

# Schafkopf-Regeln

(Teilweise ergänzend bzw. abweichend von den offiziellen Regeln der Schafkopfschule e. V. und dem Schafkopf-Club Bayern 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
- Geier                              *nur Ober sind Trumpf*
- Farb-Geier                      *Geier + ausgewählte Farbe sind Trumpf*
  
- „Sie“                              das ultimative Blatt = alle Ober + alle Unter
- „Tout“                            gesprochen „du“ = Spieler muss alle Stiche machen
- Bettel                              *Nullspiel*
- Bettel-Brett                      *Bettel ouvert*
  
- 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
			

alternativ (d. h. vor Spielbeginn zu vereinbaren)

- nach Absprache ist auch „Schafkopf mit kurzem Blatt“, d. h. ohne 7 und 8'en möglich
- 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 „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

### Spießfindung/Wertigkeit der Spiele

in absteigender Reihenfolge

#### Soli

- „Sie“
- **Farbsolo-Tout**
- **Wenz-„Tout“**
- **Geier-„Tout“**
- **Farbwenz-„Tout“**
- **Farbgeier-„Tout“**
- **Bettel-Brett** (wie Bettel, Spieler legt seine Karten nach dem 1. Stich offen)
- **Farbsolo** (Trumpf wie beim Normalspiel, es wird lediglich Herz gegen die gewählte Farbe getauscht)
- **Wenz**
- **Geier**
- **Farbwenz**
- **Farbgeier**
- **Bettel** (kein Trumpf, alle Karten sind eingereicht, d. h. Sau, König, Ober, Unter, 10, ...)

#### 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

### **Bei allen Soli gilt**

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

### **„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 offengelegt

### **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 zusammentreffen, entstehen ausnahmsweise Doppelböcke*

### **Abrechnung**

#### **je 1 Punkt**

- gewonnen/verloren
- Schneider
- Schwarz

#### **Solo**

- Soli zählen 2 Punkte
- Punktzahl wird für den Solospieler verdreifacht und gutgeschrieben bzw. abgezogen

- den drei Spielern der Gegenpartei wird die einfache Punktzahl mit umgekehrtem Vorzeichen angeschrieben

#### „Legen“/„Klopfen“

- je 1 Punkt

#### „Tout“ bzw. „Bettel-Brett“

- verdoppeln jeweils die Punkte
- Schneider und Schwarz entfallen (weil „Tout“ = alle Stiche bzw. „Brett“ = kein Stich)

#### „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

#### Bockrunden

- werden nach Kontra *und/oder* Re gezählt
- verdoppeln die Punkte

#### Ramsch

- verloren -6 für den Mitspieler mit dem meisten Augen, je 2 für die Mitspieler
- jede „Jungfrau“ zählt zusätzlich +2 Punkte für die Jungfrau und zusätzlich -2 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  |