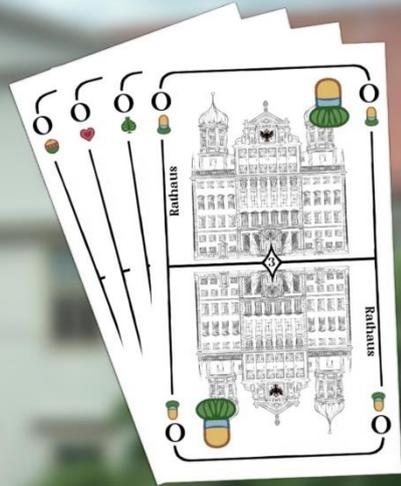


Schafkopf P-Seminar 2023-2024



Schafkopfanleitung

Unsere Anleitung bietet Ihnen alles, was Sie wissen müssen, um Schafkopf zu verstehen und schließlich auch zu meistern.

Was ist Schafkopfen

Bei Schafkopf handelt es sich um ein Stichspiel für vier Spieler. Es besteht aus 32 Karten, die in vier Farben mit je acht Karten aufgeteilt sind. Das Ziel besteht darin mehr Augen (Punkte) mit seinen Stichen zu erbeuten als die Gegner.

Die Spielkarten

Farben und Trumpf

Es gibt folgende vier Farben:

- Eichel (Kreuz ♣)
- Blatt (Pik ♠)
- Schell (Karo ♦)
- Herz ♥

Prinzipiell sind die Farben alle gleichrangig. Die zuerst ausgespielte Farbe sticht alle anderen Farben, die einzige Ausnahme sind Trümpfe, diese stechen immer alle Farbkarten. Besonders an den Trumpfkarten ist jedoch, dass diese je nach Spielvariante variieren.

Kartenwert

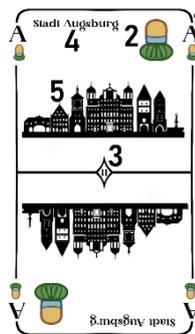
Die Farben beinhalten alle, acht verschiedene Karten: die Zahlenkarten 7,8,9,10 und die Bildkarten Unter, Ober, König, Sau (im Schafkopf wird das Ass Sau genannt)

Die Karten haben sind alle verschiedene Augen (Punkte) wert:

- Ass = 11 Augen
- 10 = 10 Augen
- König = 4 Augen
- Ober = 3 Augen
- Unter = 2 Augen
- 7,8,9 = 0 Augen

Kartenaufbau

1. Kürzel der Kartenart (hier Ass)
2. Zeichen der Farbe
3. Kartenwert in Augen
4. Name und Ort der Abbildung
5. Abbildung



Ablauf

Zu Beginn werden die Karten gemischt und verteilt. Nach vier Karten darf jeder seine Karten ansehen und entscheiden, ob man „klopft“, wenn die Karten gut sind, oder man es lässt. *Klopfen* heißt den Spielwert zu verdoppeln, man klopft, in dem man mit der Hand auf den Tisch klopft. Anschließend werden die restlichen Karten ausgeteilt.

Nun entscheiden die Spieler im Uhrzeigersinn, angefangen beim Spieler links vom Kartengeber, ob sie spielen oder nicht. Der spielende Spieler bestimmt zudem die Spielvariante. Man kann auch spielen, obwohl bereits jemand anders spielt, allerdings nur, wenn man ein Rang höheres Spiel ansagt. Bei gleichem Rang spielt der Spieler, der zuerst angekündigt hat. Will niemand spielen wird entweder neu gemischt oder ein „Ramsch“ gespielt.

Nachdem ein Spiel angesagt wurde, beginnt der Spieler links vom Kartengeber die Runde. Der Spieler mit der stärksten Karte macht den Stich und beginnt die nächste Runde.

Es gilt allerdings, dass bedient werden muss, bedeutet man muss die gleiche Farbe begeben, die als erste ausgespielt wurde, wenn man diese Farbe auf der Hand hat. Hat man keine Karte dieser Farbe, darf man frei wählen, welche Karte man spielt.

Wenn alle Karten gespielt wurden, zählt man die Augen zusammen und ermittelt die Gewinnerpartei.

Kartenstärke

Die Stärke der Karten unterliegt folgender Reihenfolge:

- Ass
- 10
- König
- Ober
- Unter
- 9
- 8
- 7

Bei Trümpfen unterliegen die Farben der Reihenfolge:

- Eichel
- Blatt
- Herz
- Schell

Trümpfe sind allen andern Karten übergeordnet, unterliegen aber derselben Reihenfolge, solange die Spielvariante nichts anderes vorgibt.

Zudem ist die gesuchte Farbe, heißt die zuerst ausgespielte Farbe (Eichel, Blatt, Herz, Schell oder Trumpf; Trumpf wird beim Ausspielen wie eine Farbe behandelt, was das Beigeben betrifft) allen anderen Farben übergeordnet, außer der Farbe Trumpf, die weiterhin die anderen Farben stechen kann.
Beispielsweise kann somit die als erstes gelegt Schell 7, eine danach gespielte Blatt Ass stechen.

Spielvarianten

Es gibt mehrere verschiedene Varianten Schafkopf zu spielen. Dabei wird die Wertigkeit der Karten, die Trumpfkarten und wer mit wem spielt verändert.

Partnerspiel

Sauspiel / Rufspiel

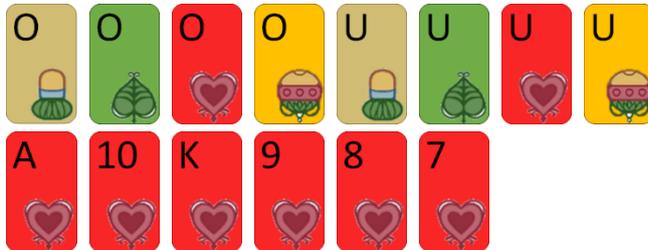
Es spielen immer zwei Spieler zusammen. Der Spieler, der das Spiel angesagt hat, sucht sich einen Partner, indem er eine „Sau“ (Ass) ruft. Er kann eine Sau nennen, die er nicht selbst auf der Hand hat und von dessen Farbe er mindestens eine Karte hat, die kein Trumpf ist. Der Spieler mit der gerufenen Sau bildet mit dem Rufenden ein Team.

Wenn im Spiel zum ersten Mal die Farbe der gerufenen Sau gespielt wird, muss diese ausgespielt werden, auch wenn man andere Karten dieser Farbe hätte. Zudem darf der Spieler mit der gerufenen Sau keine andere Karte der Farbe, außer der Sau, ausspielen (bedeutet die erste Karte in dieser Runde wird ausgespielt). Die einzige Ausnahme besteht, wenn der Spieler

der gerufenen Sau noch drei andere Karten dieser Farben auf der Hand hat, dann darf er beim Ausspielen auch eine andere Karte dieser Farbe ausspielen.

Als Trümpfe gelten alle Ober, Unter und alle Karten der Farbe Herz in folgender Rangfolge:

Ober in farblicher Folge, dann Unter in farblicher Folge und schließlich Herz in Wertigkeitsfolge.



Solospiel

Bei Solospielen spielt der Spieler, der das Spiel ansagt hat, alleine gegen die anderen drei Spieler.

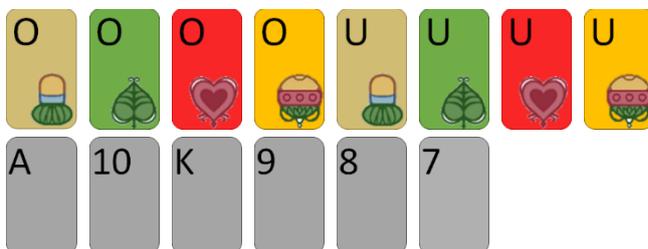
Wenz

Trümpfe sind hier einzig und allein die Unter, in der Reihenfolge der Farben.



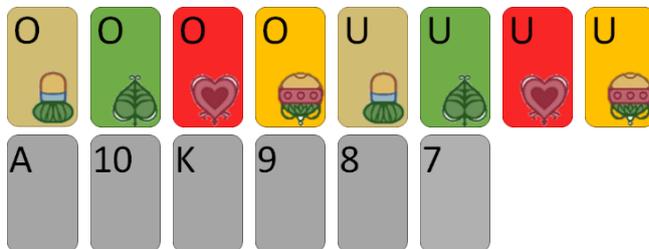
Farbsolo

Trümpfe sind hier wie im Sauspiel Ober und Unter in selber Reihenfolge, hinzu kommen noch die Karten einer vom Spieler bestimmten Farbe in normaler Reihenfolge.



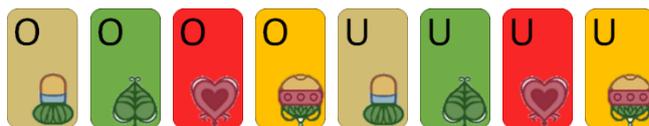
Tout / Du

Diese Variante ist wie ein Farbsolo nur, dass zusätzlich der Spieler ansagt, dass er alle Stiche machen wird und somit die anderen drei Spieler nicht einen Stich machen werden. Er verliert aber auch sofort, wenn die gegnerische Partei einen einzigen Stich macht. Diese Variante verdoppelt zudem den Spielwert.



Sie

Bei diesem Farbsolo hat man die acht höchsten Karten auf der Hand, heißt alle Ober und Unter. Da man das Spiel automatisch gewinnt, ist es nicht notwendig es anzusagen, stattdessen kann man allen seine Karten mit der Ansage zeigen.



Weitere Spielarten

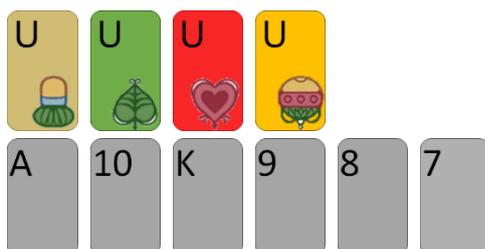
Geier

Funktioniert wie ein Wenz, nur dass die Ober Trumpf sind, statt die Unter.



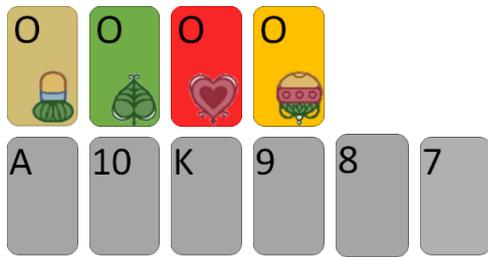
Farbwenz

Wie beim Wenz sind die Unter die höchsten Trümpfe, aber der Spieler darf noch eine Farbe bestimmen, die in normaler Reihenfolge Trumpf werden.



Farbgeier

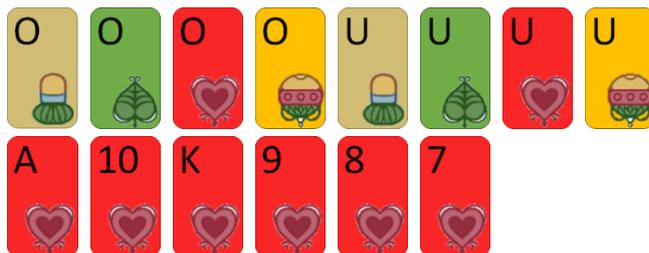
Wie der Farbweiz, nur sind die Ober statt der Unter Trumpf.



Ramsch

Wird gespielt, wenn keiner spielen will. Es gibt keine Teams, sondern jeder spielt für sich allein. Das Ziel besteht darin so wenig Augen wie möglich zu machen, der Spieler mit den meisten Punkten hat verloren. Eine Ausnahme besteht im „Durchmarsch“. Wenn ein Spieler mehr als 90 Augen macht, ist er der Gewinner.

Bezüglich der Trümpfe gelten dieselben Regeln wie beim Sauspiel.



Spielabrechnung

Am Ende des Spiels werden die Augen der Karten eines Teams zusammengezählt. Insgesamt gibt es 120 Augen. Die spielende Partei gewinnt, wenn sie 61 Augen macht, die nicht spielende Partei, wenn sie 60 Augen erreicht.

Der Spielwert

Meist wird beim Schafkopf um Geld gespielt, aber es ist auch möglich um Punkt zu spielen (hierbei entspricht dann 1 Punkt 1 ct). Vor dem Spiel wird der Tarif ausgemacht, am häufigsten werden 10-20-50 Tarife verwendet. Der Wert eines Spiels besteht aber aus mehreren Teilen: Grundtarif, „klopfen“, „Laufende“, „Kontra“/„Re“ und Spielausgang („Schneider“/„Schwarz“).

Grundtarif

Bezeichnet den Preis eines Spiels. Ein Sauspiel ist 20 ct wert und ein Solospiel ist 50 ct wert. Beim Sauspiel bekommen beide Gewinner 2x 20 ct (von beiden Verlierern). Beim Solo bekommt der Gewinner als Spieler von jedem Verlierer 50 ct, muss jedoch auch 50 ct an jeden zahlen, wenn er verliert.

Klopfen

Wenn man beim Mischen nach dem Anschauen der ersten vier Karten glaubt ein gutes Blatt (gute Hand) zu haben und überzeugt ist zu gewinnen, kann man auf den Tisch klopfen und somit den Spielwert verdoppeln. Wenn zwei Spieler klopfen wird der Spielwert vervierfacht, bei drei Spielern verachtfacht und bei vier Spielern versechzehnfacht.

Laufende

Wenn eine Spielpartei (das Team) die höchsten Karten der Spielvariante von oben nach unten in ungebrochener Reihenfolge hat, wird von „Laufenden“ gesprochen. Beim Sauspiel und dem Farbsolo werden die Laufenden ab drei Laufenden gewertet, beim Wenz wird bereits ab zwei Laufenden gewertet. Es ist zudem egal welche Spielpartei die Laufenden hat. Jeder Laufende erhöht den Spielwert um 10 ct.

Schneider

Hat eine Partei weniger als 30 Augen, hat sie „Schneider“ verloren. Der Spielwert erhöht sich dann um 10 ct.

Schwarz

Hat eine Partei keinen Stich gemacht, hat sie „Schwarz“ verloren. Der Spielwert erhöht sich dann um 20 ct (10 ct von Schneider + 10 ct von Schwarz).

Kontra und Re

Wenn jemand der Überzeugung ist, dass ein angesagtes Spiel nicht gewonnen werden kann, darf er „Kontra“ rufen, solange die zweite Runde noch nicht begonnen hat. Damit wird der Spielwert verdoppelt.

Wenn der Spieler, der das Spiel angesagt hat, jedoch trotzdem glaubt zu gewinnen, darf er „Re“ rufen und den Spielwert abermals verdoppeln. „Re“ muss ebenfalls vor der zweiten Runde angesagt werden.

Tout / Du

Wer eine Tout ansagt, behauptet, dass die Gegner nicht einen einzigen Stich machen werden. Wenn die Gegner doch einen Stich gewinnen, verliert man aber sofort. Das Tout verdoppelt den Spielwert, aber dafür werden Schneider und Schwarz nicht mehr berücksichtigt.

Sie

Beim Sie hat ein Spieler die acht stärksten Karten auf der Hand und somit ein Solo mit acht Laufenden, das als Tout angesagt werden kann und das er auf jeden Fall gewinnt. Es ist 2,60 € Wert. 50 ct Grundtarif + 80 ct Laufende + Verdopplung durch Tout (kann natürlich noch durch Kontra, Re und Klopfen erhöht werden).

Jungfrau

Wenn ein Spieler bei einem Ramsch keinen einzigen Stich gemacht hat, verdoppelt dies den Spielwert. Bei mehreren Jungfrauen verdoppelt jede den Spielwert. Die einzige Ausnahme besteht im Durchmarsch. Hat ein Spieler mind. 91 Augen gemacht hat er einen Durchmarsch und Jungfrauen werden nicht in die Gewinnabrechnung miteinbezogen.

Reihenfolge der Gewinnabrechnung

Bei der Gewinnabrechnung werden zuerst alle Erhöhungen zum Grundtarif addiert und erst danach werden die Multiplikatoren verrechnet.

Bsp.: Schneider gewonnenes Farbsolo, bei dem geklopft wurde.
 $(0,50 \text{ €} + 0,10 \text{ €}) * 2 = 1,20 \text{ €}$