

SCHAFKOPF SPIEL

Schafkopf ist ein tolles Spiel voller Gemütlichkeit und Leidenschaft! Es gehörte lange Zeit zur Wirtshauskultur und wird heute mehr an Schulen, im englischen Garten in München oder im Internet gespielt.

Wer sich gerne mit anderen misst, findet hier ein Schafkopfturnier in der eigenen Umgebung.

Diese Seite ist dem Lernen dieses Spiels gewidmet. Denn aller Anfang ist schwer und das gilt beim Schafkopf ebenso. Aber es lohnt sich ungemein, dieses wundervolle Kartenspiel zu lernen. Ich habe mir Mühe gegeben, die Regeln so einfach und übersichtlich wie möglich darzustellen. Ihr findet hier ein ausführliches Schafkopf-Regelwerk, mit dem man das Handwerk des Schafkopfs erlernen kann.

Im Bereich Tipps und Tricks biete ich euch Faustregeln, die euch für eure ersten Spiele wappnen soll. Diesen Bereich solltet ihr euch ansehen, nachdem ihr die Grundregeln erlernt habt.

Bumpe, Schneider, Stoß? Schafkopf wäre weniger urig, wenn man nicht die originellen Ausdrücke der Schafkopfsprache verwenden würde. Diese findet ihr erklärt im Bereich Schafkopf-Lexikon.

SCHAFKOPF REGELN

Die Regeln vom Schafkopfspiel sind nicht leicht zu verstehen und deshalb versuche ich sie möglichst einfach zu erklären. Denn erst wenn man sie verstanden hat macht Schafkopf richtig Spaß!

1. Beginn des Spieles
2. Grundlagen
3. Spielwahl
4. Spielablauf
5. Erweiterungen
6. Preisberechnung

BEGINN DES SPIELS

Für eine Schafkopfrunde braucht man drei Mitspieler und ein bayrisches Blatt mit 32 Karten (keine Sechser).

Tipp: Manchmal bekommt zum Beispiel bei Banken ein Blatt auf Anfrage als Werbe-geschenk.

Nun mischt ein beliebiger Spieler die Karten gut durch und lässt den rechten Nachbar die Karten abheben. Darauf gibt derjenige, der gemischt hat, im Uhrzeigersinn be-ginnend mit seinen linken Nachbarn jeden Spieler immer vier Karten auf einmal, bis alle Karten vergeben sind. Danach hat also jeder Spieler zwei mal vier Karten. Wenn die Karten dabei nicht verdeckt gehalten werden oder nicht alle Spieler genau Acht Karten haben wird nochmals gemischt und ausgegeben.

GRUNDLAGEN

Bevor ich im 3. Teil an den 1. Teil anknüpfe, muss ich zum besseren Verständnis zu-erst einige Grundlagen erklären:

DIE FARBEN

Im Schafkopf gibt es normalerweise 4 Farben. Dazu zählen in der Grundrangfolge der Karten Trumpf, Eichel, Blatt und Schellen. Die Karten werden diesen Farben so wie auf den Bild unten zugeordnet. Im Spiel wird reihum von jeden Spieler jeweils eine Karte ausgespielt. Die Farbe der Karte vom ersten Spieler muss dabei von den ande-ren, insofern es möglich ist eingehalten werden.

Beispiel: Spieler 1 spielt die Farbe Eichel mit dem Eichel As an. Spieler 2 (hat u. a. Eichel 10 und König) muss darauf Farbe bekennen und spielt den Eichel König. Spie-ler 3 (hat u. a. Eichel Achter, Siebener und Neuner) muss ebenfalls Farbe bekennen und spielt den Eichel Siebener. Spieler 4 kann jetzt eine andere Farbe spielen, weil er kein Eichel hat. Er spielt den Herz Siebener (Trumpf).

Achtung: Obwohl zum Beispiel der Eichel Ober eigentlich das Eichelsymbol hat zählt er trotzdem zu Trumpf. Man muss auf ihn also mit einer Herzkarte oder mit einem Ober und Unter Farbe bekennen. Dies gilt auch für die restlichen Ober und Unter.

DIE KARTENHÖHE

Jetzt bleibt bloß noch die Frage offen, welcher Spieler von den vier ausgespielten Karten die Höchste hat, damit derjenige die vier Karten zu seinem Stoß mit gewonnenen Stichen dazulegen kann. Auch dies lässt sich mit der oberen Grafik leicht erklären. Dort sind die höchsten Karten ganz oben und die niedrigsten Karten unten. Die Pfeile deuten somit immer auf die niedrigeren Karten. Nach dem oberen Beispiel hat somit der vierte Spieler die höchste Karte. Wenn dieser aber statt dem Trumpf das Schellen As gespielt hätte, dann würde trotzdem noch dem ersten Spieler der Stich gehören, weil man die Karte, die zuerst ausgespielt wurde, überbieten muss und weil man nur mit Trumpf eine andere Farbe überbieten kann (siehe Pfeile in der Grafik).

SPIELWAHL

Nachdem alle Karten ausgeteilt wurden, hat reihum jeder Spieler zu entscheiden, ob er spielt. Dazu muss ich natürlich erst mal kurz erklären, was ein Spiel ist und welche Spiele es gibt.

Je nachdem welches Spiel ein Spieler spielt ändern sich die Teams oder auch die Rangfolge der Karten. Dies macht es im Schafkopf möglich auch mit schlechten Karten zu gewinnen. Die Spiele die ich jetzt aufzähle sind nur die wichtigsten. Weitere Spielmöglichkeiten findest du im Abschnitt Erweiterungen.

RUFSPIEL

Das am häufigsten verwendete Spiel wäre zum Beispiel ein Rufspiel. Hier ruft der Spieler sich den Besitzer einer beliebigen As ins Team, zum Beispiel "mit der Schell-ass". Das bedeutet, der Spieler und der Asbesitzer spielen dann gegen die restlichen zwei Spieler. Die Voraussetzungen sind hierbei jedoch, dass man mindestens noch eine Karte in der Farbe des As hat und dass man natürlich das As nicht selbst hat. Außerdem darf man nicht das Herzass rufen und das gerufene As darf außer im letzten Stich nur ausgespielt werden, wenn es gerufen wurde.

SOLO

Hier spielt der Spieler allein gegen die drei Mitspieler. Da dies eine ziemliche Bürde ist, kann er sich aber statt Herz eine andere Trumpffarbe auswählen. Dies kann zum Beispiel ein Schellsolo sein. In diesem Fall zählt Herz nicht mehr zu Trumpf, sondern als eine ganz normale Farbe wie zum Beispiel vorher Schellen. Im Gegensatz dazu zählt Schell in diesen Beispiel aber zu Trumpf. Hier tauschen also die Herzkarten mit

den Schellkarten ihren Rang. Es ist zu beachten, dass ein Solo auf jeden Fall eine Farbe haben muss.

Kartenfolgen für mögliche Solos:

- 1.Eichelsolo
- 2.Blattsolo
- 3.Herzsolo
- 4.Schellsolo

WENZ

Hier spielt ebenfalls der Spieler gegen die anderen (Einzelspiel), aber es sind nur noch die Unter Trumpf. Herz wird zu einer ganz normalen Farbe (nicht mehr als Trumpf). Die Ober werden auch in die jeweiligen Farben unter den Königen eingeordnet und sind keine Trümpfe mehr.

TOUT UND SIE

Für einen Sie muss man alle Unter und Ober auf einer Hand haben. In diesen Fall kann man nach der Spielansage gleich hinlegen. Wenn man nicht die Acht höchsten Trümpfe hat und sich dennoch sicher ist alle Stiche zu machen, kann man ein Einzelspiel als Tout spielen.

Zurück zu unseren vier Spielern, die jetzt hoffentlich alle reihum entschieden haben, ob sie spielen. Nun sagen die Spieler, die spielen wollen, jeweils nacheinander welches Spiel sie spielen wollen. Wenn keiner spielen will wird zusammengeworfen und nicht neu gemischt. Wenn mehr als einer das gleiche Spiel spielen will, dann spielt derjenige der nach der Sitzreihenfolge zuerst dran war. Falls aber mehrere Spieler verschiedene Spiele vorhaben, darf derjenige mit dem höchsten Spiel spielen. Dabei gilt folgende Reihenfolge:

- 1.Sie
- 2.Solo-Tout
- 3.Wenz-Tout
- 4.Solo
- 5.Wenz
- 6.Rufspiel

SPIELABLAUF

WÄHREND DES SPIELS

Es legen nun alle Spieler im Uhrzeigersinn jeweils eine Karte auf den Tisch, wobei derjenige, der links neben dem Kartengeber sitzt beginnt. Dabei muss beachtet werden, dass die Farbe der Karte vom ersten Ausspieler von den darauf folgenden Spielern ebenfalls gespielt werden muss ("Farbe bekennen" oder "Angeben"). Ist dies nicht möglich können sie die Karte frei wählen. Die vier Karten sticht derjenige, der nach der Kartenrangfolge die höchste Karte hat. Diese Karten muss er auf einen Stoß beiseite legen. Jetzt ist er mit ausspielen an der Reihe, weil er den letzten Stich gemacht hat.

Außerdem ist wichtig, dass beim Rufspiel die gerufene As auf jeden Fall ausgespielt werden muss, wenn ihre Farbe zum erstenmal angespielt wurde. Sonst darf sie nur im vorletzten Stich ausspielen. Wenn der Besitzer der Ruf-As ihre Farbe anspielen will muss er normalerweise die Ruf-As selbst ausspielen. Allerdings kann er dies umgehen. Denn wenn er mindestens drei weitere Karten dieser Farbe in der Hand hat, kann er auch eine niedrigere Karte ausspielen. Jetzt kann sie auch , insofern man nicht angeben muss, wenn andere Farben angespielt sind ausgespielt werden.

FESTSTELLEN DES SIEGERS

Um den Gewinner oder das Gewinnerteam festzustellen, werden die Punkte der Karten im Stoß des jeweiligen Teams gezählt. Dabei zählen:

- Ase 11 Punkte
- Zehner 10 Punkte
- Könige 4 Punkte
- Ober 3 Punkte
- Unter 2 Punkte
- Siebener, Achter und Neuner 0 Punkte

Wenn das Team des Spielers mehr als 60 Punkte hat gewinnt es, andernfalls verliert es. Wenn die Spielerpartei mehr als 91 Punkte haben, haben sie Schneider gewonnen. Die Nichtspieler brauchen dafür nur 90 Punkte. Falls eine Partei 120 Punkte hat, hat sie Schneider und Schwarz gewonnen. Dies spielt vor allem bei der Preisberechnung eine Rolle.

ERWEITERUNGEN

Es gibt beim Schafkopf sehr viele Varianten. Diese unterscheiden sich vor allen in den erlaubten Spielen und Zusatzregelungen. Die Spieler können sich frei entscheiden, welche Spiele und Zusatzregelungen gelten und somit zum Beispiel das Risiko festlegen. Allerdings müssen sich die vier Spieler vorher auf eine Variante einigen.

STOßEN

Wenn die Nichtspieler sicher sind, dass sie gewinnen werden, können sie in dieser Regelung nach der Spielansage ein "Contra" geben. Dies verdoppelt den Spielpreis (siehe Preisberechnung). Wenn dies geschehen ist, kann das Spielerteam das "Contra" mit eine "Sup" erwidern was den Spielpreis zum zweiten mal verdoppelt. Das kann aber mit den Ausrufen "Re Sup", "Hirsch" und, wenn sie wollen, auch "Bock" und anderen Ausrufen so weiter gehen.

SCHIEßEN

Mit dieser Regelung darf jeder beim Ramsch darf jeder einmal mit dem Ausruf "Schuss" den Preis verdoppeln. Wird auch synonym zum Stoß verwendet.

LEGEN (DOPPELN)

Nach dem Aufdecken der ersten vier Karten darf jeder Spieler mit dem Ausruf "Ich lege" den Spielpreis verdoppeln. Die restlichen vier Karten dürfen davor noch nicht aufgedeckt worden sein. Man kann auch die Regelung einführen, dass wenn nicht gelegt wurde kein Rufspiel möglich ist.

STOCK

Alternativ zum Ramsch kann auch jeder , wenn keiner spielt, die Karten zusammenwerfen und einen bestimmten Betrag in den Stock einzahlen. Der wird dann beim nächsten Spiel zum Preis dazugegeben.

STEIGERN

Da zum Beispiel alle Solos den gleichen Wert haben gibt es auch noch eine andere Möglichkeit außer der Sitzreihenfolge den Spieler auszumachen: Das Steigern. Wenn also zwei Spieler ein Solo spielen wollen beginnt der hintere mit dem Ausruf "Siebzig". Nun sind für den Spieler über Siebzig Punkte zum Gewinn notwendig. Derjenige Solospieler der weiter vorn sitzt kann jetzt entweder passen oder die Siebzig halten. Wenn er hält, steigert der hintere Spieler mit "Achtzig" weiter und der Vordere passt wieder oder hält. Dies setzt sich nun in Zehnerschritten fort bis maximal zu 120

Punkten. Wenn der vordere Spieler passt, darf der hintere Spieler spielen. Wenn der hintere Spieler nicht mehr weiter steigert, gehört das Spiel dem vorderen Spieler.

HEIRATEN

Falls ein Spieler nur einen Trumpf hat, kann er diesen auf den Tisch legen und Hochzeit anbieten. Derjenige der zuerst die Karte aufnimmt und dem Bewerber dafür eine andere Karte gibt nimmt die Hochzeit an. Jetzt wird wie bei einem Rufspiel zwischen den beiden weitergespielt. Nimmt keiner das Angebot war, muss der Spieler den Trumpf zurücknehmen und es beginnt die normale Spielabfrage.

GESPERRT SEIN

Wenn ein Spieler kein Rufspielspielen kann, also gesperrt ist, kann man als Regel einführen, dass er, wenn es zum Ramsch kommt entscheiden kann ob zusammengeworfen wird.

BOCKRUNDEN

Wenn ein Team am Schluss eines Spieles genau 0, 30 oder 60 Punkte hat, können 4 Bockrunden angehängt werden. Das heißt, dass in den folgenden vier Runden der Preis zusätzlich noch einmal verdoppelt wird. Auf Spiellisten kann man diese Runden mit Kreuzchen markieren.

DURCHMARSCH

Man kann festlegen, dass ein Spieler ab einer gewissen Punktzahl (normal 100 Punkte), einen Ramsch für sich entscheidet. Dies bedeutet, dass er den Ramsch nicht zahlen muss, sondern den Preis von jedem Mitspieler bekommt.

Beispiel: Eine Variante, die viel Spaß macht wäre zum Beispiel, dass Legen, Stoßen und Schießen erlaubt ist. Wenn keiner legt wird Solo, Wenz oder Ramsch gespielt. Die Hochzeit, Farbwenz, Farbgeier und Geier sind nicht erlaubt. Wenn ein Spieler beim Ramsch gesperrt ist, darf er zusammenwerfen. Auch Bockrunden können vorkommen.

PREISBERECHNUNG

Vor allem, wenn man über mehrere Runden spielt, wird das Spiel durch das Spielen um Punkte oder um Geld interessanter. Welchen Tarif man wählt bleibt den Spielern selbst überlassen. Aber man muss ihn natürlich vorher mit seinen Mitspielern festlegen. Oft wird aber nach folgenden Tarifen gespielt.

GRUNDPREISE

- Einzelspiele: 50 Cent
- Rufspiel: 10 Cent

Zusatzboni

Zu den Grundpreisen werden zusätzlich noch kleine Beträge dazugerechnet.

Dazu zählen vor allem Laufende. Das sind Trümpfe, die ein Team beginnend mit dem höchsten bis mindestens dritthöchsten aus der Kartenrangfolge ohne Ausnahme anfangs besessen hatte. Man muss also mindestens drei Laufende haben, damit sie zählen. Maximal sind 16 Laufende möglich (also alle Trümpfe und Eichel As und Zehner). Pro Laufenden werden oft 10 Cent zum Preis dazugerechnet. Es spielt dabei keine Rolle, welches Team die Laufenden hatte. Beim Wenz werden die Laufenden schon ab 2 Laufenden gewertet.

Auch ab dem höchsten Trumpf fehlende Trümpfe werden mit 10 Cent berechnet. Ein Wenz ohne Unter zum Beispiel nennt man "ohne vier".

Außerdem gibt es Schneider und Schwarz. Bei beiden werden jeweils 10 Cent zum Preis dazugerechnet.

VERDOPPLUNGEN

Der Summe aus Grundpreis und Zusatzbonus wird nun für jedes Legen und Stoßen nochmals verdoppelt. Zusätzlich wird er bei einem Toutspiel nochmals verdoppelt und bei einem Sie vervierfacht.

Außerdem verlangt immer der Sieger einer Runde den Preis. Falls er zu viel verlangt und dies nicht vor den nächsten abheben verbessert. Muss er die Differenz zum richtigen Preis doppelt zurückzahlen. Wenn er zu wenig verlangt bleibt es bei diesem Preis.

SCHAFKOPF TIPPS UND TRICKS

SOLO

Wann ein sollte man Solo spielen?

Ein Solo setzt viel voraus und kommt deshalb nicht so häufig vor. Bei jeder unten genannte Bedingung, die nicht erfüllt wird, sinkt deshalb die Wahrscheinlichkeit, ein Solo durchzubringen. Außerdem sollte man sich vor Augen halten, wie viele Stiche maximal an den Gegner gehen und wie viele Augen er dadurch bekommen kann.

BEDINGUNGEN:

1. Maximal zwei Fehlfarben (ohne Fehlfarben mit As)
2. Mindestens drei Ober und ein Unter
3. Mindestens sechs Trümpfe

Welche Vorgehensweise?

Zu Beginn sollte man hohe Trümpfe (auf keinen Fall der Reihe nach, damit der Gegner nie weiß ob er schmieren kann oder nicht) ausspielen, um den Gegnern ihre (hoffentlich) wenigen Trümpfe herauszuziehen. Sobald die ersten Gegner Trumpffrei werden, ist es an der Zeit die Fehlfarben auszuspielen, bevor sich die Gegner auf diesen freispielen können. Natürlich wäre es ideal, wenn die Fehlfarbe von einem Gegner angespielt wird, denn die anderen Gegner wissen erst, wenn du die Fehlfarbe ausgespielt hast, ob sie schmieren sollen oder nicht. Aber man sollte nicht bis zum Ende des Spiels darauf warten, weil sonst die ganze Schmiere, die die Gegner aufgehoben haben auf jeden Fall an die Gegner geht.

Was gibt es sonst noch zu beachten?

1. Wenn ein Spieler gelegt hat, steigert dies die Wahrscheinlichkeit, dass er Herz als Fehlfarbe hat.
2. Als Nichtspieler sollte man nie Trumpf anspielen und stattdessen nach Fehlfarben vom Solospieler suchen.
3. Wenn man der Solospieler ist, sollte man es vermeiden, so niedrige Trümpfe ausspielen, dass man mit der Trumpfass oder dem Trumpfzehner stechen kann.
4. Möglichst keine wertvollen Karten für Stiche, die wertlos sind, verschwenden.

5. Die letzten zwei Stiche sind oft die wichtigsten, weil meistens von den Nichtspielern oft bis zum Schluss viel Schmiere aufgehoben wird.

WENZ

Welche Karten braucht man für einen Wenz?

1. Mindestens einen Trumpf
2. Die höchsten Karten aus fast allen Farben, die man besitzt
3. Maximal eine Fehlfarbe

Wie könnte man Vorgehen?

Zuerst einen Trumpf ausspielen, den insofern möglich, die Gegner nicht überbieten können. Sobald die Gegner dadurch keinen Trumpf mehr haben, die Farben von denen einem die höchsten Karten fehlen anspielen. Wenn die geklappt hat, kann man beruhigt die höchsten Farbkarten oder die restlichen Trümpfe ausspielen.

RUFSPIEL

Obwohl auf ein gewonnenes Rufspiel meistens ziemlich niedrige Preise gibt, ist es eines der wichtigsten Spiele, weil es so oft gespielt wird. Dadurch rentiert sich auch hier eine gute Taktik, denn Kleinvieh macht ja bekanntlich auch Mist.

Welche Karten braucht man für ein Rufspiel?

Man benötigt mindestens vier Trümpfe und davon mindestens einen Ober und einen weiteren Ober oder Unter. Farben von denen man Asen hat oder auf denen man frei ist, erhöhen natürlich die Siegchancen.

Welches As soll man rufen?

Man sollte ein As rufen in deren Farbe man möglichst wenig Karten hat. An zweiter Priorität steht, dass man auf der Farbe der As möglichst viele Augen haben sollte.

Wie sollte man als Spieler vorgehen?

Spieler sollten zuerst immer Trumpf spielen, bis die Gegner trumpffrei sind, weil zu vermuten ist, dass die Spieler mehr Trümpfe haben. Wenn die Gegner die Gegner also trumpffrei sind kann man getrost die Farbe der gerufenen As anspielen. Wenn die Teams klar sind und die Gegner noch Trümpfe haben. Sollte in einen Stich, wenn Trumpf angespielt ist, immer ein Spielmacher einen hohen und der andere Teamkollege einen niedrigen Trumpf ausspielen, damit sich nicht beide gegenseitig die hohen Trümpfe wegstechen.

Was sollte man als Nichtspieler beachten?

Man sollte so früh wie nur möglich die Ruffass suchen, damit, wenn ein Nichtspieler auf dieser Farbe frei ist und die Nichtspieler noch Trumpf haben, gestochen werden kann. Der Vorteil an dieser Farbe ist das die Spieler ja mindestens eine Karte dieser Farbe haben müssen. Außerdem sollte man als Nichtspieler nie Trumpf anspielen. Dies würde nämlich den Spielern nur zu gute kommen.

LEGEN UND DOPPELN

Wenn man im richtigen Moment legt kann man seine Gewinne immens vergrößern (oder seine Verluste reduzieren). Deshalb spielt auch das Legen eine wichtige Rolle. Ich möchte nun ein paar Karten auflisten bei denen es sich oft lohnt zu legen:

- mindestens 2 Ober oder Unter
- 4 Herz
- 1 Ober und 2 Herz
- 1 Unter und 3 Herz
- 3 Herz und 1 As
- 1 Ober und 2 Ase