

Doppelkopf mit drei Spielern

Im folgenden werden nur die bisher erarbeiteten Abweichungen zu den normalen Doppelkopffregeln beschrieben. Insbesondere bei den Soli fehlen wahrscheinlich noch Sonderregelungen.

Normalspiel

- 16 Karten je Spieler
- Re braucht 161 Punkte, Kontra 80 Punkte zum Sieg
- Ein Stich ist ab 30 Punkten ein Doppelkopf
- Die Kreuz-Damen bilden die Re-Partei
- die Stufen für **Absagen** werden **immer aus Sicht der Kontrapartei** ¹ gezählt und sind

Re: keine 60, keine 40, keine 20, schwarz

Kontra: über 100, über 120, über 140, ...

Wie man nach einige Spielen bemerken wird: zu dritt wird es deutlich häufiger "keine ..." bzw. "über ..." Ergebnisse geben.

Das ist normal, in dieser zu-dritt-Variante und gleicht sich aus.

Will man jedoch die Stufen für die Re-Partei beibehalten, dann muß man auch die Stufen für Kontra entsprechend anpassen, was eben zu obigen Stufen "über ..." geführt hat².

- Die **Ansagen Re/Kontra** müssen mit 15 Karten auf der Hand gemacht werden (bei Hochzeit nach dem Klärungsstich), Absagen mit 14 (keine 60/über 100), 12 (k. 40/ü. 120), 10, 8 Karten auf der Hand gemacht werden.

¹ wenn man da mischt wird es unfair, unübersichtlich, meist sogar beides

² in meiner bisherigen Praxis passen die auch eigentlich am besten

Sonderspiele und Soli

stille Hochzeit ist ein ganz normales Solo und der Hochzeiter braucht als Re-Partei auch *161 Punkte* zum Sieg

Neuner 6 oder mehr Neuner können wie üblich angemeldet werden, es wird dann neu gegeben

Armut bei 4 oder weniger Trümpfen:

Für **Kontra**, der bei einer Armut ja immer alleine spielt, werden **immer³ Füchse (auch einzelne(!) Karo-Asse) zu den höchsten Trümpfen** und die **Karo 10er werden zwischen Damen und Buben eingefügt (!!)**³⁴.

Für die **Re-Spieler** jedoch **ändert sich** bei einer Armut **nichts!**³, insbesondere bleiben bei der **Re-Partei** Füchse und Karo-10 ganz normal **unter den Buben** eingeordnet! Schweinchen nach den normalen Regeln ausgenommen.⁵

Weitere Sonderregeln (wie Karlchen, Doppelkarlchen, Hyper-schweinchen etc.) bleiben unter den Spielern auszumachen. Schweinchen sind zumindest bei einer Armut aber IMO zwingend, s.o.!

³ ja, das muß hier so betont werden, da kontra-intuitiv aber unbedingt nötig.

⁴ in der Praxis ergab sich sonst bei Armut eine für "Kontra" meist chancenlose Situation, man muß nur bedenken: Füchse und Karo 10er werden in der Situation (ein Spieler von Re meist kein, der andere fast nur Trümpfe), daß die Re-Partei mind. die 10er, und/oder auch den einzelnen Fuchs wegstechen kann. Das sind dann schonmal schlappe 31 Punkte (von den 80 für Kontra notwendigen), die Kontra praktisch immer verlieren würde, falls Kontra nicht zumindest die Füchse per Schweinchen "retten" kann. Ergo: diese Ausnahmeregel, die Kontra für diesen Sonderfall eine Chance gibt. Kontra muß immer noch **verdamm**t aufpassen nicht die 10er an eine Dame zu verlieren!

Eine Erweiterung von Armut auf "5/6 oder weniger" Trümpfe würde IMO an der Situation nichts ändern, eher noch die Tendenz zu "einer von Re nur, der andere keine Trümpfe" verstärken. Abgesehen davon würde ich "Armut bei 5/6 oder weniger" gerne mal mit hinreichend vielen Händen mal testen

⁵ AFAIR: der die Armut aufnehmende Spieler muß die Schweinchen schon vorher gehabt haben (und angesagt haben?) und nicht vom verarmten Spieler ein oder beide Karo-Asse zugeschoben bekommen haben, bei dem Detail schweigt meine Regelkunde ... ;(