

# Schafkopfspiel - Kurzanleitung

**Karten** 32 Blatt Schafkopfkarten  
Format 56x100mm; 6-er aussortieren

**Spieler** 4

**Farben** Eichel, Gras/Grün, Herz, Schellen

**Zählwerte** jede Farbe besteht aus 8 Karten

Sau/Ass	11 Augen	Unter	2 Augen
Zehn	10 Augen	Neun	0 Augen
König	4 Augen	Acht	0 Augen
Ober	3 Augen	Sieben	0 Augen

Alle Augen zusammen ergeben 120 Punkte.

## Rangfolge der Trumpfkarten

höchste Karte	Eichel-Ober
2.	Gras/Grün-Ober
3.	Herz-Ober
4.	Schellen-Ober
5.	Eichel-Unter
6.	Gras/Grün-Unter
7.	Herz-Unter
8.	Schellen Unter
+ Trumpffarbe in Rangfolge Farbkarten	

Die höhere Karte sticht die niedrigere Karte. Außer beim Wenz ist der „Eichel-Ober“ die höchste Karte.

1

## Rangfolge der Farbkarten

1. ASS
2. Zehn
3. König
4. Neun
5. Acht
6. Sieben

(bei Wenz gilt eine andere Regelung)

## Ziel

durch geschicktes und überlegtes Spielen mit dem Partner oder alleine die höchstmögliche Punktzahl zu erreichen

## Sieger

wer als „Spieler“ 61 Augen/Punkte erreicht bzw. als „Gegenspieler“ 60 Augen.

## Sitzordnung

Spieler sitzen sich im Kreuz gegenüber, die Karten so halten, dass sie die anderen Spieler nicht sehen

## Mischen, Abheben & Geben

Spieler ermitteln, der als Erster gibt. Bei jedem weiteren Spiel wechselt der Geber im Uhrzeigersinn.

### Kartenstapel gut mischen

Der rechts vom Geber Sitzende hebt den Kartenstapel ab. Die liegenbleibenden Karten werden auf den abgehobenen Stapel gelegt. Es muss abgehoben werden. Es müssen min. 3 Karten abgehoben oder liegen bleiben. Es darf max. 3x abgehoben werden. Die unterste Karte darf beim Mischen und Abheben NICHT sichtbar werden. Sollte das passieren, muss neu gemischt und abgehoben werden.

2

Der Geber verteilt die Karten im Uhrzeigersinn. Zuerst erhält jeder Spieler vier Karten. Danach in einer zweiten Runde bekommt jeder Spieler nochmals 4 Karten. Damit hat nun jeder Spieler 8 Karten für das Spiel.

## Spielansage

Das Vorrecht liegt beim Spieler links neben dem Geber. Dieser erklärt seine Spielabsicht: „*ich spiele ...*“

Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Die anderen Spieler sagen: „*weiter*“, „*einverstanden*“ bzw. „*ich spiele auch ...*“

Jeder Spieler ist an seine Erklärungen unwiderruflich gebunden. Der Spieler mit der ersten Erklärung hat das Vorrecht, den Zuschlag zu erhalten. Er kann aber auch passen und das Recht dem Nächsten übertragen. Dieser muss jedoch ein höherwertiges Spiel ansagen.

Die Reihenfolge für die Spielberechtigung ergibt sich aus der Sitzplatzreihenfolge und zum anderen durch die Höherwertigkeit des Spieles.

## Die Reihenfolge ist:

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

Bei 2 Spielen mit der gleichen Wertigkeit entscheidet die Sitzreihenfolge. Die Farbe bei einem Solo spielt bei der Wertigkeit keine Rolle.

3

Macht kein Spieler eine Ansage, dann muss ein neues Spiel gegeben werden.

Liegt eine Karte auf dem Tisch, darf sie nicht mehr zurückgenommen werden.

## Rufspiel

Der spielen möchte, muss eine Sau/Ass „rufen“. Nur die Karten sind möglich, die man selbst nicht hat und zu der man selbst min. eine Farbkarte besitzt, die nicht Ober oder Unter ist.

Der Spielmacher kann nur ein Eichel-, Gras- oder Schellen-Sau rufen. Herz-Sau kann nicht gerufen werden, da sie Trumpf ist.

Das Rufspiel ist nicht möglich, wenn man alle 4 Säue selbst hat.

Der Spieler mit der gerufenen Sau ist der Mitspieler und muss die Sau immer zugeben, sofern die Farbe in der Ruf-Sau angespielt wird. Er darf, ehe er die gerufene Sau zugegeben hat, nicht zu erkennen geben, dass er der Mitspieler ist.

## Tipp

Der Mitspieler kann jedoch durch seine Spielweise, seinem Partner indirekt signalisieren, dass er der Partner ist.

Wurde die Ruf-Sau nicht gesucht, so darf sie erst im letzten, dem 8. Stich, zugegeben werden. Der Mitspieler, der die Ruf-Sau hat, kann diese zu jedem Zeitpunkt anspielen, sofern er an der Reihe ist.

4

Wenn der Mitspieler mind. vier Karten in der Farbe der Rufsau besitzt (ohne Ober und Unter) und das Recht des Ausspielens hat, kann er: „*davonlaufen*“ = *andere Karte als Rufsau spielen*.

Voraussetzung ist, dass die Farbe noch nicht gespielt wurde und er noch alle vier Farbkarten in der Hand hält. Nachdem die Ruf-Farbe bereits 1x gespielt wurde (durch davonlaufen), kann die Ruf-Sau zugegeben oder geschmiert werden.

## Die Ober, Unter und alle Herzen sind Trümpfe in folgender Rangfolge:

Eichel-, Gras-, Herz-, Schellen-Ober, Eichel-, Gras-, Herz-, Schellen-Unter, Herz-Sau, -Zehn, -König, -Neun, -Acht, -Sieben = 14 Trümpfe.

Oben genannte Trümpfe stechen alle Farben. Die anderen Farben sind untereinander gleichwertig.

Farbe in der angespielten Karte zugeben ist Pflicht. Stechen nicht. Das Abwerfen mit einer anderen Farbkarte ist möglich.

## Solo

Herz als Trumpf ist aufgehoben. Wird zur gleichwertigen Farbe wie Eichel, Gras und Schellen.

Spieler, der Solo ansagt, spielt alleine gegen die 3 anderen Gegenspieler.

## Ansagen

„Eichel-Solo“, „Gras-Solo“ bzw. „Herz-Solo“ (jetzt würde Herz wieder Trumpf werden) oder „Schellen-Solo“. Die angesagte Farbe ist für dieses Spiel Trumpf, nach den Oberrn und Unterrn.

5

Der Spieler muss in der angesagten Farbe min. 1 Karte besitzen.

Rangfolge der Trümpfe ist wie beim Rufspiel, wobei Herz durch die angesagte Farbe ersetzt wird, die auch Herz sein könnte.

#### **Wenz**

Nur die Unter sind Trumpf = 4 Trümpfe

Ober erhalten eine Wertigkeit zwischen König und Neuner. Alle 4 Farben sind gleichwertig.

Wenz kann auch ohne Unter (Trumpf) gespielt werden.

#### **Rangfolge:**

Eichel-, Gras-, Herz-, Schellen-Unter

#### **Tout (sich „Du“)**

Erwartet der Spielmacher, dass er alle Stiche selbst machen wird, so kann er dies mit den Worten „Wenz-Tout“ oder „Solo-Tout“ ansagen.

Ein „Tout“ muss vor dem Ausspiel der 1. Karte angesagt werden. Liegt die Karte bereits auf dem Tisch, ist die Aussage nicht mehr gültig. Es wird nur noch ein einfaches Solo oder Wenz gewertet.

#### **Sie**

Ein Spieler erhält alle 4 Ober und 4 Unter. Der „Sie“ wird offen auf den Tisch gelegt.

Aufgrund der Seltenheit soll man die Karten mit dem „Sie“ einrahmen und aufhängen.

#### **Stoss/Spritzn + Retour**

Glaut ein Spieler der Gegenpartei, dass er bessere Karten als die Spielerpartei hat und das Spiel gewinnen wird, dann kann er „Stoss“ oder „Spritzn“ sagen.

Ein Stoss kann gesagt werden, solange nur eine Karte (die es Ausspielers) ausgespielt ist. Die Spielerpartei kann daraufhin mit einem „Retour“ antworten. Dies aber nur, solange nur die erste Karte ausgespielt ist.

Die Spielerpartei benötigt trotzdem 61 Punkte um zu gewinnen. Die Gegenpartei benötigt nur 60 Punkte.

#### **Spielverlauf**

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Spieler links neben dem Geber spielt die 1. Karte. Danach ist der 2. bis 4. Spieler dran.

Gestochen werden die gespielten Karten immer von der Karte mit der höchsten Wertigkeit. Hat man die gespielte Farbe nicht, kann man mit Trumpf stechen.

Wird Trumpf gespielt oder eine Farbe von mehreren Spielern mit Trumpf gestochen, dann gehört der Stich dem Spieler mit dem höchsten Trumpf.

Der Spieler, der mit der höchsten Karte gestochen hat, erhält die 4 Karten des Stichs und legt sie verdeckt vor sich ab.

Der Spieler, der den Stich gemacht hat, spielt die nächste Karte aus. Dann spielen die anderen 3 Mitspieler im Uhrzeigersinn Ihre Karten.

#### **Bedienpflicht**

Wird eine Farbe gespielt, die man in der Hand hält, dann muss sie gespielt werden, egal welche Wertigkeit sie hat.

Wird Trumpf gespielt, dann müssen alle Spieler Trumpf spielen, egal welche Wertigkeit die Karten haben. *Man muss nicht stechen.*

Hat man keine passende Farbe, dann kann man eine andere Farbe schmieren (hochwertige Karte einer anderen Farbe), mit Trumpf stechen oder sich abspitzen (Karte mit wenig Augen einer anderen Farbe zugeben).

#### **Verhaltensregeln**

Jede Bemerkung, Äußerung, Gestik oder Regung ist untersagt, die anderen Spielern Informationen verschafft.

„Schneider“ muss von der Verlierer-Partei ohne Aufforderung bezahlt werden. „Schwarz“ muss verlangt werden.

Untersagt ist es, in die Karten der Mitspieler zu schauen sowie das laute Zählen

Der gerade gespielte Stich darf von jedem Spieler nochmals aufgedeckt und angesehen werden, solange der nächste Stich noch nicht umgedreht wurde.

#### **Spielbewertung**

Am Ende des Spieles wirf jedes Team seine Karten zusammen und zählt die Karten (Augen).

Die Spielerpartei hat mit 61 Punkten gewonnen. Die Gegenspieler bereits mit 60 Punkten.

Spielerpartei „Schneider“ gewonnen mit 91 Punkten, verliert mit bis zu 30 Punkten.

Gegenpartei „Schneider“ gewonnen mit 90 Punkten, verliert mit bis zu 29 Punkten.

„Schwarz“ eine Partei hat alle Stiche gemacht.

#### **Spielabrechnung**

vor Spielbeginn Zählleinheit festlegen z.B. 10 Cent

#### **Grundtarif**

Rufspiel 1 Zählleinheit

Solo/Wenz 6 Zählleinheiten

#### **Leistungstarif (gilt nur bei Rufspiel)**

Schneider 1 Zählleinheit + Grundtarif

Schwarz 2 Zählleinheiten + Grundtarif

#### **Exklusivtarif**

Solo Tout Grundtarif mal 2

Wenz-Tout Grundtarif mal 2

#### **Stosstarif**

Stoss Grundtarif + Leistungstarif mal 2 bzw. Exklusivtarif mal 2

Retour Grundtarif + Leistungstarif mal 4 bzw. Exklusivtarif mal 4

Diese Tarife sind bei einem Rufspiel von beiden Verlierern an die beiden Sieger zu bezahlen. Bei einem Solo zahlt entweder der Spieler an alle 3 Gegenspieler den gleichen Tarif aus oder er erhält von jedem Gegenspieler den gleichen Tarif.

# SCHAFKOPF

## Spielregel Kurzanleitung