



DK



DOUBLEHEAD KIDS

Das Spiel der 12 Duelle

Alter 6+ 4 Spieler 30-60 min.

Doppelkopfspiel für die ganze Familie

DOUBLEHEAD KIDS ist ein Kartenspiel für vier Spieler, welches das Doppelkopf-Normalspiel mit familiengerechten Karten abbildet. Das Spiel ist für 4 Spieler im Alter ab ca. 6 Jahren geeignet. Es dauert je nach gewählter Siegpunkteanzahl ca. 30 bis 60 Minuten.



Geprüft und getestet vom Deutschen Doppelkopf-Verband e.V.

Spielprinzip

Spieler legen Karten in spannenden Kartenstichduellen und spielen dabei in wechselnden Zweierteams zusammen. Jeder Spieler muss durch den geschickten Einsatz seiner Karten Silbermünzen erbeuten. Wer die meisten Silbermünzen erbeutet, „Füchse“ der Gegner einfängt oder mutig sein „Karlchen“ spielt, gewinnt goldene Siegpunkte. Wer zuerst eine vorher festgelegte Anzahl von goldenen Siegpunkten erspielt hat, gewinnt das Spiel.

Turnier: im Mittelalter festliche Veranstaltung, bei der Ritterkampfspiele durchgeführt werden

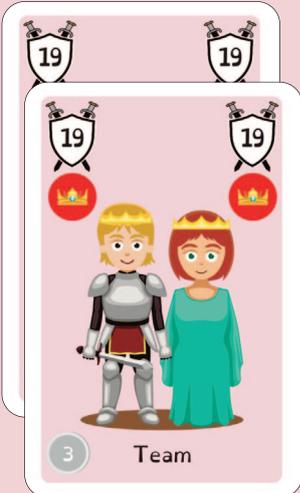


Hintergrundgeschichte

König Friedrich der II. lädt euch zu einem besonderen Turnier auf sein Schloss "Sans Soucis" ("ohne Sorgen") ein. Von dort hat er schon viele gute und friedliche Veränderungen für sein Volk erlassen.

Er hat keine Lust mehr auf die schwertschwingenden lanzenbrechenden brutalen Turnierspiele, wo Menschen und Pferde gegeneinander geschickt werden. Er lädt ein, euch in einem besonderen Duell mit den anderen Ritterinnen und Rittern zu messen: einem Doppelkopfturnier, bei dem Köpfchen, Teamgeist und Spieltaktik über den Gewinn entscheiden.

Doppelkopf ist das beliebteste Kartenspiel der Deutschen und wird in verschiedenen Formen seit 1895 gespielt



Besonderer Reiz

Den besonderen Reiz des Doppelkopfspiels macht aus, dass **zu Beginn** einer neuen Spielrunde die Spieler **nicht wissen, mit wem sie spielen.**

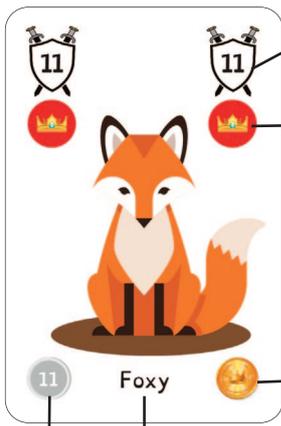
Erst wenn nach und nach die Prinzenpaarkarten ("Team") ausgelegt sind, wird das Bild klarer und die Mitspieler erkennen in welchem Team sie spielen. Im **Team Prinzenpaar** (Spieler mit Prinzenpaarkarten) **oder im Team Ohne** (Spieler ohne Prinzenpaarkarten). So ist jede Spielrunde anders besetzt und erfolgt in den unterschiedlichsten Spielerkombinationen.

Es ist **verboten** durch Äußerungen oder Zeichensprache anderen Mitspielern zu zeigen, ob man gemeinsam in einem Team spielt. Es ist erlaubt durch das taktische Auslegen von Karten spielerische Signale an seine Mitspieler zu senden.

„Wer uns auslegt spielt als Team zusammen!“

„Pssst - nicht verraten mit wem Du spielst ...“

Die Spielkarten



Stärke der Karte

Familienwappen
 Königsfamilie (Trumpfkarten)

Fürstenfamilien

Im Profispiel:
Sondersiegepunkte zu gewinnen

Name bei bestimmten Karten (Team, Foxy, Karlchen) mit aufgedruckt

Zu erbeutende **Silbermünzen** (11, 10, 4, 3, 2)

Das Spiel enthält **48 wunderschöne familiengerechte Spielkarten** mit 24 unterschiedlichen Motiven, d.h. es gibt jede Karte zweimal.

Zusätzlich noch **doppelseitige Münzenkarten**, welche die **goldenen Siegpunkte** darstellen.

Trumpfkarten: besonders wertvolle Karten, mit denen man "trumpfen" und damit andere Karten ausstechen kann

Königsfamilie im Überblick



König Friedrich
 Stärkste Trumpfkarte



Prinzenpaar
 Zweitstärkste Trumpfkarte - zeigt an, wer im Team spielt



Königin Elisabeth
 Drittstärkste Trumpfkarte

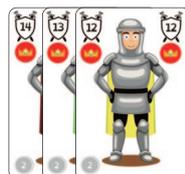
“Sortiere Deine Karten am besten nach Familienwappen und Stärke auf Deiner Hand. Karten mit Wappen der Königsfamilie sind wertvolle Trumpfkarten.”



Die Hofdamen
 Antoinette und Wilhelmine



Karlchen
 im Profispiel Sondersiegepunkte im letzten Stich



Die Ritter
 Leibwache des Königs



Foxy der Fuchs
 im Profispiel-Sondersiegepunkte

“Achtung: Foxy, König Friedrich und August der Starke bringen die meisten Silbermünzen ein. Die solltest Du erbeuten.”



August der Starke
 Jäger des Königs



Bischof Marc-Antoine und Hofnarr Kunz

Fürstenfamilien im Überblick



Die Burgen der Fürsten
 Stärkste Fürstenkarten



Fürst Ernst August und Fürst Georg



Soldaten der Fürsten

“Achtung: Burgen und Fürsten bringen die meisten Silbermünzen ein. Die solltest Du erbeuten. Herz hat weniger Karten ohne Fürstenkarte.”

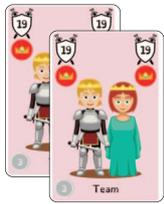
“Starte am besten mit dem Einsteigerspiel.” Regeln Einsteigerspiel (Teil 1)

A Das Erbeuten von 5 goldenen Siegpunkten wird als Spielende festgelegt
Dauer ca. 30-45 Minuten

B Karten mischen und verteilen

Ein Spieler mischt alle Karten und verteilt der Reihe nach Karten bis jeder Spieler 12 Karten auf der Hand hat. Jeder Spieler sortiert die Karten auf der Hand.

C Eventuell den Vorbehalt Hochzeit verkünden



Hat ein Spieler beide Prinzenpaarkarten auf der Hand, kann er entweder eine Hochzeit verkünden oder allein gegen das Team der anderen drei Spieler spielen. Spielt er allein bekommt er im Gewinnfall die doppelte Anzahl goldener Siegpunkte als Entlohnung für sein Risiko. Möchte er eine Hochzeit verkünden, so wählt er sich einen anderen Spieler aus und sagt laut “Ich verkünde, ich heirate ...” plus den Namen des ausgewählten Spielers.

D Erstes Duell eröffnen

Der Spieler im Uhrzeigersinn nach dem Mischer spielt die erste Karte in die Tischmitte aus.

E Es werden 12 Duelle (Stiche) gespielt, um Silbermünzen als Beute zu bekommen

Im Uhrzeigersinn legt jeder Spieler nacheinander eine Karte von seiner Hand offen in die Tischmitte. Es wird ermittelt welcher Spieler das Duell gewonnen hat. Der Gewinner darf die vier gewonnenen Karten nehmen und auf seinem Beutestapel vor sich ablegen.



ACHTUNG: Die erste gelegte Karte in einem Duell gibt vor, welches Wappen in diesem Stich gespielt werden muss. Es wird zum Gewinnwappen des Duells.

Duell 1:
Spieler 1
legt eine
Burg



BEACHTE: Es besteht **Bedienpflicht**, d.h. alle nachfolgenden Spieler müssen Karten mit diesem Wappen ebenfalls auslegen, solange sie noch entsprechende Karten auf der Hand haben.

Spieler 2
legt einen
Soldaten



Spieler 3
legt den
Fürsten



Spieler 4
legt auch
die Burg



**Wer gewinnt
das Duell ?**

Spieler 1 gewinnt
und erbeutet 32
Silbermünzen

IMMER GILT:

- Wurde das Gewinnwappen nicht durch übertrumpfen (siehe nächste Seite) geändert, so gewinnt der Spieler mit der Karte höchster Stärke.
- Werden zwei identische Karten (Wappen und Stärke) gelegt, gewinnt immer der Spieler, der die Karte zuerst gelegt hat.
- Der Gewinner eines Duells darf die erste Karte im nächsten Duell auslegen.

“**Tipps:** In den ersten Duellen einer Runde solltest Du immer als erster die Burgen ausspielen. Die Chancen stehen gut, dass Deine Mitspieler noch Karten mit dem Wappen auf der Hand haben und legen müssen. So kannst Du das Duell fast sicher gewinnen :-)”

Fortsetzung Regeln Einsteigerspiel (Teil 2)

Duell 2:
Spieler 1
legt wieder
eine
Burg



BEACHTEN: Wenn ein Spieler keine passende Karte mit dem erforderlichen Wappen auslegen kann, so hat er zwei Möglichkeiten 1. übertrumpfen oder 2. abwerfen.

1. Übertrumpfen:

- Der Spieler legt eine Karte mit Wappen der Königsfamilie und übertrumpft das Duell. D.h. er ändert das Gewinnwappen auf die Königskrone.
- **ACHTUNG:** nachfolgende Spieler müssen aber immer noch das Wappen der zuerst ausgelegten Karte bedienen (Bedienpflicht zuerst gelegte Karte).



Spieler 2
legt einen
Soldaten



Spieler 3
über-
trumpft



Spieler 4
legt den
Fürst



Wer gewinnt das Duell ?

3 gewinnt, erbeutet 21 Silbermünzen und wird Spieler 1

Duell 3:
Spieler 1
legt eine
Burg



Spieler 2



Spieler 3



Spieler 4
legt Prin-
zenpaar
höheren
Trumpf



Wer gewinnt?

4 gewinnt, zeigt dass er im Team Prinzenpaar spielt, erbeutet 22 Silber und wird Spieler 1

2. Abwerfen:

- Möchte oder kann ein Spieler nicht übertrumpfen, so kann er eine beliebige Karte einer anderen Fürstenfamilie abwerfen. Er hat keine Chance, das Duell zu gewinnen.

- War die erste gespielte Karte eine der Königsfamilie, kann nur abgeworfen werden, wenn man keine Trumpfkarten mehr auf der Hand hat!

“Wirf Deinem Teampartner eine Karte mit viel Silbermünzen rein !”



Duell 4:

Spieler 1
legt eine
Burg



Spieler 2



Spieler 3



Spieler 4



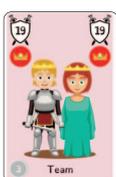
Wer gewinnt?

4 wirft ab (glaubt er spielt mit 3) - 3 gewinnt, erbeutet 28 Silber und wird Spieler 1

Dies gilt auch wenn in einem Duell zuerst eine Königskarte ausgespielt wurde:

Duell 5:

Spieler 1
legt eine
Prinzen-
paar-
karte



Spieler 2



Spieler 3



Spieler 4



Wer gewinnt?

1 zeigt dass er im Team Prinzenpaar spielt - 2 gewinnt und erbeutet 17 Silber - 4 wirft ab, da er kein Trumpf mehr auf der Hand hat



Beide Prinzenpaarkarten sind ausgespielt worden - jetzt weiß jeder Spieler, mit wem er im Team spielt

Duelle 6 bis 12 werden jetzt entsprechend so weiter gespielt.

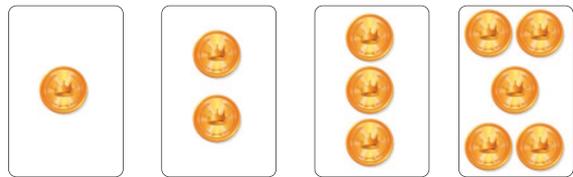
Fortsetzung Regeln Einsteigerspiel (Teil 3)

F *Erbeutete Silbermünzen auszählen und Gewinnerteam ermitteln*

Jeder Spieler zählt die erbeuteten Silbermünzen seiner Karten im Beutestapel. Spieler von Team Prinzenpaar und Team Ohne addieren jeweils ihre Silbermünzen. 1 goldenen Siegpunkt für jeden Spieler in dem Team, welches mehr als 120 Silbermünzen gesammelt hat. Bei Gleichstand gewinnt das Team ohne Prinzenpaarkarten.

Hat ein Spieler alleine eine Hochzeit gespielt, ohne diese zu verkünden so erhält er 2 goldene Siegpunkte, wenn er mehr als 120 Silbermünzen gesammelt hat.

Goldene Siegpunkte mittels der gesonderten doppelseitigen Karten an die Spieler aushändigen.



G Spielende feststellen

Hat ein Spieler die unter A festgelegten Siegpunkte erreicht, so gewinnt dieser das Spiel. Haben mehrere Spieler die festgelegten Siegpunkte erreicht, kann man entweder mehrere Gewinner ausrufen oder es wird solange weitergespielt bis ein Spieler einen Siegpunkt vor den anderen Spielern liegt.

Hat noch kein Spieler gewonnen: Alle Karten zusammenlegen. Der Spieler, der die erste Karte bei Duell 1 ausgelegt hatte, bekommt jetzt alle Karten und übernimmt die Rolle des Mischers. Es wieder zurück zu

B



Kurzüberblick Regeln/Ablauf Einsteigerspiel

- Jeder Spieler bekommt 12 Karten
- 12 Duelle spielen: jeder Spieler legt nacheinander eine Karte
- Der erste Spieler gibt mit seiner Karte das zu spielende Wappen vor
- Nachfolgende Spieler müssen das Wappen bedienen, wenn sie es auf der Hand haben
- Wenn ein Spieler das erforderliche Wappen nicht bedienen kann, dann
 - wenn das zu spielende Wappen eine Fürstenfamilienkarte (Kreuz, Pik, Herz) ist, mit einer Königskarte (Krone) übertrumpfen oder eine andere Fürstenfamilienkarte abwerfen
 - wenn das zu spielende Wappen eine Königskarte ist, eine andere Fürstenfamilienkarte abwerfen
- Höhere Stärke gleiches Wappen gewinnt
- Identische Karten: zuerst gelegte gewinnt
- Die Spieler mit den Prinzenpaarkarten spielen als Team zusammen, die Spieler ohne auch
- Nach 12 Duellen zählt jeder seine Silberbeute zusammen, die Teammitglieder addieren ihre gemeinsame Beute
- Das Team mit mehr als 120 Silbermünzen als Beute gewinnt

Regeln Profispiel

- A** Das Erbeuten von 10 goldenen Siegpunkten wird als Spielende festgelegt
Dauer ca. 45-60 Minuten
- B** Karten mischen und verteilen
analog Einsteigerspiel
- C** Eventuell Vorbehalte verkünden
Hochzeit nicht verkünden und alleine spielen (Team Prinzenpaar 1 Spieler, Team Ohne 3 Spieler) oder Hochzeit verkünden: Der Spieler der als erster ein Duell gewinnt und nicht die Hochzeit verkündet hat, spielt als Partner im Team des Verkünders der Hochzeit. Es gibt in den Doppelkopf-Regeln (siehe Turnierspielregeln des Deutschen Doppelkopf-Verbands e.V., www.doko-verband.de) weitere Vorbehalte, die ausgesprochen werden können. **“Probiert dies doch einfach mal aus.”**
- D** Erstes Duell eröffnen
analog Einsteigerspiel
- E** Es werden 12 Duelle (Stiche) gespielt, um Silbermünzen als Beute zu bekommen



Fuchs „Foxy“: Pro gefangenem Fuchs aus dem Gegnersteam bekommt jeder Spieler des Fängerteams 1 goldenen Siegpunkt. Solange noch nicht klar ist, ob ein gefangener Fuchs aus dem Gegnersteam oder vom Teampartner stammt, kann ein Fuchs offen neben dem Beutestapel gelegt werden. Sind die Team bekannt, bleibt er offen liegen oder wird auf dem Beutestapel abgelegt



Karlchen (nur im letzten Duell gültig): Gewinnt ein Spieler den letzten Stich mit dem Karlchen, bekommen er und sein Teampartner 1 goldenen Siegpunkt. Verliert ein Spieler im letzten Stich sein Karlchen, bekommt ggf. im Fängerteam jeder Spieler 1 goldenen Siegpunkt. Mehrere eingesetzte Karlchen im letzten Stich geben ggf. auch mehrere Siegpunkte.

- F** **Erbeutete Silbermünzen auszählen und Gewinnerteam ermitteln**
analog Einsteigerspiel, es kommen aber aber noch weitere Sonderpunkte hinzu

Übersicht goldene Siegpunkte (jeweils für jeder Spieler im Team)

Beide Teams 120 Silbermünzen: *Team ohne Prinzenpaarkarten 1 Siegpunkt*

Ein Team > 120 Silbermünzen: *gewinnt, 1 Siegpunkt*

Ein Team > 150 Silbermünzen: *zusätzlich 1 Siegpunkt*

Ein Team > 180 Silbermünzen: *zusätzlich 1 Siegpunkt*

Gefangener Fuchs des Gegnersteams: *zusätzlich 1 Siegpunkt*

Letzter Stich mit Karlchen gewonnen: *zusätzlich 1 Siegpunkt*

Gefangenes Karlchen des Gegnersteams im letzten Stich: *zusätzlich 1 Siegpunkt*

- G** **Spielende feststellen**
analog Einsteigerspiel

“Danke, dass Du das Spiel spielst - das macht uns glücklich!”

Dieses Spiel entstand als gemeinsames Familienprojekt. Wir wünschen euch viele lustige Stunden mit dem Spiel. Schickt uns gerne eure Meinung, Fotos oder weitere Anregungen: info@doublehead-kids.de

STUDIO TROJAN
creative things

Jörg Trojan, Baadenberger Strasse 43, 50825 Köln, Germany
Anleitung Version 1.2

Hilfe im Internet

Du findest alle weiteren Informationen zu Regeln, Unterstützung und Ersatzbestellung unter



<https://doublehead-kids.de/friedrich/>

SCAN ME