

Dulle-Runde

Weimar



Ulrich · Dietrich · Jörg · Matthias · Reinhard · Wieland

Ein Regelbüchlein für die
Hand des Spielers.

Doppelkopf

bestehende, allgemein anerkannte Spielregeln

Inhalt

I. bestehende, allgemein anerkannte Spielregeln

1. Vor Spielbeginn	3
2. Vergeben und Verwerfen	3
3. Solos / Pflichtsolos.....	3
4. Schieben / Einmischen	3
5. Ansagen	4
6. Hochzeit.....	4
7. Stiche.....	4
8. Ramsch	4
9. Genscher	5
10. Dullen-Solo	5
11. fleischloses Solo (Gammeln)	5
12. Null	5
13. Joker.....	5
14. Gewinnstufen.....	5
15. Gewinnberechnung.....	6
16. Abrechnung am Ende einer Dullerrunde	7
17. Regeländerung / Regelbeschluss	7
18. Bezahlung zum Himmelfahrtstag	7

II. offene, noch zu klärende und in Regeln zu fassende Fragen

1. Gewinnberechnung.....	7
--------------------------	---

Doppelkopf

bestehende, allgemein anerkannte Spielregeln

1. Vor Spielbeginn

- 1 Zu Beginn einer Dullerrunde wird mit einfacher Mehrheit über den Spielsatz und das stattfinden der Ramschrunde nach dem Essen abgestimmt.

2. Vergeben und Verwerfen

- 1 Wer sich pro Abend 3-mal oder öfter vergibt, bekommt an diesem Abend einmalig 50 Strafpunkte.
- 2 Wer sich verwirft, wird mit 100 Minuspunkten bestraft. Das Spiel wird annulliert.

Hinweis: Es gilt nicht als verwerfen, wenn der Spieler vor Ablage der nächsten Karte durch den nachfolgenden Spieler seinen Irrtum bemerkt und diesen korrigiert.

3. Solos / Pflichtsolos

- 1 Prinzipiell wird das höchste Solo gespielt.
- 2 Die Wertigkeit der Solos (ansteigend):
Null (fleischlos) => Null (mit Trumpf) => fleischloses Solo => Dullen- => Schell- => Herz- => Grün- => Eichel- => Buben- => Damen- => Trumpfsolo
- 3 Die Pflichtsolos werden prinzipiell bis zum vereinbarten Zeitpunkt gespielt, wobei 2 mal 10 Minuten Essenspause eingerechnet sind (gemeinsame Essenszeit). Null gilt nicht als Pflichtsolo.
- 4 Das Pflichtsolo muss der Spieler zuerst nachspielen, welcher bisher die wenigsten Pflichtsolos gespielt hat - bei gleich weniger Anzahl beginnend in der Spielreihenfolge. Fortgeführt wird entsprechend der Spielreihenfolge, wie sie sich nach dem Kartengeben ergibt.
- 5 Wird beim Nachspiel eines Pflichtsolos von einem Mitspieler ein (höheres) Solo angesagt, so gilt dieses nachzuspielende Pflichtsolo als gespielt.

4. Schieben / Einmischen

- 1 Bei 3 Trümpfen:
Entscheidung des potentiellen Spielpartners über Spielen oder Einmischen => *ohne* Ansehen der geschobenen Karten.
- 2 Bei weniger als 3 Trümpfen:
Entscheidung des potentiellen Spielpartners über Spielen oder Einmischen => *nach* Ansehen der geschobenen Karte(n).
- 3 Die beim Schieben zurückgegebenen Karten müssen Farbkarten sein.
Hinweis: *Wird (regelgerecht) auch Trumpf zurückgeschoben, muss dies nicht angesagt werden.*

Doppelkopf

bestehende, allgemein anerkannte Spielregeln

- ④ Hat beim Ankündigen des Schiebens ein anderer Spieler gleichzeitig »Hochzeit«, so dass also kein eindeutiger "Schiebepartner" feststeht
=> *Einmischen*
- ⑤ Bei mehr als 5 Königen oder 5 Neunen auf einer Hand kann auf Verlangen des betreffenden Spielers eingemischt werden.
- ⑥ Bei der Ansage eines Solos wird nicht eingemischt.
- ⑦ Bei Solo, Schieben und Einmischen beginnt die Ansage von vorn.

5. Ansagen

- ① Die »Kontras« zählen in Abhängigkeit von der Reihenfolge.
- ② Eine Gewinnstufe ansagen setzt ein eigenes »Kontra« voraus.

6. Hochzeit

- ① Bei angesagter Hochzeit ("erster bis dritter Stich") sind die ersten drei Farbstiche für die Partnerfestlegung ausschlaggebend.
Hinweis: Der erste fremde Farbstich ist hierbei entscheidend.

7. Stiche

- ① Bleiben Stiche auf dem Tisch liegen (werden nicht einzeln aufgenommen), gehören sie demjenigen, der den letzten Stich macht.
- ② Wer von allen unbemerkt unberechtigt einen Stich einstreicht und neu ausspielt wird mit 100 Minuspunkten bestraft. Das Spiel wird annulliert.
- ③ Grundsätzlich ist beim Einsammeln und getrennten Ablegen der Stiche auf Disziplin zu achten; insbesondere gilt dies bei Anwendung der Sonderregel »Genscher«.

8. Ramsch

- ① Bei Ramsch gilt es, so wenig wie mögliche Augen zu erzielen. Gewinner ist, wer die geringste Augenzahl erreicht hat.
- ② Pro Abend wird – soweit festgelegt – in der ersten Runde nach dem gemeinsamen Essen eine Runde »Ramsch« gespielt.
- ③ Beim Ramsch spielt jeder für sich allein. Die Wertung und Rangfolge der Karten entsprechen denen eines Normalspiels. Die Ansage von »Kontra« ist zulässig.
- ④ Eine »Jungfrau« ist ein Spieler ohne Stich.
- ⑤ Es kann auch ein »Durchmarsch« gespielt werden. Dazu sind mindestens 166 Augen zu erreichen. Der erfolgreiche »Durchmarsch« zählt als Solo.

Doppelkopf

bestehende, allgemein anerkannt Spielregeln

- ⑥ Solos während der Ramschrunde werden mit normaler Wertung gespielt.
- ⑦ Bei Ramsch werden bestehende Böcke nach hinten verschoben.
- ⑧ Bei Ramsch werden Voller, Doppelkopf, gefangener Fuchs, gefangene Dulle, letzter Stich mit Kreuzbube und Genscher nicht gewertet.

9. Genscher

- ① Wer den letzten Stich mit einem Karo-König holt, darf sich seinen Mitspieler aussuchen (vgl. 15.8).
Hinweis: Genscher wird nicht bei »Solo« und »Schieben« angewandt. Er kann aber bei einer »Hochzeit« geltend gemacht werden.

10. Dullen-Solo

- ① Hierbei sind nur die Dullen Trumpf.

11. fleischloses Solo (Gammeln)

- ① Das fleischlose Solo (Gammeln) ist ein reines Farbspiel. Es gibt keinen Trumpf.

12. Null

- ① Bei Null darf der Solospieler keinen Stich erhalten.
Vor Spielbeginn muss angesagt werden, ob mit Trumpf oder fleischlos (reines Farbspiel) gespielt wird.

13. Joker

- ① Jeder Spieler verfügt über eine Jokerkarte, welche er am Abend einmal ausspielen kann, um in das Anspiel zu kommen. Der Joker ist nicht übertragbar.

14. Gewinnstufen

- ① Die Gewinnstufe zählt nur dann als realisiert, wenn die Augenzahl 30, 60 bzw. 90 nicht erreicht wird.

Doppelkopf

bestehende, allgemein anerkannte Spielregeln

15. Gewinnberechnung

- ① Bei angesagter, aber nicht realisierter Gewinnstufe (z.B. »Kontra unter 90«) wird das reelle Ergebnis der ansagenden Partei angesetzt, mit »Kontra« und angesagter Gewinnstufe erhöht und als verloren gerechnet.
Beispiel 1: Angesagt »Kontra unter 90«, die Ansager haben 130 Augen:
=> Ansager verlieren einfach x 2 (Kontra) x 2 (unter 90 angesagt)
Beispiel 2: Angesagt »Kontra unter 90«, die Ansager haben 110 Augen:
=> Ansager verlieren einfach x 2 (real verloren) x 2 (Kontra) x 2 (unter 90 angesagt)
- ② Sagen die Spieler beider Mannschaften die Gewinnstufe »Kontra unter 90« an und beide Mannschaften realisieren diese Gewinnstufe nicht (jede Mannschaft erreicht zwischen 90 und 150 Punkten), so wird das reelle Ergebnis angesetzt und mit 2 mal »Kontra« berechnet.
- ③ Gewinnstufe angesagt: Verdoppelung der Verlustpunkte im Anschluss an die Wertung des »Kontra«.
- ④ Bei »Hochzeit 12. Stich« zählt im Falle des Gewinnes (durch das "Hochzeitspaar") die Wertung doppelt (als Belohnung für das Risiko), ansonsten wird nicht doppelt gewertet.
- ⑤ »Ouvert-Spiele« - Null-Solos können vom Solospieler mit offenen Karten gespielt werden.
Im Falle des Gewinnes durch den Solospieler wird die Wertung verdoppelt, ansonsten wird nicht doppelt gewertet.
- ⑥ Sich die Dulle fangen lassen (nur von der anderen Dulle), egal von welchem Spieler
=> *50 Minuspunkte*
- ⑦ Ein »Doppelkopf« (2 Asse und 2 Zehnen einer Farbe) werden zusätzlich (zum »Vollen«) 5 Minuspunkten gezählt.
- ⑧ Bei »Genscher« richtet sich die Grundstufe »Alte verloren/gewonnen« nach dem Spieler, welcher »Genscher« geltend machte.
„Fuchs gefangen“ wird nach dem Spielerwechsel neu bewertet.
- ⑨ Bei Ramsch werden folgende grundsätzliche Minuspunkt-Stufen berechnet:

Spieler mit höchster Augenzahl:	15 Minuspunkte
Spieler mit zweithöchster Augenzahl:	10 Minuspunkte
Spieler mit zweitniedrigster Augenzahl:	5 Minuspunkte
Spieler mit niedrigster Augenzahl:	0 Minuspunkte

Jedes »Kontra« verdoppelt die Minuspunkte.
Jede »Jungfrau« verdoppelt die Minuspunkte.

Bei gleicher Augenzahl kommt die Olympische Regel zur Anwendung:
Die Spieler, die die gleiche Augenzahl erzielt haben, erhalten die niedrigste Anzahl der Minuspunkte dieses Spektrums. Die nachfolgenden Wertungsplätze gelten als belegt.

Doppelkopf

bestehende, allgemein anerkannt Spielregeln

Haben zwei Spieler »Jungfrau« realisiert, werden beide mit jeweils 0 Punkten bewertet.

Beispiel 1: Spieler 1 hat 120 Augen; Spieler 2, 3 und 4 haben jeweils 40 Augen

Wertung: Spieler 1: 15 Minuspunkte
Spieler 2, 3 und 4 0 Minuspunkte

Beispiel 2: Spieler 1 hat 30 Augen; Spieler 2 und 3 haben jeweils 60 Augen;
Spieler 4 hat 90 Augen

Wertung: Spieler 4: 15 Minuspunkte
Spieler 2 und 3 5 Minuspunkte
Spieler 1 0 Minuspunkte

16. Abrechnung am Ende einer Dullerunde

- 1 Pro Abrechnung zahlen alle anwesenden Spieler mindestens 1 Euro in die Kasse.
- 2 Bei der Abrechnung gilt die Olympische Regen (vgl. 15.9).

17. Regeländerung / Regelbeschluss

- 1 Beschlüsse zu neuen Regeln bzw. Regeländerungen werden zum Männertag (vor dem Erreichen des Delirium tremens) mit der einfachen Mehrheit der Anwesenden gefasst.

18. Bezahlung zum Himmelfahrtstag

- 1 Am Männertag zahlen alle Spieler in die Kasse.
- 2 An diesem Tag abwesende Mitglieder der Dullerunde zahlen den Durchschnitt in die Kasse.

offene, noch zu klärende und in Regeln zu fassende Fragen

1. Gewinnberechnung

- 1 Ein Spieler der Mannschaft A sagt die Gewinnstufe »Kontra unter 90« an; ein Spieler der Mannschaft B sagt die Gewinnstufe »Kontra unter 60« an.

Beide Mannschaften realisieren ihre angesagte Gewinnstufe nicht; dabei gibt es mehrere Varianten:

	Spiel 1	Spiel 2	Spiel 3
Mannschaft A (angesagt "unter 90")	140 P.	110 P.	80 P.
Mannschaft B (angesagt "unter 60")	100 P.	130 P.	160 P.

Wie ist die Berechnung?

Vorschlag 1: Es erfolgt keine Wertung.

Vorschlag 2: Es wird das reelle Ergebnis angesetzt. Alle Gewinnstufen gelten als nicht angesagt.

- 2 Null wird mit 30 Punkten bewertet.



Doppelkopf - Spielgrundlage
© 09/2018