



Hilfe zu Doppelkopf Professionell 2.0

Vorwort

Hilfen zum Spiel

Spielregeln/Spielbeschreibung

Sonderregeln

Sonderpunkte

Spielkarten

Kartenwerte

Kartenrangfolge

Bedeutung der Symbole

Bedienungshilfen

Spieloberfläche

Menübefehle

Optionen von Doppelkopf Professionell

Bestellhilfen

So bestellen Sie die Vollversion

Weitere Programme

Jetzt bestellen...

Wie Sie uns erreichen

Vorwort

Mit dem Programm Doppelkopf Professionell liegt nun die 2. Version des beliebten Spieles vor. Während sich unsere Kunden über die Optik und der Bedienungsfreudlichkeit der Vorgängerversion sehr lobend geäußert haben, vermißten sie doch zahlreiche Spielvarianten und bemängelten teilweise die Spielstärke. Wir haben uns die Kritik zu Herzen genommen und die **Spielstärke wesentlich verbessert** sowie uns bekanntgewordene Programmfehler beseitigt. Ferner haben wir einige neue Varianten, darunter auch das *Spiel ohne Neunen*, integriert:

Da es sich nur um Varianten handelt, sind diese standardmäßig nicht aktiviert. Sie können diese jederzeit im Optionsfenster einstellen. Beachten Sie dabei, daß sich einige Varianten gegenseitig ausschließen.

In der CD-Version werden Kartenmotive in Echtfarben verwendet. Wir danken der Firma F.X. Schmid GmbH & Co KG, Bachstr. 17, 83209 Prien, deren französische Kartenmotive als Vorlage dienten. Ebenso gilt unser Dank der Firma Berliner Spielkarten GmbH & Cie KG, Berlin und Darmstadt für die Genehmigung der Verwendung deren deutscher Kartenmotive.

Noch ein Wort zur Online-Hilfe:

Die sehr umfangreichen Spielregeln sind in der Hilfe ausführlich erläutert. Taktische Überlegungen sind im Text jedoch nicht zu finden. Wir empfehlen entweder *Learning by doing* oder eines der zahlreichen Doppelkopf-Bücher.

Dem Einsteiger möchten wir sagen, daß *Doppelkopf Professionell* leichter zu erlernen ist, als man angesichts der vielen Varianten und Regeln denken möchte.

So, nun bleibt uns noch, Ihnen viel Spaß mit *Doppelkopf Professionell* zu wünschen.

Die Programmautoren
Uwe Rosenke und Christian Kreuzberg

Berlin, im Juli 1997

Spielregeln/Spielablauf

Doppelkopf ist ein Kartenspiel für vier Spieler. Drei Mitspieler werden vom Computer simuliert. Das Doppelkopf-Kartenblatt besteht, außer beim Scharfen Doppelkopf, aus 48 Karten. Jeder der vier Spieler erhält 12 Karten.

Ziel des Spiels

Jede Partei versucht, mehr Augen als die Gegenpartei zu erspielen und somit das Spiel zu gewinnen.

Umfrage

Nach dem Austeilen wird, sofern Solospiele zulässig sind, beginnend bei Vorhand, reihum gefragt, ob der jeweilige Spieler ein Solospiel wagen möchten. Sobald sich jemand dazu bereit erklärt, benennt dieser den Trumpf für sein Solospiel. Sollte sich niemand zu einem Solo entschlossen haben, was auch in den meisten Fällen der Fall sein dürfte, darf ein Spieler, sofern er im Besitz beider Kreuz-Damen ist, eine Hochzeit ausrufen.

Zur Vereinfachung der Bedienung entfällt im Programm das Gesundmelden, das heißt, wenn ein Spieler kein Solo spielt, wird auch keine Box angezeigt.

Parteienbildung

Beim normalen Spiel gehen die beiden Spieler zusammen, die jeweils eine Kreuz-Dame in ihren Karten haben. Diese bilden die Re-Partei. Die beiden anderen Spieler sind die Kontra-Partei. Hat ein Spieler beide Kreuz-Damen, so tritt der Sonderfall Hochzeit ein.

Welcher Spieler welcher Partei angehört, wird natürlich erst im Laufe des Spiels bekannt denn die Parteizugehörigkeit darf nicht verbal mitgeteilt werden. Eine Ausnahme ist die Ansage von Kontra bzw. Re, die ja die Parteizugehörigkeit verrät.

Spielbeginn

Nachdem die Art des Spiels (Solo, Hochzeit oder normales Spiel) geklärt ist, spielt Vorhand mit einer beliebigen Karte den ersten Stich an. Anschließend geben im Uhrzeigersinn Zweithand, Dritthand und Hinterhand jeweils eine Karte dazu. Oberste Regel beim Zugeben einer Karte zum Stich ist, daß stets Farbe bedient werden muß. Nur wenn ein Spieler die geforderte Farbe nicht mehr in seinen Karten hat, ist es ihm überlassen, ob er eine Karte abwirft, buttert (schmiert) oder mit einem Trumpf sticht.

Nachdem alle vier Spieler eine Karte zum Stich gegeben haben, erhält der Spieler den Stich, der die ranghöchste Karte der ausgespielten Farbe zum Stich zugegeben hat. Haben ein oder mehrere Spieler eingestochen, so erhält derjenige Spieler den Stich, der den ranghöheren Trumpf zum Stich gegeben hat. Das Ausspiel für den nächsten Stich hat stets der Gewinner des vorherigen Stiches.

Ein Spiel besteht aus 12 Stichen.

Spielabrechnung

Nachdem alle 12 Stiche (10 Stiche beim Scharfen Doppelkopf) gespielt sind, kommt es zur Spielabrechnung. Dabei rechnen die Spieler der jeweiligen Partei die Augen in ihren Stichen zusammen. Die Re-Partei, bzw. der Solospieler braucht, sofern kein Limit angesagt wurde, 121 Augen zum Gewinn, den Gegnern reichen 120 Augen.

Wurde während des Spiels ein Limit z. B. *keine 90* ausgerufen, dann muß die ausrufende Partei natürlich auch mindestens 151 Augen, beim Limitgebot *keine 60* 181 und bei *keine 30* demzufolge 211 Augen für den Sieg erreichen. Sollte es ein Spieler gar gewagt haben, *schwarz* (keinen Stich) anzusagen, reicht der Gegenpartei natürlich schon ein einziger Stich zum Gewinn.

Somit stünde die Siegpartei des Spiels fest. Jetzt muß noch der Spielwert ermittelt werden.

Die Siegpartei erhält jeweils einen Punkt für:

- Spiel gewonnen
- Gegen die Re-Partei bzw. Solospieler gewonnen
- Es wurde ein Solo gespielt

- Gegner haben keine 90 Augen
- Limitgebot *keine 90* wurde ausgerufen
- Gegner haben keine 60 Augen
- Limitgebot *keine 60* wurde ausgerufen
- Die Gegner haben weniger als 30 Augen
- Limitgebot *keine 30* wurde ausgerufen
- Gegner haben keinen Stich
- Limitgebot *Kein Stich (Schwarz)* wurde ausgerufen

Wurde Kontra oder Re ausgerufen, so werden diese Punkte verdoppelt, wurde beides angesagt, sogar vervierfacht.

Sonderpunkte können von **beiden Parteien** nur im Normalspiel gewonnen werden. Sie werden mit den bisher ermittelten Punkten verrechnet jedoch nicht durch Kontra und Re verdoppelt.

Jeweils einen Sonderpunkte gibt es für:

- jeden *Doppelkopf*
- *Karlchen-Müller (Charlie)*

Optional auch für

- jeden geschlagenen Fuchs
- *Dollenschlag*
- *Doppelkarlchen*
- Letzter Stich mit Fuchs
- Letzter Stich mit beiden Füchsen
- Herzstich

Es sei nochmals darauf hingewiesen, daß bei einem Solospiel in der Regel **keine Sonderpunkte** berücksichtigt werden! Lediglich für einen Doppelkopf kann es auch einen Sonderpunkt geben.

Sollte die Gegenpartei einen oder mehrere Sonderpunkte erspielt haben, werden diese nun abgezogen, so daß es u. U. vorkommt, daß ein Spiel ohne Wert (Null) bleibt. Man spricht dann vom sog. Kalten Schlag. Es erhält dann keiner der Spieler Punkte gutgeschrieben. In diesem Fall wird der Spielwert des nächsten Spieles verdoppelt, sofern die Einstellung *Doppelt nach kaltem Schlag* aktiviert ist.

Partieende

Dieses ist erreicht, wenn einer oder mehrere Spieler eine vor der Partie festgelegte Punktzahl überschritten haben oder eine vorher vereinbarte Anzahl an Runden absolviert wurde. Gewinner ist, wer die höchste Punktzahl erreicht hat.

Die Spielkarten

Doppelkopf wird mit einem Pack Karten zu 48 Blatt gespielt.

Wir beschreiben in der Hilfe nur das französische Kartenbild. Im deutschen Blatt gilt abweichend: Schellen entspricht dem Karo, Rot dem Herz, Grün dem Pik und Eichel dem Kreuz. Der Unter ist der Bube, der Ober ist die Dame und das Daus findet seine Entsprechung im As.

**Französisches
Blatt:**



Karo



Herz



Pik



Kreuz

**Deutsches
Blatt:**



Schellen



Rot



Grün



Eichel

Jede der vier Farben ist mit 12 Karten vertreten. Dies sind jeweils zwei Assen, Zehnen, Könige, Damen, Buben und Neunen. Beim Spiel mit Joker ersetzt dieser eine Karo-Neun.

Siehe auch:

[Rangfolge der Karten](#)

[Augenwerte der Karten](#)

Rangfolge der Karten

Rangfolge bei Trumpf

Die Trümpfe stehen beim normalen Spiel fest. Wir haben Sie hier in der für Doppelkopf geltenden Rangfolge aufgeführt:

Die höchsten Trümpfe sind die zwei Herz-Zehnen. Ihnen folgen zwei Kreuz-Damen, zwei Pik-Damen, zwei Herz-Damen, zwei Karo-Damen, zwei Kreuz-Buben, zwei Pik-Buben, zwei Herz-Buben, zwei Karo-Buben sowie alle Karten von Karo. Dies sind zwei Karo-Asse, zwei Karo-Zehnen, zwei Karo-Könige und zwei Karo-Neunen.

Andere Rangfolgen sind in folgenden Fällen möglich:

- Beim Spiel mit Joker fällt für diesen eine Karo-Neun weg und der Joker rangiert noch über den beiden Herz-Zehnen.
- Beim Spiel mit Schweinen, stellen die beiden Karo-Asse die höchsten Trümpfe da.
- Beim Spiel mit Supersau wird ein Karo-As zum höchsten Trumpf, sofern man mit seinem ersten Fuchs (Karo-As) einen Stich gemacht hat.

Es gibt allerdings besondere Spiele, bei denen die Trumpffahne anders aufgebaut ist. Dieses sind die sogenannten Solo-Spiele, auf die in einem gesonderten Abschnitt eingegangen wird.

Rangfolge der übrigen Karten

Innerhalb einer Farbe gelten als höchste Karten die beiden Asse. Ihnen folgen die beiden Zehnen (ausgenommen bei Herz, denn die beiden Herz-Zehnen sind ja Trumpf), dann die Könige und als schwächste Karten die beiden Neunen.

Ausdrücklich sei erwähnt, daß die Zehn nach dem As kommt, also über dem König steht.

Treffen zwei gleiche Karten in einem Stich zusammen so gilt die Regel, daß die höhere von beiden Karten die ist, welche zuerst auf den Tisch gelegt worden ist. Nur bei den Herz-Zehnen (den sog. *Dollen*) kann diese Regel umgekehrt werden.

Die Werte der Karten

Karte: Wert:
Asse: 11 Augen
Zehnen 10 Augen
Könige 4 Augen
Damen 3 Augen
Buben 2 Augen
Neunen 0 Augen
Joker 0 Augen

Beachten Sie, daß der Joker, obwohl dieser den höchsten Trumpf darstellt, keine Augen bringt.

Die Spielparteien

Im Verlaufe eines Spiels bilden sich zwei Parteien, die gegeneinander spielen. Diese sind die Re-Partei (die sog. *Alten*) und die Kontra-Partei (die *Jungen*).

Re-Partei

Die Re-Partei bilden normalerweise die beiden Spieler, die jeweils eine Kreuz-Dame (Alte) in ihrem Blatt haben.

Bei einer Hochzeit bildet der Spieler mit den beiden Kreuz-Damen und sein Partner die Re-Partei.

Kontra-Partei

Die Kontra-Partei besteht aus den Spielern ohne Kreuz-Dame.

Die Parteien bilden sich in jedem Spiel neu, so daß der Spieler, der eben noch der Partner war, im nächsten Spiel schon der Gegner sein kann.

Stilles Solo und Hochzeit

Manchmal kommt es vor, daß ein Spieler beide Alten in seinen Karten findet. Das heißt nun nicht, daß er das Spiel alleine gegen die anderen drei Spieler austragen muß; er kann es aber, indem er ein stilles Solo riskiert.

Der Spieler mit den beiden Kreuz-Damen sollte aber genau prüfen, ob sein Blatt stark genug ist, um allein zu gewinnen. Meint er, dies könne ihm nicht gelingen, dann tut er gut daran, einen Partner mitzunehmen, indem er eine Hochzeit ausruft.

Stilles Solo

Die Betonung liegt hier auf stilles, denn er sagt dieses Solo natürlich nicht an. Im Gegensatz zum angesagten Solo hat er nämlich so den Vorteil, daß seine Gegner ja nicht wissen, daß er allein dasteht. Diese werden vielmehr verzweifelt versuchen, ihren vermeintlichen Partner zu finden.

Hochzeit ausrufen

Dies tut er natürlich nicht indem er etwa sagt Ich heirate Karl-Heinz!, sondern er sagt: *Ich heirate den Gewinner des ersten Stichs*, *Ich heirate den Gewinner des ersten Fehlstichs* oder *Ich heirate den Gewinner des ersten Trumpfstichs*, je nachdem wie es nach seiner eigenen Kartensitzung am günstigsten ist.

Natürlich kann sich der Spieler mit den beiden *Alten* nicht ewig Zeit lassen, eine Hochzeit auszurufen. Er muß dies spätestens tun, bevor die zweite Karte des ersten Stichs eines Spiels fällt.

Bei einer Hochzeit dürfen Ansagen (Limits und Kontras) von den drei Spielern, die Ihre Partei noch nicht kennen, erst nach dem Findungsstich abgegeben werden. Dieses gilt z. B. auch für den Fall, daß ein *Nichthochzeiter* eine Dolle aufspielt, auch wenn er damit unzweifelhaft mitgeht.

Anmerkung:

Haben Sie bitte keine Angst vor einem stillen Solo wenn Sie die beiden Kreuz-Damen auf die Hand bekommen. Der Computer fragt Sie vor Spielen **der zweiten Karte des ersten Stichs**, ob Sie einen Partner rufen möchten. Sitzen Sie beim ersten Stich in Vorhand, werden Sie vor dem Ausspiel der Ihrer ersten Karte gefragt.

Ansagen sind bei einer Hochzeit immer erst nach dem Klärungsstich erlaubt.

Das angesagte Solospiel

Ein Spieler kann versuchen, ein Spiel allein gegen die drei übrigen Spieler zu gewinnen, d. h. ein Solo spielen. Er übernimmt damit die Rolle der Re-Partei.

Voraussetzung für ein Solo ist natürlich, daß der betreffende Spieler außergewöhnlich gute und starke Karten besitzt, denn es gilt ja zu bedenken, daß die drei Gegner Ihre Stiche zusammenrechnen.

Bei Solospielen bestimmt der Alleinspieler den Trumpf.

Vor der ersten Karte eines jeden Spieles wird reihum bei Vorhand beginnend, im Uhrzeigersinn gefragt, ob der entsprechende Spieler ein Solo wagen möchte. Beim *Doppelkopf* gibt es keine Solo-Rangordnung, der erste Ansager hat das Spiel und darf Trumpf bestimmen.

Er hat dabei die Wahl zwischen acht verschiedenen Spielen:

Farbspiele

Da wären zunächst die vier *Farbspiele* (Karo, Herz, Pik oder Kreuz). Bei diesen Spielen stellen neben den Herz-Zehnen, den Damen und den Buben auch alle Karten der gewählten Farbe Trumpf dar.

Grandspiele

Buben-, Damen- und Damen- und Buben-Solo

Es darf, ähnlich dem Gand beim Skat, auch auf eine spezielle Trumpffarbe verzichtet werden. In diesen Fällen, außer beim *Solo ohne Trumpf*, sind entweder Buben, Damen oder Buben und Damen Trumpf.

Dann reihen sich die Herz-Zehnen zwischen den Herz-Assen und den Herz-Königen ein. Der Joker reiht sich ggf. als Karo-Neun ein.

Solo ohne Trumpf

Wie der Name schon sagt, gibt es *beim Solospiel ohne Trumpf* (sog. *fleischloses Solospiel* oder *Knochenmann*) keine Karte die sticht. In diesem Fall ordnen sich alle vier Farben in der Reihenfolge Asse, Zehnen, Könige, Damen, Buben und Neunen. Der Joker reiht sich wieder als Karo-Neun ein.

Es sei ausdrücklich erwähnt, daß es bei angesagten Solospielen, außer für einen Doppelkopf, keine Sonderpunkte gibt!

Sonderpunkte

Für besondere Ereignisse gibt es, außer bei Solospielen Sonderpunkte, die ggf. durch Symbole angezeigt werden.

Der Doppelkopf

Einen Sonderpunkt gibt es, wenn in einem Stich mindestens 40 Augen zusammenkommen.

Karlchen Müller und Doppelkarlchen

Als solcher ist der Kreuz-Bube bekannt. Dieser bringt einen Sonderpunkt, wenn er den letzten Stich im Spiel macht. Bringt auch der Partner seinen Kreuz-Buben in diesen Stich unter (sog. *Doppelkarlchen*), so gibt es einen weiteren Sonderpunkt.

Weiter sind folgende Sonderpunkte einstellbar:

Herzstich

Sollte ein Herzstich laufen, wird auch dies mit einem Sonderpunkt belohnt, und zwar daher, weil von Herz ja zwei Karten weniger im Spiel sind und daher der erste Herzstich oftmals schon gestochen wird.

Dollenschlag

Ist die Einstellung Zweite Dolle schlägt erste aktiviert, bringt eine geschlagene Dolle ebenso einen Sonderpunkt.

Fuchsfang

Füchse sind die beiden zu den Trümpfen zählenden Karo-Asse. Gelingt es einer Partei, den Fuchs, den ein Spieler der anderen Partei in der Hand hat, in einen eigenen Stich hineinzubekommen, so wird jeder geschlagene Fuchs mit einem Sonderpunkt belohnt.

Fuchs am Ende

Macht ein Karo-As (sog. *Fuchs*) tatsächlich den letzten Stich, so ergibt das auch einen Sonderpunkt. Hat der Partner auch seinen Fuchs zugelegt, gibt dieses einen weiteren Sonderpunkt.

Bei Solospielen gelten die Sonderpunkte nicht! Lediglich ein Doppelkopf kann mit einem Sonderpunkt belohnt werden.

Sonderregeln

In den Einstellungen können Sie folgende Sonderregeln festlegen:

Scharfer Doppelkopf

Spiel mit Joker

Zweite Herz-Zehn schlägt die erste

Neuner- bzw. Königewerfen

Armut

Spiel mit zwei Schweinen

Supersau

Solospiele unterbinden

Kontra und Re

Stufenlimits

Spielwertverdoppelung nach kaltem Schlag

Solospiele erhält Vorhand

Der Joker

Diese Karte, die im allgemeinen jedem Doppelkopf-Blatt beiliegt, wird gegen eine Karo-Neun eingewechselt und fungiert nun als absolut höchster Trumpf. Durch diese Maßnahme sinkt der Wert der beiden Herz-Zehnen natürlich ab. Da der Joker keinen Augenwert hat, bleibt neben der Zahl der Trümpfe auch deren Gesamtaugenzahl erhalten.

Beim Spiel mit Joker schlägt generell die erste Herz-Zehn die zweite. Es ist auch keine Schweinerei oder Supersau möglich!

Der *Scharfe Doppelkopf* wird immer ohne Joker gespielt, da es hier ja auch keine *Karo-Neun* gibt.

Kontra und Re

Besonders spannend wird das Spiel, wenn ein Spieler durch ein deutlich ausgesprochenes Kontra der Runde bekanntgibt, daß er das Spiel gegen die Alten gewinnen will. Nun weiß der Mitspieler ohne eine Alte natürlich, daß dies sein Partner ist.

Ist ein Spieler der Alten sicher, das Spiel zu gewinnen, so tut er dies mit einem deutlichen Re-Ausruf kund.

Sowohl Kontra als auch Re dürfen jeweils nur einmal in Verlauf eines Spieles ausgerufen werden. Eine Ansage von Re oder Kontra führt jeweils zu einer Verdoppelung, ist sowohl Kontra als auch Re ausgerufen, zu einer Vervierfachung des Spielergebnisses. Sonderpunkte werden nicht verdoppelt.

Es sei ausdrücklich erwähnt, daß es beim Doppelkopf erlaubt ist, Re vor Kontra auszurufen!

Das Limit-Gebot

Die Limit-Ansage ist eine Verpflichtung, die Gegenpartei unter einer gewissen Augenzahl zu halten. Gelingt dies nicht, ist das Spiel verloren. Folgende Limit-Gebote sind zulässig: Keine 90, keine 60, keine 30, kein Stich. Mit der Ansage Kein Stich kündigt ein Spieler an, daß seine Partei verhindern wird, daß die Gegenpartei einen Stich erhält. Sollte dies nicht gelingen, so gilt das Spiel als verloren.

Es kann in jedem Spiel nur ein Limit ausgerufen werden.

Zweite Herz-Zehn schlägt die erste (Dollenschlag)

Wir haben gesagt, daß in der Regel bei zwei gleichen Karten im Stich, die Karte die höhere ist, welche zuerst gefallen ist. In vielen Doppelkopf-Runden wird bei den Herz-Zehnen (die sog. Dollen) eine Ausnahme von dieser Regel gemacht. Dort schlägt die zweite Zehn die erste. Gelingt es eine Herz-Zehn auf diese Weise zu schlagen, **kann** dies mit einem Sonderpunkt (Dollenschlag) belohnt werden.

Beim Spiel mit Joker ist jedoch immer die erste Herz-Zehn die höhere der beiden Dollen.

Vorhand für den Solospieler

In einigen Doppelkopf-Runden ist es die Regel, daß der Solospieler Vorhand, d. h. das Anspielrecht erhält. Da viele Soli überhaupt nur spielbar sind, wenn der Alleinspieler vorne sitzt, erhöht diese Variante die Anzahl der Soli meist beträchtlich.

Nur wenn eingestellt ist, daß nach einem solchen Solo der Spieler, der es ausgeteilt hat, nochmals gibt (Einstellungen *anschließend Hinterhand*), geht keinem Spieler der Anspielvorteil verloren.

Trumpf

Trumpfkarten dienen zum Stechen. Die höchsten Trümpfe beim normalen Spiel sind die zwei Herz-Zehnen (Dolle). Ihnen folgen zwei Kreuz-Damen, zwei Pik-Damen, zwei Herz-Damen, zwei Karo-Damen, zwei Kreuz-Buben, zwei Pik-Buben, zwei Herz-Buben, zwei Karo-Buben und alle Karten von Karo. Dies sind zwei Karo-Asse, zwei Karo-Zehnen, zwei Karo-Könige und zwei Karo-Neunen.

Abweichungen von dieser Trumpf-Rangfolge:

Beim Spiel mit Joker regiert dieser noch über den beiden Herz-Zehnen.

Beim Spiel mit Schweinen rangieren die beiden Karo-Asse über den beiden Dollen.

Eine Supersau rangiert ebenfalls als höchster Trumpf.

Bei Solospielen wird Trumpf vom Alleinspieler bestimmt.

Die vier Spieler

Vorhand (Ausspieler)

Vorhand (Ausspieler) ist der Spieler, der die erste Karte ausspielt. Die ausgespielte Farbe muß von den anderen Spielern bedient werden. Der erste Ausspieler (Anspieler) sind je nach Einstellung entweder Sie als Anwender oder aber er wird durch Zufall bestimmt.

Zweithand

Als solcher ist der Spieler gemeint, der als zweiter, also nach Vorhand eine Karte zum Stich gibt.

Dritthand

Dieser Spieler legt als dritter, also nach Zweithand seine Karte in den Stich.

Hinterhand

Als vierter und letzter Spieler spielt Hinterhand seine Karte zum Stich.

Stich

Als Stich werden die vier gespielten Karten bezeichnet. Ein Spiel besteht aus zwölf, beim Scharfen Doppelkopf aus 10 Stichen.

Partie

Das gesamte Spiel während einer festgesetzten Anzahl von Runden bzw. bis zum Überschreiten einer festgelegten Punktzahl.

Runde

Anzahl von Spielen rund um den Tisch.

4 Spiele = 1 Runde

Normales Spiel

Beim sog. normalen Spiel gehen die beiden Spieler die in ihrem Blatt die Kreuz-Dame haben, als Re-Partei zusammen. Die beiden anderen Spieler bilden die Kontra-Partei. Trumpf sind die beiden Herz-Zehnen, alle Damen und Buben in der Rangfolge Kreuz, Pik, Herz und Karo sowie alle Karten von Karo.

Die Rangfolge der drei gleichwertigen Fehlfarben ist

bei Kreuz und Pik:

As, Zehn, König, Neun

bei Herz:

As, König, Neun

Wie Sie uns erreichen

Anschrift:

Uwe Rosenke & Ch. Kreuzberg GbR
Schulstr. 117
13347 Berlin

Tel./Fax: (030) 456 71 42 sowie (030) 451 25 54

America Online: SpieleBox

INTERNET: SpieleBox@aol.com

Besuchen Sie uns mal im Internet:

<http://home.aol.com/SpieleBox>

Bankverbindung:

Kontonr.: 3048 85-107
Postbank Berlin, BLZ 100 100 10
Kontoinhaber: Uwe Rosenke

Verwandte Themen:

[So bestellen Sie die Vollversion](#)

[Weitere Programme von uns](#)

Die Menübefehle von Doppelkopf Professionell:

Befehle im Menü *Spiel*

Neue Partie

Partie laden...

Partie speichern unter...

Einstellungen...Informationen zum Spiel...

Programm beenden

Der Menübefehl *Kontra bzw. Re*

Das Menü *Limitgebot*

Der Menübefehl *Automatisch spielen bzw. Automatik abbrechen*

Der Menübefehl *Letzter Stich*

Befehle im Menü *Hilfe*

Inhaltsübersicht

Spielregeln

Hilfethemen...

Tip

Bestellformular/Registrierungskarte

Info...

Bedienen

Eine Karte der geforderten Farbe zugeben. Beim Doppelkopf herrscht Bedienzwang, das heißt, daß jeder Spieler eine Karte der vom Auspieler geforderten Farbe in den Stich geben muß. Auch Trumpf muß bedient werden.

Nur wenn ein Spieler keine Karte der geforderten Farbe in seinem Blatt hat, darf er abwerfen, stechen oder buttern.

Abwerfen

Eine unerwünschte Karte, möglichst billig loswerden. Da beim Doppelkopf Bedienzwang herrscht, darf nur abgeworfen werden, wenn nicht bedient werden kann.

Stechen und überstechen

Man sticht mit einer Trumpfkarte und versucht damit einen Stich zu nehmen. Spielt ein darauffolgender Spieler eine höhere Trumpfkarte, so spricht man vom Überstechen.

Es darf nur gestochen werden, wenn nicht bedient werden kann!

Buttern (auch Schmierern genannt)

Dem Gewinner des Stichs eine hochwertige Karte zugeben

Der Begrüßungsdialog

Dieser erscheint bei jedem Start von *Doppelkopf Professionell*. Sie können ihn nur in der Vollversion **abschalten**, um beim nächsten Programmstart direkt mit dem Spiel beginnen zu können.

Der Begrüßungsdialog hält folgende Befehle bereit:

Durch Klicken des Buttons **Neue Partie** wird eine neue Partie gestartet.

Wie die Aufschrift schon verrät, können Sie durch Betätigen des Buttons **Partie laden...** eine gespeicherte Partie einlesen und ggf. fortsetzen. Beachten Sie dabei, daß alle relevanten Einstellungen so gesetzt werden, wie diese beim Speichern der zu ladenden Partie gültig waren.

Über **Einstellungen...** können Sie die Spielregeln und viele andere Optionen ändern.

Nach Betätigung des **Hilfe**-Buttons wird Ihnen dieser Hilfetext angezeigt.

Wenn Sie *Doppelkopf Professionell* wieder verlassen möchten, so wählen Sie bitte **Beenden**.

Die Optionen von Doppelkopf Professionell

Über den Befehl *Einstellungen...* im Menü *Spiel* oder aus dem *Begrüßungsdialog* gelangen Sie in das Einstellungsfenster.

Hier stehen Ihnen die folgende Kategorien zur Verfügung:

Spielregeln

Spieler

Oberfläche

Bedienung

Audio

Verfügbare Buttons:

Schließen

Schließt das Fenster, übernimmt die Einstellungen und speichert diese falls das Kästchen entsprechende Kästchen aktiviert ist, in die INI-Datei. Die so gesicherten Einstellungen werden beim nächsten Programmstart automatisch wiederhergestellt.

Abbrechen

Schließt das Fenster und ignoriert die Änderungen

Hilfe

Zeigt diesen Hilfetext

Widerrufen

Stellt die alten Einstellungen wieder her

Standard

Stellt die Standardeinstellungen wieder her

Laden...

Lädt Einstellungen aus DKI-Datei

Speichern...

Speichert Einstellungen in DKI-Datei

Standardeinstellungen

Es gelten folgende Standardeinstellungen:

Spielregeln

- Partieende nach 6 Runden.
- Vorhand wird durch Zufall bestimmt.
- Kontra/Re und Limitgebote zulässig bis zum 5. Stich
- Erste Herz-Zehn schlägt zweite
- Es gibt jeweils einen Sonderpunkt für Karlichen und Doppelkopf (Nicht bei Solospielen).

Alle weiteren Regelvarianten sind deaktiviert

Die Namen für die Spieler lauten:

- Spieler1, Spieler2, Spieler3 und Spieler4
- Alle Spieler spielen in der Spielstufe *professionell*

Einstellungen der *Oberfläche*

- Es wird mit französischem Kartenbild gespielt.
- Die Farben sind schwarze Schrift auf grünem Grund.
- Animationseffekte und Symbolanzeige sind aktiviert.
- Parteizeiger und gewonnene Augenzahl werden angezeigt.
- Karten in Echtfarben sind nur in der CD-Version möglich

Einstellungen in der Kategorie *Bedienung*

- Hinweisboxen werden angezeigt und müssen beantwortet werden.
- Es wird im langsamen Tempo gespielt.
- Ein kompletter Stich wird automatisch eingesammelt.
- Begrüßungsbildschirm erscheint nach Programmstart.

Audioeinstellungen

- Sprachausgabe ist aktiviert (sofern ein Audiogerät gefunden wurde).
- Hinweistöne sind aktiviert.

Einstellungen in der Kategorie *Spielregeln*

Hier können Sie festlegen, wann eine Partie beendet ist und wer erster Ausspieler ist. Auch alle Sonderregeln und Sonderpunkte werden hier festgelegt.

Bitte beachten Sie daß sich hier einige Regeln gegenseitig ausschließen.

Hier ein paar Beispiele:

Sonderpunkte für einen Dollenschlag, kann es nicht geben, wenn die erste Dolle hoch ist.

Beim Spiel mit Joker ist prinzipiell die erste Dolle hoch.

Beim *Scharfen Doppelkopf* gibt es keinen Joker. Ist also der Joker aktiviert, können Sie den *Scharfen Doppelkopf* nicht einstellen!

Alle eingerückten Kontrollkästchen sind nur anwählbar, wenn das Übergeordnete aktiviert ist.

Einstellungen in der Kategorie *Spieler*

In dieser Kategorie können Sie jedem Spieler einen individuellen Namen geben sowie dessen Spielstärke festlegen.

Einstellungen in der Kategorie *Oberfläche*

Wählen Sie hier, ob Sie mit dem deutschen oder dem französischen Kartenbild spielen möchten. Sofern Sie eine höhere Auflösung als 640 * 480 Punkte eingestellt haben, können Sie eine der acht Kartenrückseiten auswählen.

Wenn Ihnen die Farbgebung der Oberfläche nicht zusagt, können Sie diese Ihrem individuellen Geschmack anpassen.

Die Symbolanzeige und Animationseffekte lassen sich hier ebenfalls ein- bzw. ausschalten.

Sofern Sie die CD-Rom-Version (nur als Komplettpaket erhältlich) anwenden, können Sie hier auch Karten in Echtfarben einstellen.

Optionen in der Kategorie Bedienung

Eine unglaubliche Vereinfachung ist es, die Hinweisboxen für Fehlbedienung und Sonderpunkte automatisch vom Bildschirm verschwinden zu lassen. Wir empfehlen diese Option besonders in Verbindung mit der Sprachausgabe.

Die Hinweisboxen lassen sich hier auch gänzlich abschalten.

Die Einstellung des hohen Spieltempos erhöht den Spielfluß erheblich.

Wenn Sie sich einen Stich ersteinmal in Ruhe ansehen wollen, bevor er eingesammelt wird, dann aktivieren Sie das entsprechende Kästchen.

Schalten Sie den Begrüßungsdialog ab wenn Sie nach dem Programmstart gleich mit einer neuen Partie beginnen möchten.

Audioeinstellungen

Sofern auf Ihrem PC ein Audiotreiber oder eine Soundkarte installiert ist, können Sie hier die Sprachausgabe und Kartengeräusche aktivieren bzw. deaktivieren. Ebenso sind die alle Bieptöne abschaltbar.

Die Sprachausgabe in Verbindung mit dem automatischen Verschwinden der Hinweisboxen vereinfacht die Bedienung des Programmes erheblich.

Das Gesundmelden

Unter *Gesundmelden* versteht man, daß ein Spieler keinen Vorbehalt anmeldet.
Zur Vereinfachung der Bedienbarkeit entfällt im Programm das Gesundmelden.

Vorbehalt anmelden

Jeder Spieler kann während der Umfrage vor dem ersten Stich einen Vorbehalt anmelden. Das heißt, er kann seine Absicht, ein Solospiel zu wagen ankündigen. Tut er dies nicht, so meldet er sich gesund. Aus Gründen der leichten Bedienbarkeit entfällt bei *Doppelkopf Professionell* die Anmeldung eines Vorbehaltes. Es spielt hier der Spieler das Solo, der dies als erster kundtut.

Letzter Stich

Sollten Sie sich noch einmal den letzten Stich anzeigen lassen wollen, so wählen Sie den gleichnamigen Befehl in der Menüleiste.

Nur in der Vollversion können Sie außerdem noch in den Stichen blättern.

Befehl: Tip

Wählen Sie den Befehl Tip im Menü Hilfe, wenn Sie einmal nicht wissen, welche Karte sie nehmen sollen. Der Computer zeigt Ihnen dann die Karte, die er an Ihrer Stelle in der für Sie eingestellten Spielstärke nehmen würde.

Achtung!

Dieser Befehl steht nur in der Vollversion zur Verfügung.

Das Bestellformular

Sollten Sie die Sharewareversion von Doppelkopf Professionell benutzen, können Sie über den Befehl Bestellformular... im Menü Hilfe die Vollversion des Programms bestellen. Füllen Sie das Formular am Bildschirm aus, bringen Sie es anschließend per Drucker zu Papier und senden Sie es uns zu.

Wenn Sie den Preis in Höhe von DM 30,00 in bar oder mit einem Scheck bezahlen, schicken wir Ihnen die Vollversion umgehend zu. Sollten Sie per Überweisung bezahlen, so versenden wir das Programm unmittelbar nach Zahlungseingang.

Die Registrierungskarte

Wenn Sie Anwender der Vollversion sind und diese nicht direkt von uns bezogen haben, empfehlen wir Ihnen, die Registrierungskarte auszufüllen und auszudrucken. Wenn Sie es uns zuschicken oder faxen, so werden Sie auf Wunsch über neue Programme und Updates informiert. Nur registrierte Kunden erhalten aktualisierte Programme zu einem günstigeren Preis.

Unsere Anschrift lautet: Uwe Rosenke & Ch. Kreuzberg GbR, Schulstr. 117. 6, D-13347 Berlin
Sie erreichen uns auch per Email Spielebox@aol.com, Tel./Fax: (030) 456 71 42 sowie (030) 451 25 54.

[Weitere Programme der Spielebox-Reihe](#)

So bestellen Sie die Vollversion

Sie dürfen unser Programm in der Sharewarefassung bis zu 2 Wochen nach der Installation auf Ihrem Rechner testen. Wenn Ihnen *Doppelkopf Professionell* gefällt und Sie es länger einsetzen möchten, müssen Sie die Vollversion bestellen. *Doppelkopf Professionell* ist Shareware und keine Geschenkware. Im Falle Ihrer Bestellung erhalten Sie von uns die aktuelle Vollversion von *Doppelkopf Professionell*, in der dann auch sämtliche Einschränkungen der Sharewarefassung wegfallen. Dazu erhalten Sie gratis und unverbindlich Informationen über unsere anderen Programme.

Am einfachsten ist es, das Bestellformular direkt aus dem Programm heraus auszufüllen und auszudrucken. (Wählen Sie dazu den Befehl *Bestellformular* im Menü *Hilfe*)

Sollten Sie unter Windows keinen Drucker angemeldet haben, so drucken Sie einfach das Bestellformular REGIST.TXT, welches sich sowohl auf Ihrer Programmdiskette als auch in Ihrem Installationsverzeichnis befindet, unter DOS aus.

Hinweis:

Wenn Sie eines unserer anderen Programme bestellen möchten, ändern Sie bitte das Bestellformular entsprechend ab.

Das Bestellformular ist im gängigen A4-Format gehalten und für die Verwendung eines Fensterumschlags geeignet.

Senden Sie bitte das Bestellformular ausgefüllt und unterschrieben an folgende Adresse:

Uwe Rosenke & Ch. Kreutzberg GbR, Schulstr. 117, 13347 Berlin.

Der Preis der Vollversion von Doppelkopf Professionell beträgt **DM 30,-**. Fügen Sie Ihrer Bestellung diesen Betrag bitte als Verrechnungsscheck, Bargeld oder Briefmarken (Einzelwert max. DM 2,00) bei. Sie können den Betrag auch auf folgendes Konto überweisen:

Kontonr. 3048 85-107 bei der Postbank Berlin, BLZ 100 100 10, Kto.Inh. Uwe Rosenke.

Bitte vermerken Sie auf der Überweisung als Verwendungszweck Doppelkopf sowie Ihren Namen.

Die Lieferung erfolgt nur gegen Vorkasse..

Hinweis:

Im Falle der Zahlung per Überweisung erfolgt der Versand erst nach Zahlungseingang!

Sollte an Ihrem PC kein Drucker angeschlossen sein, genügt es auch, uns eine formlose Bestellung zu schicken, in der neben Ihrer vollständigen Anschrift auch der Programmtitel und die Zahlungsweise ersichtlich sein muß.

Bestellungen über Internet bzw. AOL sind möglich. Unsere Email-Adresse ist *Spielebox@aol.com*. Der Versand erfolgt aber erst nach Zahlungseingang bei uns.

Verwandte Themen:

Einschränkungen der Sharewareversion

Weitere Programme von uns

Einschränkungen der Shareware-Version

Die Sharewareversion von *Doppelkopf Professionell* ist voll spielfähig.

Es bestehen jedoch folgende Einschränkungen:

- Kein Tip möglich.
- Kein Neuner- und kein Königwerfen möglich.
- Es kann nicht in den Stichen geblättert werden.
- Der Begrüßungsdialog ist nicht abschaltbar.
- Sharewarehinweise und Werbeeinblendungen
- Nach längerer Zeit kann nur noch mit den Standardeinstellungen gespielt werden.

Sämtliche Sharewarehinweise und Verzögerungsschleifen entfallen natürlich in der Vollversion.

Die Registrierungskarte

Falls Sie die Vollversion nicht direkt über uns gekauft haben, dann empfehlen wir Ihnen die Registrierungskarte auszufüllen und uns zuzuschicken oder zu faxen.

Wählen Sie dazu den Befehl Registrierungskarte... im Menü Hilfe. Füllen Sie den anschließend erscheinenden Dialog aus und wählen Sie Drucken, um die Registrierungskarte auszudrucken.

Die Anschrift für Ihre Registrierung lautet:

Uwe Rosenke, Schulstr. 117. 6, D-13347 Berlin, Tel./Fax (030)456 71 42

Wir bieten registrierten Anwendern folgenden Service:

- Informationen über neue und aktualisierte Programme
- Günstige Update-Konditionen
- Technische Unterstützung
- Automatische Information über die Fertigstellung von *Skat Professionell*

Weitere Programme der Spielbox-Reihe

Laden und speichern der Einstellungen

Sie können Ihre Einstellungen auf zwei Arten speichern:

INI-Datei

Die Einstellungen werden nach Betätigung des Buttons *Schließen* in die Datei *DOKOP200.INI* gespeichert, wenn das Kästchen *Einstellungen beim Schließen sichern* aktiviert ist.

Bei jedem Programmstart werden die so gesicherten Einstellungen automatisch geladen.

DKI-Datei

Nach Betätigen des Buttons *Speichern...* im Einstellungsfenster können Sie Ihre individuellen Einstellungen in eine Datei speichern, um diese später über den Button *Laden...* wieder einzulesen. Diese Dateien haben die Endung *DKI*.

Diese Verfahrensweise empfiehlt sich besonders, wenn mehrere Personen das Programm auf dem gleichen Rechner nutzen aber jeweils mit anderen Einstellungen spielen.

Neue Partie beginnen

Durch Wählen des Befehls *Neue Partie* im Menü *Spiel*, wird eine neue Partie mit den aktuellen Einstellungen gestartet. Sollte dieser Befehl während einer laufenden Partie gewählt werden, erscheint eine Sicherheitsabfrage.

Einlesen einer gespeicherten Partie

Sie können durch Auswahl des Befehls **Partie laden...** im Menü *Spiel* oder im *Begrüßungsdialog* eine gespeicherte Partie einlesen und ggf. fortsetzen.

Beachten Sie bitte, daß durch das Laden einer Partie Ihre bisherigen Einstellungen verloren gehen. Sie können das jedoch verhindern, wenn Sie vorher Ihre Einstellungen speichern.

Speichern einer Partie

Sie können eine Partie jederzeit speichern um diese ggf. später weiterzuspielen. Wählen Sie dazu den Befehl **Partie speichern...** im Menü *Spiel* oder betätigen Sie den entsprechenden Button in der Abrechnungsanzeige.

Doppelkopf-Partien erhalten die Dateiendung *DKP*.

Hinweis:

Um *Doppelkopf Professionell* weiterzuentwickeln, sind wir auf Ihre Hilfe angewiesen. Sollten Sie einen taktische Fehler feststellen, können wir diesen nur nachgehen, wenn Sie die fehlerhafte Partie auf einem Datenträger (3,5-Diskette) sichern und uns zuschicken. Beschreiben Sie den Fehler bitte so genau wie möglich.

In der nächsten Version von *Doppelkopf Professionell* wird dann dieser Fehler bestimmt nicht mehr auftreten. Als registrierter Anwender erhalten Sie zu gegebener Zeit Nachricht über eine neue Version.

Informationen zum Spiel

Durch Anwählen des Befehls Informationen zum Spiel... im Menü Spiel oder durch Betätigen des Info-Buttons auf der Spieloberfläche können Sie sich folgende Informationen anzeigen lassen:

- Ob ein Solo gespielt wird
- Ob eine Hochzeit gespielt wird
- Erspielte Augen der Parteien
- Punktekonto der Spieler und festgelegtes Partieende

Programm beenden

Sie können das Programm auf verschiedenste Weise beenden:

- Auswahl von *Programm beenden* im Menü *Spiel*
- Auswahl von *Schließen* im Systemmenü des Hauptfensters
- Auswahl des Buttons *Beenden* im *Begrüßungsdialog*
- Auswahl des Buttons *Beenden* im Abrechnungsfenster

Beachten Sie bitte, daß in keinem Fall eine Sicherheitsabfrage erfolgt!

Befehl: Kontra bzw. Re

Um Kontra oder Re anzusagen, klicken Sie bitte auf den entsprechenden Befehl in der Menüleiste des Hauptfensters. Sollte Kontra oder Re bereits von Ihnen oder Ihrem Mitspieler erfolgt sein, erscheint der entsprechende Hinweis in der Menüzeile. Eine weitere Kontra- bzw. Re-Ansage ist Ihnen dann nicht mehr erlaubt.

In den Einstellungen können Sie festlegen, ob Kontra- und Re-Ansagen zulässig und wenn ja, bis zu welchen Stich erlaubt sind.

Menü: *Limit ansagen*

Wenn Sie ein Stufenlimit ansagen möchten, dann wählen Sie in diesem Menü die Höhe Ihres Limitgebotes. Sobald ein Limitgebot angesagt wurde, erscheint eine entsprechende Meldung in der Menüleiste. Eine weitere Limitansage ist dann nicht mehr erlaubt.

Sie können in den Einstellungen festlegen ob, und wenn ja, bis zu welchem Stich ein Stufenlimit angesagt werden darf.

Befehl: Letzter Stich

Durch Auswahl dieses Befehles in der Menüleiste oder in der Abrechnungsbox können Sie sich den zuvor gespielten Stich noch einmal ansehen.

Nur in der Vollversion haben Sie die Möglichkeit in den Stichen zu blättern.

Befehl: Inhalt

Zeigt Ihnen die Inhaltsübersicht der Hilfe.

Befehl: Spielregeln

Wählen Sie diesen Befehl im Menü *Hilfe* um sich mit den Spielregeln von *Doppelkopf Professionell* vertraut zu machen.

Befehl: Hilfethemen

Wählen Sie diesen Befehl um ein bestimmtes Thema in der Hilfe zu suchen.

Befehl: *Bestellformular*

In der Sharewareversion wählen Sie bitte diesen Befehl um das Bestellformular aufzurufen. Dies ist der komfortabelste Weg, die Vollversion von *Doppelkopf Professionell* zu bestellen. Natürlich ist uns auch eine formlose Bestellung willkommen!

Verwandte Themen:

So bestellen Sie die Vollversion von *Doppelkopf Professionell*
Weitere Programme von uns

Befehl: *Registrierungskarte*

In der Vollversion haben Sie über den Befehl *Registrierungskarte* im Menü *Hilfe* die Möglichkeit, sich als Anwender registrieren zu lassen. Nur so kommen Ihnen unsere Service-Leistungen zugute. Wir reagieren!

Befehl: *Info...*

Über diesen Befehl im Menü *Hilfe* stehen Ihnen Informationen über das Programm zur Verfügung.

Befehl: Automatisch spielen

Wählen Sie diesen Befehl, wenn der Computer für Sie das Spiel fortsetzen soll. Sie können wieder ins Spielgeschehen eingreifen, indem Sie den Befehl *Automatik abbrechen* wählen.

Weitere Programme unserer deutschen Spielebox-Reihe

Derzeit sind, neben **Doppelkopf Professionell**, noch folgende Programme erhältlich:



Offizierskat 2.5 ist eine spielstarke Umsetzung des Kartenspiels *Bauernskat*. Eine einfache Bedienung, die Sprachausgabe und viele Optionen machen dieses Programm zu einem Highlight in der deutschen Sharewareszene.

Preis der Vollversion: **DM 20,00**



Ration 1.01 ist ein Kartenspiel, dessen Spielregeln ähnlich denen des vom Skatspiel bekannten Ramsch sind.

Preis der Vollversion: **DM 20,00**



Siebzehndvier 1.0 ist dem amerikanischen Black Jack sehr ähnlich. Extras: Highscore und Sprachausgabe.

Preis der Vollversion: **DM 10,00**



Zocken 1.0 ist eine vollkommen neue Art mit dem Computer zu zocken.

Preis der Vollversion: **DM 10,00**



WinLozzi 1.0 ist wohl eine der schnellsten Arten sein Geld zu verlieren.

Preis der Vollversion: **DM 10,00**



WinChips 1.01 ist eine unkonventionelle Umsetzung von Vier Gewinnt!.

Preis der Vollversion: **DM 10,00**



Offiziersschafkopf 1.01

Schafkopfvariante für 2 Spieler mit Sprachausgabe sowie deutschem und franz. Blatt.

Preis der Vollversion: **DM 20,00**

Oder nutzen Sie eines unserer Komplettangebote:

Alle sieben o. g. Programme und Doppelkopf Professionell auf Diskette DM 90,00

Neu: CD-Komplettpaket

Auf vielfachen Wunsch haben wir eine CD mit allen unseren Programmen zusammengestellt. Es beinhaltet spezielle CD-Versionen von *Doppelkopf Professionell*, *Offizierskat* und *Offiziersschafkopf*, die Ihnen unter anderem **Spielkarten in Echtfarben** bieten. **DM 90,00** die sich lohnen!

Alle hier beschriebenen Programme laufen unter Windows 3.1x, Windows 95, Windows NT 4.0 und WinOS/2 Warp.

Sofern Sie im Besitz eines Druckers sind, verwenden Sie für die Bestellung am besten das Registrierungsformular bzw. die Registrierungskarte oder die Datei REGIST.TXT. Ändern Sie das Formular entsprechend der von Ihnen bestellten Programme ab.

Es genügt uns allerdings auch Ihre formlose Bestellung.
Bitte haben Sie dafür Verständnis, daß der Versand der Programme erst nach Zahlungseingang erfolgt.

Und das bringt die Zukunft:



Skat Professionell befindet sich zur Zeit in der Entwicklung. Da sich dieses Programm deutlich von anderen Skatprogrammen abheben soll, ist mir der Fertigstellung nicht vor Ende 1998 zu rechnen. Registrierte Anwender unserer Vollversionen erhalten bei Verfügbarkeit des Programmes automatisch eine entsprechende Information.
Preis der Vollversion voraussichtlich **DM 30,00**.

Der Preis der Vollversion von Doppelkopf Professionell beträgt DM 30,00 (Update 20,00 DM).
Beachten Sie auch die günstigen Angebote für unsere anderen Programme!

Die Auswahl von Trumpf

Wenn Sie sich entschieden haben ein Solospiel zu wagen, erscheint eine Dialogbox, in der Sie Trumpf bestimmen können. Zur Hilfe werden Ihre Spielkarten im unteren Bereich der Box nach dem von Ihnen gewählten Trumpf sortiert.

Mit Betätigen des Buttons *Solospiel ansagen* wird Ihr Solospiel bekanntgegeben und Sie spielen allein gegen die anderen drei Spieler.

Sie können sich jedoch noch durch Drücken des Buttons *Kein Solospiel* dazu entschließen, kein Solo zu wagen.

Verwandte Themen:

[Solospiele](#)

Die Solo-Anfrage

Nach dem Austeilen der Karten wird jeder Spieler, beginnend bei Vorhand, gefragt, ob der entsprechende Spieler ein Solospiel wagen möchte.

Sofern niemand der vor Ihnen sitzenden Spieler ein Solo angesagt hat, werden Sie durch eine Dialogbox gefragt, ob Sie eventuell ein Solospiel riskieren möchten.

Wenn Sie den *Ja*-Button betätigen, erscheint eine Box, in der Sie Ihr Solospiel taufen können.

Mit dem *Nein*-Button melden Sie sich gesund, d. h. Sie spielen kein Solo.

Verwandte Themen:

Solospiele

Die Abrechnungsbox

Am Ende eines jeden Spiels erscheint eine Dialogbox, in welcher der oder die Gewinner mitgeteilt werden. Ferner erhalten Sie hier genaue Auskunft über den Spielwert und wie sich dieser errechnet.

Sofern das Ende der Partie erreicht wurde, werden der oder die Gewinner der Partie angezeigt.

Verfügbare Buttons:

Weiter startet das nächste Spiel der Partie
Letzter Stich zeigt den letzten Stich an
Speichern speichert die Partie ab
Beenden beendet *Doppelkopf Professionell*

Im Falle des Partieendes erscheint anstelle des Buttons *Weiter* der Button *Neue Partie* mit dem die nächste Partie gestartet wird.

Siehe auch:

[Spielabrechnung](#)

[Speichern einer Partie](#)

Die Spieloberfläche

Das Hauptfenster stellt die Spieloberfläche dar. Das Aussehen der Oberfläche können Sie über den Befehl *Einstellungen...* im Menü *Spiel* Ihren Bedürfnissen anpassen.

Verwandte Themen:

[Parteizeiger](#)

[Bedeutung der Symbole](#)

[Die Optionen von *Doppelkopf Professionell*](#)

[Menübefehle](#)

[Informationen zum laufenden Spiel](#)

[SpielregelnSpielkarten](#)

Symbole und deren Bedeutung

Auf der Spieloberfläche können im Verlaufe des Spiels, je nach Einstellung, folgende Symbole erscheinen:



Spieler hat Kontra ausgerufen.



Spieler hat Re ausgerufen.



Spieler hat ein Limit angesagt. Die Zahl im Symbol zeigt die Höhe des Limitgebotes an. Ein Limit von 5 bedeutet dabei die Ansage *Schwarz*.



Spieler hat einen Fuchs seines Gegners in den Stichen (gefangener Fuchs).



Spieler hat einen Fuchs in seinen Stichen. Es ist allerdings noch nicht geklärt, ob es ein Fuchs seines zukünftigen Partners oder ein Fuchs einer seiner Gegner ist. Stellt sich später heraus, daß der Fuchs von einem gegnerischen Spieler stammt, verwandelt sich das Symbol in einen gefangenen Fuchs, im anderen Fall verschwindet das Symbol wieder.

Beachten Sie bitte, daß das gleiche Symbol auch angezeigt wird, wenn der Gewinner des letzten Stichs diesen mit seinem Fuchs geholt hat.



Spieler hat einen Stich mit mindestens 40 Augen. (Doppelkopf).



Spieler hat einen Herzstich durchgebracht.



Spieler hat den letzten Stich mit einem Kreuz-Buben gewonnen (Karlchen Müller). Zwei dieser Symbole bedeuten, daß auch sein Mitspieler seinen Kreuz-Buben in diesen Stich gegeben hat.



Spieler hat den letzten Stich mit seinen Fuchs geholt. Zwei dieser Symbole bedeuten, daß auch sein Mitspieler seinen Fuchs in diesen Stich gegeben hat.



Zeigt Ihnen angesagte Schweine oder die Supersau an.



(Nur bei Einstellung Sonderpunkt für Dollenschlag).

Spieler hat eine mit seiner Dollen die Dolle eines anderen Spielers geschlagen. Es ist jedoch noch nicht geklärt, ob es eine Dolle seines zukünftigen Partners oder seiner Gegner ist. Stellt sich später heraus, daß die Dolle von einem gegnerischen Spieler stammt, verwandelt sich das Symbol dahingehend, daß die Dolle in einem Käscher dargestellt wird (geschlagene Dolle). Kam die Dolle jedoch von seinem Partner, so verschwindet das Symbol wieder.



Geschlagene Dolle.

Hinweis:

Alle Symbole lassen sich über die Einstellungen *Oberfläche* abschalten!

Kalter Schlag

Wenn der Spielwert nach Verrechnung aller Sonderpunkte Null ist, wird dies als *Kalter Schlag* bezeichnet. Dies führt, sofern in den Einstellungen aktiviert, im nächsten Spiel zu einer Verdoppelung des Spielwertes, was durch die Anzeige **x 2** dargestellt wird.

Findungsstich

Der Findungsstich ist der Stich, durch den sich die Partner bei einer ausgerufenen Hochzeit finden.

Herz-Zehnen

Die Herz-Zehnen werden u. a. auch als *Dolle, Dullen oder Tollen* bezeichnet.

Die *Alten* und die *Jungen*

Als die Partei der *Alten* oder als Re-Partei werden die beiden Spieler mit den Kreuz-Damen (*Alten*) bezeichnet. Die Spieler der Kontra-Partei sind die sog. *Jungen*.



Die Parteizeiger

Die Parteizeiger geben an, zu welcher Partei der jeweilige Spieler gehört.

- **Grauer Pfeil:** Parteizugehörigkeit ist Ihnen noch nicht bekannt.
- **Roter Pfeil:** Sie wissen, daß dieser Spieler zur Kontra-Partei gehört.
- **Grüner Pfeil:** Sie wissen, daß der Spieler zur Re-Partei gehört.

Die Parteizugehörigkeit eines Spielers wird Ihnen natürlich nur angezeigt, wenn diese durch den Verlauf des bisherigen Spiels für Sie offensichtlich geworden ist.

Beispiele für die Klärung der Parteizugehörigkeit:

- Ein Spieler spielt eine Kreuz-Dame. Er gehört folglich der Re-Partei an
- Ruft ein Spieler Re, dann verrät er seine Zugehörigkeit zur Re-Partei.
- Mit dem Ausruf von Kontra wird die Zugehörigkeit zur Kontra-Partei mitgeteilt
- Wenn ein Spieler nicht mehr Trumpf bedient und bisher keine Kreuz-Dame gespielt hat, so ist dieser ganz sicher in der Kontra-Partei.
- Haben sich die beiden Re-Partner gefunden, gehören die anderen beiden Spielern natürlich der Kontra-Partei an.

Beachten Sie:

Die Parteizeiger stellen nur das dar, was Sie über die Parteizugehörigkeit wissen können. Ihre eigene Parteizugehörigkeit ist für die übrigen Spieler nicht ersichtlich, solange Sie diese nicht durch entsprechende Spielzüge bekanntgeben.

Solange Ihnen die Parteizugehörigkeit eines Spielers nicht bekannt ist (grauer Pfeil), können Sie die Parteizeiger als Merker verwenden und Ihre Parteivermutung für einen Spieler durch Anklicken dessen Parteizeigers festhalten. Ein daraufhin erscheinendes Fragezeichen zeigt an, daß die Parteizugehörigkeit lediglich von Ihnen vermutet wird.

Wählen Sie bitte *Thema drucken...* um das Bestellformular auszudrucken!

Name, Vorname

PLZ, Ort, Datum

Straße, Hausnummer

Telefon

Herrn
Uwe Rosenke
Schulstr. 117

Fax

Email

13347 Berlin

Ja, ich möchte mich registrieren lassen und erhalte nach
Eingang der Registrierungsgebühr die aktuellste Vollversionen der
angekreuzten Programme und eine Registrierungsnummer.

- | | | |
|---|----------|-------------------|
| <input type="checkbox"/> Doppelkopf Professionell | 30,00 DM | (Update 20,00 DM) |
| <input type="checkbox"/> Offiziersskat | 20,00 DM | |
| <input type="checkbox"/> Offiziersschafkopf | 20,00 DM | |
| <input type="checkbox"/> Ration | 20,00 DM | |
| <input type="checkbox"/> WinChips | 10,00 DM | |
| <input type="checkbox"/> WinLozzi | 10,00 DM | |
| <input type="checkbox"/> Siebzehndvier | 10,00 DM | |
| <input type="checkbox"/> Zocken | 10,00 DM | |

Alle o. g. Programme **90,00 DM**

CD-Version **90,00 DM**

Beinhaltet alle o. g. Programme, wobei
Doppelkopf Professionell, Offiziersskat
und Offiziersschafkopf in speziellen CD-Versionen
enthalten sind. Diese Programme bieten dann u. a.
Karten in Echtfarben.

Außereuropäisches Ausland + DM 10,00 je Bestellung

Den Gesamtbetrag in Höhe von DM _____ habe ich

auf das Konto 3048 85-107 bei der Postbank Berlin,
BLZ 100 100 10, Kto.-Inh. Uwe Rosenke, überwiesen.

als Verrechnungsscheck beigefügt.

in bar (nur Scheine) oder Briefmarken (a DM 1,00) beigefügt.

Die Sharewareversion habe ich erhalten von: _____

Meine Anregungen zum Programm:

 Die Hinweise in der Datei HINWEIS.TXT habe ich zur Kenntnis genommen.

Unterschrift

Trumpfarmut

Hat ein Spieler weniger als drei Trümpfe in seinen Karten, so darf er auf neues Austeilen bestehen, sofern niemand ein Solospiel ansagt. Der selbe Geber gibt neue Karten. Das Spiel wird nicht gewertet.

Solospiele zulassen

Sie können in den Einstellungen, im Bereich Spielregeln, einstellen, ob Solospiele erlaubt sind oder nicht. Ebenso können Sie festlegen ob ein Solospieler generell Vorhand erhält.

Die erste und einfachste Variante ist die, daß auf bestimmte Soli verzichtet wird. Das ist besonders für Anfänger interessant, die zunächst das normale Spiel lernen und möglichst wenig Sonderregeln haben möchten, um das Spiel zu vereinfachen.

Neuner- bzw. Königewerfen

Hat ein Spieler nach dem Austeilen mehr als vier der rangniedrigsten Karten so kann er, sofern kein Spieler ein Solospiel ansagt, auf neues Austeilen der Karten bestehen. Der selbe Geber gibt noch einmal. Das Spiel wird nicht gewertet.

Die rangniedrigsten Karten sind in der Regel die Neunen (außer Trumpf-Neunen).
Beim *scharfen Doppelkopf* sind die Könige die niedrigsten Karten (außer Trumpf-Könige).

Scharfer Doppelkopf

Beim Scharfen Doppelkopf wird ohne Neunen gespielt, so daß insgesamt nur noch mit 40 statt mit 48 Karten gespielt wird. Folglich erhält jeder Spieler nur noch 10 statt 12 Karten.

Beim Scharfen Doppelkopf wird immer ohne Joker gespielt!

Supersau

Hält ein Spieler zwei Karo-Asse und gelingt es ihm, das erste durchzubringen, so wird sein verbleibendes Karo-As zur Supersau und damit zum höchsten Trumpf. Die Supersau rangiert somit noch über den Dollen. In der Regel wird diese Beförderung den Mitspielern bekanntgegeben, so daß diese gewarnt sind. Sie können aber auch festlegen, daß die Beförderung zur Supersau stillschweigend vorgenommen wird.

Spiel mit Schweinen

Als Schweine werden die beiden Karo-Asse bezeichnet, sofern diese in einer Hand sind. Sie rangieren als höchste Trümpfe noch über den Dollen. Es gibt zwei Untervarianten:

1. Derjenige, der eine Schweinerei hat, muß diese am Anfang des Spiels ankündigen.
2. Der Schweinereibesitzer grunzt beim Ausspielen des ersten Karo-Asses. Hierdurch wird das Spiel etwas unberechenbarer aber auch lustiger. Mit der Zeit wird man feststellen, daß man mißtrauisch wird, wenn nicht in den ersten Stichen irgendwo ein Kao-As liegt.

In einem Farbsolo kann jeder genau wie in einem normalen Spiel Schweine ansagen, wenn er die beiden Asse besitzt, welche die Füchse darstellen

