

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 Pflichtensole
- 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“
- durch das „**legen/klopfen**“ erhöht sich jeweils den Spielwert um eins

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)
- *Hochzeit (ein Spieler hat nur einen Trumpf, dann darf er diesen schieben, der aufnehmende bildet dann mit diesem die Re-Partei)*

Soli

- **Bettel** (ohne Trumpf, alle Karten sind eingereicht, Alleinspieler darf keinen Stich erhalten)
- **Farbgeier** (Ober und gewählte Farbe sind Trumpf)
- **Farbwenz** (Unter und gewählte Farbe sind Trumpf)
- **Geier** (nur Ober 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
- Wenn die Ruf-Farbe nicht angespielt wurde, darf die Ruf-Sau erst im letzten Stich zugegeben bzw. ausgespielt werden

„Sie“

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

Bockrunden

- *entstehen bei*
 - **Re-Ansage** (*unabhängig von Gewinn oder Verlust des Spiels*)
 - **„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/verloren beim Rufspiel
- 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

„Legen“/„Klopfen“

- **„Legen“/„Klopfen“** = je 1 Punkt

„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

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 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