

DOPPELKOPF

oder die
Kunst
spielend zu leben



Marion Linß

Jörg Werner

Die Deutsche Bibliothek - CIP-Einheitsaufnahme zur 1. Auflage

Linss, Marion:

Doppelkopf oder die Kunst spielend zu leben / Marion Linss ; Jörg Werner.

[Comics: Björn Pertofft]. - Frankfurt am Main : WeGa-Verl., 1992

ISBN 3-928713-00-0

NE: Werner, Jörg:

Copyright by Jörg Werner

Alle Rechte der Verbreitung in deutscher Sprache auch durch Film, Funk, Fernsehen, fotomechanische Wiedergabe, Tonträger jeder Art und auszugsweisen Nachdruck, sind vorbehalten.

Umschlagsgestaltung: Walter Fahrer

Comics: Björn Pertofft

Druck: Druckhaus Riemann

WeGa Verlag
Rossertstrasse 44
61449 Steinbach/Taunus
Germany

Die Seite zum Buch

<http://www.doppelkopf-spielend-leben.de>

eMail: info@doppelkopf-spielend-leben.de

Autorenseite

<http://www.jörg-werner.com>

Vertrieb
Preisler & Partner
Hintergasse 18
65428 Rüsselsheim

2., überarbeitete Auflage 2011

Widmung

Für all jene, die mit uns Tage und Nächte, sei es in rauchgeschwängerten Kneipen, im Familienersatz Jugendzentrum, in italienischen Eisdielen, im Überlandbus auf dem Autoput, in griechischer Sonne, bei Windstärke 6 auf holländischen Seglern und sonst wo unter extremen oder dubiosen Bedingungen, unter dem gefährlichen Einfluss verschiedenster Drogen, meist aber total nüchtern, dem Rausch des Doppelkopfspiels gefrönt haben. All diesen Spielern gilt unser aufrichtiger Dank, denn sie haben dieses Buch möglich gemacht und unser Gehalt gesichert.

Besonderer Dank gilt Björn für seine witzig-düsteren Zeichnungen, Ede für die tief schürfende sozialwissenschaftliche Begleitung, Monika und Doris für ihre distanzierte, fundierte „Literatur“-Kritik.

„Spieler sind Männer, die nie erwachsen wurden. Sie sind nichts anderes als Kinder. Sie spielen den ganzen Tag, die ganze Nacht, ihr ganzes Leben.“ *(Pearson über Berufspokerspieler)*

„Das Zweitbeste nach spielen und gewinnen, ist spielen und verlieren.“ *(Nick the Greek, legendärer Pokerspieler)*

Inhaltsverzeichnis

Widmung.....	III
Vorwort.....	VII

Teil 1

Die harten Fakten für den Anfänger bis hin zum Pragmatiker

Philosophischer Exkurs.....	1
Kurzspielregeln	5
Szenen einer Spielrunde	9
Ausführliche Spielregeln.....	24
Sonderspielregeln	35
Die Kartensprache.....	48

Teil 2

Die schwammigen Thesen für den Therapiebedürftigen bis hin zum Geisteswissenschaftler

Kommunikation - vom Auge bis zum Fusszeh.....	55
Spielercharaktere - die unsäglichen Zeitgenossen.....	62
Rolle und Realität - welch ein Spektakel	76
Psychologie - vom Wahn und Sinn	84
Religion und Mystik - ein esoterischer Ausrutscher.....	93

Teil 3

Die realen Rahmenbedingungen für den Schöngeist bis hin zum Genußsüchtigen

Partnerwahl und Erotik – das älteste Spiel.....	103
Droge und Spiel - oder: Einer geht noch.....	109
Suchtcharakter - ohne Karten schlechte Karten	113
Statistische Spurensuche - ein Irrweg.....	119
Doppelkopf unter Strom - Internet oder der Fluch der Moderne	126
Plädoyer	132

Anhang

Kurzspielregeln	137
Turnier-Spielregeln (TSR) des Deutschen Doppelkopf-Verbandes e. V. (DDV)	139

Vorwort

Die Notwendigkeit, eine gewisse Ordnung in Anarchie und Chaos zu bringen, hat die Menschheit schon seit den Anfängen der Kultur dazu getrieben, die Dinge des Lebens zu benennen und zu analysieren - und zwar lückenlos! Die tiefe Verbundenheit mit dieser Aufgabe hat uns dazu gebracht, eben jene Unordnung in Regel, Handhabung und mystischer Bedeutung des Doppelkopfspiels weitgehend und augenzwinkernd zu durchleuchten.

Bei den lustvollen, bewegten Kartenabenden haben wir uns im Laufe der Jahre durch die verschiedensten Spielregeln gequält, die wahnwitzigsten Irrungen und Wirrungen am Kartentisch erlebt und gelebt.

Dabei blieb uns der Satz eines Freundes und Mitspielers unvergesslich, der jede Trumpfabgabe mit einem genervten Aufstöhnen einleitete, dem unweigerlich der Satz folgte: „Darüber müsste mal jemand eine Doktorarbeit schreiben.“ Irgendwann im Dunkel der Vergangenheit begannen wir, diesem Ansinnen - zum reinen Vergnügen - zu folgen.

Je weiter wir uns jedoch in die nicht auslotbaren Tiefen und Untiefen des Doppelkopfspiels hineinwagten, um so mehr entdeckten wir eine Wunderwelt von Regelvariationen, lokalen Eigenheiten, Kuriositäten, Liebenswertem, lustigen und nachdenklichen Geschichten sowie Aspekten dieses Spiels.

Die Tatsache, dass der Doppelkopf literarisch gesehen ein Schattendasein fristet, bewog uns letztlich, das folgende Buch, hoffentlich zum Amüsement der Leser, zu veröffentlichen.

Teil 1

Die harten Fakten für den Anfänger bis hin zum Pragmatiker



Philosophischer Exkurs

Bekanntermaßen teilt sich die Menschheit in zwei Geschlechter auf, wem aber ist schon die Tatsache bewusst, dass die Population unserer Erde in „Spielernaturen“ und „ernsthafte“ Menschen zerfällt?

Uns soll hier primär die Spielernatur interessieren. Grundsätzlich unterscheidet sich der spielende Charakter von seinem ernsthaften Gegenstück durch die Bereitschaft, für eventuell höchsten Gewinn das Risiko eines schweren Verlustes in Kauf zu nehmen. Des weiteren investiert er Lebenszeit in eine Tätigkeit, deren Sinn einzig und allein darin besteht, dem Universum ein Stück Zeit und Selbstbestätigung abzutrotzen sowie im alltäglichen Trott festzustellen, dass das Leben ein einmaliges, großes Spiel ist. Zeigt uns doch unser Leben, dass das Risiko für alle gleich ist und der Preis, den es zu zahlen gilt, für jeden unausweichlich feststeht.

So ist spielen zu können, zu wollen oder zu müssen eine grundsätzliche Lebenseinstellung. Die Risikobereitschaft des Einzelnen bestimmt Art und Einsatz des Spiels.

Mögen Niki Lauda und Hemingway mit ihrem Leben, Casanova mit Frauen, die Marx-Brothers mit der Borniertheit ihrer Umwelt und Napoleon mit seinen Soldaten gespielt haben - wir beschäftigen uns hier lediglich mit der kleinen Variante Doppelkopf im großen Spiel des Lebens.

Im Gegensatz zu Armeen und Autodroms braucht man lediglich 4

Spieler und 40 oder 48 Karten - Welch schlichte Voraussetzung für ein geniales Unternehmen!

Da es ja wohl kaum Schwierigkeiten bereiten dürfte, Kartenspiele aufzutreiben (an dieser Stelle empfehlen wir dem engagierten Spieler, ständig mindestens 1 Blatt mit sich zu führen), besteht die wesentliche Schwierigkeit in der Frage der Mitspieler.

Unterstellen wir den nationalen Charakter des Spiels bzw. die Zugehörigkeit zum deutschsprachigen Raum, so behaupten wir, dass die überwiegende Mehrheit der Doppelkopfbegeisterten aus den Reihen der Skat- und Schafskopfspieler kommt.

Das klassische deutsche Kartenspiel und seine Betreiber sind primär in der Kneipe zu finden (daraus folgt übrigens, dass die große Mehrheit der Spieler Alkohol konsumiert).

Die einfachste Methode, die Spezies „Kartenspieler“ zu finden, ist es also, ein einschlägiges Wirtshaus aufzusuchen, doch genauso geeignet sind überfüllte italienische Campingplätze im Sommer, kleine, dunkle Skihütten im Winter, heruntergekommene Bahnhofshallen im Herbst, halbverrostete, nach Diesel stinkende Fährschiffe gen Süden im Frühjahr, oder last not least, fragen Sie einfach Ihre Freunde.

Natürlich bietet sich auch die Möglichkeit, gesellige Menschen in die Kunst des Spiels einzuführen. Allerdings weisen wir an dieser Stelle daraufhin, dass gerade eingefleischte Doppelkopfspieler, häufig jenseits aller pädagogischer Ambitionen, die trial and error - Spielweise der Anfänger zutiefst verabscheuen und nur mit einer ausreichenden Dosis Alkohol ertragen, denn Lernfähigkeit und Lernwille vieler Anfänger klaffen oft eklatant auseinander. Dies ist einer der Gründe, weshalb man neue Mitstreiter gern aus den artverwandten Kartenspielen Skat oder Schafskopf gewinnt. Hier kann sich jedoch der klassische Skatspieler mit seiner oftmals gnadenlosen Ernsthaftigkeit zu einem solosüchtigen „enfant terrible“ entwickeln.

Doppelkopf

Dostojewski ist es in seinem Roman „Der Spieler“ gelungen, den Typus des krankhaft Roulette süchtigen aufs Vortrefflichste zu beschreiben. Fragen wir uns also: gibt es den klassischen Doppelkopfspieler?

Der einsame Kampf des alten Mannes gegen den Geldautomaten, des Black-Jack-Zockers gegen die Bank, des Skatspielers mit der Mathematik und dem Glück ist ein anderer als der gemeinsame Kampf des Doppelkopfspielers in einem „Team des Zufalls“, wobei ein Einzelkampf zwar möglich, aber immer frei gewählt ist.

Doch was ist eigentlich ein Spiel? Einerseits notwendige Erholung von Arbeit und Anstrengung in Form eines frei gewählten Vergnügens, andererseits ein Messen von Kräften wie Intelligenz, Geschicklichkeit, Kraft, Phantasie etc., welches im Rahmen einer Matrix durch Regeln festgelegt ist. Werden diese Regeln nicht befolgt, so hört das Spiel auf, sinnvoll zu sein.

Die freie, gemeinsame Akzeptanz einer Ordnung ermöglicht die Eröffnung eines Spielraumes oder anders ausgedrückt, nur in der Beschränkung hat die Freiheit eine Stätte. Hans Scheuerl nennt es in „Theorien des Spiels“: „Spielraum der Freiheit“.

Gerade Doppelkopf demonstriert in seiner Regelvielfalt die urdemokratische Notwendigkeit zur Einigung auf eben eine verbindliche Ordnung bzw. Regel, um gemeinsam zu spielen. Das Liebenswerte an diesem Kartenspiel ist die Tatsache, dass man immer wieder auf neue Regelvarianten stößt, diese vielleicht ausprobiert oder verwirft, ohne sich auf ein Regeldogma berufen zu können. Dadurch ist Doppelkopf nicht nur flexibler, undogmatischer und geselliger, sondern schon im Vorfeld des eigentlichen Spielens dazu angetan, die Beteiligten intensiver als bei anderen Kartenspielen miteinander bekannt zu machen. Dies ist unter anderem ein Grund, warum es für bestimmte Spielernaturen ein weitaus größeres Lustpotential beinhaltet als z. B. der durch starre Regeln restringierte Skat.

Ist es nicht so, dass Spiele Lebensziele reflektieren? Die Spiele, die Menschen sich aussuchen, weisen nicht nur auf ihren Typ hin, sondern auch auf ihre innere Einstellung, ihr Entwicklungsniveau. Spieler lassen sich grob in zwei Gruppen unterteilen: Die Meta-Spiel-Spieler und die Objekt-Spiel-Spieler (s. Das Meisterspiel).

Die erste Gruppe spielt, verkürzt gesagt, ihrer eigenen Freude und inneren Entwicklung willen, die zweite Gruppe äußerer, an anderen messbarer Ergebnisse willen (Geld, Macht, Ansehen). Wir meinen, im Doppelkopf überproportional häufig dem allgemein selteneren Typ des Meta-Spiel-Spielers gegenüberzusitzen; eine Empfehlung für diese Form der Unterhaltung.

Wer ein für seinen Charakter ungeeignetes Spiel zu spielen versucht, verletzt sein eigenes Lustprinzip und schadet sich selbst und sei es auch nur durch verschwendete Zeit.

Mögen die Motive des Doppelkopfspielers, gleich wo und wie er spielt, auch noch so verschieden sein, so können wir zu dieser Entscheidung nur gratulieren.

Kurzspielregeln

Trotz liebenswerter Anarchie und Regelvielfalt im Doppelkopf teilt sich dieses Spiel in zwei sich oftmals dogmatisch gegenüberstehende Schulen auf: Die der konservativ, sicherheitsbedürftigen Rechner (sie spielen mit 48 Karten) und die der erfolgsorientierten, schnelllebigen Genusssüchtigen (sie spielen mit 40 Karten); wir rechnen uns letzterer Gruppe zu.

Soweit die erste, kurze Vorinformation zum Spiel. Uns ist wohl bewusst, dass das Erlernen unterhaltsamer Spiele häufig schon im Vorfeld daran scheitert, dass die Spielregeln unübersichtlich, verworren oder stinklangweilig dargeboten werden, doch sehen wir keine Möglichkeit, diese Hürde zu umgehen. Um jedoch das Ganze so übersichtlich wie möglich zu gestalten, und den geneigten Leser nicht gleich zu verschrecken, zunächst eine straffe, kurze Übersicht, auf die man als Anfänger jederzeit zurückgreifen kann.

Der Doppelkopf mit 40 (48) Karten auf einen Blick:

- 4 Spieler
- 40 (48) Karten
- 2 Skatspiele ohne 7, 8 (9)
- 240 Augen im Spiel

Spielziel:

mindestens 121 Augen zu gewinnen

Die Trümpfe in ihrer Rangordnung

2 x ♥-Zehn (Dulle) [Besonderheit: 2. sticht die 1.]

2 x ♣-Dame (Re-hippe/Alte)

2 x ♠-Dame

2 x ♥-Dame

2 x ♦-Dame

2 x ♣-Bube (Karlchen Müller) [Besonderheit:
Letzter Stich = Extrapunkt]

2 x ♠-Bube

2 x ♥-Bube

2 x ♦-Bube

2 x ♦-As (Fuchs)

2 x ♦-Zehn

2 x ♦-König

2 x ♦-Neun

(beim Spiel mit 48 Karten)

(= 24 bzw. 26 Trumpfkarten)

Die Fehlfarben

2 x ♣-As

2 x ♣-Zehn

2 x ♣-König

2 x ♣-Neun (beim Spiel mit 48 Karten)

2 x ♠-As

2 x ♠-Zehn

2 x ♠-König

2 x ♠-Neun (beim Spiel mit 48 Karten)

2 x ♥-As

2 x ♥-König

2 x ♥-Neun (beim Spiel mit 48 Karten)

(= 16 bzw. 22 Fehlfarbenkarten)

Doppelkopf

Die Spielregeln:

Die angespielten Karten/Farben müssen bedient werden. Die erste gefallene Karte gewinnt gegen die gleiche zweite. Ausnahme ist die Herz-Zehn, da sticht die zweite die erste.

Die Kreuz-Damen spielen zusammen - Re-Partei.

Die Spieler ohne Kreuz-Damen spielen zusammen - Kontra-Partei.

Besonderheiten:

Kreuz-Bube gewinnt den letzten Stich -1 Extrapunkt

Karo-As (Fuchs) wird von Gegenspielern gefangen - 1 Extrapunkt

40 oder mehr Augen in einem Stich (Doppelkopf) - 1 Extrapunkt

Beide Karo-Asse in einer Hand, das erste As gewinnt einen Stich, so wird das verbleibende zweite Karo-As zum höchsten Trumpf (Schweinchen).

Vorbehalte:

1. Neu geben bei 5 Königen (40 Karten) bzw. 5 Neunen (48 Karten).
2. Trumpfsolo - einer gegen alle - Herz-Zehn, Damen und Buben bleiben Trumpf, die Trumpffarbe kann ausgewechselt werden.
3. Damensolo - nur Damen sind Trumpf.
4. Damen-Buben-Solo - nur Damen und Buben sind Trumpf
5. Bubensolo - nur Buben sind Trumpf
6. Fleischloses Solo - es existiert kein Trumpf (Der Solist spielt immer als erster auf.)
7. Trumpfabgabe - bei 3 oder weniger Trümpfen (beim Spiel mit 48 Karten auch 3 + Fuchs) werden die Karten vom Geber aus der Reihe nach angeboten, wer sie aufnimmt, spielt mit dem Abgebenden zusammen.
8. Hochzeit - Sitzen 2 Kreuz-Damen auf einer Hand, „heiratet“ der Spieler mit dem ersten Stich ein (geht auch gegen

Bedingungen); der dritte Stich muss der Findungsstich sein.

Abrechnung:

Es wird in Schritten von jeweils 30 Punkten abgerechnet - dazu kommen Sonderpunkte für Ansagen (Re oder Kontra, keine 90 etc.) und Extrapunkte (Fuchs gefangen, Karlchen Müller etc.)

Spiel gewonnen	+ 1
Spiel gewonnen gegen Re-Partei	+ 1
Spiel gewonnen, Re oder Kontra angesagt	+ 1
Keine 90 erfüllt (und angesagt)	+ 1 (+ 1)
Keine 60 erfüllt (und angesagt)	+ 1 (+ 1)
Keine 30 erfüllt (und angesagt)	+ 1 (+ 1)
Keine 0 erfüllt (und angesagt)	+ 1 (+ 1)
Doppelkopf	+ 1
Fuchs gefangen	+ 1
Karlchen Müller	+ 1

Alle Punkte werden jeweils positiv und negativ notiert.

Diese Kurzspielregel ist eine unter vielen möglichen. Nicht alle vorkommenden Schwierigkeiten und damit verbundenen Fragen können durch obige Aufstellung geklärt werden. Im Zweifelsfalle muss die umfassende Spielregel zu Rate gezogen werden.

Am Ende des Buches finden sie die wichtigsten Spielregeln noch einmal auf einen Blick.

Außerdem können Sie die aktuellen Turnierspielregeln des Deutschen Doppelkopf-Verbandes jeder Zeit unter folgender Adresse herunterladen: <http://www.doko-verband.de/regeln/regeln.htm>

Szenen einer Spielrunde

Geneigter Leser, wir sind in der glücklichen Lage, Ihnen umseitig eine Doppelkopfrunde dokumentieren zu können, und zwar so oder ähnlich, wie sie das Leben geschrieben hat.

Wir wollen Ihnen damit ermöglichen, unter Hinzuziehung der kurzen Zusammenfassung der Spielregeln ein Spiel lückenlos verfolgen zu können, Stiche zu hinterfragen, kurzum, an einem offen dargelegten Spiel zu lernen oder auch sich nur zu erfreuen.

Nicht alle Spiel Varianten sind optimal, so dass es durchaus andere Möglichkeiten gegeben hätte, das Blatt zu bedienen.



BRILLE MISCHT,
POKERFACE HEBT AB,
BRILLE GIBT IM
UHRZEIGERSINN:
ZUERST GLATZE, DANN
LADY UND POKERFACE,
ZUM SCHLUSS SICH
SELBST.

Doppelkopf

DIE AUFTEILUNG DER KARTEN





GLATZE:	PIK	AS
LADY:	PIK	10
POKERFACE:	PIK	KÖNIG
BRILLE:	PIK	AS

Doppelkopf



GLATZE:	HERZ	AS
LADY:	HERZ	AS
POKERFACE:	HERZ	KÖNIG
BRILLE:	KARO	KÖNIG



BRILLE:	KREUZ	AS
GLATZE:	KREUZ	KÖNIG
LADY:	KREUZ	KÖNIG
POKERFACE:	KARO	10