

Schafkopf-Regeln:

(Teilweise ergänzend bzw. abweichend von den "offiziellen" Regeln!)

Allgemein

- es wird mit einem bayrischen Blatt mit 32 Karten gespielt:

Eichel	Grün Gras	Herz	Schellen
			

alternativ (d. h. vor Spielbeginn zu vereinbaren)

- nach Absprache ist auch „Schafkopf mit kurzem Blatt“, d. h. ohne 7 und 8'en möglich
- es kann auch ein normales Skat-Blatt verwendet werden

Eichel = Kreuz
Grün = Pik
Schellen = Karo

Sau = Ass
Ober = Dame
Unter = Bube

- es gibt keine Pflichtsoli
- es wird geramscht

alternativ (d. h. vor Spielbeginn zu vereinbaren)

- kommt kein Spiel zustande, werden die Karten vom (im Uhrzeigersinn folgenden) nächsten Geber gemischt.

Legen/Klopfen

- nach dem Austeilen der ersten 4 Karten kann man – wenn man entsprechende gute Karten hat – „legen/klopfen“
- das „legen/klopfen“ verdoppelt jeweils den Spielwert
- wenn 2 Mitspieler „legen/klopfen“ bedeutet dies eine Vervierfachung
- wenn 3 Mitspieler „legen/klopfen“ entsprechend eine Verachtfachung
- wenn alle 4 Mitspieler „legen/klopfen“ versechzehnfacht sich der Spielwert

Ansagen

- spätestens nach dem Ausspielen der 1. Karte der Spielerpartei muss die Ansage „Kontra“ erfolgen
- daraufhin muss direkt mit „Re“ geantwortet werden
- nach dem die 2. Karte gelegt wurde, dürfen keine Ansagen mehr erfolgen

Spielfindung/Wertigkeit der Spiele

in aufsteigender Reihenfolge

Partnerspiel

- Rufspiel (ruf nach einer Fehl-Sau, dazu muss man min. eine Karte der Farbe besitzen)

Soli

- *Bettel (ohne Trumpf, alle Karten sind eingereicht, Alleinspieler darf keinen Stich erhalten)*
- *Farbgeier (Ober und gewählte Farbe sind Trumpf)*
- *Geier (nur Ober sind Trumpf)*
- *Farbwenz (Unter und gewählte Farbe sind Trumpf)*
- *Wenz (nur Unter sind Trumpf)*
- *Farbsolo (Herz wird Fehl, gewählte Farbe = Trumpf)*
- *Bettel-Brett (ohne Trumpf, alle Karten sind eingereicht, Alleinspieler darf keinen Stich erhalten und legt seine Karten nach dem 1. Stich offen)*
- *Farbgeier-„Tout“ (ausgesprochen „Du“, wie Wenz, jedoch alle Stiche für den Alleinspieler)*
- *Geier-„Tout“ (wie Geier, jedoch alle Stiche für den Alleinspieler)*
- *Farbwenz-„Tout“ (wie Wenz, jedoch alle Stiche für den Alleinspieler)*
- *Wenz-„Tout“ (wie Wenz, jedoch alle Stiche für den Alleinspieler)*
- *Farbsolo-Tout (jedoch alle Stiche für den Alleinspieler)*
- „Sie“ (das unschlagbare Blatt, alle Ober und Unter auf einer Hand)

Bei allen Spielen gilt

- die Reihenfolge geht nach Wertigkeit des Spiels
- gibt es mehrere gleichwertige Solos, geht es nach dem Uhrzeigersinn
- die **gerufene Sau muss immer gespielt werden**, auch wenn der Stich von der Gegenpartei getrumpft wurde
- einzige Ausnahme siehe unter „Davonlaufen“

Bei allen Soli gilt

- es wird beim nächsten Spiel danach vom gleichen Geber noch mal gegeben
- Bockrunden zählen auch beim Solo, werden aber um eine Bockrunde verlängert

Besonderheiten

„Davonlaufen“

- wenn der Mitspieler mindestens vier Karten inklusive der Sau in der Ruf-Farbe besitzt, kann er „davonlaufen“ (d. h. unter der Ruf-Sau ausspielen), solange die Farbe noch nicht gespielt wurde und er noch alle vier Farbkarten in der Hand hält
- nachdem die Ruf-Farbe bereits einmal gespielt wurde (und die Sau durch Davonlaufen nicht zugegeben wurde), kann die Ruf-Sau gespielt oder geschmiert werden.

„Sie“

- Ein „Sie“ wird nicht gespielt werden, hier werden nach der Ansage alle Karten direkt offen gelegt

Bockrunden

- *entstehen bei*
 - **verlorenem Kontra**
 - **„gespaltenem Arsch“ (60/60er-Spiel)**
- *entstehen während Bockrunden neue Bockrunden, so werden diese hinten angefügt, d. h. es gibt keine Doppel- bzw. Mehrfachbockrunden*
- **Ausnahme: sofern in einem Spiel beide vorgenannte Gründe zusammen-treffen, entstehen ausnahmsweise Doppelböcke**

Abrechnung

Je 1 Punkt

- gewonnen
- Schneider
- Schwarz

Solo

- Soli zählen **3** Punkte, d. h. wenn (einfach) gewonnen für den Solo-Spieler **+9**, für die Gegner je **-3** Punkte, verloren analog

„Tout“ bzw. „Bettel-Brett“

- verdoppeln jeweils die Punkte

- Schneider und Schwarz entfallen, da das „Tout“ alle Stiche umfasst bzw. beim „Brett“ kein Stich gemacht werden darf

„Sie“

- vervierfacht die Punkte
- Schneider und Schwarz entfallen, da das „Sie“ alle Stiche umfasst

Kontra bzw. Re

- Sonderpunkte werden vor Kontra bzw. Re gezählt
- verdoppeln jeweils die Punkte

„Legen“/„Klopfen“

- ein Mitspieler hat „gelegt“/„geklopft“ = x2
- 2 Mitspieler haben „gelegt“/„geklopft“ = x4
- 3 Mitspieler haben „gelegt“/„geklopft“ =x8
- 4 Mitspieler haben „gelegt“/„geklopft“ =x16
- entsprechende Multiplikation erfolgt nach Kontra bzw. Re

Bockrunden

- werden nach „Legen“/„Klopfen“ gezählt
- verdoppeln die Punkte

Ramsch

- verloren -6 für den Mitspieler mit dem meisten Augen, je 2 für die Mitspieler
- jede „Jungfrau“ zählt zusätzlich +4 Punkte für die Jungfrau und entsprechend zusätzlich -4 für den Verlierer
- haben 2 Mitspieler beim Ramsch gleich viel Augen erhalten, verliert derjenige mit den meisten Stichen,
- ist auch die Anzahl Stiche gleich, dann der derjenige mit den meisten Trümpfen
- ist auch diese Anzahl gleich, der mit dem höchsten Trumpf
- gewonnen mit „Durchmarsch“ = für den Spieler +21, für die Mitspieler je -7
- die vorstehenden Regeln gelten auch beim Ramsch

Punkte Notierung

- es werden sowohl Plus- als auch Minuspunkte notiert

Kartenwerte

- | | |
|-------------|----|
| • Sau | 11 |
| • 10 | 10 |
| • König | 4 |
| • Ober | 3 |
| • Unter | 2 |
| • 7,8 und 9 | 0 |