

# Mehrkopf

An illustration of three goat heads with human-like features, wearing blue military uniforms with yellow epaulettes and chest plates. They are gathered around a table, looking at a hand of cards held by the central figure. The background is a solid light green color.

**SPIELREGELN**

## Einführung

Mehrkopf ist ein taktisches Kartenspiel für zwei bis sechs Personen und basiert auf dem Schafkopf, wie es hauptsächlich in Bayern gespielt wird. Dort gilt Schafkopf als Kulturgut und Teil der bayrischen Lebensart. Es wird auch heute noch regelmäßig auf Stammtischen und Schafkopfturnieren gespielt.

Traditionell wird Schafkopf zu viert gespielt – und genau hier liegt auch das Problem. Was tun, wenn Sepp doch mal nicht draußen bei den Schafen bleiben sondern mitspielen will? In diesem Fall sagt das offizielle Regelwerk sinngemäß: „Schafkopf kann auch zu fünft gespielt werden – der Geber muss dann allerdings aussetzen.“...

Mehrkopf baut auf diesem Problem auf und ermöglicht durch eine konsequente Erweiterung das Spiel mit fünf bzw. sogar sechs Spielern. Für Schafkopf-Veteranen heißt das: beim Spiel mit zwei, drei oder vier Spielern bleibt alles beim Alten.



Beim Spiel zu fünft kommen 8; beim Spiel zu sechst nochmal 4 komplett neue Karten hinzu. Diese werden im Abschnitt **Kartenwerte** (s.S. 7) beschrieben. Bitte beachten Sie unbedingt den Abschnitt „**Besonderheiten entsprechend der Spielerzahl**“ (s.S. 24). Dieser Abschnitt sollte auch ausreichen, wenn Sie mit den bei Ihnen gängigen Regeln bereits vertraut sind.

Der Reiz von Mehrkopf (ebenso wie vom traditionellen Schafkopf) liegt in den vielen taktischen Möglichkeiten und im kooperativen Spiel innerhalb der beiden Teams „Spieler“ und „Nichtspieler“. Im Normalfall wird erst im Laufe des Spiels allen Beteiligten klar, zu welchem Team sie gehören und wer mit wem spielt.

Diese Spielanleitung gibt nur eine Erklärung für das Grundspiel ab. Darüber hinaus existieren diverse regionale Unterschiede, Varianten und Besonderheiten, die der Übersicht halber hier nicht alle aufgezählt werden können. Selbstverständlich können diese Regeln aber auch mit Mehrkopf verwendet und das Spiel entsprechend angepasst werden.

Als Einsteiger ist es hilfreich, sich an Schafkopf-Kenner zu wenden, denn das Spiel ist – auch wenn es an sich nicht schwer ist – nur sehr umständlich

zu erklären. Wer keinen Schafkopfveteranen in seinem Umfeld kennt, der findet mit dieser Anleitung einen hoffentlich verständlichen Einstieg. Beachten Sie auch unbedingt die hilfreichen Videos auf [www.mehrkopf.de](http://www.mehrkopf.de)! In jedem Fall ist es hilfreich zu wissen, dass es im Grunde beim Spielen nur zwei Regeln gibt:

- Bedienregeln: wenn Trumpf angespielt wird, muss Trumpf gebracht werden. Wenn Farbe angespielt wird, dann die entsprechende Farbe. Wenn ein Spieler keinen Trumpf oder keine Farbe hat, so kann jede Karte gespielt werden. Hier definiert dann nur die Situation, welche Karten Sinn machen. Aber gespielt werden darf alles.
- Bringregel: Wurde die Farbe einer Rufsau angespielt, dann muss diese – bzw. neu bei Mehrkopf auch die Schöne – gebracht, also ausgespielt werden. Damit ist klar, wer mit wem spielt.

Das sind die beiden einzigen wirklichen Regeln im Spiel. Behalten Sie diese im Hinterkopf, wenn Sie sich daran machen, das wunderbare Spiel Mehrkopf zu erlernen.

**Und noch ein Tipp:** auch wenn die Stammtrümpfe (O, U und G) Farben aufgedruckt haben (also Eichel, Blatt, Herz und Schellen) – sie zählen im Normalfall nicht zu den Farbkarten, sondern sind Trümpfe.

Nun aber los...

Viel Spaß beim  
Spielen wünscht...

*Tim Parth*  
im Mai 2012





## Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, durch Stechen eine gewisse Punktzahl zu erreichen. Die Gewinnpunktzahl variiert dabei je nach Spielart und Spieleranzahl. Grundsätzlich gilt: ein Punkt mehr als die Hälfte der möglichen Gesamtpunkte ergibt den Sieg. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick, wobei zwischen Spieler- und Nichtspielerteam unterschieden wird.

Anzahl Spieler	Punktzahl gesamt	Als Spieler gewonnen mit	Als Nichtspieler gewonnen mit	Anzahl Karten im Spiel
2	120 Augen	61 Augen	60 Augen	32
3	120 Augen	61 Augen	60 Augen	24
4	120 Augen	61 Augen	60 Augen	32
5	148 Augen	75 Augen	74 Augen	40
6	120 Augen	61 Augen	60 Augen	48

Aufgrund der neuen Karten beim Spiel zu fünft gilt hier eine andere Gesamtpunktzahl und somit eine andere Gewinnschwelle.








Hat das Nichtspielerteam mindestens ein Viertel der möglichen Gesamtpunktzahl, so ist diese „Schneider frei“. Ansonsten hat das Spielerteam „mit Schneider“ gewonnen. Dies hat Auswirkungen beim Spielen um Geld (s. **Abrechnung** S. 15), kann aber ansonsten ignoriert werden.



## Grundlagen

### Kartenwerte

Im Spiel gibt es die folgenden vier Farben:     Prägen Sie sich die Farben in dieser Reihenfolge ein. Zu jeder dieser Farben gibt es die folgenden Symbole:

Karte	Symbol	Wert (Augen)	Hinweis
Ass/Sau	A	11	
Zehn	10	10	
Schöne	S	6	 x5 oder x6
König	K	4	
Ober/Geier	O	3	



Karte	Symbol	Wert (Augen)	Hinweis
Unter/Wenz	U	2	
Gefreiter	G	1	
Neun	9	0	
Acht	8	0	♣ x3 bis x6
Sieben	7	0	♣ x3 bis x6
Sechs	6	0	♣ x6
Preuße	P	-7	♣ x6

Die Karten Ober (O), Unter (U) und Gefreiter (G) sind die so genannten „Stammtrümpfe“. Ihr Stichwert ergibt sich innerhalb der Trümpfe über ihre Farbe. Der höchste Trumpf ist dabei im Normalspiel der Eichel-Ober, gefolgt vom Blatt-Ober, dem Herz-Ober und dem Schellen-Ober. Anschließend folgt der Eichel-Unter, Blatt-Unter und so weiter. An letzter Stelle der Stammtrümpfe steht demnach der Schellen-Gefreite.

Die Karten Sechs bis Neun haben keinen Wert und heißen demnach auch „Nichtserle/Nixer“, „Luschen“, „Leere“ oder auch „Spatzen“. Der Preuße hat im Bayrischen traditionell keinen besonders hohen Stellenwert, was

sich im Mehrkopf sogar in einem negativen Punktwert niederschlägt. Die preußischen Mehrkopfspieler unter Ihnen sollten sich davon aber nicht zu sehr in Ihrer Ehre gekränkt fühlen – es ist ja nur ein Spiel.

Der Ass und der Schönen kommt eine besondere Bedeutung zu: diese können im Normalspiel gerufen werden. Wer die jeweilige Karte besitzt, der gehört zusammen mit dem Rufer zu den „Spielern“. Wer keine der beiden „Rufsäue“ hat ist „Nichtspieler“.

Innerhalb der Farben ist die Stichreihenfolge entsprechend des Punktwertes. Demnach gilt hier die folgende Reihenfolge (mit dem höchsten Stich links):

**A, 10, S, K, 9, 8, 7, 6, P**

Im Falle eines Geier-, Wenz- oder Niederen-Solos werden die nun ehemaligen Trümpfe ebenfalls entsprechend ihres Punktwertes einsortiert (s. [Spielarten](#) S. 18):

**A, 10, S, K, O, U, G, 9, 8, 7, 6, P**





### Mischen, Abheben und Geben

Vor dem Spielbeginn wird der Geber bestimmt. Dies geschieht meist durch Ziehen der höchsten Karte aus dem Kartenstapel – oder es ist schlichtweg der Besitzer des Kartendecks.

Der Geber mischt die Karten und lässt den rechts von ihm sitzenden Spieler abheben. Dann werden im Uhrzeigersinn jeweils zwei Mal vier Karten an jeden Spieler verteilt, beginnend mit dem Spieler links vom Geber. Dieser ist der eröffnende Spieler, was besonders bei Solospielen von großer Bedeutung für den Sieg sein kann.

Beim Abheben sollen mindestens drei Karten abgehoben werden. Unter Berücksichtigung dieser Regel kann bis zu drei Mal abgehoben werden. Alternativ kann ein Block in der Mitte des Stapels herausgezogen und oben auf gelegt werden („Schwanzfedern ziehen“) oder „geklopft“ werden.

Klopft der Abhebende auf den Stapel, so darf er die Art der Verteilung festlegen (etwa „alle acht“ statt zwei Mal vier oder „Rückwärts“, also Verteilung gegen den Uhrzeigersinn).



Ist das Spiel vorbei wechseln der Geber - und damit auch der Abhebende und der eröffnende Spieler - im Uhrzeigersinn. Sind alle Spieler an der Reihe gewesen, so ist eine Spielrunde vorbei.

Wer nach dem Geben sechs „Nichtserle/Nixer“ und keinen Stammtrumpf („Ober“, „Unter“ oder „Gefreiter“) besitzt, der kann zusammenschmeißen lassen. Die Karten werden verworfen und der nächste Geber darf versuchen, ein besseres Blatt zu verteilen.

### Spielansage

Vor dem eigentlichen Spielbeginn erfolgt nun die Spielansage, bei der bestimmt wird, wer „Spieler“ ist und welche Art von Spiel gespielt wird. Beginnend mit dem eröffnenden Spieler kann nun jeder Spieler ansagen, ob er passen oder spielen will. Möchten mehrere Spieler spielen, so gilt die jeweils höhere Spielansage (siehe Spielarten). Ein Solo sticht dabei ein Normalspiel, ein Toutspiel wiederum ein Solo. Im Zweifel – also bei gleicher Spielart - sticht die Reihenfolge ausgehende vom Geber.



**12** Hat nun ein Spieler die Spielansage für sich entschieden, so sagt dieser, welches Spiel er spielen möchte. Im Fall eines Solos heißt das, die Art des Solos zu verkünden (siehe Solospiel). Im Normalspiel wird die Farbe der Rufsau genannt (siehe Normalspiel).

Wenn kein Spieler gefunden wurde, dann hat der letzte Spieler der Runde (der Geber) die Wahl. Er kann: zusammenschmeißen (der Geber wechselt und es beginnt ein neues Spiel), ein Muss-Spiel erzwingen (siehe Muss-Spiel) oder den Ramsch (siehe Ramsch) fordern.

### Stiche

Ist das Spiel angesagt, so legt der eröffnende Spieler (also der Spieler links vom Geber) eine Karte aus. Anschließend legt jeder der anderen Spieler im Uhrzeigersinn ebenfalls eine Karte dazu. Liegen entsprechend der Spielerzahl Karten in der Mitte entscheidet sich, welchem Spieler der Stich gehört. Diesernimmt die Karten an sich und legt sie verdeckt vorsich. Anschließend spielt er die nächste Karte an. Der weitere Spielablauf erfolgt analog, bis alle Karten abgelegt sind. Im Normalfall bedeutet dies 8 Stiche; beim Spiel zu zweit hingegen 16.

**13** Die erste Karte definiert, welche Karten von den folgenden Spielern gebracht werden müssen. Ist es eine Trumpf-Karte, so müssen die anderen Spieler ebenfalls einen Trumpf legen. Ist es eine Farbkarte (also kein Trumpf), so muss diese Farbe gebracht werden. Dies ist - wie gesagt - im Grunde genommen die erste von lediglich zwei Regeln: die angespielte Farbe bzw. der angespielte Trumpf müssen bedient werden (**Bedienregel**). Wer den Stich nicht bedienen kann – weil er entweder die Farbe nicht oder keinen Trumpf hat – der kann jede andere Karte legen. Hier bietet es sich natürlich an, einen Farbstich per Trumpf an sich zu reißen oder seinem Partner bei einem von ihm gewonnenen Trumpfstich Punkte zu „schmieren“, als beizusteuern.

Wurden nur Farben ausgespielt, so geht entsprechend des Punktwertes der Stich an die höchste Farbkarte. Hier muss allerdings berücksichtigt werden, dass nur die angespielte Farbe stechen kann. Wurde zum Beispiel eine Eichel-Neun zuerst gelegt, so wird diese nicht von einer eigentlich höherwertigen Blatt-Zehn überstochen – denn die Eichel-Farbe wurde angespielt.



**14** Sobald ein Trumpf gespielt wurde, kann dieser nur von einem höheren Trumpf gestochen werden. Ein Trumpf wiederum sticht immer eine angespielte Farbe.

Wichtig zu wissen ist, dass die Stammtrumpfe nicht zu den Farben gehören. Wird also ein Normalspiel gespielt und wiederum die Eichel-Neun als erste Karte gelegt, dann bleiben Eichel- Gefreiter, Eichel-Unter und Eichel-Ober weiterhin Trumpfe! Ausnahmen bilden hier nur die Soli „Geier“, „Wenz“ und „Niederer“ (siehe dort).

Spielt ein Spieler die falsche Karte aus – etwa bei einem Farbstich einen Trumpf, obwohl er noch eine entsprechend Farbkarte zum Bedienen gehabt hätte, so führt dies zum sofortigen Spielverlust. Eine falsch gespielte Karte fällt einigermassen geübten Spielern im Spielverlauf sofort auf – wenn eben dann etwa doch noch eine Farbkarte ausgespielt wird, die doch vorher vermeintlich „frei“ war und aufgestochen wurde. Im tiefsten Bayern kriegt man da zur Strafe schon mal sein „Bier ins G'sicht“.



### Abrechnung

Wurden alle Karten ausgespielt, so werden die erzielten Punkte der Spieler- und Nichtspielerteams gezählt. Entsprechend der Spieleranzahl, der erreichten Punkte (Augen) und des angesagten Spiels gibt es nun einen Gewinner.

Je nach Risikobereitschaft der Spieler kann man es beim reinen Kartenspiel belassen und sich einfach über Siege freuen oder man würzt das Spiel dadurch, dass nach Punkten oder Geld gespielt wird. Wer am Ende des Abends am meisten Punkte oder Geld vor sich liegen hat, der hat logischerweise gewonnen.

Die Berechnung gestaltet sich dabei wie folgt:

Vor dem Spiel wird eine **Zähleinheit** festgelegt. Diese beträgt im Normalfall bsw. 10 Cent. Statt einem Geldbetrag kann hier auch einfach ein Punktwert festgelegt werden.

Nach einer Spielrunde (jeder Spieler war einmal Geber) werden nun die Karten in den beiden Stapeln der Spieler- und Nichtspieler entsprechend des Kar-

15

51



**16** tenwertes der enthaltenen Karten ausgezählt. Anhand der weiter oben bereits genannten **Gewinn Grenzen** gibt es nun Gewinner und Verlierer. Gewinne (Punkte oder Bargeld) fließen nun entsprechen der Spielart, der Stärke des Sieges und zusätzlicher Bewertungen von den Nichtspielern zu den Spielern.

Bei einem regulär verlaufenden Normalspiel wird **eine** Zählleinheit gezahlt. Für ein Solospiel hingegen **fünf** Zählleinheiten. Dies ist der so genannte **Grundtarif** (bewertet die Spielart). Sind die Nichtspieler nicht „Schneiderfrei“ geworden (haben sie also weniger als ein Viertel der Gesamtpunktzahl), so kommt noch einmal **eine** Zählleinheit hinzu. Haben die Nichtspieler gar keinen einzigen Stich machen können (wurden also „schwarz gespielt“), so kommen **zwei** Zählleinheiten zum Grundtarif dazu. Dies bezeichnet man als **Leistungstarif** (bewertet die Siegstärke). Den Endbetrag zahlt jeder Verlierer an die Gruppe der Gewinner, die den Betrag gleichmäßig untereinander aufteilen. Bei einem gewonnen Solo erhält der Solist von jedem anderen Spieler die Bezahlung – muss im Gegenzug aber bei einem verlorenen Solo auch jeden Spieler einzeln bezahlen.

**91** Zusätzlich gibt es noch die Bezahlung für so genannte **Laufende**. Das ist eine vom Eichel-Ober bzw. im Solospiel vom höchsten Trumpf absteigende

Kette von Stammtrümpfen, die sich in einem Spiel im Besitz eines Teams befunden haben. Ab drei Laufenden kann für je eine Laufende eine Zählleinheit eingefordert werden. Dies muss allerdings während des Spiels bereits im Blick behalten werden, um am Schluss auch eine korrekte Bezahlung einfordern zu können. Für die ersten Spiele kann auf diese Prämientarif genannte Bezahlung verzichtet werden.



Bei einem Fehler eines Spielers während des Spiels, der zu einem Abbruch des Spiels führt, gilt das Spiel sofort als Verloren und der entsprechende Spieler bezahlt jeden anderen Mitspieler nach den obigen Regeln.

Auch hier gibt es wieder regionale Unterschiede – wichtig ist, die Bezahlung bzw. Bepunktung vor dem Spiel zu klären, um Unklarheiten zu vermeiden. Und selbstverständlich macht Mehrkopf auch Spaß, ohne dass der Monatslohn oder Grundstücke den Besitzer wechseln.

**17**

**LI**

Das grundsätzliche Spiel – also die Bestimmung, welcher Spieler einen Stich für sich gewinnen konnte – bleibt bei Mehrkopf in allen Spielarten immer gleich. **Wer** allerdings **mit wem** spielt und **welche Karten** als Trümpfe oder Farben zählen, variiert von Spielart zu Spielart. An dieser Stelle werden die wichtigsten Spielarten genannt. Darüber hinaus existieren natürlich wieder viele regionale Varianten, die problemlos auch mit Mehrkopf gespielt werden können.

### Normalspiel

Das Normalspiel ist – wie der Name schon sagt – die normalerweise gespielte Spielart. In dieser nennt der spielansagende Spieler eine Farbe (eine „Rufsau“), von der er mindestens eine Farbkarte besitzt (Trümpfe zählen nicht!). Diese darf aber nicht das Ass sein, denn dieses wird ja gerufen. Beim Spiel zu fünft und zu sechst wird gleichzeitig mit der Ass die Schöne gerufen. Da man diese Karte durchaus selbst oder ein anderer Spieler die Ass und die Schöne gleichzeitig besitzen kann, spielen hierbei immer 2 gegen 3 (bei 5 Spielern) bzw. 3 gegen 3 oder 2 gegen 4 (bei 6 Spielern).

Wird in einem Normalspiel die Ruffarbe angespielt, so muss das Ass der entsprechenden Farbe gebracht werden. Genauso verhält es sich mit der Schönen. Wer das Ass und die Schöne besitzt, der muss beim ersten Mal die Ass und beim zweiten Mal die Schöne spielen. Eine Ausnahme vom Zwang ist das so genannte „Umspielen“. Hier besitzt der Besitzer der Rufsau so viele Karten dieser Farbe, das klar ist, dass der Stich vom Gegner aufgestochen würde. In diesem Fall darf die Ass und die Schöne zurückgehalten und eine andere Karte dieser Farbe ausgespielt werden. Da am Ende des Stiches die Rufsau nicht gebracht wurde, ist sofort klar, dass entweder ein Spieler einen Fehler gemacht hat oder die Rufsau aus obigem Grund umspielt wurde.

Möchte der Besitzer einer „Rufsau“ die Ruffarbe anspielen, so muss er auf jeden Fall die „Rufsau“ ausspielen. Gleiches gilt für die Schöne, falls zutreffend.

Im Normalspiel sind immer alle Ober, Unter und Gefreiten sowie die Herz-Farben Trumpfkarten. Der höchste ist demnach der Eichel-Ober, der niedrigste die Herz-Sieben bzw. Herz-Sechs (bei 6 Spielern).





Da im Normalspiel die Herzen zu den Trümpfen gehört, kann die Herz-Ass (und damit auch die Herz-Schöne) nicht gerufen werden. Es werden immer nur Farben gerufen.

Wer im Normalspiel eine Farbe ruft, der gehört nun zum Spielerteam. Auch der oder die gerufenen Spieler (also die mit der entsprechenden Ass und/oder Schönen) gehören zu den „Spielern“. Die anderen sind „Nichtspieler“. Das hat Auswirkungen auf die Gewinnschwelle.

### *Solospiel*

Es gibt verschiedene Solo-Arten. Allen gemein ist, dass ein Spieler allein gegen alle anderen Spieler spielt. Er sollte also im besten Fall der eröffnende Spieler (links vom Geber) sein, um seine Karten in der bestmöglichen Reihenfolge bringen zu können. Natürlich ist auch ein entsprechend gutes Kartenblatt hilfreich.

Beim **Farbsolo** legt der Solospieler eine Farbe fest. Diese ist für dieses Spiel anstelle der Herzen die Trumpffarbe (es kann aber natürlich auch ein „Rotsolo“ gespielt werden, mit der Herz-Karte als Trumpffarbe).



Beim **Geier** (Ober), **Wenz** (Unter) und **Niederem** (Gefreiter) sind nur die entsprechenden vier Trumpfkarten Trumpf. Alle anderen Trümpfe werden entsprechend ihres Punktwertes in die jeweilige Farbe mit einsortiert.

Bei einem Geier-Solo sind also nur die vier Ober Trümpfe, die Unter und die Gefreiten werden wie folgt in die Farben einsortiert:

**A, 10, S, K, U, G, 9, 8, 7, 6, P**

### *Toutspiel*

Ist ein Spieler der Meinung, dass er mit seinem Spiel alle Stiche für sich entscheiden wird, so kann er ein Toutspiel ansagen (Tout = frz. für „Alles“, in manchen Regionen auch bekannt als „Du“). Bekommt einer der anderen Spieler einen Stich, so hat der Solospieler sofort verloren. Gewinnt er hingegen ein Toutspiel, so kann er sich – sofern um Geld gespielt wird – auf einen ordentlichen Bonus freuen (die Bezahlung wird verdoppelt).



Das „Sie“ ist eine Besonderheit und kommt nur sehr selten vor. Dabei hat ein Spieler die obersten acht Stammtrümpfe (also vom Eichel-Ober bis zum Schellen-Unter). Traditionell wird dieses Kartenblatt mit dem Datum und den Namen der Spieler eingerahmt an die Wand gehängt. Das „Sie“ wird nicht gespielt, sondern sofort ausgelegt.

### Hochzeit

Besitzt ein Spieler nur einen einzigen Trumpf, so kann er eine Hochzeit anbieten, indem er bei der Spielansage seinen einzigen Trumpf verdeckt in die Mitte schiebt. Möchte ein Spieler die Hochzeit eingehen, so tauscht er einen Nicht-Trumpf mit dieser Karte und spielt fortan mit dem Ausspieler der Trumpfkarte zusammen. Beiden ist nun klar, dass der Ausspieler keinerlei Trümpfe besitzt sondern nur Punkte schmieren kann. Der annehmende Spieler sollte im Gegenzug ordentlich Trümpfe besitzen, um den anderen „mitziehen“ zu können.



### Ramsch

Ein Ramsch ist oft das letzte Spiel eines Abends oder wird vom Geber ausgerufen, wenn alle Spieler vor ihm kein Spiel ansagen möchten. Er kann in letzterem Fall aber nicht gespielt werden, wenn ein Spieler aufgrund seiner Karten kein Normalspiel rufen kann (also bspw. alle Asse oder keine Farbe besitzt).

Beim Ramsch gelten dieselben Regeln wie beim Normalspiel – allerdings gilt es, so *wenig* Stiche wie möglich zu machen. Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, der hat verloren.

### Muss-Spiel

Ein Muss-Spiel kann nur vom Geber ausgerufen werden, wenn alle Spieler vor ihm kein Spiel ansagen möchten. In diesem Fall benennt er eine Karte (im Normalfall „den Alten“, also den Eichel-Ober). Derjenige, der diese Karte besitzt **muss** ein Spiel ansagen.

## Besonderheiten entsprechend der Spielerzahl

### 2 Spieler

Das Spiel zu zweit wird auch als „Offiziersschafkopf“, „Offiziersmuck“ oder „Bauernschafkopf“ bezeichnet. Beim Spiel zu zweit bleiben nur die folgenden Karten im Spiel:

**O, U, A, 10, K, 9, 8, 7**

Anschließend werden nach dem Mischen zunächst 8 Karten verdeckt vor dem Gegner in zwei Vierer-Reihen ausgelegt; anschließend bei sich selbst ebenfalls zwei verdeckte Vierer-Reihen. Danach kommen wieder zwei Vierer-Reihen auf die bereits ausliegenden Karten beim Gegner – diesmal allerdings offen. Die restlichen acht Karten werden jeweils offen auf die eigenen Karten gelegt. Die Hälfte der Karten ist also für beide sichtbar, die andere Hälfte nicht.



Der nicht-Geber entscheidet nun, ob er spielen oder passen möchte. Passt er, dann sagt der Geber ein Spiel an. Es können nur Farbspiele gespielt werden – das heißt, es sind immer Ober und Unter sowie die entsprechenden Farbkarten Trumpf. Der Clou ist, dass ja nur die Hälfte der gesamten Karten sichtbar ist, man also bei der Spielansage die ersten Spielzüge schon abschätzen muss, um eine gute Wahl treffen zu können.

Beim Auslegen der Stiche wird immer jeweils eine offen ausliegende Karte in die Spielmitte gelegt, woraufhin der Gegner mit einer regelkonformen Karte antwortet. Sobald der Stich entschieden ist wird die evtl. unter den verwendeten Karten liegende verdeckte Karte umgedreht und kann fortan verwendet werden. Die restlichen Regeln bleiben die gleichen.

### 3 Spieler

Beim Spiel zu dritt bleiben nur die folgenden Karten im Spiel:

**O, U, A, 10, K, 9**

Alle anderen werden zur Seite gelegt. Die Regeln für die Stiche bleiben auch hier dieselben. Es dürfen allerdings nur Soli gespielt werden.

26

**4 Spieler**

Beim Spiel zu viert bleiben nur die folgenden Karten im Spiel:

**O, U, A, 10, K, 9, 8, 7**

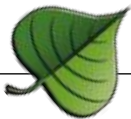
Gespielt wird nach den zuvor genannten Standardregeln.

**5 Spieler**

Beim Spiel zu fünft bleiben nur die folgenden Karten im Spiel:

**O, U, G, A, 10, S, K, 9, 8, 7**

Die Gefreiten gelten fortan als dritte und unterste Stammtrumpf-Stufe unterhalb der Unter und oberhalb der entsprechenden Trumpffarbe (im Normalfall Herz). Die Schöne wird entsprechend ihrem Punktwert von 6 zwischen die Zehn (10) und dem König (K) einsortiert. Wird im Normalspiel die Ass (Sau) einer Farbe gerufen, so wird automatisch auch die Schöne der entsprechenden Farbe mit gerufen und muss gleichermaßen „gebracht“ werden, wenn die Ruffarbe angespielt wurde.



97

27



Da hier die Schöne (S) mit 6 Punkten und die Gefreiten (G) mit jeweils einem Punkt dazu kommen erhöht sich in diesem Fall die Gesamtpunktzahl auf 148. Die Gewinnschwelle liegt entsprechend bei 74 – wobei das Spielerteam ja immer einen Punkt mehr haben muss, also 75 Punkte zum Gewinnen brauchen (s. **Kartenwerte**).

**6 Spieler**

Beim Spiel zu sechst sind alle 48 Karten im Spiel:

**O, U, G, A, 10, S, K, 9, 8, 7, 6, P**

Die Sechser reihen sich unterhalb der Siebener als zusätzliche „Nichtserle/Nixer“ ein. Die Preußen noch einmal eine Stufe darunter. Wer diese in einem Stich „gewinnt“, der bekommt für diese 7 Minuspunkte. Diese Karte eignet sich also ideal, um einen als sicher gewonnenen Stich des Gegners noch zu vermiesen.

Da die Preußen den Punktezuwachs der Schönen und der Gefreiten aufheben, liegt hier die Gesamtpunktzahl wieder bei 120 Punkten – die Gewinnschwelle demnach bei 61.



27

Das Spiel zu siebt funktioniert wie das Spiel zu sechst. Der Geber muss allerdings eine Runde aussetzen...



## Schafkopf-Sprache

Da Mehrkopf auf dem Original-Schafkopf aufbaut, kann auch hier die Tradition hinsichtlich der Unterhaltung zwischen den Spielern beibehalten werden. Innerhalb der Schafkopf-Spieler hat sich im Laufe der Jahre eine Sammlung von Bezeichnungen eingebürgert, die unter eingeschweißten Spielern einfach zum Spiel dazu gehört. An dieser Stelle wird nur ein sehr kleiner Ausschnitt des vorhandenen Vokabulars genannt, nicht zuletzt wegen einiger Worte, die nicht von schlechten Eltern sind und an dieser Stelle bewusst nicht genannt

werden. Weitere Bezeichnungen für Sonderfälle dürfen gerne nach eigenem Ermessen entwickelt und verbreitet werden.



### Harmlose Beispiele gefällig?

Der Eichel-Ober ist „der Alte“.  
Die Eichel-Ass hingegen „die Alte“.



Die grünen Blatt-Karten sind traditionell auch „die Blauen“.



„Schmier“ nicht viel, schmier“ nicht wenig  
– spiel ´nen kleinen König“

Eine weitaus umfangreichere Liste findet sich z.B. im *Wikipedia* unter [de.wikipedia.org/wiki/Schafkopf-Sprache](https://de.wikipedia.org/wiki/Schafkopf-Sprache)

# Mehrkopf



[www.mehrkopf.de](http://www.mehrkopf.de)

Spielidee & Text  
**Tim Parth**

Illustration, Satz & Layout  
**Marc Margielsky**

Ab 14 Jahre



2-6 Spieler



**NÜRNBERGER-  
SPIELKARTEN-  
VERLAG GMBH**

