

Schafkopf-Regeln

der Schafkopfschule e. V.

Begrifflichkeiten

Beim Schafkopf existieren einige spezielle Begriffe, u. a.:

- Eichel-Ober der Alte (da Oide)
- Grün-/Gras-Ober der Blaue
- Herz-Ober der Rote
- Schelln-Ober der Runde

- Eichel-Unter der Alte Unter (da Oide Unda)
- Grün-/Gras-Ober der Blaue Unter
- Herz-Ober Dritter
- Schelln-Ober Kleinster

- Eichel-As die Alte (de Oide)
- Grün-/Gras-As die Blaue
- Schelln-As die Bumbs

- Wenz nur Buben sind Trumpf
- Farb-Wenz Buben + ausgewählte Farbe sind Trumpf

- „Sie“ das ultimative Blatt = alle Ober + alle Unter
- „Tout“ gesprochen „du“ = Spieler muss alle Stiche machen

- Schneider „Re-Partei“ keine 30 Augen erreicht, „Kontra-Partei“ keine 31 Augen
-
- Schwarz keinen Stich gemacht

Allgemein

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

Eichel	Grün Gras	Herz	Schellen
			

- *kommt kein Spiel zustande, werden die Karten vom (im Uhrzeigersinn folgenden) nächsten Geber gemischt*
- abheben durch den rechten Mitspieler ist Pflicht, es müssen mindestens 3 Karten abgehoben werden bzw. liegen bleiben, es darf maximal dreimal abgehoben werden
- der Geber verteilt die Karten im Uhrzeigersinn, beginnend beim linken Nachbarn, es sind zweimal 4 Karten

karten-spiele-spielen.de

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 absteigender Reihenfolge

Soli

- „Sie“
- **Farbsolo-Tout**
- **Wenz-„Tout“**
- **Farbwenz-„Tout“**
- **Farbsolo** (Trumpf wie beim Normalspiel, es wird lediglich Herz gegen die gewählte Farbe getauscht)
- **Wenz**
- **Farbwenz**

Partnerspiel

- **Rufspiel** (man muss min. eine Karte der Farbe besitzen)

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“
- andererseits darf die Ruf-Sau **nicht zugegeben** werden, wenn die **Ruf-Farbe nicht angespielt** wurde
- der Gerufene **darf die Ruf-Sau jederzeit selbst ausspielen**, sofern er an der Reihe ist
- der Gerufene darf, mit Ausnahme der Ruf-Sau selbst, keine andere Karte in der Farbe der Ruf-Sau ausspielen, solange er die Ruf-Sau noch hat → Ausnahme siehe unter „Davonlaufen“
- nach dem „Davonlaufen“ darf die Ruf-Sau beliebig zugegeben werden

„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 jederzeit 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, hier werden nach der Ansage alle Karten direkt offen gelegt

Abrechnung

je 1 Punkt

- gewonnen/verloren
- Schneider
- Schwarz

Solo

- Soli zählen 2 Punkte
- Punktzahl wird für den Solospieler verdreifacht und gut geschrieben bzw. abgezogen
- den drei Spielern der Gegenpartei wird die einfache Punktzahl mit umgekehrtem Vorzeichen angeschrieben

„Tout“

- verdoppelt jeweils die Punkte
- Schneider und Schwarz entfallen (weil „Tout“ = alle Stiche)

„Sie“

- vervierfacht die Punkte
- Schneider und Schwarz entfallen (weil „Sie“ = alle Stiche)

Kontra bzw. Re

- Sonderpunkte werden vor Kontra *und/oder* Re gezählt
- verdoppeln jeweils die Punkte

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 |