

Die Geschichte des Doppelkopfs

von Paul Eaton

Einführung

Mitte des letzten Jahrhunderts stieg das Spiel Doppelkopf aus der relativen Bedeutungslosigkeit zu einem der beliebtesten Kartenspiele in Deutschland auf.¹ Lange Zeit als vorwiegend norddeutsches Spiel angesehen, kam es in Folge des Zweiten Weltkriegs zu einer "starken Offensive nach Süden", wodurch das Spiel "schnell unzählige Freunde gewann".² Heute scheint sich der Schwerpunkt des Spiels ebenfalls nach Süden verlagert zu haben: Die größten Hochburgen liegen im *Ruhrgebiet*, am Niederrhein, im Rhein-Main-Gebiet und im südlichen Niedersachsen, während der hohe Norden und Osten Deutschlands kaum vertreten ist.³

Das leicht zu erlernende, aber spannende und herausfordernde Spiel "Doko", wie es auch liebevoll genannt wird, wird an Universitäten, in Clubs, Bars und zu Hause gespielt, und zwar von Alt und Jung, Männern und Frauen gleichermaßen. Ein Teil seines Reizes liegt in der Kombination von relativ einfachen Regeln mit einer Reihe von Vereinbarungen und Boni, die zu einer unendlichen Vielfalt von interessanten und oft unerwarteten Spielsituationen führen. In dieser Hinsicht ähnelt es seinem bayerischen Vetter, dem Schafkopf, aus dem es sich entwickelt haben soll, wie oft gesagt wird.

Als ich im Jahr 2020 im Gemeindezentrum in Treia auf etwa fünfzig Kartenspieler traf, war etwa die Hälfte von ihnen mit dem Spiel Doppelkopf beschäftigt.⁴ Damals war ich auf der Suche nach selteneren Spielen und landete bei einer einzigartigen Version von Zwicker mit sechs Jokern. Den Doppelkopfern schenkte ich wenig Aufmerksamkeit; ich nahm an, das Spiel sei so populär, dass es keinen zweiten Blick benötige; seine Geschichte und Entwicklung müssten doch wohl bekannt sein. Ich hatte mich geirrt.

Das Mysterium seiner Geschichte

In der Tat ist die Geschichte des Doppelkopfs ein Rätsel. Es gibt zwei moderne Theorien über seinen Ursprung. Klaus Feustel (1984) und Peter Lincoln (2005) vermuten, dass es sich um einen Ableger des bayerischen Schafkopfs handelt, mit dem es eine Reihe von Familienähnlichkeiten aufweist.⁵ Online-Quellen stimmen dem zu. In einer heißt es: "Sicher ist, dass sich das Spiel aus dem [bayerischen] Schafkopf entwickelt hat, dessen Regeln erstmals 1895 veröffentlicht wurden, [so dass] es danach erfunden worden sein muss."⁶ In einer anderen Quelle heißt es: "Es gibt zwar keine Quellen..., aber es könnte an den Universitäten entstanden sein... im späten 19-Jahrhundert... und sich allmählich aus dem [bayerischen] Schafkopf entwickelt haben".⁷ Einer weiteren Quelle



Ein "Doppelkopf", ein Stich, der mindestens 40 Punkte wert ist, bringt seinem Gewinner einen Bonus ein

¹ Danyliuk, Rita (2017). *1x1 der Kartenspiele*. 19. Aufl. Hannover: Humboldt. S. 137.

² Trumpf, Peter (1981). *Spielkarten und Kartenspiele*. 11. Aufl. München: Heyne. S. 61.

³ Basierend auf einer Analyse der Standorte von 62 Doppelkopf-Clubs, die auf der Website des Deutschen Doppelkopf-Verbandes aufgeführt sind.

⁴ Treia ist ein kleines Dorf in der Nähe des Hafens von Husum in Schleswig-Holstein. Das Spiel ist also im hohen Norden Deutschlands kein Unbekannter, aber vielleicht wird es eher auf gesellschaftlicher als auf Vereinsbasis gespielt.

⁵ Feustel, Klaus (1984). *Schafkopf + Doppelkopf*. München: Humboldt. S. 7; Lincoln, Peter (2005). *Doppelkopf: Regeln und Strategien leicht erklärt*. Stuttgart: Urania. S. 6.

⁶ Doppelkopf-spiel.de. *Die Doppelkopf Geschichte: der Ursprung!* Zugriff am 21. November 2023. <https://www.doppelkopf-spiel.de/doppelkopf-geschichte/> Bis vor kurzem glaubte man, dass die ersten Regeln des bayerischen Schafkopfs 1895 in Amberg veröffentlicht wurden, aber Recherchen zeigen nun, dass die früheste Beschreibung aus dem Jahr 1876 und eine weitere aus dem Jahr 1884 stammt.

⁷ Doppelkopf-palast.de. *Doppelkopf-Geschichte*. Zugriff am 21. November 2023. <https://www.doppelkopf-palast.de/doppelkopf-geschichte/>

zufolge stammen die frühesten Aufzeichnungen über Doppelkopf aus dem Jahr 1890, und es wurde zuerst in Schleswig-Holstein und Niedersachsen gespielt.⁸

Eine andere populäre Theorie besagt, dass das Spiel als Zweierpack-Version des wendischen Schafkopfs entstand. Autoren von Büchern über Kartenspiele begannen erstmals in den 1960er Jahren, die beiden Spiele zu vergleichen,⁹ aber 1987 erklärte Kopp, dass Doppelkopf bis in die 1880er Jahre zurückverfolgt werden kann, als jemand auf die Idee kam, Wendisch Schafkopf mit einem Doppelpack zu spielen. "Somit", fügt er hinzu, "wurde das Spiel zunächst Doppelschafkopf genannt..."¹⁰ Diese spekulative Theorie wurde von mehreren späteren Autoren als Tatsache akzeptiert.¹¹

Einige Quellen bringen die Verbreitung des Doppelkopfs auch mit einem oder beiden Weltkriegen in Verbindung. Auf dieses Thema werde ich zurückkommen. Es genügt an dieser Stelle zu sagen, dass mir der *Deutsche Doppelkopf Verband* (DDV) zu Beginn meiner Nachforschungen hilfsbereit eine Kopie dessen zukommen ließ, was sie für das früheste Regelwerk des Spiels hielten, eine faszinierende Beschreibung, die von einem deutschen Arzt während des Zweiten Weltkriegs verfasst wurde.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die modernen Quellen, die etwas über die Ursprünge des Spiels aussagen, darauf hindeuten, dass Doppelkopf aus dem späten 19. Jahrhundert stammt, dass es eine Weiterentwicklung des bayerischen oder wendischen Schafkopfs war und dass es ursprünglich ein norddeutsches Spiel war, das sich im Süden und Westen verbreitete. Nichts davon ist wirklich wahr. Um die frühe Geschichte des Doppelkopfs zu ergründen, müssen wir unser Netz weiter spannen und mit einem niederen Vorfahren jener edlen Familie von Spielen beginnen, zu der Skat, Bayerischer Schafkopf und Doppelkopf gehören.

Schafkopf und Schöps

Ein Spiel namens Schafkopf wird erstmals im späten 18. Jahrhundert erwähnt, und vieles deutet darauf hin, dass es seinen Ursprung in Leipzig im Herzogtum Sachsen hat.¹² Sicherlich wurden die meisten frühen Hinweise auf das Spiel in dieser Stadt veröffentlicht, und wir wissen zum Beispiel, dass es 1796 an der dortigen Universität von Studenten gespielt wurde, die sich gerne in verruchte Kneipen begaben, um "für ein paar Dreier" Solo oder Schafkopf zu spielen.¹³ Bereits 1780 war das Spiel so bekannt, dass es in Hartmanns Komödie *"Die dankbare Tochter"* erwähnt wird, in der Platz zu seinem Bruder sagt: "Ich dachte, wir spielen einen Schaafkopf", und sie sich auf die Suche nach einem Kartenspiel machen.¹⁴ In einer sächsischen Verordnung über das Trinken und Spielen an Sonn- und Werktagen aus dem Jahr 1782 wurde das Spiel genehmigt, weil es nicht als Glücksspiel angesehen wurde.¹⁵ Es besteht also kein Zweifel, dass der Schafkopf im späten 18. Jahrhundert in der sächsischen Kultur verankert war, aber vor kurzem bin ich auf Belege gestoßen, die auf einen früheren Ursprung weiter im Osten hinweisen.

In einem Artikel von Siegmund, Freiherr von Bibra, über die Stadt Schweidnitz in Schlesien aus dem Jahr 1789 wird über das Brauereiwesen berichtet, dass "1666 in Schweidnitz bereits Nimptscher, Brieger und Strigauer Bier ausgedient wurde". In einer Fußnote fügt er dann hinzu, dass "in den Jahrbüchern der Stadt die ausländischen Biere alle den Namen Schöps in sich tragen". Man findet hier noch ein Kartenspiel namens Schafkopf, vielleicht wurde es mit diesem Bier gespielt.¹⁶ Nun ist *Schöps* ein altes deutsches Wort für einen kastrierten Schafbock, aber es war auch eine abwertende Bezeichnung mit der gleichen Bedeutung wie *Schafkopf*, nämlich "Trottel"

⁸ Heftfilme.com. *Doppelkopf: Anleitung, Spielregeln, Apps und Geschichte*. Zugriff am 21. November 2023. <https://www.heftfilme.com/doppelkopf/>

⁹ Siehe z.B. Braun, Franz (1966). *Spielkarten und Kartenspiele*. Hannover: Fackelträger, S. 142, und Gööck, Roland (1967). *Freude am Kartenspiel*, Bertelsmann, Gütersloh, S. 81.

¹⁰ Kopp, Dr. Bernhard (1987). *Die schönsten Kartenspiele*. Köln: Buch + Zeit. S. 190.

¹¹ Siehe z.B.: Pieper, Sven und Bärbel Schmidt (1994). *Kartenspiele*, Reclams, Bd. 4216, Stuttgart, S. 112; Kastner, Hugo und Gerald Kador Folkvord (2005). *Die große Humboldt-Enzyklopädie der Kartenspiele*. Baden-Baden: Humboldt, S. 204, und Mala, Matthias (2005). *Doppelkopf*. München: Books on Demand, S. 9.

¹² Es gibt verschiedene Schreibweisen, darunter Schaafkopf oder Schafkopf.

¹³ Anselmus Rabiosus der Jüngere [von Rebmann, Andreas Georg Friedrich] (1796). *Wanderungen und Kreuzzüge durch einen Theil Deutschlands*, Teil 2: Leipzig. 2. stark verbesserte und revidierte Auflage. Altona: Verlagsgesellschaft. S. 73-74

¹⁴ Hartmann, Andreas-Gottlieb (1780, 1784). *Die dankbare Tochter oder die Einquartirung; ein ländliches Lustspiel mit Gesang in einem Aufzuge*. 1./2. Aufl. Leipzig & Budißin: Jacob Deinzer. S. 24.

¹⁵ _ (1782). *Rhapsodia quaestionum in Foro Quotidie Obvenientium*. Bayreuth: Joh. Andr. Lubecchi Heredes. p. 115.

¹⁶ Freiherr von Bibra, Siegmund (1789). "Topographie der vesten Stadt Schweidnitz im Herzogthum Schlesien" in *Journal von und für Deutschland*. Teil 6. Frankfurt: Hermann. S. 506.

oder "Dummkopf".¹⁷ Die beiden Begriffe kommen häufig zusammen vor, und es ist klar, dass von Bibra die beiden Begriffe nicht nur gleichsetzt, sondern auch andeutet, dass das Spiel Schafkopf nach dem Bier benannt worden sein könnte. Das ist insofern interessant, als die Bezeichnung Schöps für Bier meines Wissens nur in Schlesien vorkommt und sehr alt ist. Sie geht mindestens auf das Jahr 1575 zurück, als in einem Buch über die Braukunst das Bier namens Schöps aus Breslau gelobt wird.¹⁸ Könnte es sein, dass der Schafkopf (vielleicht auch als Schöps bekannt) auf das Schlesien des 16. Jahrhunderts zurückgeht?

Ob Schafkopf von Schlesien nach Sachsen oder umgekehrt kam, bleibt unklar, aber sicher ist, dass das Spiel zu Beginn des 19. Jahrhunderts als deutsches Kartenspiel gut etabliert war, denn es ist in Paul Hammers Meilensteinwerk von 1811 enthalten, in dem er nicht weniger als neun mit "A" bis "I" bezeichnete Versionen dessen beschreibt, was er Schaafkopf nennt.¹⁹ Drei davon waren 32-Karten-Partnerschaftsspiele für vier Spieler, die um das Recht boten, Trümpfe zu wählen; der Hauptunterschied bestand darin, dass die Anzahl der Wenzel (Matadore, d.h. Obers und Unters, die als oberste Trümpfe fungieren) von vier bis acht variierte. Fünf weitere Spiele waren Punktspiele, bei denen Glocken immer Trumpf waren, wobei die Anzahl der Wenzel und Karten mit der Anzahl der Spieler, die in zwei Teams aufgeteilt waren, variierte. Das Odd-man out war ein vierhändiges Spiel mit vier Wenzeln und Glocken als Trümpfe, bei dem die Spieler für sich selbst spielten und zwei Stiche machen mussten, um eine Strafe zu vermeiden. Die Spielregeln entsprachen denen von Whist.²⁰

Ur-Doppelkopf

Am interessantesten ist jedoch, dass die letzten drei Hammer-Varianten allesamt Punktspiele sind, die mit *zwei* Kartenpaketen gespielt werden. Die erste dieser Varianten war Typ G, eine Erweiterung von Hammers Typ E, der ein vierhändiges Partnerschaftsspiel mit Punktstich war, das mit einem einzigen Spiel gespielt wurde, in dem Glocken ständige Trümpfe waren und es 6 *Wenzel* gab. In Typ G wurde ein Doppelspiel eingeführt und das Spiel und die Wertung entsprechend angepasst. Die Regeln sind hier zusammengefasst:

Übersicht

Es handelte sich um ein Partnerspiel mit vier Spielern, Ass-Zehn, mit zwei 24-Karten-Paketen mit deutschen Karten. Das Ziel war es, die meisten Punkte in Stichen zu erzielen, wobei das Doppelpack 240 Punkte hatte.

Karten

Es gab 22 Trümpfe: zwölf so genannte *Wenzels* - die Obers von Eichel und Blättern und alle Unters - und die zehn verbleibenden Glocken, an deren Spitze die Zwei (D) stand.²¹ Die Trümpfe waren also wie folgt geordnet, wobei es von jeder Karte zwei gab:



Bei den Nebenfarben sind die Karten in der üblichen Reihenfolge Ass-Zehn angeordnet: A 10 K (O) 9, wobei dieASSE korrekterweise als Zweier bezeichnet werden. Die Kartenwerte waren: Zweier 11, Zehn 10, König 4, Ober 3, Unter 2 und der Rest 0 Punkte.

¹⁷ Zum Beispiel, Jagemann, Christian (1790). *Dizionario Italiano-Tedesco E Tedesco Italiano: N - Z*, Band 1, Heft 2. S. 717, stellt fest: "Pecoraccia, f. f. ein starkes Schaf. fig. ein Schöps, Schafkopf, dummer Mensch."

¹⁸ Zitiert in _ (1855). "Die Geschichte des Bieres" in *Die Gartenlaube. Illustriertes Familienblatt*, Nr. 45, hrsg. von Ferdinand Stolle. Leipzig, S. 605.

¹⁹ Hammer, Paul (1811). *Die deutschen Kartenspiele*. Leipzig. Ich kenne nur Hammers Ausgabe von 1817 (S. 215-250), aber Oskar Stein (1887; *Geschichte des Skatspiels*. Berlin: Baensch), S.11, bestätigt, dass die 1st Ausgabe neun verschiedene Schafkopftypen beschreibt. Dabei handelt es sich mit ziemlicher Sicherheit um die gleichen neun wie in der Ausgabe von 1817.

²⁰ Whist-Spielregeln: Die Spieler können jede Karte zu einem Stich ausspielen. Sobald eine Karte ausgespielt ist, müssen die Spieler der Farbe folgen, wenn sie können; wenn sie jedoch in der ausgespielten Farbe frei sind, können sie eine beliebige Karte spielen. Der Stich wird durch den höchsten Trumpf gewonnen oder durch die höchste Karte der geführten Farbe, wenn kein Trumpf gespielt wurde. Der Stichgewinner spielt zum nächsten Stich aus.

²¹ In den 1470er Jahren wurden dieASSE aus den deutschen Kartenspielen gestrichen. Später, unter dem Einfluss ausländischer Kartenspiele, wurde an seiner Stelle die Zwei eingeführt. Heute werden solche Karten oft alsASSE bezeichnet und mit einem "A" gekennzeichnet. In diesem Artikel verwende ich jedoch die Sprache der Quelle, unabhängig davon, ob es sich um ein Ass oder eine Zwei handelt.

Verteilung der Karten

Die Spieler zogen Karten und die Spieler mit den zwei höchsten Karten spielten als feste Partnerschaft gegen die Spieler mit den zwei niedrigsten Karten. Der Spieler mit der höchsten Karte teilte zuerst aus, so dass jeder Spieler 12 Karten in Viererpaketen erhielt.²²

Spielen

Vorhand führte zum ersten Stich und es galten die Whist-Regeln. Wurden zwei gleiche Karten gespielt, hatte die erste den Vorrang. Wenn ein Spieler auf diese Weise gezwungen war, eine Zwei oder einen hohen Wenzel abzugeben, wurde dies als "*Brummen*" bezeichnet.

Scoring und Gewinnen

Die Mannschaft, die 121 Punkte oder mehr erzielte, gewann das Spiel einfach und trug einen *Strich* auf der Tafel ein. Das Spiel konnte auch doppelt gewonnen werden, aber uns wird nicht gesagt, wie; vermutlich durch 180 Punkte. Wer alle Stiche machte, gewann vielleicht dreifach. Das Spiel betrug 4 Mark, bekannt als "*Kopf*". Manchmal wurde der Spielstand mit Hilfe der nicht gespielten Sechser festgehalten. Hammer sagt, da Schaafkopf selten um Geld gespielt wurde, dass diejenigen, die zwei von drei Köpfen verloren, gewöhnlich eine Flasche oder einen Krug Bier kauften, die von allen getrunken wurde.

Sechs- und Acht-Hand-Varianten

Hammer beschreibt noch zwei weitere Varianten des Schaafkopfs, die mit einem Doppelpack gespielt werden. Typ H war für sechs Spieler in zwei Teams gedacht, wobei die Partner im Voraus durch Kartenziehen bestimmt wurden. Die Karten waren die gleichen wie beim Vierhandspiel, nur die Taktik war eine andere, denn nun war es fast sicher, dass mindestens ein Spieler in jeder Nebenfarbe frei war. Ein weiterer Unterschied bestand darin, dass ein Spiel (*Tour*) aus fünf Köpfen bestand, nicht aus drei, und dass das Team, das zuerst drei Köpfe gewann, das Spiel gewann und von den Verlierern den vereinbarten Betrag erhielt.

Die letzte Variante von Hammer, Typ I, war ein Spiel mit acht Händen, das mit zwei vollen deutschen Kartenspielen mit insgesamt 64 Karten gespielt wurde. Diesmal gab es 16 Wenzel, so dass die Rangfolge der Trümpfe entsprechend geändert wurde:



Hammer war der Meinung, dass dies die schwierigste seiner neun Varianten war. Sie wurde "nur äußerst selten gespielt, weil sie sehr viel Aufmerksamkeit erforderte; denn hier gibt es zusätzlich zu den 16 Wenzeln noch 8 Farbtrümpfe, so dass man sich die beachtliche Zahl von 24 Trümpfen merken muss. Die Spieler wurden wieder in zwei Teams aufgeteilt, die sich durch ziehen (der Karten) fanden.

Schlussfolgerung

Hammers Typ G hat eine deutliche Ähnlichkeit mit dem modernen Doppelkopf; auch die von ihm beschriebene Taktik gilt noch weitgehend. Natürlich gab es auch deutliche Unterschiede. Es gab weniger Trümpfe - die Herz-Obers und die Schellen sowie die Herz-Zehn waren gewöhnliche Farbkarten. Die Partnerschaften waren festgelegt und wurden nicht von den Besitzern der Eichelobers (= Kreuzdamen) bestimmt. Es gab keine Ansage und keine Solistenspiele. Die Wertung war einfach und es gab keine besonderen Boni. All das sollte sich erst später entwickeln. Natürlich wurde diese Doppelpack-Variante des Schaafkopfs damals noch nicht mit einem eigenen Namen geehrt - das sollte erst noch kommen -, aber so wie Hammer's *Schaafkopf* im Nachhinein *Deutscher Schafkopf* genannt wurde, können wir seine Doppelpack-Varianten (Typen G bis I) vernünftigerweise *Ur-Doppelkopf* taufen. Es ist sicherlich die älteste bekannte Form eines Spiels aus der Schafkopf-Familie, das mit zwei Kartenspielen gespielt wird. Die Tatsache, dass Hammer drei Varianten aufzeichnet, deutet darauf hin, dass das Doppelkopfspiel schon seit einiger Zeit bekannt war und mit ziemlicher Sicherheit aus dem späten 18. Jahrhundert stammt.

Entwicklungen im 19. Jahrhundert

Anfang bis Mitte des 19. Jahrhunderts galt Schaafkopf im Vergleich zu den aufstrebenden Spielen wie das Deutsche Solo oder Skat als vergleichsweise unmodernes, einfaches "Bauernspiel", weshalb es - mit Ausnahme

²² Bei der ersten und ältesten Variante von Hammer erhalten die Spieler 8 Karten in zwei 4er-Paketen.

von Hammer - in den Spielekompendien des frühen 19. Jahrhunderts ausgelassen war. Bis 1843 hatte es sich nach Nordbayern ausgebreitet, wo es irgendwann in seine bayerische Form übergang: ein Spiel, das auf zwei Ebenen gespielt wurde: Frage, ein Partnerschaftsvertrag, bei dem der Ansagende ein Ass nennt, dessen Inhaber sein geheimer Partner wird, und Solo, bei dem der Ansagende allein gegen drei Verteidiger spielt. Die erste Erwähnung von Schafkopf mit einem angesagten Ass findet sich 1849 in einem Gedicht mit dem Titel *Zur Erinnerung*, in dem eine lebhaft Kneipe im fränkischen Gräfenberg beschrieben wird, in der sich vier Spieler zum Schafkopfspiel treffen. Die Gebote der Frage und des Solos sowie das Merkmal, ein Ass anzusagen, waren jedoch keine neuen Erfindungen, sondern lediglich eine geschickte Adaption, die es im deutschen Solo bereits seit Hammer (1811) gab.

In den 1850er Jahren war der Schafkopf aus seiner sächsischen Heimat in viele Gebiete eingewandert, war aber vor allem in Norddeutschland und in der Unterschicht verbreitet. 1853 druckte Ludwig von Alvensleben Hammer fast wortwörtlich nach, fügte aber eine weitere Variante hinzu, die er Wendischer Schafkopf nannte.²³ Da dieses Spiel oft als Vorläufer von Doppelkopf genannt wird, lohnt es sich, seine wichtigsten Merkmale zusammenzufassen.

Wendischer Schafkopf

Von Alvensleben nennt es eine "Kombination aus Solo und Schafkopf, die in letzter Zeit in vielen Gegenden gespielt wurde, aber wie Skat und Solo eher um Geld als sein eher unschuldiger Bruder". Es war ein weiteres Ass-Zehn-Punktspiel, das von vier Spielern mit einem einzigen Kartenspiel gespielt wurde, wobei jeder Spieler 8 Karten erhielt. Die Trümpfe galten wie bei Hammers Typ E - nur dass den vier Unters und sechs Glocken nun vier Obers statt zwei vorangestellt waren. Ein entscheidender Unterschied war, dass die Partnerschaften nicht mehr feststanden; stattdessen bildeten die Inhaber der beiden obersten Trümpfe - genannt der *Alte* und der *Baste* - ein Team, durften dies aber nur durch das Ausspielen der Karten verraten. Außerdem konnte ein Spieler, dem beide Matadore ausgeteilt wurden, entweder allein spielen oder ein Solo deklarieren und ein Ass in einer beliebigen Nebenfarbe nennen. Seltsamerweise wurde ein Solo nicht allein gespielt; stattdessen wurde der Inhaber des aufgerufenen Asses der Partner des Erklärenden, durfte dies aber nicht offenbaren. Jedes Blatt wurde am Ende entweder einfach, doppelt (bei Schneider) oder vierfach (bei Schwarz) ausbezahlt. Es gab auch eine Drei-Hand-Variante, mit der wir uns hier nicht beschäftigen müssen.



Die *Alte* und der *Baste* aus einer
faksimilierten *Schwerdterkarte* von
1832.

Karten © ASS Altenburger.

Es sollte nun klar sein, dass jeder Anspruch des wendischen Schafkopf, der Vorfahre des Doppelkopfs zu sein, ziemlich dürftig ist. Zunächst einmal ist er erst mehrere Jahrzehnte nach der Veröffentlichung von Hammers neun Versionen des Schafkopfs, einschließlich seiner drei Varianten mit Doppelkopf, bezeugt. Darüber hinaus enthält der wendische Schafkopf nur zwei Doppelkopf-Merkmale, die nicht bereits in Hammer zu finden sind: variable Partnerschaften, die entweder durch die Verteilung der beiden Matadore oder durch den Aufruf eines Asses bestimmt werden, und die Möglichkeit für einen Spieler mit beiden Matadoren, allein zu spielen. Aber wir haben gesehen, dass diese beiden Merkmale bereits im Deutschen Solo existierten, als Hammer seine ersten Regeln zusammen mit denen von Ur-Doppelkopf veröffentlichte.

Ein Wermutstropfen ist die Behauptung von Georgens & Georgens aus dem Jahr 1882, dass "die ursprüngliche Form des Schafkopf der wendische Schafkopf ist", gefolgt von einer kurzen Beschreibung von Hammers-Typ A.²⁴ Er scheint die etwas seltsame Darstellung von Anton falsch gelesen und in einigen Fällen ungenau übernommen zu haben - dazu gleich mehr.

Der Mythos, dass der wendische Schafkopf der Vorläufer des Doppelkopfs ist, könnte jedoch auf Bemerkungen von Nachkriegsautoren wie Braun (1966) zurückgehen, dass der Doppelkopf "in vielerlei Hinsicht dem wendischen Schafkopf ähnlich ist", und Gööck (1967), dass er "in seiner Struktur dem wendischen Schafkopf ähnlich ist...".²⁵

²³ Von Alvensleben, L. (1853). *Enzyklopädie der Spiele*. Leipzig: Otto Wigand. pp. 479-481.

²⁴ Georgens, Dr. Jan Daniel und Jeanne Marie Gayette-Georgens (1882). *Spiel und Sport*. Leipzig & Berlin: Spamer, S. 574.

²⁵ Braun, a.a.O.; Gööck, a.a.O.

1987 geht Kopp sogar noch weiter und schlägt "vor gut 100 Jahren" bis in die 1880er Jahre vor (vielleicht beeinflusst von Georgens & Georgens). Doppelkopf, so meint er, wurde wahrscheinlich von "einem findigen Menschen [erfunden], der auf die Idee kam, wendischen Schafkopf mit zwei zusammengemischten Kartenpaketen zu spielen".²⁶ Was als Spekulation begann, wird von späteren Autoren zunehmend als Tatsache angenommen. So stellen Pieper und Schmidt (1994) fest, dass Doppelkopf "im Jahr 1900 entstand, als ein begeisterter Kartenspieler die Idee hatte, den wendischen Schafkopf mit zwei Kartenspielen zu spielen"; Kastner und Folkvord (2005) bezeichnen Doppelkopf als "Weiterentwicklung des wendischen Schafkopfs", und Mala (2005) sagt uns, dass "Doppelkopf sich aus einer Variante des Schafkopfs, dem wendischen Schafkopf, entwickelt hat...".²⁷ Es ist überflüssig zu erwähnen, dass keine Beweise oder Argumente vorgelegt werden, um diese Behauptungen zu untermauern, die unbegründet bleiben. Die Idee, das Spiel mit einem Doppelpack zu spielen, kam einem "findigen Menschen" nicht im Jahr 1900, sondern im 18. Jahrhundert, und dieses Spiel war der klassische deutsche Schafkopf, nicht der wendische Schafkopf, der erst kürzlich aufkam. Aber wir greifen uns selbst vor...

Merino

1861 veröffentlichte Dr. Heinrich Hirzel in *Das Hauslexikon* eine neue Beschreibung des Schafkopfs, in der der Name "Marino" als alternative Bezeichnung angegeben wird.²⁸ Mehrere Autoren des 19. Jahrhunderts verunglimpften den Namen "Schafkopf" (wörtlich "Schafskopf", aber auch "Schafskopf" im Sinne eines Narren), und Merino, wie er in einer anderen Quelle korrekter geschrieben wird, scheint ein kurzlebiger Versuch gewesen zu sein, dem edlen Schafkopf einen "edleren" Namen zu geben.²⁹ Hirzels Bericht ist nicht ganz klar, aber er bestätigt, dass Schafkopf "in vielen Gegenden, besonders in Norddeutschland" sehr beliebt ist und dass es "oft" mit zwei zusammengemischten Stapeln gespielt wurde. Es scheint also, dass, während die Ein-Pack-Version nach südlich nach Bayern gewandert war, wo sie beträchtlich aufgestockt wurde, ihr Doppel-Pack-Geschwisterchen nach Norden ging. Doppelkopf ist also auch nicht aus dem bayerischen Schafkopf hervorgegangen - sie sind Cousins, irgendwann getrennt.

Hirzels Beschreibung des vierhändigen Schafkopfs mit zwei Päckchen ist kursorisch - es scheint die gleiche zu sein wie die Version von Hammer, aber mit der Bestätigung, dass der siegreiche Schneider doppelt und Schwarz drei- oder vierfach punktet.³⁰ Er verweist kurz auf das Spiel mit sechs Händen und Doppelspiel, bei dem die Spieler beider Teams abwechselnd am Tisch sitzen, wahrscheinlich Hammer's Typ H, aber zum ersten Mal wird ein Spiel mit drei Händen und Doppelpack erwähnt, das "oft mit einem Strohmann gespielt wird", wobei letzteres ein Dummy-Blatt ist, das von einem der Spieler offen gespielt wird. Nach 2 Runden (8 Hände) wird das Privileg, mit dem Dummy zu spielen, weitergegeben.

Doppelschaf(s)kopf

Die erste bekannte Erwähnung eines neuen Namens für die Doppelpack-Variante des deutschen Schafkopfs findet sich in einer Leipziger Zeitung aus dem Jahr 1873, in der eine Doppelschafkopf-Gesellschaft als Artikel oder Feature in einem jährlichen illustrierten Kalender erwähnt wird.³¹ Nur sechs Jahre später veröffentlichte Friedrich Anton ein umfassendes Regelwerk für den "Doppelschafkopf".³²

Anton beginnt seine Darstellung des Schafkopfs mit einer einfachen Umstrukturierung der ersten sechs Varianten von Hammer, die keine neuen Informationen liefert. Seine Darstellung des "gewöhnlichen Doppelschafkopfs" ist jedoch wesentlich ausführlicher als die Hammer'schen Doppelspielvarianten. Unglücklicherweise für unsere Zwecke stellt sich heraus, dass es sich um die Drei-Personen-Variante mit einem Dummy handelt, die laut Anton häufiger vorkommt als die Vier-Personen-Variante. Er widmet ihr dann mehr als 3 Seiten, bevor er zu einer

²⁶ Kopp, *ebd.*

²⁷ Pieper & Schmidt, *ebd.*; Kastner & Folkvord, *ebd.*; Mala, *ebd.*

²⁸ Hirzel, Dr. Heinrich (1861). *Das Hauslexikon*. Bd. 5. Leipzig: Breitkopf & Härtel. S. 808-810.

²⁹ _ (1870). *Illustrierte Zeitung*, Nr. 54 (Jan/Jun), Leipzig. S. 334: "Wie der gemeine Mann neuerdings die Welt sieht, geht auffallend deutlich aus der Duldung einiger Spielkartenfabrikanten hervor, die den höchsten Trumpf im deutschen Solo, Obsern und Merino - den Ober von Eichel'n - mit einem Gesicht versehen haben, das dem von Napoleon III. ähnelt."

³⁰ Hirzel gibt an, dass 30 Punkte Schneider sind und 60 ein Unentschieden bedeuten, aber er meint sicher, dass ein Team, das 60 oder weniger Punkte erzielt, Schneider verliert, d.h. doppelt gewinnt, und dass 120 Punkte pro Team ein Unentschieden bedeuten. Er gibt nicht an, was es bedeutet, Schwarz zu gewinnen, aber es ist fast sicher, alle Stiche zu machen.

³¹ _ (1873). " " in *Börsenblatt für den Deutschen Buchhandel und die mit ihm verwandten Geschäftszweige*. No. 132. 11. Juni 1873. Leipzig. S. 2095. Das Fugen-"s" ist fakultativ, wie es im Deutschen üblich ist.

³² Anton, Friedrich (1879). *Enzyklopädie der Spiele*, 3. Aufl. Leipzig: Otto Wigand. pp. 475-479.

Beschreibung von Hammers übrigen Varianten für sechs und acht Spieler zurückkehrt. Dieser Ableger von Doppelschafkopf mit drei Spielern und einem Dummy scheint sich einige Jahrzehnte lang gehalten zu haben, bevor er in der Versenkung verschwand und zu einer historischen Kuriosität wurde.

Abgesehen von einigen neuen Begriffen und einer detaillierteren Beschreibung des alten Punktesystems gibt es keine neuen Merkmale, die darauf hinweisen, dass es sich um eine Zwischenstufe zwischen dem deutschen Schafkopf und dem modernen Doppelkopf handelt - abgesehen vom Namen.

Endlich ein Doppelkopf!

Das Wort *Doppelkopf* war schon lange in Gebrauch, bevor es sich mit diesem recht anspruchsvollen Kartenspiel verband. Es bedeutet in der Regel eine doppelköpfige Kreatur, real oder imaginär, wie der Kopf des griechischen Gottes Janus oder ein Tier, das mit zwei Köpfen geboren wurde. Im *Brockhaus Konversations-Lexikon* von 1895 wird jedoch, möglicherweise zum ersten Mal, eine andere Bedeutung eingeführt: "Schafkopf kann mit einem oder zwei 32er-Paketen gespielt werden; im letzteren Fall heißt es Doppelkopf." Eine nähere Erläuterung wird nicht gegeben.

Die Frühform des modernen Doppelkopfs

Trotz der verschiedenen Bezeichnungen - Doppelkopf mit zwei Päckchen, Merino, Doppelschaf(s)kopf und schließlich Doppelkopf - blieben die Spielregeln im 19. Jahrhundert im Wesentlichen unverändert gegenüber der ursprünglichen, von Hammer 1811 beschriebenen Variante mit zwei Päckchen. All das sollte sich nun ändern.

Bei meinen Recherchen zur Geschichte des Doppelkopfs stieß ich auf eine eher unwahrscheinliche Quelle: ein 2008 erschienenes Büchlein von Walter Sirch über traditionelle bayerische Kartenspiele.³³ Warum Doppelkopf darin enthalten ist, ist ein Rätsel, denn es war in Bayern nie populär, wo es seit Mitte des 19. Jahrhunderts eine ganz eigene Art von Schafkopf gibt, die auch heute noch sehr beliebt ist. Auf den ersten Blick dachte ich, es handele sich lediglich um eine Beschreibung des modernen Doppelkopfs mit dem ungewöhnlichen Zusatz von Varianten für fünf, sechs, sieben und acht Spieler. Doch dann bemerkte ich etwas viel Interessanteres in der Einleitung: Diese Regeln wurden "einem Buch entnommen, das vor 1914 im Verlag Siegbert Schnurpfeil in Leipzig erschienen ist". Das war bedeutsam. Die frühesten Regeln für den modernen Doppelkopf, die ich bis dahin gefunden hatte, waren in Hülsemanns Kompendium von 1927 enthalten. Verblüffenderweise wurde weder ein Autor noch ein Titel erwähnt, aber eine Suche im internationalen Online-Bibliothekskatalog WorldCat war ein Volltreffer! Irgendwann vor 1900 schrieb Erich Walther ein Buch mit dem Titel *Das Schafkopfspiel: Schafkopf, Wendisch, Doppelkopf*, das in Leipzig veröffentlicht wurde.³⁴ Und es gab noch ein Exemplar: im *Friesischen Historischen und Literarischen Zentrum* von Tresoor in den Niederlanden. Innerhalb einer Woche hatte ich einen Scan des Buches, den ich mit wachsender Begeisterung las.

Obwohl die Abhandlung nicht datiert ist, muss sie um 1899 geschrieben worden sein, wenn man nach den Erscheinungsdaten anderer Bücher auf der Rückseite des Buches geht. Es scheint auch von jemandem geschrieben worden zu sein, der diese Spiele kannte; infolgedessen offenbart er eine Reihe von Überraschungen. Erstens gibt es einen Bericht über den deutschen Schafkopf, der zwar weitgehend den Typ A von Hammer widerspiegelt, aber eine neue Variante beschreibt, die ich noch nirgendwo anders gesehen habe, bei der Herz eine Vorzugsfarbe ist, d.h. ein Spieler, der "couleur" ansagt, gewinnt das Bieten unabhängig von der Anzahl der Trümpfe, die er hat. Es gibt noch drei weitere Varianten: zwei sehen aus wie Hammer's Typ C und D, und die dritte wie Typ E, aber mit vier Obers und vier Unters als *Wenzels*.

Die zweite Überraschung ist, dass die Zehner in seiner Darstellung des wendischen Schafkopfs und des Doppelkopfs zum ersten Mal einen hohen Rang einnehmen; in allen früheren Beschreibungen dieser beiden Spiele rangieren sie niedrig.

Die dritte Überraschung ist, dass sich die Spielweise von Doppelkopf im Vergleich zu allen früheren Regelsätzen erheblich verändert hat. Erstens werden die Obers von Herz und Schellen zu den permanenten Trümpfen hinzugefügt, wodurch sich die Gesamtzahl von 22 auf 24 erhöht. Zweitens stehen die Partnerschaften nicht mehr fest, sondern werden von den Besitzern der beiden Eichel-Oberen bestimmt, die ein Team bilden, dessen Zusammensetzung nur durch das Ausspielen der Karten aufgedeckt werden kann. Daraus ergibt sich eine dritte Änderung: Ein Spieler, der beide Eichelobers erhält, hat die Wahl, einen Partner zu bestimmen, indem er eine

³³ Sirch, Walter (2008). *Vom Alten zum Zwanzger: Bayrische Kartenspiele für Kinder und Erwachsene - neu entdeckt*. Traunstein: Bayerischer Trachtenverband, S. 15-20.

³⁴ Walther, Erich (um 1899). *Das Schafkopfspiel: Schafkopf, Wendisch, Doppelkopf*. Leipzig: Siegmund Schnurpfeil.

Zwei nennt oder ein stilles Trumpf-Solo spielt. Schließlich kann *jeder* Spieler ein Solo in einer beliebigen Farbe spielen, indem er es vor dem Spiel ankündigt.

Mit diesen Veränderungen und dem Herannahen des ersten von zwei Weltkriegen ist die Bühne bereitet für die Explosion eines eher banalen Spiels zu einem Spiel mit einem Kaleidoskop von Merkmalen, die Doppelkopf zu dem machen, was es heute ist. In Walthers Abhandlung finden wir das früheste Regelwerk für den modernen Doppelkopf. Wurde es vom wendischen Schafkopf beeinflusst, der diese Merkmale Mitte des 19. Jahrhunderts einführte? Ich halte es für wahrscheinlicher, dass es aus dem Deutschen Solo importiert wurde. Vor dem Ersten Weltkrieg war Solo das herausragende Kartenspiel in Norddeutschland und auch anderswo sehr beliebt. In der ersten Hälfte des neunzehnten Jahrhunderts hatte es Skat beeinflusst und sich mit anderen Spielen zu Obsern, der eigentümlich bayerischen Form von Schafkopf und natürlich dem wendischen Schafkopf selbst verbunden. Aber wie auch immer, es war Solo, das den Übergang vom Ur-Doppelkopf von Hammer zur frühen Form des modernen Doppelkopf von Erich Walther einleitete. Nach Walthers Darstellung kann das Spiel von vier bis acht Spielern gespielt werden. Das vierhändige Spiel wird hier beschrieben.

Doppelkopf - Walther (1899)

Es werden zwei Päckchen mit jeweils 24 Karten verwendet, die aus den Karten Zweier, Zehner, König, Ober, Unter und Neuner in jeder der vier Farben bestehen: Eicheln, Blätter (grün), Herzen (rot) und Glocken. Die Karten haben die gleichen Werte von Ass bis Zehn wie beim Ur-Doppelkopf. Es gibt 24 permanente Trümpfe, die jeweils doppelt vertreten sind und die gleiche Wertigkeit haben wie bei Hammer Typ I:



Bevor das Spiel beginnt, ziehen die Spieler Karten und derjenige mit der höchsten Karte gibt zuerst aus; danach wird im Uhrzeigersinn weitergegeben. Jeder Spieler erhält 12 Karten, die in drei Runden zu je 4 Karten ausgeteilt werden, wobei die Vorhand zuerst Karten erhält.³⁵

Die beiden Spieler mit den Eichelobers - die *Alten* - bilden ein Team und spielen gegen die beiden anderen. Sie dürfen sich nicht zu erkennen geben, sondern die Zusammensetzung der Teams darf nur durch das Kartenspiel offengelegt werden. Ein Spieler, der beide Alten auf der Hand hat, kann entweder ein stilles Solo in Glocken gegen die anderen drei spielen oder vor Spielbeginn eine Zwei zum "*Mitnehmen*" nennen, woraufhin der erste Spieler, der die genannte Zwei spielt, sein Partner wird.³⁶ Letzterer legt diesen Zweier normalerweise so schnell wie möglich, um die Teams zu klären. Darüber hinaus kann jeder Spieler, unabhängig davon, ob ein Ober von Eicheln gehalten wird, vor Spielbeginn ein Solo in einer beliebigen Farbe ankündigen und dann allein gegen die anderen spielen. Wenn zwei Spieler ein Solo spielen wollen, hat der erste in der Ansagereihenfolge Vorrang.

Die Vorhand beginnt und es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wie bei allen anderen Formen des Doppelkopfs werden die Whist-Regeln befolgt, und wie üblich gilt: Wenn zwei identische Karten zum selben Stich gespielt werden, hat die erste Karte Vorrang vor der zweiten.

Das Spiel wird einfach mit 121 Punkten gewonnen; im Doppel oder *Schneider* mit 180 Punkten; und *Schwarz*, wenn alle Stiche gemacht werden.

Vor dem Spiel zahlen die Spieler einen vereinbarten Betrag in einen Topf ein - in der Regel 1 Mark 5 Pfennig, wie uns gesagt wurde. Bei einem Partnerschaftsspiel zieht jeder Gewinner 5 Pfennig aus dem Topf, wenn er das Spiel einfach gewonnen hat, 10 Pfennig, wenn er mit *Schneider* gewonnen hat und 15 Pfennig, wenn er mit *Schwarz*



Das Schafkopfspiel, Erich Walther (1899).

³⁵ Walther verwendet den Begriff "Vorhand" nicht, aber Hammer tat es, und moderne Autoren tun es auch. Ich verwende ihn der Kürze halber.

³⁶ Dies ist die *Hochzeit* des modernen Doppelkopfes.

gewonnen hat. Verliert die Mannschaft mit den Alten, erhalten die Gewinner zusätzlich zum Gewinn für das Einfachspiel oder *Schneider* weitere 5 Pfennig. Solos werden direkt aus der eigenen Tasche bezahlt. Gewinnt der Solist einfach, erhält er von jedem Spieler 5 Pfennig, bei *Schneider* 10 Pfennig und bei *Schwarz* 15 Pfennig. Verliert der Solist, so zahlt er an jeden Gegner den gleichen Betrag.

Walthers Bericht von 1899 kann für sich in Anspruch nehmen, der Erste zu sein, der die Regeln des modernen Doppelkopfs veröffentlicht hat. Nach Jahrzehnten der Stabilität hatte sich das Spiel von einer relativ langweiligen Angelegenheit zu einem Spiel voller Unsicherheiten und neuer Möglichkeiten entwickelt. Obwohl sie seither stark erweitert wurden, sind alle vier von Walther oben genannten Neuerungen nach wie vor ein grundlegender Bestandteil des modernen Doppelkopfs; die einzigen kurzlebigen Elemente sind der Wegfall der Brummen-Regel und die Methode, einen Partner durch das Nennen eines Asses auszuwählen.

Die Entwicklung des modernen Doppelkopfs

In Walther wurde der Grundstein für den modernen Doppelkopf gelegt. Seine Entwicklung schritt nun rasch voran, angeheizt durch die beiden Weltkriege; der erste trieb seine Popularität voran und förderte seine Ausbreitung nach Süden und Westen in Richtung der großen Ballungsräume an Rhein, Ruhr und Main; der zweite vergrößerte seine Reichweite und festigte seine Regeln.

Doppelkopf - Hülsemann (1927)

Die nächste Version dieser neuen Form des Doppelkopfs wurde 1927 von Robert Hülsemann veröffentlicht.³⁷ Neben Skat war das Spiel während des Ersten Weltkriegs unter den Soldaten zu großer Bekanntheit gelangt, was seinen kometenhaften Aufstieg erklären mag, denn, wie Hülsemann mit Nachdruck feststellt, "unter den Vierspielen, die heute in Deutschland gespielt werden, steht Doppelkopf unbestritten an erster Stelle"; inzwischen sei "Schafkopf ... fast völlig ausgestorben [und wurde] durch Doppelkopf ersetzt." Mit einer Einsicht, die anderen entgangen ist, bestätigt er weiter, dass Doppelkopf "eine Erweiterung des alten deutschen Kartenspiels Schafkopf ist...". Außerdem erzählt er uns, dass es in Teilen Norddeutschlands auch unter dem Namen *Juristenspiel* bekannt war, weil es in juristischen Kreisen beliebt war.³⁸

Hülsemanns Darstellung folgt der von Walther, fügt aber die folgenden neuen Merkmale hinzu:

- Französische Farben. Zum ersten Mal werden Karten mit französischen Farben beschrieben; Damen und Buben ersetzen Obers und Unters und Karo ersetzen Glocken als Trumpffarbe.³⁹
- Fuchs. Wer dem Gegner den Fuchs (♦ A) abnimmt, erhält einen Bonus.
- Wenn die Spieler mit den beiden Kreuzdamen diese zum gleichen Stich ausspielen, erhalten sie eine Strafe, es sei denn, die zweite Dame war unbesetzt und musste ausgespielt werden.
- Ansagen eines Partners. Der Spieler mit den beiden Alten kann wie bisher ein Ass benennen, z. B. "Das Herz-As geht mit!" (*Herz-As geht mit!*) oder alternativ sagen: "Der Gewinner des 1., 2., usw., Stiches gehört zu mir!"
- Verdoppeln. Verdoppeln ist jetzt üblich, wobei es den Verteidigern freisteht, bis zum 6. Stich „kontra“ zu sagen.
- *Armut*. Ein Spieler, der bis zu 3 Trümpfe hatte, konnte diese vor dem Spiel reihum und ungesehen jedem Spieler anbieten. Ein Spieler, der sie annahm, gab im Austausch 3 Karten zurück, bildete ein Team und spielte um den doppelten Einsatz.⁴⁰
- Komplexe Punktevergabe. Zum ersten Mal gibt es ein fünfstufiges Punktesystem, das das moderne Spiel einläutet. Die Mannschaft, die 121 Punkte erzielte, gewann einfach, 151 doppelt, 181 dreifach, 211 vierfach und 240 (d.h. *Schwarz*) fünffach. Wenn die Mannschaft mit den Alten verlor, wurden die Zahlungen um eins erhöht (z. B. wurde ein Doppelsieg zu einem Dreifachsieg). Dasselbe gilt für einen verlorenen Fuchs oder einer



Für die Füchse gibt es einen Bonus,
wenn sie gefangen werden.

Karten © ASS Altenburger.

³⁷ Hülsemann, Robert (1927). *Das Buch der Spiele: für Familie und Gesellschaft*. 1. Aufl. Leipzig: Hesse & Becker, S. 164-168.

³⁸ Ein *Jurist* ist ein Rechtsanwalt.

³⁹ Das ist nicht verwunderlich, wenn man bedenkt, dass es vor allem im Norden gespielt wurde, wo französische Spiele seit über einem Jahrhundert üblich waren.

⁴⁰ *Armut* ist der moderne Begriff; Hülsemann nennt dieses Gebot.

verlorenen Alten. Der Grundtarif betrug in der Regel 5 oder 10 Pfennig. Bei einem Gleichstand von 120 Punkten verloren die Alten.

- Joker. In einer Variante wird ein Joker oder eine der ♦ 9en zur höchsten Karte.⁴¹

Hülsemann erwähnt drei Varianten, die uns hier nicht zu interessieren brauchen: die erste ist ein Drei-Personen-Spiel mit einem Dummy, das Anton ankündigt und das nur gespielt wird, "wenn der vierte Mann fehlt"; die zweite ist eine Acht-Personen-Version mit 64 Karten, das Äquivalent zu Hammers Typ I; und die dritte ist ein Drei-Personen-Doppelkopf mit 40 Karten, 12, die an jeden Spieler ausgeteilt werden, und einem Skat von 4 auf dem Tisch, der dem ersten Spieler, der an der Reihe ist, zur Verfügung steht, der ihn aufnimmt und austauscht und alleine gegen die anderen zwei spielt.

Doppelkopf - Thoenen (1931)

Eine vorübergehende Auswirkung der variablen Partnerschaften, die durch die Verteilung der beiden Top-Matadore bestimmt wurden, war, dass die Spieler zwischen "ehrenhaften" oder "strengen" Regeln und "wilden" Regeln wählen mussten. Bei der ersten Regel musste ein Spieler mit einer Alten Trümpfe anführen, um die Partnerschaften auszuloten, indem er in der Regel ein Trumpf-Ass oder eine Zehn ausspielte, weil er wusste, dass seine Partnerin es mit ihrer Kreuz-Dame nehmen würde, oder alternativ die Alte ausspielte, in der Hoffnung, dass seine Partnerin schmieren würde. Nach den wilden Regeln gab es keinen solchen Zwang, und die Spieler spielten zunächst blind, so wie sie es heute auch tun.

Dieses Konzept erscheint in Thoenen (1931) zusammen mit weiteren Innovationen:

- *Tolle*. Zum ersten Mal erfahren wir, dass "in vielen Gebieten" die beiden roten (♥) 10er, die so genannten *Tollen*, die beherrschenden Karten sind.⁴²
- Kurzer Doppelkopf. Oft wurden die 9en weggelassen, so dass ein Spiel mit 40 Karten übrig blieb.

Die Akzeptanz der *Tolle* als oberster Trumpf in der Zwischenkriegszeit besiegelte das Schicksal des mit strengen Regeln gespielten Doppelkopfs, da der Besitz der Alten ihren Besitzern nicht mehr zwei einfache Stiche und die Möglichkeit garantierte, eine "fette" Karte (Ass oder Zehn) ohne Risiko anzuführen, um Partnerschaften zu ermitteln. Die wilden Regeln waren da, um zu bleiben!

Die Thoenen'sche Wertung kehrt zum ursprünglichen dreistufigen System zurück. Jeder Spieler zahlte zu Beginn 1 Mark in einen gemeinsamen Topf ein. Gewannen die Alten einfach, zogen sie 5 Pfennige, *Schneider* 10 Pfennige und *Schwarz* 15 Pfennige. Verloren sie, zogen die Gegner die doppelte Summe aus dem Topf. Ein Trumpf-Solo war 20 Pfennige wert, die direkt an oder von jedem Gegner gezahlt wurden.⁴³ Wie Hülsemann beschreibt auch Thoenen den dreihändigen Doppelkopf, der mit einem Dummy gespielt wird.

Doppelkopf - Meister (1933)

1933 sponserte Piatnik ein kleines Büchlein mit dem Titel *Rommé-Doppelkopf*, verfasst von Friedrich Meister, das übrigens die erste deutsche Beschreibung der deutschen Version von Rummy sein könnte, die in diesem Land als Rommé bekannt ist.⁴⁴ Liest man die Einleitung, in der Doppelkopf als "meist mit deutschen Karten gespielt" beschrieben wird, könnte man meinen, es handele sich um ein Wiederkäuen von Regeln aus dem 19. Jahrhundert,



Die *Tollern* wurden in der Zwischenkriegszeit zu Top-Trümpfen.
Karten © ASS Altenburger.

⁴¹ Dies ist eindeutig der Vorläufer der ♥ 10 - der *Dulle* -, die im modernen Spiel die höchste Karte ist. Bei Hülsemann wird, wenn ein Joker verwendet wird, eine ♦ 9 entfernt; alternativ wird eine der letzteren z.B. mit einem blauen Stift durchgestrichen.

⁴² *Tolle* ist der Singular und wird "toller" ausgesprochen; *Tollen* ist der Plural. Der Begriff erinnert an Karnöffel, bei dem die 8 der Blätter die *Tolle* war, oder Brusbart, bei dem sie der *Toller Hund* war. Das Wort bedeutet in diesem Zusammenhang wahrscheinlich "verrückt" oder "wild" und könnte sich auf die scheinbar verrückte Erhebung einer niedrigen Karte in den Matador-Status beziehen.

⁴³ Da dies das Vierfache des Grundtarifs ist, verdiente vermutlich ein Solo gewonnener *Schneider* 40 Pfennig und ein *Schwarz* 80 Pfennig.

⁴⁴ Meister, Friedrich (1933). *Rommé-Doppelkopf*. Leipzig: Hachmeister & Thal.

aber das spiegelt vielleicht nur eine sächsische Sichtweise wider, denn das Büchlein wurde in Leipzig veröffentlicht, wo damals noch deutschsprachige Karten vorherrschten.

Die Grundregeln von Meister unterscheiden sich kaum von denen von Thoenen, obwohl Farb-Soli nicht Standard sind und im Voraus vereinbart werden müssen. *Armut* steht einem Spieler nur mit einem oder zwei Trümpfen zur Verfügung, nicht mit drei Trümpfen wie bei Hülsemann, und ein stilles Solo wird als "*Heimliches Solo*" bezeichnet. Viel interessanter sind seine optionalen Eigenschaften:

- Unter Solo. Vorläufer des modernen Buben Solo, ist dies eine Vereinbarung, in dem nur Unters Trümpfe sind.
- Obligatorisches Solo (*Zwangs-Solo*). Manchmal gibt es eine Regel, nach der jeder Spieler während eines Spiels mindestens ein Solo spielen muss. Wenn dies nicht der Fall ist, bis der Pott leer ist, muss der Spieler - unabhängig von seinen Karten - ein Solo spielen.
- *Tolle*. Die oberste Karte ist in der Regel die ♥ 10 wie bei Thoenen. Da dies jedoch oft dazu führt, dass das ♥ A gefangen wird, wird stattdessen häufig die 9 der Schellen verwendet, die dann als *Joker* und nicht als *Tolle* bezeichnet wird.
- *Karlchen Müller*. Sein Debüt gibt Karlchen Müller - das Kunststück, den letzten Stich mit der Unter der Eicheln zu machen.
- Schafsrennen (*Hammelrennen*). Sobald nur noch 2 Punkte oder 10 Pfennige im Topf sind, können die Spieler vereinbaren, einzeln um den restlichen Einsatz zu spielen. Es gewinnt derjenige, der am nächsten an die 60 Punkte herankommt.
- Komplexe Punktevergabe. Viele Spieler verwenden ein fünfstufiges System, ähnlich dem von Hülsemann.
- Strafen. Zusätzlich zu den 5 Pfennig für das Verlieren des Fuchses zahlen die Besitzer je 5 Pfennig, wenn beide Alten beim letzten Stich zusammen fallen.

Die Einführung von variablen Partnerschaften und Solospielen in Doppelkopf, die zuerst von Walther beschrieben wurde, war der Katalysator für die Experimente und die rasche Entwicklung des Spiels, ein Prozess, der zweifellos durch die Ereignisse des Ersten Weltkriegs begünstigt wurde. Aber es war der Zweite Weltkrieg, in dem die Fülle neuer Funktionen zum ersten Mal festgeschrieben werden sollte.

Doppelkopf - Klinke (1941)

Als ich das erste Mal mein Netz auswarf, um herauszufinden, was über dieses faszinierende Spiel bekannt ist, stieß ich auf einen interessanten Artikel in einer westfälischen Zeitung, in dem beklagt wurde, dass "selbst der Deutsche Doppelkopf-Verband in Braunschweig und das Deutsche Spielkartenmuseum in Leinfelden-Echterdingen bedauern, dass so gut wie nichts über die Geschichte des Doppelkopfs bekannt ist".⁴⁵ Weiter wird beschrieben, wie der deutsche Militärarzt Karl Klinke, der während des Krieges an der Ostfront und am Ärmelkanal diente, von den Streitereien und dem Gejammer über die Spielregeln so frustriert war, dass er die Spielregeln aufschrieb und sie, begleitet von amüsanten Bildern, die der Sanitätsgefreite Zürnich gezeichnet hatte, in einem kleinen Büchlein zum Nutzen der Truppe veröffentlichen ließ. Unter dem Titel *Doppelkopf das Spiel der Soldaten und aller Kartenfreunde*⁴⁶ verhalf es zwar nicht dem Großdeutschen Reich zum Sieg, entsprach aber einem allgemeinen Bedürfnis".⁴⁷

Dieses unschätzbare Büchlein wurde inzwischen vom DDV nachgedruckt, der mir freundlicherweise ein kostenloses Exemplar zukommen ließ, als er hörte, dass ich mich mit dem Spiel beschäftigte. Es wurde von jemandem verfasst, der das Spiel sehr gut kannte und gut schreiben konnte. Es ist eine klare Darstellung, die vielleicht dazu beigetragen hat, das Spiel nach mehreren Jahrzehnten des Experimentierens zu stabilisieren. Obwohl die Entwicklung von Doppelkopf nicht mit Klinkes Abhandlung aufhörte, stellt sie einen wichtigen Meilenstein und wahrscheinlich den ersten Versuch dar, die Regeln festzuschreiben. Viele Kernmerkmale des modernen Spiels sind darin enthalten, zusätzlich zu einigen interessanten, weniger bekannten Varianten. Wenig wird dem Zufall überlassen. Da die Leser ein Exemplar beim DDV für nicht mehr als 5 € erwerben können, beschränke ich mich auf die Auflistung der wichtigsten Merkmale und Begriffe:

⁴⁵ Westfälische Nachrichten (2011). *Wer genschert hat, ist ein Schwein* von Hans Lüttmann. Abgerufen am 23. November 2023. <https://www.wn.de/muensterland/kreis-steinfurt/greven/wer-genschert-ist-ein-schwein-2336780?npg=>

⁴⁶ Klinke, Karl (1941). *Doppelkopf das Spiel der Soldaten und aller Kartenfreunde*. Nachdruck von Horst Klein, Duisburg.

⁴⁷ Westfälische Nachrichten, ebd.

- Karten: Es sind sowohl Karten in französischer als auch in deutscher Ausführung zulässig, aber die Beschreibung bezieht sich auf die erstere.
- Vereinbarungen: Klinker unterscheidet zwei Hauptformen: das Basisspiel und das Solo.
- *Dulle*: Die ♥ 10er sind permanente Toptrümpfe und heißen *Dullen* statt *Tolle*.⁴⁸
- *Füchse* (*Füchsen*): Auch Wildschweinchen (*Läufel*) genannt.
- Bestimmen eines Partners: Beide Methoden - das Ansagen eines Asses oder das Nennen eines Sticks - werden verwendet.
- Moderne Wertung: In einer Verfeinerung der von Hülsemann eingeführten fünfstufigen Wertung benötigen die Spieler mit den Alten 121 für einen einfachen, 151 für einen doppelten, 181 für einen dreifachen, 211 für einen vierfachen und 240 für einen fünffachen Sieg. Die Verteidiger hingegen benötigen nur 120, 150, 180, 210 und 240.
- Kontra und Re: Die Verteidiger können mit "Kontra" bis zum 5-Stich verdoppeln und die Spieler mit "Re" bis zum 9. Die Spieler können weiter verdoppeln, indem sie "*Hirsch*" rufen, aber es wurde ein Limit bis zum achtfachen Grundgewinn festgelegt, unabhängig vom Punktestand.⁴⁹
- Tarif: 5 oder 10 Pfennig.
- Damen- und Buben-Solo: Zusätzlich zum üblichen Farb-Solo in jeder Farbe konnten die Spieler ein Damen-Solo (*Damensolo*) ansagen, bei dem nur die Damen Trumpf waren, oder ein Buben-Solo (*Bubensolo*), bei dem Buben Trumpf waren.
- Obligatorisches Solo: Um das Spiel "aufzupeppen", mussten die Spieler mindestens 3 Pflichtsoli - ein Damen-, ein Buben- und ein Farbsolo - während der Runde spielen.
- Doppelte Soli: Die Spieler können sich darauf einigen, ein oder mehrere Soli zum doppelten Tarif des Pflichtsolos zu spielen.
- Ansagen: Bevor das Spiel beginnt, fragt der Geber "Alles gesund?" (*Alles gesund?*), woraufhin die Spieler der Reihe nach mit "*Gesund*" antworten, es sei denn, sie wollten ein Solo ansagen. In diesem Fall sagen sie "*Halt*" und machen die entsprechende Solo-Ansage. Wenn jemand eine Ansage machte, konnte das Ansagen wieder von vorne beginnen. Das höherwertige Spiel hatte Vorrang. Wenn alle "Gut" sagten, wurde ein normales Spiel gespielt.
- Schafsrennen: Wie bei Meister (1933) konnte ein Schafsrennen mit 2 Punkten (10 oder 20 Pfennig) angekündigt werden, um die noch zu spielen war. Ein Spieler konnte nicht nur gewinnen, wenn er am nächsten an die 60 Punkte herankam, sondern auch, wenn er 120 Punkte oder mehr erzielte.

Doppelkopf heute

Nachdem der Doppelkopf Mitte des 20. Jahrhunderts mehr oder weniger ausgereift war, hat er sich in den letzten 70 Jahren natürlich langsamer weiterentwickelt. Ein oder zwei neue optionale Regeln wurden hinzugefügt, wie z.B. dass die zweite *Dulle* die erste "frisst" der "Doppelkopf" einen Punkt erhält, also das Kunststück, 40 oder mehr Punkte in einem Stich zu erzielen. Ein wichtiger stabilisierender Faktor war natürlich die Beaufsichtigung durch den am 27. März 1982 gegründeten DDV, der ein umfassendes Standardregelwerk eingeführt hat, das ich kürzlich mit Hilfe von John McLeod übersetzt habe und das der DDV auf seiner Homepage zur Verfügung stellt. Wie beim Bayerischen Schafkopf gibt es jedoch eine Vielzahl von optionalen Absprachen, Extrapunkten und anderen Merkmalen, die das Spiel aufpeppen und für beträchtliche Abwechslung sorgen, wenn es regional unterschiedlich gespielt wird. Die Standardregeln sind für den Turniergebrauch konzipiert und notwendigerweise sehr detailliert, einschließlich solcher Dinge wie Verstöße, Beschwerden und unsportliches Verhalten sowie die Methode der Punktezahlung. Sie sind beim DDV leicht erhältlich, so dass ich hier nur einen Überblick über die wichtigsten Elemente geben werde.

Standard Doppelkopf

Das Standardspiel wird von 4 Spielern mit einem Doppelkartenspiel gespielt, das 48 Karten umfasst, mit der üblichen Rangfolge Ass-Zehn und der gleichen Wertung wie zuvor. Permanente Trümpfe sind, in dieser Reihenfolge:

♥ 10, ♣ D, ♠ D, ♥ D, ♦ D, ♣ B, ♠ B, ♥ B, ♦ B, ♦ A, ♦ 10, ♦ K, ♦ 9.

⁴⁸ *Dulle* ist einfach die niederdeutsche Form von *Tolle*.

⁴⁹ Dies ist der Vorläufer des heute verwendeten aufwändigen Verdoppelungsverfahrens.

Es gibt zwei Arten von Vereinbarungen - das Normalspiel und das Solo - und vier Arten von Solos: Farbsolo, Damensolo, Bubensolo und Ass-Solo. Das Ass-Solo ist das einzige, das von Klink (1941) nicht beachtet wird; es gibt keine Trümpfe und die Karten werden in ihren natürlichen Farben in der Reihenfolge Ass-Zehn angeordnet.

Eine Runde besteht aus acht Runden zu je 4 Spielen also insgesamt 24 Spielen. Während jeder Runde müssen die Spieler ein Pflicht-Solo spielen - das kann eine der vier Arten sein. Ein Pflicht-Solo, das bis zum Ende der Runde nicht gespielt wird, wird zu einem Zwangs-Solo, das gespielt werden muss, unabhängig von den Karten, die ein Spieler erhält, und nicht überboten werden kann.

Das Team mit den beiden Alten ist das "Re-Team" und die Gegner sind das "Kontra-Team". Bei einem Solo ist der Solist das "Re-Team" und seine drei Gegner sind das "Kontra-Team". Die Ansage von "Re" als Re-Team oder "Kontra" als Kontra-Team innerhalb des vorgegebenen Spielfensters erhöht den Spielwert. Spätere Ansagen wie "keine 90" (was in diesem Fall bedeutet, dass das gegnerische Team keine 90 Punkte erzielen wird) erhöhen den Spielwert weiter. Es gibt eine einzige Ansagerunde, ähnlich wie bei Klink (1941). Die Spieler können "Warten" ankündigen, um ein Pflichtsolo, ein freiwilliges Solo oder eine *Hochzeit* anzusagen.⁵⁰ Eine Hochzeit kann still erfolgen, in diesem Fall handelt es sich um ein Stilles Karo-Solo, oder angekündigt werden. Wenn es angekündigt wird, wird der Spieler, der innerhalb der ersten 3 Stiche den ersten Stich macht, der nicht vom Hochzeiter gewonnen wurde, der Re-Partner. Wenn der Hochzeiter die ersten 3 Stiche selbst macht, wird das Spiel wie ein Karo-Solo fortgesetzt. Es gibt keine Möglichkeit, ein Ass zu benennen, um seinen Partner zu bestimmen.



Das Team mit den Kreuz-Damen bildet das Re-Team im modernen Doppelkopf. Karten © ASS Altenburger.

Die Vorderhand führt und die Spielregeln sind wie beim Whist. Wenn zwei gleiche Karten zu einem Stich gespielt werden, hat die erste Karte Vorrang vor der zweiten.

Das Re-Team gewinnt normalerweise, wenn es 121 oder mehr Punkte erzielt, es sei denn, es wurde "Kontra" angesagt; in diesem Fall benötigt es nur 120 Punkte. Das Kontra-Team gewinnt normalerweise, wenn es mindestens 120 Kartenpunkte erhält, es sei denn, es wurde "Kontra" angesagt; in diesem Fall werden 121 Punkte benötigt. Wenn ein Team "keine 90", "keine 60", "keine 30" oder "Schwarz" angesagt hat, muss es 151, 181, 211 oder alle Stiche machen, um zu gewinnen. Wenn ein Team die Anzahl der Punkte erreicht, von denen seine Gegner gesagt hatten, dass sie sie nicht erreichen, gewinnt es trotzdem, z. B. wenn die Gegner "keine 60" angesagt haben und es 60 oder mehr Punkte erreicht, hat es gewonnen. Wenn beide Teams ihre jeweiligen Ziele nicht erreichen, hat keines der beiden Teams gewonnen und es werden nur Bonuspunkte vergeben.

Jeder Spieler gewinnt oder verliert Spielpunkte, die sich nach der Höhe des Punkteskala und eventuellen Boni richten. Es folgt eine kurze Zusammenfassung:

- | | |
|--|------------------------------|
| • Sieg | 1 Punkt |
| • Re oder Kontra | + 2 |
| • Unter 90, 60, 30 Punkten | + 1 für jede erreichte Stufe |
| • Schwarz | + 1 |
| • Erfolgreiche Ansagen von "keine 90", "keine 60", "keine 30", "Schwarz" | + 1 für jede erreichte Stufe |
| • Gewinnen "gegen die Kreuz-Damen" (= Kontra Team Sieg) | + 1 |
| • Doppelkopf (einen Stich machen mit ≥ 40 Punkte) | + 1 |
| • Gefangennahme eines gegnerischen $\heartsuit$ A (Fuchs) | + 1 |
| • Gewinnen des letzten Stichs mit $\clubsuit$ B (Charlie) | + 1 |

Wenn eine Ansage fehlschlägt, gehen die Punkte an den Gegner. Die von einer Mannschaft gewonnenen Punkte werden der anderen Mannschaft abgezogen, so dass die Summe der Punkte immer Null ist.

Die Regeln sehen Varianten für fünf, sechs oder sieben Spieler vor. Wenn fünf Spieler spielen, setzt der Geber aus und eine Runde dauert 30 Spiele.

⁵⁰ Eine Hochzeit ist einfach die von Hülsemann (1927) eingeführte Option, bei der ein Spieler mit beiden Alten erklären kann, dass der Spieler, der den ersten Stich macht, sein Partner wird.

Variationen

Es ist zu erkennen, dass viele der Varianten, die in der Zeit der großen Experimente entstanden sind, in die Standardregeln aufgenommen wurden. Dennoch hat sich der "gesellschaftliche" Doppelkopf weiterentwickelt, wenn auch vielleicht in einem langsameren Tempo. Zu den Variationen, die in Klub- und Gesellschaftskreisen angenommen wurden, gehören zusätzliche Vereinbarungen wie:

- Dame-Bube-Solo. Nur Damen und Buben sind Trumpf
- Köhler. Alle Könige, Damen und Buben sind Trumpf
- Einfarbiges Solo. Es gibt eine Trumpffarbe und keine Matadore; Damen und Buben zählen zu ihren natürlichen Farben.

Außerdem gibt es zahlreiche optionale Funktionen, denen die Spieler zustimmen können, wie z. B.:

- Scharfer Doppelkopf. Gespielt wird mit 40 Karten, wobei die 9er entfernt werden.
- Neu geben (*Schmeißen*). Ein Spieler mit z.B. fünf 9en kann darauf bestehen, dass die Karten zusammengeworfen und neu gemischt werden.
- Armut. Wie in den früheren Regeln kann ein Spieler mit bis zu 3 Trümpfen diese zum Tausch anbieten und sich mit dem Spieler verpartnern, der sie annimmt.
- Schweinchen (*Schweine*). Wenn ein Spieler beide  A hat, werden sie die obersten Trümpfe.
- Gans. Wenn die Gans ( K) vom Gegner mit dem Fuchs ( A) gefangen wird, gibt es einen Bonuspunkt.
- Schafsrennen (Hammelrennen). Wie bei Meister (1933) und Klinker (1941).

Der Doppelkopf hat es von seinen bescheidenen Anfängen weit gebracht.

Schlussfolgerung

Die Geschichte des Doppelkopfs ist mindestens ein Jahrhundert älter, als wir bisher dachten. Er entstand als Doppelkopf-Variante des Schafkopfs im späten 18. Jahrhundert in Sachsen und wurde bereits 1811 in drei Versionen ausführlich beschrieben. Diese frühe Version, die wir als Ur-Doppelkopf bezeichnen können, wurde hauptsächlich um Bier gespielt und hatte feste Partnerschaften, 22 Trümpfe, ein einfaches Punktesystem und keine besonderen Boni. Im Laufe des 19. Jahrhunderts verbreitete sich dieses relativ behäbige Spiel von seiner sächsischen Heimat aus nach Norden und wurde in Norddeutschland beliebter als sein Mutterspiel, das als Doppelschafkopf bekannt wurde, ohne dass sich die Spielweise wirklich geändert hätte. Gegen Ende des Jahrhunderts ging es, wahrscheinlich beeinflusst durch den Erfolg anderer Spiele, die Aspekte des deutschen Solospiels übernommen hatten, zu variablen Partnerschaften über, die durch die Lage der beiden höchsten Trümpfe entschieden wurden, oder, falls beide an einen Spieler fielen, durch den Aufruf einer Zwei. Außerdem konnte nun jeder Spieler ein Farb-Solo ansagen und allein gegen die anderen spielen. Das neue Spiel war nun so ausgeprägt, dass es einen neuen Namen verdiente. Der moderne Doppelkopf war geboren, und Walther (1899) war der erste, der ihn beschrieb.

Mit dem Beginn des Ersten Weltkriegs stieg die Popularität des Spiels neben dem Skat enorm an, was dazu führte, dass es sich nach Süden und Westen ausbreitete. Ermutigt durch die Freiheit, Partnerschaften und Solospiele zu wechseln, wurde in den Kriegsjahren wahrscheinlich auch experimentiert, was sich in den 1920er und 1930er Jahren fortsetzte, als viele neue Funktionen hinzukamen, wie die Beförderung der  10er - der *Tollen* - zu den höchsten Trümpfen, zusätzliche Kontrakte wie Unter Solo und *Armut* sowie Boni für Heldentaten wie das Fangen des Fuchses ( A) oder das Erzielen eines Karlchen Müller durch den Gewinn des letzten Sticks mit  B. Viele dieser Neuerungen wurden von Karl Klinker (1941), einem Chirurgen aus Kriegszeiten, in einem sehr umfassenden und klaren Regelwerk zusammengefasst, das auch moderne Ansage- und Wertungssysteme einführte. Dies und die Gründung des Deutschen Doppelkopf-Verbandes im Jahr 1982 haben dem Spiel Stabilität verliehen und die Festlegung von Standardregeln ermöglicht, die für Turniere unerlässlich sind, aber auch eine gemeinsame Grundlage für das Spiel in Kneipen, Vereinen und zu Hause bilden, ohne die lokale Kreativität zu ersticken. Wie sein südlicher Cousin, der bayerische Schafkopf, verfügt der gesellschaftliche Doppelkopf über eine Reihe zusätzlicher Konventionen und Funktionen, die auf den Geschmack und die Umstände der Spieler zugeschnitten werden können. Dieses Spiel muss einfach zu den besten und beliebtesten europäischen Kartenspielen gehören.