Meinung sind, dass sich die Ansagenden etwas übernommen haben und haben nun die Möglichkeit gegen diese letzte Ansage KONTRA zu sagen. Dies heißt dann nur, dass KONTRA meint, dass sie mehr als 60 Punkte bekommen werden. Durch die Erwidern der Ansage, werden die am Ende gezählten Tackern nochmals verdoppelt.

Das Abrechnen

Grundsätzliches

Das Zählen am Schluss macht jeder irgendwie anders. Entscheidend ist eigentlich nur, dass man sich auf irgendeine Zählweise für einen Spielabend einigt. An dieser Stelle wird eine Zählweise beschrieben, bei der dem erhöhten Risiko der weiteren Ansagen durch komplettes Verdoppeln Rechnung getragen wird. Zunächst wird das Grundprinzip beim Zählen erläutert und in Merkgeregeln unterteilt. Anschließend folgen mehrere Beispiele, welche selbstverständlich keinen Anspruch auf Vollständigkeit haben. Bei den Beispielen wird auf das Verrechnen der Extra-Tackern am Ende verzichtet, weil das eigentliche Problem beim Zählen das Hochzählen ist.

Und immer daran denken, dies hier ist nur ein Vorschlag, wie man auch zählen kann und selbst dieser ist noch von Inkonsistenzen durchsetzt.

Regel 1: Sonderpunkte

Alle Sonderpunkte mit Ausnahme von „Gegen die Alten“ und „Vorab“ werden im Nachhinein mit den beim Hochzählen gewonnenen Tackern verrechnet. Fast alle Extra-Tackern gehen folglich einfach in die Wertung und werden nicht mit vervielfacht.

Regel 2: Hochzählen

2 A

Für jedes 30 er Punkteintervall (Keine 120, Keine 90, Keine 60, Keine 30, Keine 0), welches das Verliererteam nicht erreicht, erhält das Gewinnerteam einen Tackern.

2 B

Für jedes 30 er Intervall, welches auch vom Gewinnerteam angesagt wurde, werden alle bereits hochgezählten Tackern verdoppelt. Wie dies gemeint ist, müsste an den Beispielen deutlich werden.

2 C

Wird ein angesagtes Spiel verloren, z.B. wurden Keine 60 angesagt jedoch vom gegnerischen Team erreicht, werden zunächst alle Tackern Hochgezählt, als ob das ansagende Team gewonnen hätte. Hat man das Hochzählen abgeschlossen, werden die Tackern verdoppelt und erst danach das Ergebnis mit den Extra-Tackern verrechnet. Das Endergebnis wird dem Nicht-Ansagenden Team (welches nicht das Verliererteam ist) gutgeschrieben.

2 D

Jedes 30 er Punkteintervall, welches „Vorab“ angesagt wurde, wird mit einem Extra-Tackern vor dem Verdoppeln der entsprechenden Stufe belohnt (siehe Beispiel).

2 E

Der Tackern „Gegen die Alten“ ist der erste Tackern, welcher gezählt wird, und wird somit ggf. mit vervielfacht.

2 F

Ein Solo wird ganz normal hochgezählt. Hat man das Hochzählen abgeschlossen, wird dieses Ergebnis mit 3 multipliziert, da der Solo-Spieler allein gegen 3 gespielt hat. Die Extra-Tackern werden am Ende verrechnet.

Beispiele

1.

RE hat gewonnen, KONTRA hat keine 90 Punkte, nichts wurde angesagt. => Keine 120=1, keine 90=2: Also 2 Tacken für RE.

2.

Wie im Beispiel 1., jedoch hat RE „Keine 120“ angesagt. => Keine 120=1, angesagt (mal 2)=2, keine 90=3: Also 3 Tacken für RE.

3.

Wie Beispiel 2, jedoch hat RE auch „Keine 90“ angesagt => Keine 120=1, angesagt (mal 2)=2, keine 90=3, angesagt (mal 2)=6: Also 6 Tacken für RE.

4.

Wie Beispiel 3, jedoch hat KONTRA 90 Punkte erreicht => alles wie im Beispiel 3, jedoch werden die 6 Tacken verdoppelt und das Endergebnis von 12 Tacken wird KONTRA zugeschrieben, weil RE verloren hat.

5.

Wie Beispiel 3, jedoch hat RE die „Keine 90“ „Vorab“ angesagt. => Keine 120=1, Vorab=2, angesagt (mal 2)=4, keine 90=5, Vorab=6, angesagt (mal 2)=12: Also 12 Tacken für RE. Hätte RE nur die „Keine 120“ „Vorab“ angesagt, so hätte sich RE mit 10 Tacken zufrieden geben müssen.

6.

In diesem Beispiel werden die ersten 3 Beispiele nochmal behandelt, nur daß nun jedesmal KONTRA und RE vertauscht werden.

1. „Gegen die Alten“=1, Keine 120=2, Keine 90=3:

3 Tacken für KONTRA

2. "G. d. A."=1, Keine 120=2, angesagt=4, Keine 90=5:

5 Tacken für KONTRA

3. „G. d. A.“=1, Keine 120=2, angesagt=4, Keine 90=5, angesagt=10: 10 Tacken für KONTRA

7.

Ein Spieler spielt ein Buben-Solo, und sagt „Vorab“ keine 120 an, gewinnt jedoch keine 60 => Keine 120=1, Vorab=2, angesagt=4, Keine 90=5, Keine 60=6, mal 3 für Solo: 18 Tacken für den Solospieler.

8.

Wie Beispiel 7, jedoch haben die anderen 120 Punkte erreicht. => Keine 120=1, Vorab=2, angesagt=4, verloren=8, Solo=24: 24 Tacken für die Nicht-Solo-Spieler. Man sieht hier, daß ein Solo gut überlegt sein möchte, da es den betreffenden zuweilen bis zum Anschlag in den Sumpf verfrachtet.

Anlagen

Anlage 1

Trumpfkarten: (stehen über allen Fehlkarten), (24/26)

2 x Herz - 10 „DULLE“

2 x Kreuz - Dame „ALTE oder RE-DAME“

2 x Pik - Dame „BLAUE“ (eher selten)

2 x Herz - Dame

2 x Karo - Dame

2 x Kreuz - Bube „KARLCHEN“

2 x Pik - Bube

2 x Herz - Bube

2 x Karo - Bube

2 x Karo - As „FUCHS“

2 x Karo - 10

2 x Karo - König

2 x Karo - Neun (falls mit Neunern gespielt wird)

Fehlkarten: Punkte:

Kreuz: (6/8) Pik: (6/8) Herz: (4/6) Punktwerte sämtlicher Karten

As As As As 11 Diese Werte gelten

10 10 - 10 10 sowohl für Trumpf

König König König König 4 als auch für Fehl-

(Neun) (Neun) (Neun) Dame 3 Farben in allen

Bube 2 Spielen.

(Neun) 0

Anlage 2 (A2)

Solo: Was ist Trumpf Anzahl

TRUMPFSOLO Alles wie üblich (24 / 26)

DAMENSOLO Kreuz-, Pik-, Herz-, Karo-DAMEN (8)

BUBENSOLO Kreuz-, Pik-, Herz-, Karo-BUBEN (8)

KREUZSOLO AS, 10, König, Dame, Bube, (Neun) (10 / 12)

PIKSOLO AS, 10, König, Dame, Bube, (Neun) (10 / 12)

HERZSOLO AS, 10, König, Dame, Bube, (Neun) (10 / 12)

KAROSOLO AS, 10, König, Dame, Bube, (Neun) (10 / 12)

FLEISCHLOSER Nichts ist Trumpf (0)

Auflistung nach ihrer Wertigkeit

1. Für Soli gelten von der geänderten Trumpffestlegung abgesehen keine besonderen Spielregeln.

2. Bei der Abrechnung gehen die Punkte des Hochzählens dreifach ein.

3. Gelegentlich gilt die Regel „Solo kommt selbst“, was jedoch nicht generell so ist.

4. Wollen mehrere ein Solo spielen, spielt derjenige, welcher das höherwertige Solo spielen möchte. Macht der Spieler mit dem schwächeren Solo eine Ansage vorab (Keine 120 o.ä.), dann geht sein Solo vor, sofern der andere Spieler diese Ansage nicht ebenfalls aussprechen kann.

Hochzeit:

1. Vor dem Spiel wird die Hochzeit angesagt. Die Hochzeit spielt dann in der Regel mit dem „Ersten Fehlstich in fremder Hand" zusammen.
2. Nach dem dritten Stich muss geklärt sein mit wem die Hochzeit spielt, sonst spielt sie allein. Die ersten Stiche sind Klärungsstiche und zählen beim Ansagen nicht mit.
3. Die Hochzeit sagt nichts und spielt alleine (Stille Hochzeit). Dies wird nicht abgerechnet wie ein Solo.

Anlage 3

Möglichkeiten Extra-Tacken zu sammeln

1. **Fuchs fangen:** Karo-As vom gegnerischen Team im eigenen Stich

2. **Doppelkopf:** Stich mit mehr als 40 Punkten

3. **Karlchen:** Mit dem Kreuz-Buben den letzten Stich bekommen.
4. **Karlchen fangen:** Im letzten Stich den Kreuz-Buben des gegnerischen Teams übertrumpfen.

5. **Dulle fangen:** Mit der zweiten Dulle die erste übertrumpfen.

6. **Gegen die Alten:** Spiel ohne Kreuz-Damen gewonnen.
7. **Vorab Ansagen:** Bevor die erste Karte gespielt wurde RE bzw. KONTRA ansagen.

Die Extra-Tacken von 1. bis 5. werden erst am Schluss der Abrechnung mit den übrigen Tacken verrechnet. Die Tacken 6 und 7 werden schon zu Beginn verrechnet und werden somit ggf. vervielfacht.

Trumpfabgabe:

Hat ein Spieler 3 oder weniger Trumpfkarten, so kann er seine Karten zum Tausch anbieten. Nimmt kein Mitspieler den Tausch an, so wird neu gegeben. Nimmt einer der Spieler den Kartentausch an, so spielen die beiden zusammen. Falls Trümpfe zurückgegeben werden, muß dies angesagt werden. Solo geht vor.

Schmeißen:

Hat ein Spieler mehr als 3 Fehlkönige oder mehr als 5 Könige insgesamt, kann dieser seine Karten offen hinlegen und es wird neu gegeben. Solo geht jedoch vor.