

Doppelkopf

Le grand classique allemand

Déroulement du jeu



C'est tout simple, à votre tour cliquez sur la carte de votre choix puis sur le bouton "Karte spielen" (jouer la carte)

Règles du jeu

Le jeu de cartes

Doppelkopf, doko pour les intimes, se joue avec deux jeux de 52 cartes desquels on a retiré toutes les cartes de 2 à 8. Il reste donc 48 cartes des quatre couleurs pique (P), coeur (C), carreau (K) et trèfle (T). Tout comme dans notre bonne vieille belote, la valeur des cartes est, par ordre décroissant, As (11 pts), 10 (10), Roi (4), Dame (3), Valet (2), neuf (0). Si deux cartes identiques sont jouées dans un même pli, la première posée est considérée comme plus forte que la deuxième. A doko, il y a un concept très important (que l'on retrouve un peu au tarot avec le petit) : les cartes qui valent le plus de points ne sont pas forcément les plus fortes.

Les joueurs et les équipes

Doko se joue à quatre joueurs, ce qui fait 12 cartes par joueur. En règle générale, les deux joueurs qui possèdent une dame de trèfle (équipe Re) jouent contre les deux autres (équipe Kontra). Toutefois il est possible qu'un joueur joue seul contre les trois autres (Solo).

Les différents modes de jeu

Les joueurs doivent fournir à la couleur demandée. S'ils ne le peuvent pas, ils peuvent couper ou se défausser.

Jeu normal (Gesund) :

Dans le jeu normal, tous les carreaux, toutes les dames, tous les valets et les deux 10 de coeur sont les atouts, ce qui fait donc 26 atouts. Voici leur force par ordre décroissant : 10C, DT, DP, DC, DK, VT, VP, VC, VK, AK, 10K, RK, 9K.

Les différents jeux solo :

Solo Dames (Damensolo) :

Il n'y a plus que 8 atouts : les huit dames, dont la force par ordre décroissant est toujours T, P, C, K. Les autres cartes sont normales, et leur force par ordre décroissant est A, 10, R, V et 9.

Solo Valets (Bubensolo) :

Il n'y a plus que 8 atouts : les huit valets, dont la force par ordre décroissant est toujours T, P, C, K. Les autres cartes sont normales, et leur force par ordre décroissant est A, 10, R, D et 9.

Solo Couleur (Kreuz, Pik, Herz ou Karo) :

Comme dans le jeu normal, les deux 10 de coeur, toutes les dames et tous les valets sont des atouts. AK, 10K, RK et 9K sont remplacés par les cartes correspondantes dans la couleur choisie pour le solo. Ainsi, un Karosolo reviendra à jouer un jeu normal seul contre trois. Attention : en cas de Herzsolo (solo coeur), le 10 de coeur est toujours la carte la plus forte, et il y a deux atouts de moins en jeu !

Solo As (Fleischlos) :

Il n'y a aucun atout. Les cartes ont pour force leur valeur, savoir, par ordre décroissant, A, 10, R, D, V, 9.

Mariage (Hochzeit) :

Il peut arriver qu'un joueur possède les deux dames de trèfle : c'est un hochzeit. Son partenaire sera le premier joueur à remporter un pli. Si le joueur au mariage fait lui-même les trois premiers plis, ou s'il sélectionne Gesund et non Vorbehalt, puis Hochzeit dans le menu, il joue alors en Karosolo.

Choix du type de jeu

Avant la partie, chaque joueur à son tour indique le jeu qu'il souhaite jouer (Gesund ou Vorbehalt). L'ordre de force des types de jeu est, par ordre décroissant : Hochzeit, Neugeben (nouvelle donne : le joueur à au moins cinq 9 ou au plus deux atouts), Solo. L'ordre décroissant des solos est le suivant : Damen, Buben, Kreuz (trèfle), Pik (pique), Herz (coeur), Karo (carreau). On peut augmenter la force de son voeu en ajoutant Re, keine 90, etc. On jouera ainsi un Piksolo + keine 90 plutôt qu'un Damensolo + Re.

Les annonces et les enchères

Les annonces :

Si on additionne les valeurs de toutes les cartes, on obtient 240 points. En annonçant Re ou Kontra, un joueur indique qu'il pense que lui et son partenaire remporteront la manche, c'est-à-dire marqueront au moins 121 points (ce qui a également pour effet d'indiquer à quelle équipe il appartient). Attention, il existe aussi de nombreuses raisons tactiques d'annoncer Re ou Kontra ! On ne peut annoncer Re ou Kontra que si l'on a 11 ou 12 cartes en main. En cas de Hochzeit, on ne peut annoncer Re ou Kontra que juste après le pli qui indique les équipes. A noter enfin qu'il est tout à fait possible qu'une équipe annonce Re et l'autre Kontra dans la même manche.

Les enchères :

N'importe lequel des partenaires peut (r)enchérir sur une annonce s'il pense que l'équipe adverse ne parviendra pas à atteindre un certain nombre de points (90, 60, 30 ou capot). On peut annoncer Keine 90 avec au moins 10 cartes en main, Keine 60 avec 9, Keine 30 avec 8 et Schwartz (capot) avec 7 (voire une ou deux de moins s'il faut deux ou trois plis pour déterminer les partenaires d'un Hochzeit)

Fin du jeu et système de score

Fin du jeu :

En règle générale l'équipe Re gagne si elle marque 121 points sur les 240 en jeu, l'équipe Kontra si elle en marque 120. Néanmoins si l'équipe Kontra a annoncé Kontra et marque 120 la partie est gagnée par Re. De même, pour gagner une partie enchérie à Keine 90 (60, 30) il faut marquer au moins 151 (181, 211) points.

Système de score :

Les scores marqués sur la feuille sont très différents des points engrangés dans la manche. L'équipe gagnante marque un score positif, l'équipe perdante le même score en négatif. Voici le tableau des scores pour une partie normale :

Victoire	1 point
Première annonce (Re / Kontra)	Double tous les points, sauf les points "spéciaux"
Deuxième annonce (Re / Kontra)	1 point
l'équipe adverse marque moins de 90/60/30 ou 0 pts	1 point par palier
Keine 90/60/30 ou Schwarz annoncé	1 point par palier

On peut encore marquer des points "spéciaux", et ce de quatre façons différentes (chacune rapportant un point) :

- gagner contre les dames de trèfle (c'est-à-dire gagner alors qu'on est dans l'équipe Kontra, tout bêtement)

- faire un doppelkopf, c'est-à-dire remporter un pli de plus de 40 points, donc composé uniquement d'as ou de 10
- attraper un "renard" (Fuchs) adverse, c'est-à-dire un as de carreau
- remporter le dernier pli avec Charlie, c'est-à-dire un valet de trèfle. A noter que personne ne marque ce point si un joueur joue un valet de trèfle au dernier pli, mais ne le remporte pas (ni son partenaire, ni ses adversaires)

En cas de solo gagné, on calcule les scores comme ci-dessus, et chaque joueur de l'équipe Kontra (ils sont donc trois) marque ces points en négatif, le joueur gagnant empochant donc le triple en positif pour que le total soit toujours nul. En cas de solo perdu, c'est naturellement le contraire.

Une partie de doppelkopf complète se joue généralement en 16 manches, à l'issue desquelles le joueur ayant le plus de points est le vainqueur.