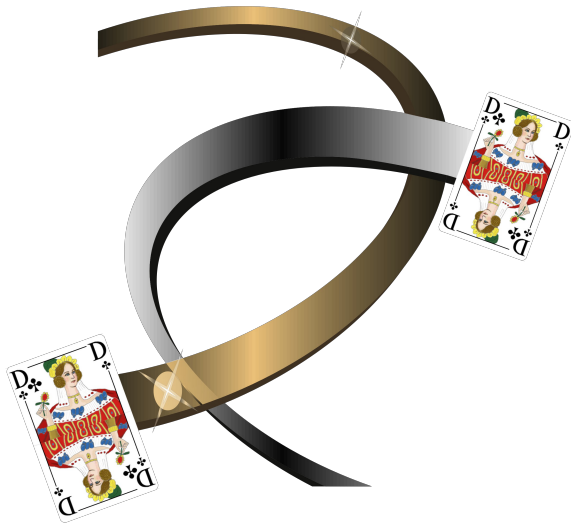


DAS KARTENSPIEL DOPPELKOPF

DOPPELKOPF VERSTEHEN

TRAININGSREIHE VON JOACHIM MARKWALD



Grundregeln und verschiedene Varianten

Übersicht

Kapitel Inhalt

- A** **Das Kartenpaket**
Varianten für 48 Karten und 40 (ohne Neuner) Karten
- B** **Grundregeln des Normalspiels**
- C** **Ansagen Re und Kontra**
- D** **Absagen Keine 90, 60, 30, Schwarz**
- E** **Trümpfe und Fehlfarben**
Unterschiedliche Spielvarianten mit oder ohne Schweinchen, Spitzen, Dullenfänger u.v.m.
- F** **Sonderpunkte**
Doppelkopf, Fuchs, Karlchen Müller, u.A.
- G** **Hochzeit**
Verschiedene Möglichkeiten zur Heirat, mit oder ohne Hängenlassen
- H** **Solovarianten**
Asse-Solo, Bubensolo, Damensolo. u.v.m.
- I** **Optionale Vorbehalte**
Manche Runden spielen mit Trumpfabgabe, Schmeissen, o.Ä.
- J** **Spezielle Regeln des DDV**
Der Deutsche Doppelkopf Verband hat spezielle Turnierspielregeln
- K** **Strategie und Taktik**
Die Verbesserung der eigenen Spielstärke
- L** **Abkürzungsverzeichnis**