Turnier-Regeln für den Keegan Cup

Dies ist eine vereinfachte Fassung, die sich an den Turnierspielregeln des Deutschen Doppelkopf Verbandes orientiert. Sie ist gedacht für Spielerinnen (und selbstverständlich Spielern, Spieler:innen usw.), die das Spiel kennen. Es gelten zusätzlich die Sonderregeln auf der Homepage.

1. Das Doppelkopfblatt

Dieses besteht aus je 12 Karten der vier Farben Kreuz (♣), Pik (♠), Herz (♥) und Karo (♦), nämlich (Zählwert in Klammern) pro Farbe je zwei Asse (11), zwei Zehnen (10), zwei Könige (4), zwei Damen (3), zwei Buben (2) und zwei Neunen (0). Es wird also mit Neunen gespielt.

2. Spielerinnen und Parteien

Doppelkopf wird mit vier Spielerinnen gespielt (bei fünf Spielerinnen setzt die Geberin aus). Im Normalspiel spielen die Spielerinnen, die die ♣-Damen besitzen (Re-Patei) gegen die beiden anderen (Kontra-Partei). Es ist allerdings auch möglich, dass ein sogenanntes Solo gespielt wird.

3. Trumpf und Fehl

Grundsätzlich besteht Bedienpflicht. Kann eine angespielte Karte nicht bedient werden, kann getrumpft oder abgeworfen werden. Wenn zwei gleiche Karten gespielt werden, gewinnt die erstgelegte Karte. Sonderregel: nur bei der ♥ 10 gilt, 2te Karte über erste!

4. Normalspiel

Hier sind die folgenden Karten in der angegebenen Reihenfolge Trumpf: ♥Zehn, ♣Dame, ♠Dame, ♥Dame, ♦Dame, ♣Bube, ♠Bube, ♥Bube, ♦Bube, ♦As, ♦Zehn, ♦König, ♦Neun. Da alle Karten zweimal vorhanden sind, gibt es 26 Trumpf im Spiel. Alle anderen Karten sind Fehl in der Reihenfolge: As, Zehn, König, Neun. Es sind also insgesamt 22 Fehlkarten im Spiel (beachte die Sonderstellung der ♥Zehn!). Sonderregel: die Sau ist höchster Trumpf, wenn beide ♦Asse auf einer Hand sind (auch durch Armut).

5. Hochzeit

Besitzt eine Spielerin beide ♣-Damen, so hat sie eine "Hochzeit". Partnerin wird diejenige, die innerhalb der ersten drei Stiche den ersten Stich macht (Klärungsstich). Falls eine Hochzeit nicht angemeldet wird oder die Spielerin mit 2 ♣Damen die ersten drei Stiche macht, dann wird ein „stilles Solo" gespielt, ein Trumpfsolo.

6. Solospiele

Ein Solospiel ist ein Spiel bei dem eine Spielerin alleine gegen die drei anderen spielt.

6.1. Damensolo

Alle Damen sind Trumpf in der Reihenfolge ♣, ♠, ♥, ♦. Es gibt also acht Trümpfe. Alle anderen Karten sind Fehl in der Reihenfolge As, Zehn, König, Bube, Neun.

6.2. Bubensolo

Alle Buben sind Trumpf in der Reihenfolge ♣, ♠, ♥, ♦. Es gibt also acht Trümpfe. Alle anderen Karten sind Fehl in der Reihenfolge As, Zehn, König, Dame, Neun.

6.3. Farbsolo / Trumpfsolo

Alle Damen und alle Buben sind Trumpf. ♦As, ♦Zehn, ♦König und ♦Neun werden durch entsprechende Karten der gewählten Farbe (♣, ♠, ♥ oder ♦) ersetzt. Sonderregel: Beim Farb-Solo (Karo, Pik, Kreuz) kann gewählt werden, welche Zehn oben steht, entweder die ♥ 10 oder die der Trumpffarbe! Der Fuchs wechselt mit der Farbwahl die Farbe, also im ♣-Solo sind ♣ Asse die Füchse, ggf. die „Sau". Beim Trumpfsolo bleiben alle Trümpfe wie im Normalfall, also die ♥ 10 ist oben.

6.4. As-Solo (vegetarisch / fleischlos)

Es gibt keine Trümpfe. Die Karten gelten in der Reihenfolge As, Zehn, König, Dame, Bube, Neun.

7. Spielverlauf

Nach dem Mischen besteht Abhebepflicht. Es werden danach viermal drei Karten an jede Spielerin verteilt. Anschließend erfolgt die Vorbehaltsfrage: Folgende Vorbehalte sind möglich: "Solo" oder "Hochzeit" oder „Armut". Zunächst stellt die links vom Geber Sitzende fest, ob sie einen Vorbehalt hat (dann sagt man: "Vorbehalt") oder nicht (dann sagt man: "gesund"). Es folgt die von ihr links Sitzende usw., so dass die Geberin als Letzte meldet. Melden alle Spieler "gesund", spielt die links vom Geber sitzende Person zum Normalspiel auf. Melden ein oder mehrere Spieler "Vorbehalt", dann geben sie jetzt in der gleichen Reihenfolge ihren Vorbehalt bekannt und zwar nur durch „Armut", "Solo" oder "Hochzeit". Danach benennt dieser Spieler den Spieltyp (tauft Vorbehalt). Die „Armut" hat Vorrang. Ein Solo ist gegenüber einer Hochzeit der höherrangige Vorbehalt. Bei mehreren Soli erhält die am weitesten vorne sitzende Spielerin das Spielrecht.

8. „Schmeissen" (Sonderregel)

Manchmal taugen Blätter kaum zum Spielen. In 2 Fällen darf „geschmissen" werden, dann wird neu gegeben: 1. Kein Trumpf über Fuchs (Achtung: Eine sog. „Sau" wären 2 Trümpfe über dem Fuchs!) und 2. Mindestens 5 Neunen (6 mit Trumpf-Neun).

9. An- und Absage

Mit einer Ansage oder Absage bekundet eine Spielerin die Ansicht, dass ein Spiel seiner Meinung nach auf eine bestimmte Weise enden wird und erhöht hierdurch die Punkte, die zu erzielen sind.

9.1. Ansage

Mit der Ansage "Re" (Re-Partei) oder "Kontra" (Kontra-Partei) zeigen die Ansagenden an, dass sie glauben, zusammen mit der Partnerin das Spiel gewinnen zu können. Eine Ansage ist solange möglich, wie die ansagende Person noch 11 Karten auf der Hand hat, jedoch nicht vor Beendigung der Vorbehaltsfrage. Bei einer Hochzeit darf keine Ansage gemacht werden, bis der Klärungsstich beendet ist. Falls die Klärung mit dem ersten Stich erfolgt, müssen zur Ansage noch 11 Karten auf der Hand sein, wenn mit dem zweiten noch Zehn und wenn mit dem dritten noch neun.

9.2. Absagen

Ausschließlich nach erfolgter Ansage können die Partnerinnen durch Ansagen den Wert des Spieles erhöhen. Ansagen sind: "Keine 90" mit 10 (9, 8) Karten auf der Hand "Keine 60" mit 9 (8, 7) Karten auf der Hand "Keine 30" mit 8 (7, 6) Karten auf der Hand "Schwarz" mit 7 (6, 5) Karten auf der Hand. Die Angaben in Klammern gelten für die Hochzeit mit Klärung im zweiten bzw. dritten Stich. Die Ansage bedeutet, dass die Gegenpartei keine 90 (60, 30 oder 0) Punkte erreichen wird. Ansagen können auch frühzeitig erfolgen. *Es darf aber keine ausgelassen werden*. Auf eine Ansage oder Absage kann mit jeweils einer Karte weniger auf der Hand als für die An-/Absage erforderlich ist "Re" oder "Kontra" erwidert werden.

10. Spielende und Wertung

Ein einzelnes Spiel endet in der Regel nach dem Spielen aller 12 Karten und es werden dann die Punkte der Gewinnerpartei für dieses Spiel ermittelt.

10.1. Spielende

Es sind insgesamt 240 Punkte im Spiel. Die Re-Partei hat gewonnen, wenn sie 121 (oder 151, 181, 211 bei Ansage) Punkte (oder alle Stiche) gesammelt hat, außer es ist nur “Kontra” (ohne “Re”) angesagt worden. Dann reichen 120 (151, ...) gesammelte Punkte. Die Kontra-Partei gewinnt mit 120 (151, 181, 211 oder allen Stichen) gesammelten Punkten, außer sie hat “Kontra” ohne “Re” angesagt, dann benötigt sie 121 (151,..) gesammelte Punkte.

10.2. Wertung

Es wird nach der Plus-Minus-Wertung gewertet: Im Normalspiel erhalten die Spielerinnen der Siegerpartei folgende Spielpunkte mit positivem, die verlierenden Spielerinnen mit negativem Vorzeichen.

1. Gewonnen
2. Ansage (Kontra/Re)
3. unter 90/60/30/schwarz gespielt
4. keine 90/60/30/schwarz angesagt
5. 120 (90/60/30) Augen (bzw. ein Stich) gegen eine Ansage unter 90 (60/30/schwarz) erreicht
6. hinzu kommen folgende Sonderpunkte:
   - gegen die ♣-Damen (die „Alten“) gewonnen - 1 Punkt
   - Doppelkopf (Stich mit 40 oder mehr Augen) - 1 Punkt
   - ♦As (Fuchs) der Gegenpartei gefangen - 1 Punkt
   - ♦As (Fuchs) der Gegenpartei im letzten Stich gefangen – 2 Punkte
   - ♣Bube (Karlchen) macht letzten Stich 1 Punkt
   - ♣Bube im letzten Stich mit ♦ Dame gefangen - 1 Punkt
   - Zwei ♣ Damen in einem Stich im Normalspiel – 1 Minuspunkt für „Re“

Falls beide Parteien ihr angesagtes Ziel nicht erreichen, so hat keine Partei gewonnen und es werden nur die Punkte unter 3., 5. und 6. vergeben.

Bei einem Solo werden Sonderpunkte nicht gewertet. Die Punktzahl wird für die Solospielerin verdreifacht und bei Gewinn gutgeschrieben, bei Niederlage abgezogen. „Solo verloren“ ist ein zusätzlicher Punkt. Den drei Mitspielerinnen der Gegenpartei wird die einfache Punktzahl mit umgekehrtem Vorzeichen angeschrieben.