

Spielregeln

Doppelkopfrunde

Mischen Impossible

(Stand Dez. 2023)

Standardregeln

1. Gespielt wird mit 40 Karten (alle Bilder + Asse + 10en - jeweils doppelt).
2. Der höchste Trumpf im Spiel ist die Herz 10 (außer beim Damen- oder Bubensolo).

Besondere Regeln

1. Geben

- 1.1. Der Geber gibt nach ausreichendem Mischen entweder 5-5 oder 3-4-3 Karten.

1.2. Der Geber muss nach dem Mischen seinem rechten Nachbarn die Möglichkeit zum Abheben geben. Beim Abheben müssen mindestens fünf Karten abgehoben bzw. liegengelassen werden.

1.3. Vergibt sich der Geber, findet keine Übernahme statt (siehe auch 3.1.) oder kann einer der Spieler schmeißen (siehe auch 3.2.), muss der Geber noch einmal geben. Wird im Spiel falsch bedient, so zählt das Spiel (siehe auch 3.5.), und der Spieler links vom Geber gibt das nächste Spiel.

1.4. Vergibt sich der Geber zweimal hintereinander in einem Spiel, kostet das 10 Strafpunkte.

1.5. Vergibt sich der Geber und dieses wird erst am Spielende bemerkt, kostet das 5 Strafpunkte.

1.6. Die Spieler dürfen den Spielraum nur verlassen, nachdem ein Spiel beendet und das neue noch nicht begonnen wurde. Der Geber des folgenden Spiels darf den Raum nicht verlassen. Die Nichtbeachtung dieser Regel kostet 5 Strafpunkte.

~~1.7. Erscheint ein Spieler zu dem vereinbarten Spieltermin mit einer Verspätung von 1h, kostet das X Strafpunkte. Erscheint er garricht, kostet das Y Strafpunkte [29.10.11].~~

1.7 Erscheint ein Spieler nicht zu dem vereinbarten Spieltermin (oder kommt zumindest 2h zu spät), kostet das die gesamte Verpflegung der nächsten Runde. [Datum unbekannt]

2. Ansagen

2.1. Angesagt werden darf bis maximal zur fünften Karte. D.h. wenn die sechste Karte während des Ausspielens schon von mindestens einem Mitspieler eingesehen werden konnte, darf nichts mehr angesagt werden (einzige Ausnahme siehe 2.2.).

2.2. Will ein Spieler einen Solo spielen, muss er dieses vor der ersten Karte ansagen. Liegt schon eine Karte, darf der Ausspieler die Karte noch einmal zurücknehmen. In diesem Fall bedarf das Solospiel jedoch die Zustimmung aller weiteren Mitspieler.

2.3. Sagen mehr als ein Spieler einen Solo an, erhält derjenige den Zuspruch, der den höherwertigen Solo spielen will. Die Reihenfolge mit abfallender Wertigkeit ist:

1. Trumpfsolo
2. Damensolo
3. Bubensolo

Sagen mehr als ein Spieler den gleichen Solo an, erhält derjenige den Zuspruch, der die meisten Zusatzansagen macht und danach derjenige, der zuerst seinen Solo angesagt hat.

2.4. Ein „stiller“ Solo wird nicht angesagt (siehe auch 4.6.).

3. Besondere Spielarten / -situationen

3.1. Schieben / Übernehmen

Hat ein Spieler nur eine oder zwei Trumpfkarten, muss er diese (nur die Trumpfkarte(n)) in die Mitte legen. In Spielreihenfolge wird dann jeder gefragt, ob er die Karte(n) übernehmen und tauschen will. Bei erfolgter Übernahme spielen die beiden Tauschenden zusammen (siehe auch 4.4.).

3.2. Schmeißen

Ein Spieler kann ein Neugeben verlangen, wenn ...

... er mindestens 93 Punkte auf der Hand hat.

... er den Fuchs nicht „töten“ kann (Fuchs kann Fuchs nicht töten!).

... er mehr oder weniger als zehn Karten auf der Hand hat.

3.3. Hochzeit

3.3.1. Wird „Hochzeit“ oder „erstes fremdes Fehl“ angesagt, spielt derjenige mit dem Ansagenden, der den ersten Fehlstich (Fehl wird ausgespielt) mitnimmt. Nimmt der Ansagende einen Fehlstich mit, zählt das nicht als „erstes fremdes Fehl“. Erst wenn ein weiterer Mitspieler einen Fehlstich mitnimmt, zählt das als „erstes fremdes Fehl“. Dieser Stich kann auch noch bei der zehnten Karte fallen. Auch dann bleibt Punkt 2.1. in Kraft (Ansagen bis zur fünften

Karte).

Der Ansagende kann wählen, ob „erstes fremdes Fehl“ oder „erster fremder Stich“ gespielt wird. Wird nur „Hochzeit“ angesagt, gilt „erstes fremdes Fehl“. [Ergänzung 17.04.10]

3.3.2. Wird „Hochzeit“ oder „erstes fremdes Fehl“ angesagt, ist dieses ~~nicht~~ gleichbedeutend mit „Re“. [Änderung 22.11.08]

3.3.3. Hat ein Spieler beide Kreuzdamen und nur Trumpf auf der Hand, gilt trotzdem die Regel gemäß 3.3.1.

3.4. Die einzig erlaubten Soli sind die unter 2.3. und 2.4. genannten (kein „Farbensolo“ oder „Fleischloser“ usw.).

3.5. Bedient ein Spieler eine Fehlfarbe oder Trumpf nicht, obwohl er noch mindestens eine entsprechende Karte auf der Hand hat, zählt das Spiel zu seinen alleinigen Ungunsten als schwarz verloren. Gemachte Ansagen („Re“, „90“ o.a.) werden zusätzlich addiert. Die Punktezahl wird außerdem wie beim verlorenen Solospiel mit drei multipliziert (Mindestpunktzahl: „schwarz-30-60-90-120“ $\times 3 = 15$ Punkte).

4. Punkte / Sonderpunkte

4.1. Ein Punkt entspricht ~~5~~ **10 ct**.

4.2. Es gibt einen Sonderpunkt für „Fuchs gefangen“ und „Doppelkopf“. „Fuchs am End“ zählt zwei Sonderpunkte (Ausnahme siehe 4.5.).

4.3. Die Ansagen „Re“ und „Contra“ und Punktansagen („90“, „60“, „30“ und „Schwarz“) zählen einfach und addieren sich.

4.4. Hat ein Spieler „90“ angesagt und mit 121 (Re-Mann) / 120 (Contra-Mann) bis 150 Augen verloren, wird gezählt: „90-120-Re-Gegen ...“ / „90-120-Contra ...“.

Hat ein Spieler „90“ angesagt und mit 90 bis 120 (Re-Mann) / 119 (Contra-Mann) Augen verloren, wird gezählt: „90-120-120-Re-Gegen ...“ / „90-120-120-Contra ...“.

Weitergehende Ansagen / höhere Niederlagen werden entsprechend gezählt. [\[nochmal bestätigt am 19.02.10\]](#)

4.5. Wird ein Solo gewonnen, gibt es einen Punkt extra („120-Solo ...“). Wird ein Solo verloren, werden zwei Punkte zusätzlich gezählt („120-Solo-Verloren ...“). Außerdem werden die Punkte dann mit drei multipliziert (Mindestpunktzahl bei verlorenem Solo: „120-Solo-Verloren“ x 3 = 9).

4.6. Beim Übernehmen wird das Spiel nach Punkten wie ein normales Spiel betrachtet („Fuchs“ und „Doppelkopf“ zählen usw.).

4.7. Ein Trumpfsolo wird wie ein normales Spiel gespielt. „Fuchs“ und „Doppelkopf“ sowie „Fuchs am End“ geben hier und in allen anderen Soli aber keine Sonderpunkte.

4.8. Ein „stiller“ Solo wird gerechnet wie ein Trumpfsolo.

4.9. „Hochzeit“ oder „erstes fremdes Fehl“ zählt nicht als Sonderpunkt (aber: „Re“ muss nicht extra angesagt werden siehe 3.3.2.). [Änderung 22.11.08]

4.10. Erhält ein Spieler, der „Contra“ angesagt hat, bei einer „Hochzeit“ den ersten Fehlstich, wird das „Contra“ in „Re“ umgewandelt. Hat der „Hochzeit“ Ansagende bereits „Re“ gesagt, wird das „Contra“ zu „keine 90“ aufaddiert. Entsprechend kann von zwei verschiedenen Spielern „Contra“ angesagt werden, wenn die „Hochzeit“ noch nicht vollzogen ist. Spielen diese beiden dann zusammen wird wieder zu „keine 90“ aufaddiert.

4.11. Bockspiele (jeweils 4 Spiele ab dem nächsten Spiel) werden notiert, wenn ...

... Herz durchgeht.

... schwarz verloren wird.

... angesagtes Re oder Contra verliert.

... ein Null-Spiel gespielt wird (Punkte und Sonderpunkte löschen sich aus) oder sogar Minuspunkte beim Gewinner stehen [29.12.2018]

... ein Solo verloren wird.

4.12. ~~Bockspiele werden fortlaufend für die nächsten folgenden bockfreien Spiele notiert. Es gibt keine Doppelbockspiele.~~
Bockspiele führen jeweils zur Verdoppelung der nächsten 4 Spiele, d.h. es wird ggf. auf Mehrfachbockspiele erweitert [Änderung 22.11.08]
Das gilt auch bei mehreren Bockspielereignissen in einem Spiel. [Ergänzung 29.01.11]
Bockspiele werden auf maximal Dreifachbock begrenzt. [Änderung 19.02.10]

4.13. Es dürfen nur die eigenen Stiche (inkl. die vom Mitspieler) gezählt werden. Es sei denn, der Gegner erlaubt das Zählen seiner Stiche. Die Nichtbeachtung wird mit 5 Strafpunkten belegt.

4.14. Wird ein Spieler dabei ertappt, seinem Mitspieler etwa durch Zeichen Spielhinweise zu geben, so zählt das Spiel für diesen Spieler (nicht für seinen Mitspieler) als schwarz verloren (einfach unter Berücksichtigung der Ansagen).