

# Schafkopf



Geschichte

Grundlagen des Spiels

Die Abrechnung

Vor dem Spielbeginn

Tipps von Oma

Varianten

Spielszenarien - Rufspiel

Spielszenarien – beim Solo

Spielszenarien – Kontra

Spielszenarien – beim Wenz



---

# Geschichte

## **Ursprung war der Tarock:**

Selbst den Historikern ist unbekannt, seit wann genau geschafkopft wird. Der Urahn aller europäischen Kartenspiele aber heißt Tarock. Dieser entstand bereits vor 1450 in Italien und verbreitete sich in Mitteleuropa. Daraus entwickelte sich vermutlich im 17. und 18. Jahrhundert das Schafkopfen.

## **Verwandte des Schafkopf:**

Neben den Bayerischen Schafkopf gehören auch Skat, Doppelkopf sowie Deutscher und Wendischer Schafkopf zur Schafkopf-Familie. Die Kartenspiele Avinas aus Litauen, Sjavsur von den Faröer-Inseln und Sheephead aus den USA zählen ebenfalls zu den entfernten Verwandten.



---

# Geschichte

## **Urkundlichen Nachweise:**

Vermutlich wurde Schafkopf schon zu Zeiten des Dreißigjährigen Krieges (1618-1648) gespielt. Die ältesten urkundlichen Nachweise aber finden sich in einem Buch von Paul Hammer aus dem Jahre 1803.

Die ältesten gefundenen Spielregeln sind im „Schafkopfbüchlein“ des Amberger Kleinverlages Obsis zu finden (1895).

## **Erstes offizielles Regelwerk 1989:**

Am 17. Dezember 1989 hat der Bayerische Schafkopfverein beim 1. Bayerischen Schafkopfkongress im Münchner Hofbräuhaus das erste offizielle Regelwerk vorgestellt.

Turnierveranstalter halten sich inzwischen aber eher an das überarbeitete Regelwerk der Schafkopfschule e.V.



# Geschichte

## „Schafkopfen“ – drei verschiedene Theorien:

Der Name des Spiels ist genauso rätselhaft wie die Geschichte des Schafkopfens. Von den drei Theorien ist keine ernsthaft erforscht worden.

### - Mit Kreidestrichen zum Schafkopf

Entsprechend dieser Theorie haben die Kartler mit neun Kreidestrichen gewonnene Spiele zu einem Schafkopf zusammengefügt.

### - Spielen auf dem Fass (Schaff)

Die Wirtshäuser waren am Ende des Mittelalters häufig nur mit Fässern anstatt mit Tischen ausgestattet. Es wurde auf dem Deckel („Kopf“) eines Fasses („Schaff“) Karten gespielt.

### - Die dritte Möglichkeit

leitet sich direkt aus dem Namen ab, da man beim Schafkopfen wortwörtlich mit dem Kopf schafft.

zurück



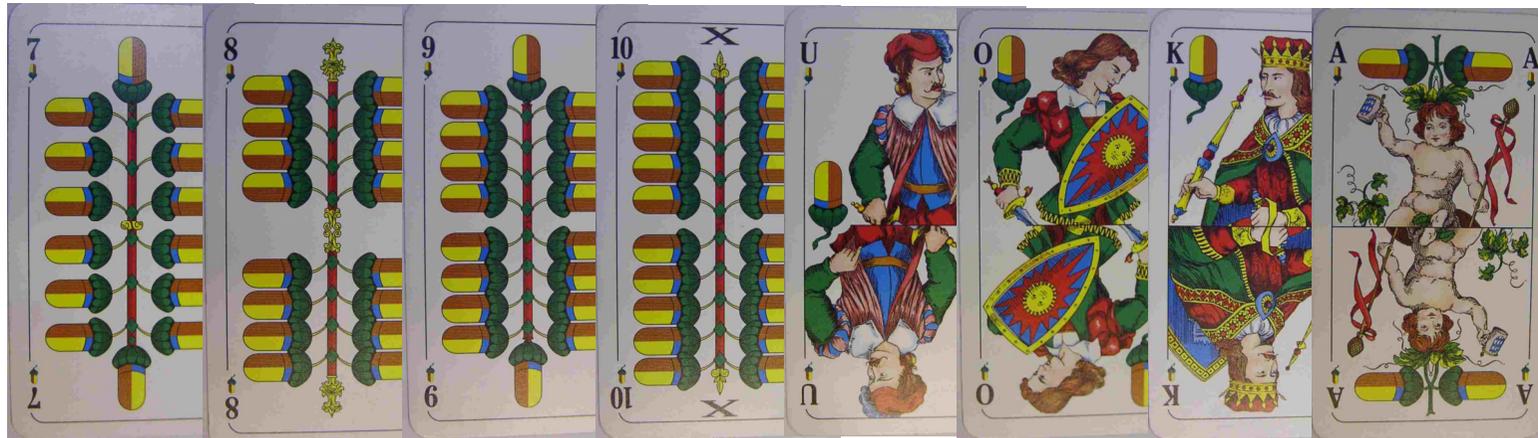
# Grundlagen

## Spieler:

Für eine Schafkopfrunde braucht man 4 Spieler. Es gibt Varianten für 3 oder 5 Spieler, gewöhnlich wird aber zu viert gespielt.

## Karten:

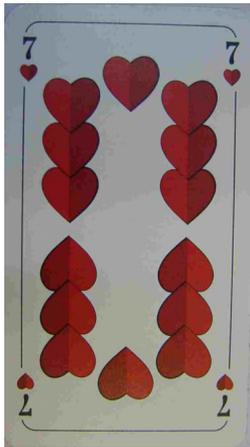
Gespielt wird Schafkopf mit einem bayrischen Blatt, bestehend aus 36 Karten mit 6er, 7er, 8er, 9er, 10er, Unter, Ober, König, Ass ("Sau") - jeweils in vier verschiedenen Farben, nämlich Schell, Herz, Gras (Laub) und Eichel. Die 6er werden beim Schafkopfen nicht verwendet und für üblich zerrissen.



# Grundlagen

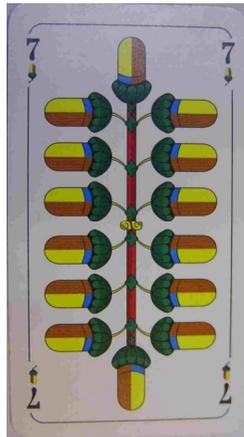
## Farben:

Es gibt vier verschiedene Farben im Spiel:

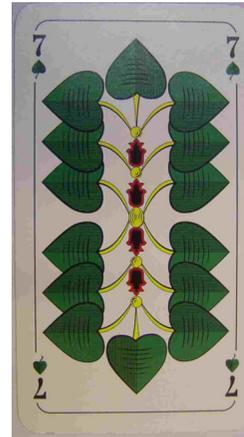


Herz

- Trumpf  
(Normalspiel)

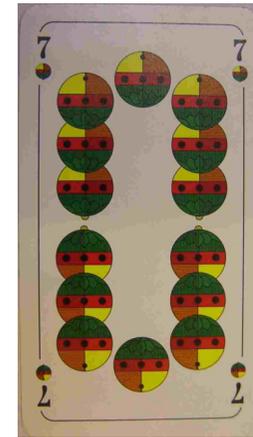


Eichel



Laub

- Gras  
- Grüne



Schell

- Kugel  
- Bumpel  
- Runde



# Grundlagen

Bezeichnungen bestimmter Karten:



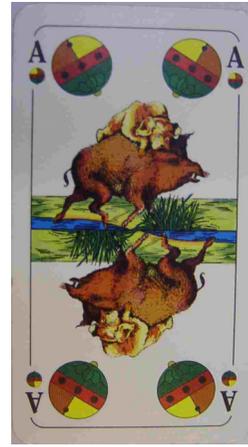
der Alte



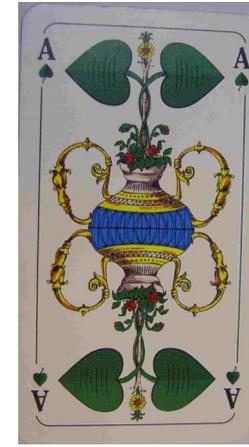
der Blaue



der Rote



die Bumpel  
die Runde  
die Kugel  
die Geldsau



die Blaue  
die Grüne



die Alte



# Grundlagen

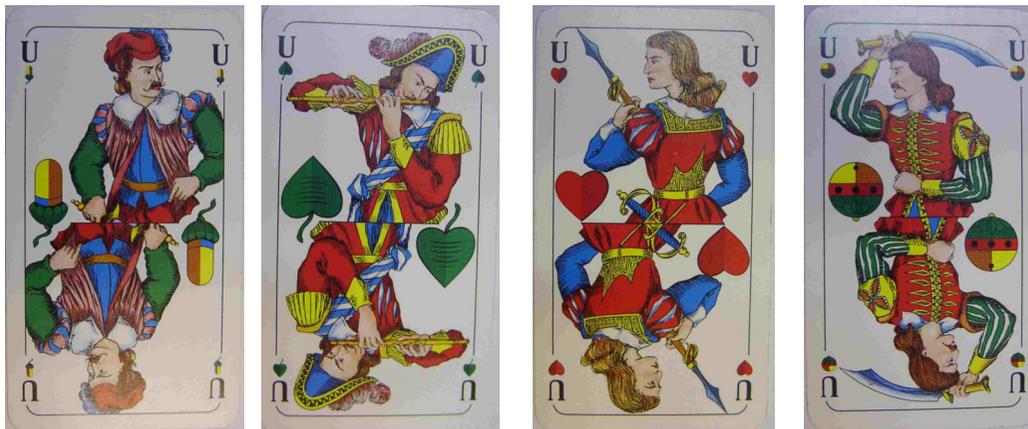
## Wertreihenfolge der „Buben“:

Ober und Unter werden auch „Buben“, „Herren“ oder „Bildtrumpf“ genannt. Die Reihenfolge der Wertigkeit ist EICHEL – LAUB – HERZ – SCHELL:



Beispiele:

- Ober sticht Unter
- Laub Ober sticht Herz Ober
- Schell Ober sticht Eichel Unter



# Grundlagen

## „Laufende“:

Hat ein Spieler oder die Spielergruppe von obersten Ober an (Eichel Ober) mehrere Bildtrümpfe in einer Reihe, so spricht man von „Laufenden“. „Laufende“ haben Einfluss auf die auszubezahlende Summe.



- 3 Laufende



- 5 Laufende



- 3 Laufende  
(Wenz)



„Die „Laufenden“ müssen sich von der Siegerpartei gemerkt und gemeldet werden! Nur wenn die Laufenden „verlangt“ werden, werden diese auch bezahlt. Vergessene Laufende müssen nicht bezahlt werden!

Wenz werden oft ab zwei Laufende bezahlt.



# Grundlagen

## Wertreihenfolge der Farben:

Die restlichen Karten ohne Ober und Unter werden Farben genannt. Die Wertreihenfolge der Farbe ist:



Reihenfolge gilt auch für  
Eichel und Laub



Beispiele:

- Schell König sticht Schell 9
- Schell 10 sticht Schell 8

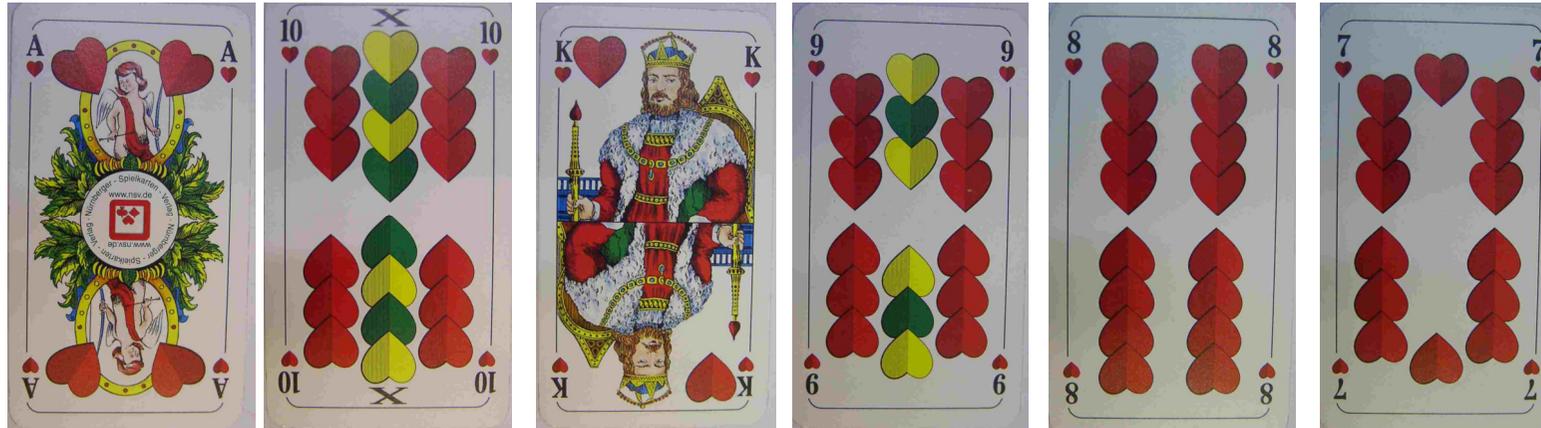
Im Normalen Spiel und beim Solo gibt es immer 6 Farben. Erfahrene Spieler zählen die gefallenen Farben und wissen somit wie viel von dieser Farbe noch im Spiel ist.



# Grundlagen

## Herz im normalen Spiel:

Im Normalspiel ist Herz Trumpf. Die Wertigkeit der Reihenfolge ist identisch.



Beispiele:

- Herz As sticht Herz 10

## Herz beim Solo:

Wird ein Solo gespielt (Eichel, Laub oder Schell) wird Herz zur ganz normalen Farbe.



# Grundlagen

## Anzahl der Trümpfe:

Im Normalspiel ist Herz Trumpf. Mit den 4 Obern und 4 Untern gibt es im Normalspiel 14 Trümpfe. Beim Solo sind es ebenfalls 14 Trümpfe, aber ggf. in einer anderen Farbe.



# Grundlagen

## Wertreihenfolge der Farben beim Wenz:

Bei einem Wenz sind nur die Unter Trumpf. Die Wertreihenfolge der Farbe ist somit:



Beispiele:

- Schell König sticht Schell 9
- Schell 10 sticht Schell 8



# Grundlagen

## Kartenwerte (Augen):

Jede Karte hat einen bestimmten Kartenwert. Dieser ist unabhängig von der Art des Spieles (Rufspiel, Wenz, Solo) und der Farbe (Herz, Schell, ...) immer gleich.



Insgesamt sind 120 Augen im Spiel zu vergeben.



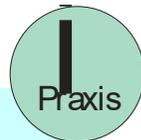
# Grundlagen

## Mischen, Abheben, Geben:

Begonnen wird ein Spiel mit dem **Mischen der Karten**. Derjenige, der mischt, gibt auch die Karten **im Uhrzeigersinn** aus. **Abgehoben** wird durch den hinter dem Mischenden sitzenden Spieler (rechter Spieler). Dabei wird die darunter liegende Karte nicht angesehen. Es werden jedem Spieler zwei mal vier Karten ausgegeben. Nachdem das passiert ist, schaut sich jeder Spieler seine Karten an, ohne dass andere Spieler sie sehen können.

Variante Preisschafkopf  
mit hohem Preisgeld:

- 4 x zwei Karten
- rechter Spieler mischt  
zusätzlich



Kim – 1. Hand



Mike



Cindy – hebt ab



Eddy – gibt Karten



# Grundlagen

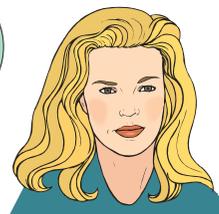
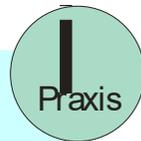
## Mischen, Abheben, Geben:

Nochmals gegeben wird in folgenden Fällen:

- Wenn eine Karte beim geben offen auf den Tisch fällt
  - Wenn nicht alle Mitspieler 8 Karten haben
  - Wenn in den auszugebenden Karten einzelne offen im Stapel liegen
- Der Geber der „vergeben“ hat, gibt nochmals die Karten aus.

- Keiner der Spieler ein Spiel hat
- Der nächste Geber gibt.

Wenn niemand spielt, gibt es unterschiedliche Varianten. Dies wird vor dem Spiel gemeinsam definiert. Häufig wird in den „Pott“ (Stock) eingezahlt.



Kim – 1. Hand



Mike



Eddy – gibt Karten



Cindy – hebt ab



# Grundlagen

## Spiel anmelden:

Der erste Spieler nach dem Geber, hat die erste Ansage

- Weiter (Weg, Passe)
- Ich spiele

Jeder weitere Spieler sagt an, was er tun möchte

- Weiter
- Ich spiele auch



Kim – 1. Hand



Mike



Cindy – hebt ab



Eddy - gibt



# Grundlagen

## Spiel anmelden:

Wollen zwei oder mehrere Spieler ein Spiel machen (Aussage: Ich spiele auch), bekommt derjenige das Spiel, das höherwertig ist. Die Reihenfolge ist hierbei:

- Normalspiel (Rufspiel)
- Wenz
- Solo
- Wenz-Tout (sprich Du)
- Solo-Tout
- Sie

Haben zwei Spieler ein gleichwertiges Spiel, geht der Spieler der zuerst in der Reihe sitzt, vor.

Hierzu gibt es Varianten, die vor dem Spielbeginn ausgehandelt werden.



Kim – 1. Hand



Mike



Eddy - gibt



Cindy – hebt ab



# Grundlagen

## Spiel anmelden, Beispiel 1:

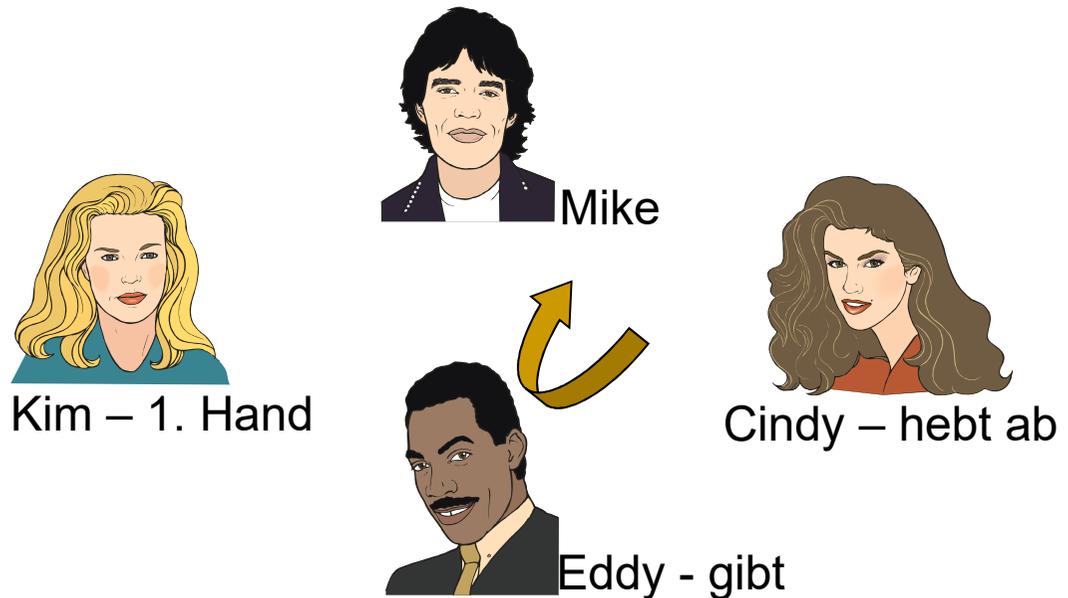
Kim: Weiter

Mike: Ich spiele

Cindy: Weiter

Eddy: Weiter

Mike bekommt das Spiel und sagt anschließend an, was er spielt



# Grundlagen

## Spiel anmelden, Beispiel 2:

Kim: Ich spiele

Mike: Ich spiele auch

Cindy: Weiter

Eddy: Weiter

Kim: o.k, dein Spiel Mike. (wollte Rufspiel machen)

Mike: Ich spiele ein Herz Solo

Mike bekommt das Spiel, weil ein Solo  
höherwertig als ein Rufspiel ist



Kim – 1. Hand



Mike



Cindy – hebt ab



Eddy - gibt



# Grundlagen

## Spiel anmelden, Beispiel 3:

Kim: Ich spiele

Mike: Ich spiele auch

Cindy: Ich würde auch spielen

Eddy: Weiter

Kim: Ich spiele einen Wenz

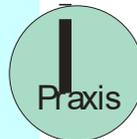
Mike: Ich spiele ein Solo

Cindy: Wollte auch ein Solo spielen, sagt aber Weiter, da das erste Solo vor geht

Mike bekommt das Spiel, weil ein Solo höherwertig als ein Wenz ist

### Praxistipp:

Sagen sie die Farbe des Solo erst an, wenn sie das Spiel auch bekommen haben. Andernfalls sind evt. Rückschlüsse auf ihre Karten möglich.



Mike



Kim – 1. Hand



Cindy – hebt ab



Eddy - gibt



---

# Grundlagen

## Spielarten: Das Normalspiel (Ruf-, Sau- oder Partnerspiel)

Das am häufigsten verwendete Spiel ist das **Rufspiel**. Beim Rufspiel spielen jeweils **zwei Spieler gegen die beiden anderen**. Der Spielmacher sagt ein Rufspiel an und *ruff* ein beliebiges *Farb-As* (also *Eichel-, Gras- oder Schellen-Sau*) seiner Wahl. Er darf dabei das As nicht selber auf der Hand haben und von der Farbe muss er mindestens eine Karte besitzen. Der Spieler und der As-Besitzer des gerufenen As spielen dann zusammen und bilden die „Spieler“. Die beiden anderen sind „Nichtspieler“. Die gewonnenen Stiche der Partner werden am Ende des Spiels addiert.

Im Normalfall stellt sich erst während des Spiels heraus, wer das gerufene As besitzt. Am Anfang weis also nur der Spieler, welcher das As besitzt, zu welchem Spieler er gehört.



---

# Grundlagen

## Spielarten: Das Normalspiel (Ruf-, Sau- oder Partnerspiel)

„Suchen“ der Ruf: Damit die Mitspieler wissen, wer zusammen spielt, kann die Ruf gesucht werden. Hierzu wird von einem der Mitspieler die Farbe mit der gespielt wurde, ausgespielt.

### Regeln:

- A) Wenn die **Ruf gesucht** wird, muss das As zugegeben werden, auch wenn noch eine andere Karte der gleichen Farbe auf der Hand wäre
- B) Die Ruf (gerufene As) darf vom Besitzer auch **nicht abgeworfen** (geschmiert) werden, wenn eine andere Farbe oder Trumpf gespielt wurde
- C) Dem entsprechend kann der Besitzer der Ruf-As **nur die As anspielen** mit einer Ausnahme: „untendurch“ spielen
- D) „**Untendruck (Davonlaufen)**“: ist dann möglich, wenn neben der Ruf-As noch mindestens 3 andere Karten der selben Farbe auf der Hand sind. Nach einem Untendurch darf die Ruf-As dann auch abgeworfen (geschmiert werden)



# Grundlagen

Spielarten: Das Normalspiel (Ruf-, Sau- oder Partnerspiel)

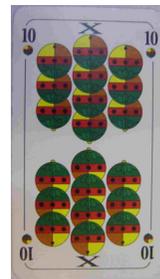
Beispiel A): Ruf gesucht - zugeben



Mike – Spielt mit Schell As



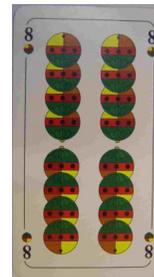
Kim – kommt raus  
→ sucht die Ruf



Cindy



Eddy



# Grundlagen

Spielarten: Das Normalspiel (Ruf-, Sau- oder Partnerspiel)

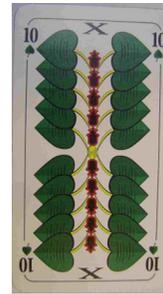
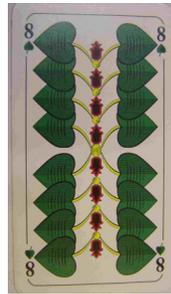
Beispiel B): Ruf nicht abschmieren



Mike – Spielt mit Schell As, Ruf wurde noch nicht gespielt



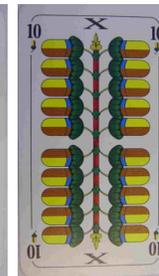
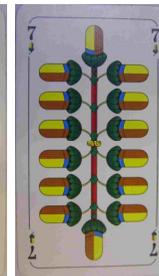
Kim – kommt raus



Cindy



Eddy



# Grundlagen

**Spielarten: Das Normalspiel (Ruf-, Sau- oder Partnerspiel)**

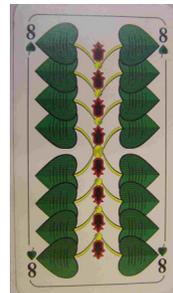
**Beispiel C): Nicht unter Ruf ausspielen**



Mike – Spielt mit Schell As, Ruf wurde noch nicht gespielt



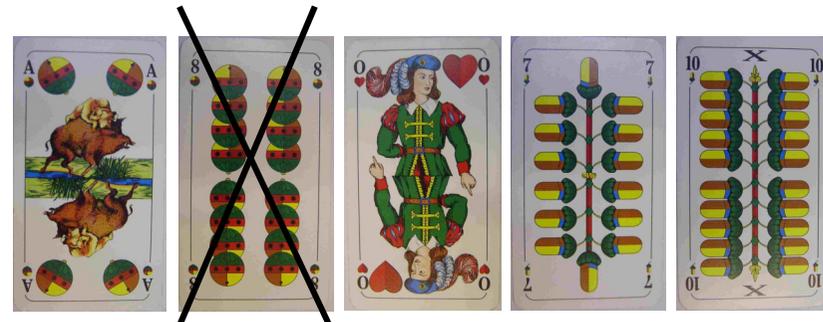
Kim



Cindy



Eddy – kommt raus



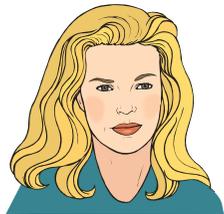
# Grundlagen

Spielarten: Das Normalspiel (Ruf-, Sau- oder Partnerspiel)

Beispiel D): Untendurch  
(Davonlaufen) spielen



Mike – Spielt mit Schell As



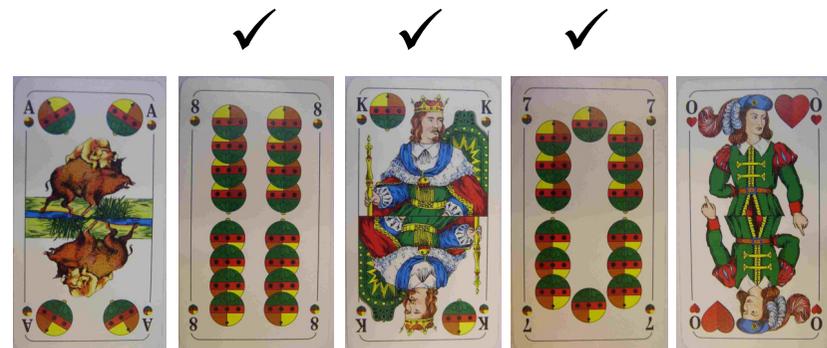
Kim



Cindy



Eddy – kommt raus

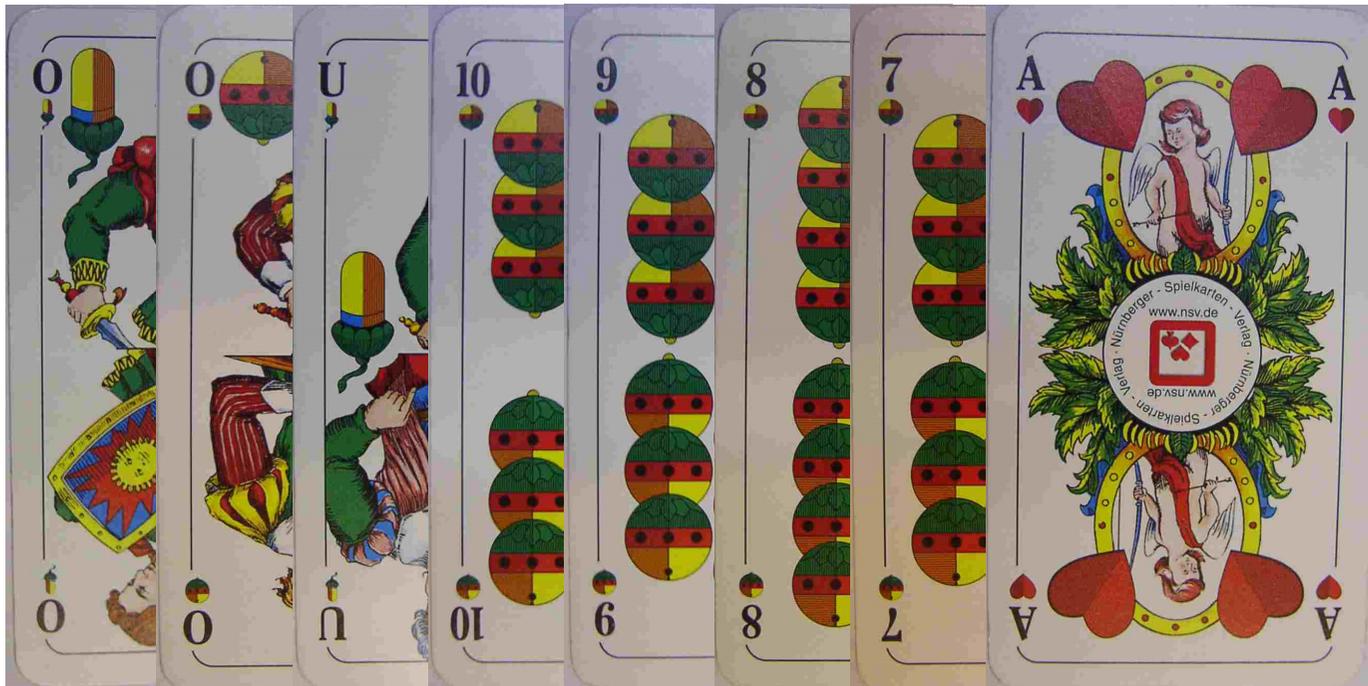


# Grundlagen

## Spielarten: Das Farb-Solo

Hier spielt der Solospieler allein gegen die drei Mitspieler. Ober und Unter in der genannten Reihenfolge sind Trumpf, sowie die vom Solospieler gewählte Farbe.

Ansage, z.B.: Ich spiele ein Schellsolo

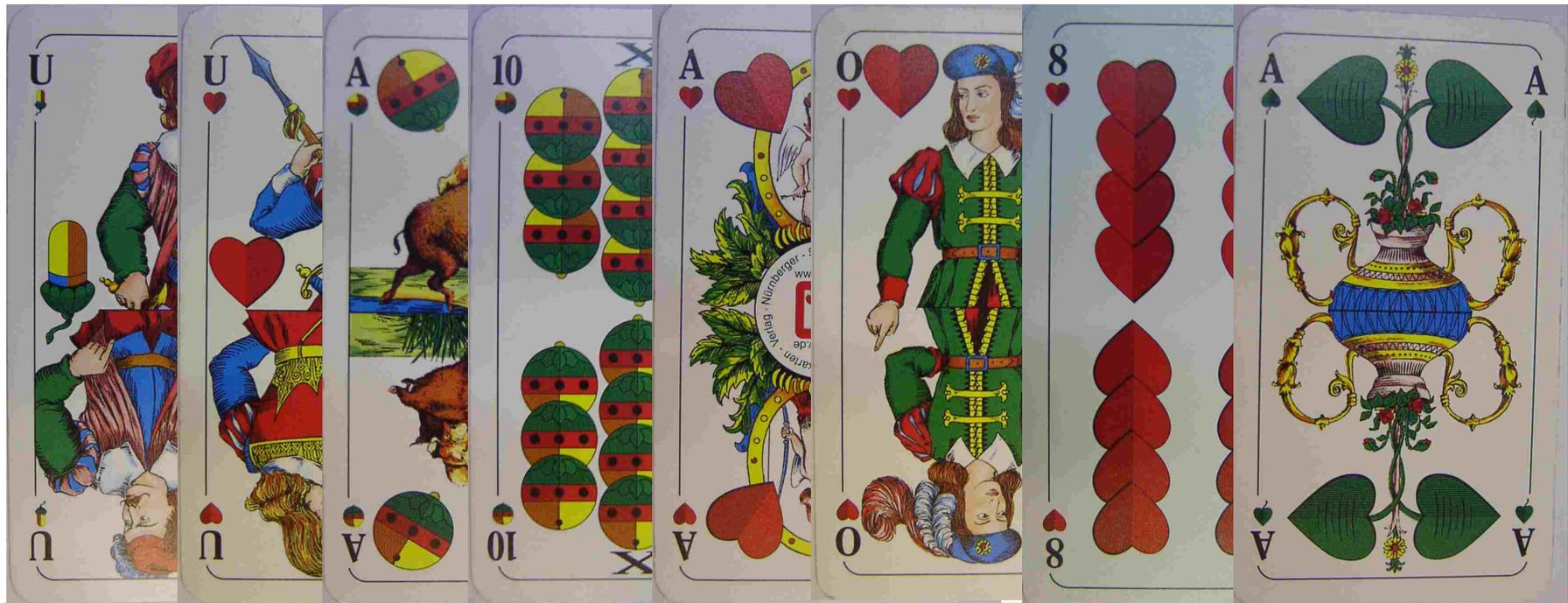


# Grundlagen

## Spielarten: Der Wenz

Hier spielt der Wenzspieler allein gegen die drei Mitspieler. Nur die Unter (Wenze) sind Trumpf. Die Ober der jeweiligen Farbe werden in der Sortierung eingeordnet und sind keine Trümpfe mehr. Herz gilt als normale Farbe.

Ansage, z.B.: Ich spiele ein Wenz



# Grundlagen

## Spielarten: Tout und Sie

Beim **Tout** (frz. alles, in Bayern Du ausgesprochen) kündigt der Spieler an, dass die Gegenseite keinen Stich machen wird. Sollte diese doch einen Stich machen, so hat er das Spiel verloren.

Bekommt ein Spieler alle 4 Ober und 4 Unter dann hat er einen **Sie**. Er ist das einzige Spiel, das nicht ausgespielt werden muss und auf den Tisch gelegt wird.

Ansage, z.B.: Ich spiele ein Grassolo Tout:



---

# Grundlagen - Bedienenpflicht

## Stechen und Zugeben

Die erste gespielte Karte bestimmt, welche Karten die anderen Spieler spielen dürfen!

### Es besteht „Bedienenpflicht“!

A) Wird z.B. ein Gras Achter ausgespielt, müssen alle Spieler, die auch Gras haben, dieses bedienen.

B) Wird Trumpf ausgespielt, z.B. Herz Sieben, müssen alle Spieler, die einen Trumpf haben (Herz, Ober oder Unter), auch einen Trumpf spielen.

Sobald die vier Karten auf dem Tisch liegen, entscheidet sich, welchem Spieler der **Stich** gehört. Derjenige der den Stich gemacht hat, spielt die nächste Karte an. Dies wiederholt sich solange, bis alle 32 Karten ausgespielt sind.

C) Wenn der Spieler die angespielte Farbe frei ist (bei A) hat er kein Gras, bei B) hat er keinen Trumpf) kann er eine Karte seiner Wahl spielen. Im Fall A) kann er auch mit einem Trumpf stechen.



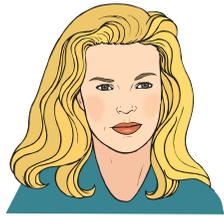
# Grundlagen – Beispiel Bedienpflicht

Beispiel A: Farbe angeben

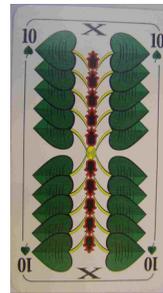
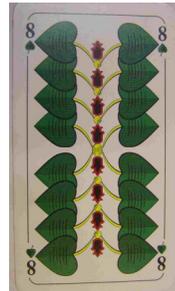


Mike

Farbstich



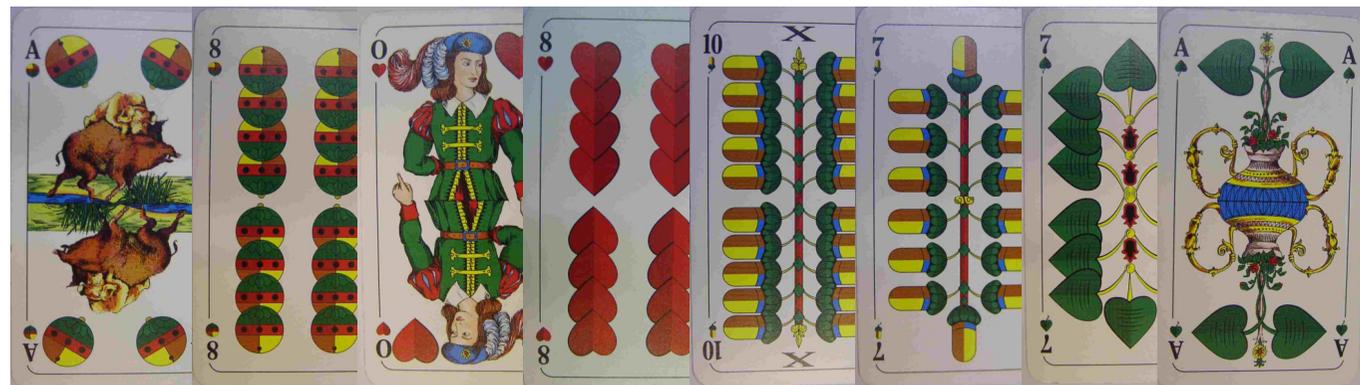
Kim – kommt raus



Cindy



Eddy



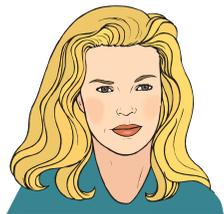
# Grundlagen – Beispiel Bedienpflicht

## Beispiel B: Trumpf Spiel

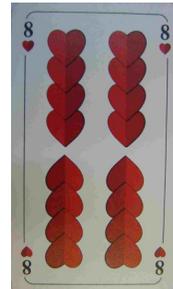
Trumpfstich



Mike



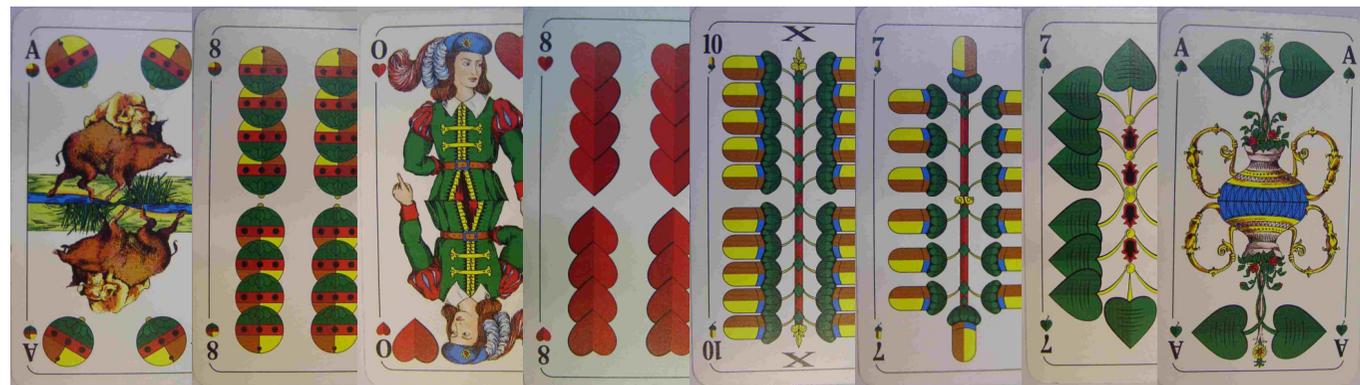
Kim – kommt raus



Cindy



Eddy



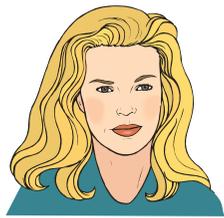
# Grundlagen – Beispiel Bedienpflicht

## Beispiel C: Farbe frei

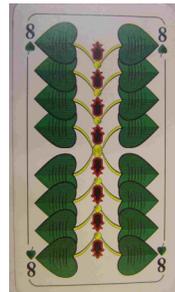


Mike

- „runter gestochen“
- „unterstehen“



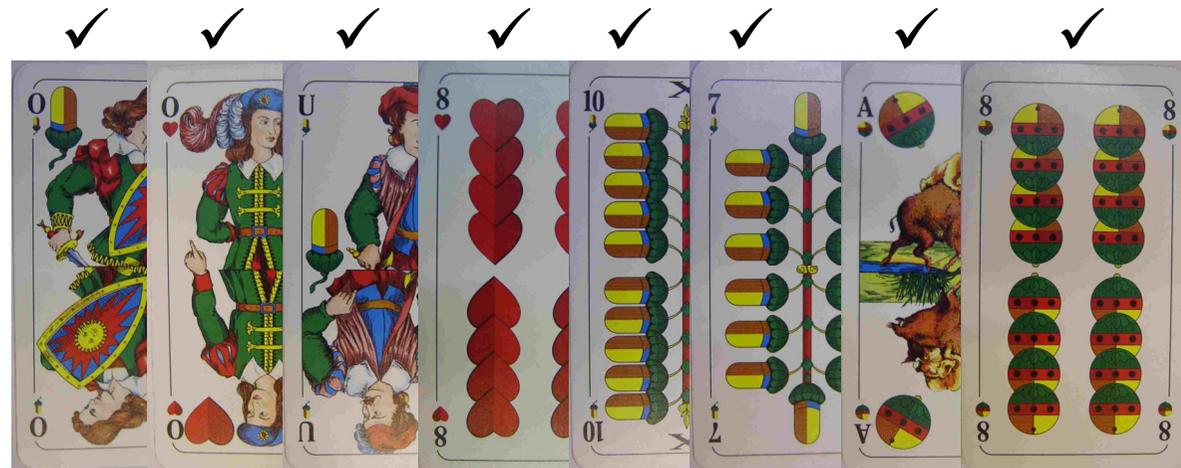
Kim – kommt raus



Cindy



Eddy



# Grundlagen

## **Folgende Vorfälle führen grundsätzlich zum Spielverlust!**

- Falsches Bedienen (Verwerfen)
- Vorwerfen
- Verbale Spielbeeinflussung

Ist ein Stich noch nicht abgeschlossen (die Karten liegen noch offen auf dem Tisch), hat jeder Spieler das Recht, auf Anfrage den vorhergehenden Stich einzusehen.

## **Sprechen und Granteln**

Nicht erlaubt beim Schafkopfen ist es, etwas über das laufende Spiel zu sagen, das anderen Hinweise auf das Spiel oder dessen Verlauf erlaubt.

Granteln, Meckern und Besserwissen ist aber ein fester Bestandteil des Schafkopfspiels.

zurück



---

# Die Abrechnung

**Ziel des Spiels** ist es, durch Stechen eine bestimmte Punktzahl zu erreichen. Für die Spielerpartei ist das Spiel mit 61 Punkten (Augen) gewonnen. Für die Nichtspieler ist das Spiel bereits mit 60 Augen gewonnen.

Für die Abrechnung des Spielergebnisses gibt es folgende Bereiche:

- Schwarz gewonnen:** Spielerpartei hat alle Stiche gemacht
- mit Schneider gewonnen:** Spielerpartei hat 91 – 120 Augen
- einfach gewonnen:** Spielerpartei hat 61 – 90 Augen
- einfach verloren:** Spielerpartei hat 31 – 60 Augen
- mit Schneider verloren:** Spielerpartei hat 0 – 30 Augen
- Schwarz verloren:** Spielerpartei hat keinen Stich gemacht



---

# Die Abrechnung

Nach dem Ende des Spiels und der Auszählung der Augen wird das Spiel gewertet. Beim Rufspiel zahlen beide Verlierer an die beiden Gewinner. Beim Solo oder Wenz bezahlen die drei Verlierer an den Gewinner, bzw. wenn der Einzelspieler verliert an alle drei Mitspieler.

Immer der oder die Sieger einer Runde verlangen den Preis. Falls zu viel verlangt wird und dies nicht vor den nächsten abheben verbessert wird, muss die Differenz zum richtigen Preis doppelt zurückbezahlt werden. Wenn zu wenig verlangt wird, bleibt es bei diesem Preis.

Schafkopf zählt nicht zu den Glücksspielen im Sinne des § 284 StGB und darf deshalb um Geld gespielt werden. Der Tarif wird zu Beginn des Spieles vereinbart.

Typische Tarife in Freizeitrunden sind z.B. 5/10/15 Solo 20 oder 10/20/30 Solo 50.

Das heißt, es gibt einen Grundtarif für die Berechnung der Rufspiele, Schneider, Schwarz sowie die Laufenden und einen Solotarif für die Berechnung der Einzelspiele.



# Die Abrechnung

Beispiele (Tarif 10/20/30 Solo 50)

Spielart	Laufende	Kosten
Rufspiel einfach (Spieler hat 75 Augen)	Keine	10
Rufspiel Schneider (Spieler hat 93 Augen)	Keine	20
Rufspiel Schwarz (Spieler hat alle Stiche)	4	70
Wenz, Schneider	Keine	60
Solo, Schwarz	3	100

Kontra verdoppelt die angegebenen Tarife

Kontra und Re vervierfacht die angegebenen Tarife

Spielart	Laufende	Kosten
Rufspiel einfach (Spieler hat 62 Augen), mit Kontra	3	80
Wenz, Schneider, mit Kontra	2	160



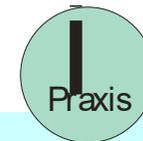
# Die Abrechnung

## Kontra & Re

Ist ein Nichtspieler der Meinung, dass der Spieler das angesagte Spiel nicht gewinnen kann, kann er ein **Kontra** (Stoß, Spritze) geben. Das Kontra kann durch den Spieler oder durch seinen Partner mit einem **Re** (Retour) erwidert werden.

Zu den Spielvorbereitungen gehört es, auszumachen zu welchem Zeitpunkt das Kontra & Re gegeben werden dürfen. Häufig wird das Kontra & Re spätestens nach dem Ausspielen der ersten Karte angesagt. Varianten:

- Kontra vor dem Ausspielen der ersten Karte
- Kontra solange ein Mitspieler 8 Karten auf der Hand hat



Varianten:

- Spieler bleibt Spieler → Der Spieler benötigt trotz Kontra 61 Augen zum Sieg
- Kontra übernimmt → Der Kontrageber benötigt 61 Augen zum Sieg



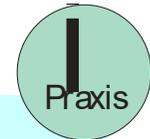
# Die Abrechnung

## Stock (Pott)

Sagen alle Spieler weiter und es kommt kein Spiel zustande, so wird ebenfalls gemeinsam vereinbart, was dann zu tun ist. Meistens wird der Grundtarif (z.B. 10 Cent) in einen Pott einbezahlt. Beim nächsten Partnerspiel bekommt die Spielerpartei bei einem Gewinn zusätzlich den Inhalt des Stock. Verliert die Spielerpartei, so muss zusätzlich zum normalen Tarif der Stock verdoppelt werden.

### Varianten:

- Anstelle des Einzahlen in den Stock, wird ein Ramsch gespielt
- Der Stock kann nicht nur durch ein Rufspiel sondern auch durch einen Solo Spieler gewonnen werden. Im Verlustfall muss der Solo Spieler dann aber auch den gesamten Stock aufdoppeln.



## Schneider ist Ehrensache

Ist die Verliererpartei Schneider, so muss dies ohne Aufforderung bezahlt werden. „Schwarz“ hingegen, muss verlangt werden.

zurück



# Vor dem Spielbeginn

Da Schafkopf meist um Geld gespielt wird, sollten vor Spielbeginn einige Regeln gemeinsam festgelegt werden. Die wichtigsten Punkte:

- Tarif (z.B. 10/20/30 Solo 50)
- Kontra (z.B. auf die erste Karte)
- Re (z.B. auf die erste Karte)
- Bei Nichtzustandekommen eines Spieles (Pott einzahlen, gemeinsam rein, gemeinsam raus, Renonce,)
- Ausbezahlen von Laufenden (z.B. Ober ab 3, Wenz ab 2)
- Anzahl der erlaubten Kontra (z.B. Kontra, Re, Bock, Hirsch)
- Spielübernahme durch Kontra (z.B. Spieler bleibt Spieler)
- Welche Spielvarianten sind erlaubt (z.B. Farbwenz)

zurück



---

# Tipps von Oma...

**Beim Schafkopf gibt es viele Patentrezepte, die zwar nicht eingehalten werden müssen, aber dennoch liegt viel Wahrheit in diesen Sprüchen. Gerade Anfänger können diese Sprüche vielleicht helfen, auf dem Weg zum guten Schafkopfspieler**

**„Trumpf is die Seele des Spiels“:** Die Spielerpartei sollte Trumpf spielen, da normalerweise die Spielerpartei von den Trümpfen her stark ist. Es sind schon oft gute Spiele durch unnötiges Farbspielen verloren gegangen.

**„Mit am Under gehst net unter“:** Im Zweifelsfall wird oft ein zu kleiner Trumpf eingesetzt. Oft hat sich schon der Einsatz eines Unters im Zweifelsfall der besseren Entscheidung erfreut.

**„A guader Freind zeigt sich“:** In einem Rufspiel ist zunächst nicht bekannt, wer miteinander spielt. Sobald der Mitspieler der die Ruf-As hat am Zug ist, „zeigt er sich“ durch das Ausspielen seines größten Trumpfes. Achtung: → Teilweise versuchen die Gegner durch das Ausspielen eines Trumpfes den Freund zu mimen und die Schmier herauszulocken!



---

# Tipps von Oma...

„**Färbeln**“: Um seinen Freund anzudeuten dass man eine Farbe frei ist, kann von der Regel als Spielerpartei Trumpf zu spielen, abgewichen werden. Geht der Freund dann auf die Spielweise ein, wird er seine Fehlfarbe bringen, damit diese vom Freund gestochen wird. Färbeln birgt immer das Risiko, das Trumpfspiel aus der Hand zu geben.

„**Nachspuin ham d Hund net gern**“: Tja, schwieriges Thema mit dem nachspielen einer Farbe. Speziell beim Wenz erweist sich diese Regel öfters wahr als falsch. Meist kann sich der Wenz Spieler beim Nachspielen einer Farbe putzen, das heißt, seine Fehlfarbe oder Fehlfarben Augengünstig los werden. → Aber Ausnahmen bestätigen die Regel. Bei einem Solo verhält sich das Nachspielen komplett unterschiedlich zum Wenz!

„**Beim Wenz sput man Ässe oder hält die ...**“: Meist bietet es Vorteile, wenn der Nichtspieler bei einem Wenz mit einer As kommt. ...Sofern verfügbar.

„**Der Rote is a Lump**“: Meist sind die Rufspiel mit 5 Trümpfe, mit dem Herz Ober (der Rote) als höchste Karte, schön anzusehen. Oft gehen diese aber auch verloren.



# Tipps von Oma...

**„oziacha is a Macht“:** Speziell bei einem Solo oder Wenz, hat das Ausspielen der ersten Karte sehr oft einen erheblichen Einfluss auf den Spielverlauf. Natürlich gehört aber auch der richtige Riecher zum erfolgreichen Anzug.

**„oimal hoch und oimal nieder“:** Eine Variante zur Spieleröffnung als Spieler ist, zunächst den Alten zu bringen und dann im zweiten Zug einen kleinen Trumpf nachzuspielen. Speziell bei Spielen mit wenig und Trumpf auf der Hand (z.B. 4 Stück) hofft der Spieler somit, dass nach zwei Zügen bereits 8 Trumpf gefallen sind. Bei etwas Glück kann der Freund noch entsprechend unterstützen.

**„A Dummer sucht“:** Ein Dummer (Ausspieler) sucht die Sau, mit der er selbst spielt.

zurück



---

# Varianten

**Es gibt beim Schafkopf sehr viele Varianten. Diese unterscheiden sich vor allen in den erlaubten Spielen und Zusatzregelungen. Die Spieler können sich frei entscheiden, welche Spiele und Zusatzregelungen gelten und somit zum Beispiel das Risiko festlegen. Allerdings müssen sich die vier Spieler vorher auf eine Variante einigen**

**Legen (Doppeln):** Nach dem Ansehen der ersten 4 Karten, können die Spieler im Uhrzeigersinn den Wert des Spiels verdoppeln. Legen heißt es deshalb, weil dies meist mit einem Geldstück oder ein Leger angezeigt wird.

**Bockrunden:** Eine Bockrunde versteht man Spiele, die den doppelten Tarif kosten. Wenn eine Bockrunde gespielt wird, wird diese oft durch das Ergebnis 60 und/oder 120 Augen eröffnet.

**Ramsch:** Ramsch kann vereinbarungsgemäß gespielt werden, wenn alle 4 Spieler weiter sagen und kein normales Spiel zustande kommt. Beim Ramsch zahlt der Spieler mit den meisten Punkten. Auch im Ramsch gibt es verschiedene Spielvarianten (z.B. mit oder ohne Herz als Trumpf, ein Spieler zahlt oder zwei Spieler zahlen, Jungfrau, Jungfrau angesagt, ect.)



# Varianten

**Geier:** Wird gespielt wie ein Wenz, nur dass anstelle der Unter nur die Ober Trumpf sind.

**Farbwenz:** Beim Farbwenz wird zusätzlich zu den Wenzen auch noch eine Farbe als Trumpf definiert.

**Renonce:** Ist ein Spieler gesperrt, so kann er ein Rufspiel alternativ mit einer As machen, obwohl er die Farbe gar nicht hat. Gesperrt ist ein Spieler dann, wenn er zu einem Solo zu wenig Trümpfe hat, aber für ein Rufspiel keine freie Farbe verfügbar hat. Renonce kann angesagt und unangesagt gespielt werden.

Z.B.: Spieler spielt ein Renonce mit der Blauen



---

# Varianten

**Muss-Spiel:** Wird normalerweise im Preisschafkopf angewendet. Wenn alle Spieler weitersagen, muss der Spieler der den Alten auf der Hand hält ein Spiel ansagen.

## Sonderrunden

Nach bestimmten Ereignissen, z.B. verlorenes Solo, kann vereinbart werden mit abweichenden Regeln zu spielen. Hier gibt es ebenfalls reichlich Varianten.

## Schieberrunde:

Der Eichel Ober und Laub Ober werden beim mischen der Karten aus dem Spiel genommen und dem ersten Spieler übergeben. Dieser kann dann ein Solo spielen, muss dann anschließend zwei Karten an den nächsten Spieler weiter schieben. Hat er kein Spiel, so schiebt er die zwei Ober an den nächsten Spieler. Die Spielansage erfolgt erst nachdem alle Karten bis zum letzten Spieler geschoben wurden.



---

# Varianten - Sonderrunden

**Allgäuer Runde:** Es werden drei Runden gespielt, bei der jeder Spieler ein Rufspiel, ein Solo und einen Wenz spielen muss.

**Solo, Wenz, Ramsch:** Es darf entweder nur ein Solo, ein Wenz oder einen Ramsch gespielt werden.

**Kreuzrunde:** Es spielen die zwei über Kreuz sitzende Spieler zusammen. Beim normalen Spiel wird keine As gerufen, die Spielweise ist aber identisch zum Rufspiel. Meistens darf bei der Kreuzrunde auch die beiden zusammen spielende Spieler jeweils ein Kontra geben. Dadurch entstehen häufig sehr teure Spiele.

zurück

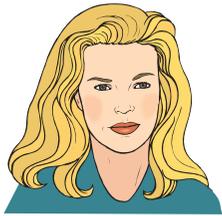


# Spielszenarien - Rufspiel

Szenario 1, Zug 1/3



Mike



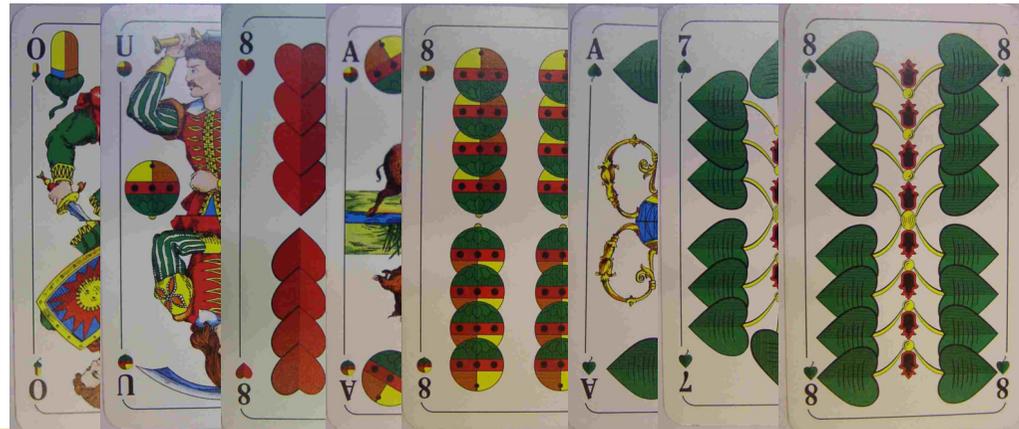
Kim



Cindy spielt mit  
der Blauen



Eddy kommt raus

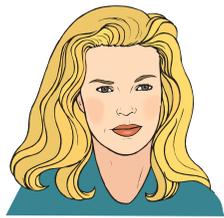


# Spielszenarien - Rufspiel

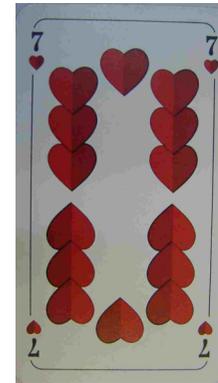
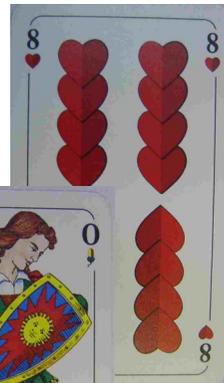
Szenario 1, Zug 1/3



Mike



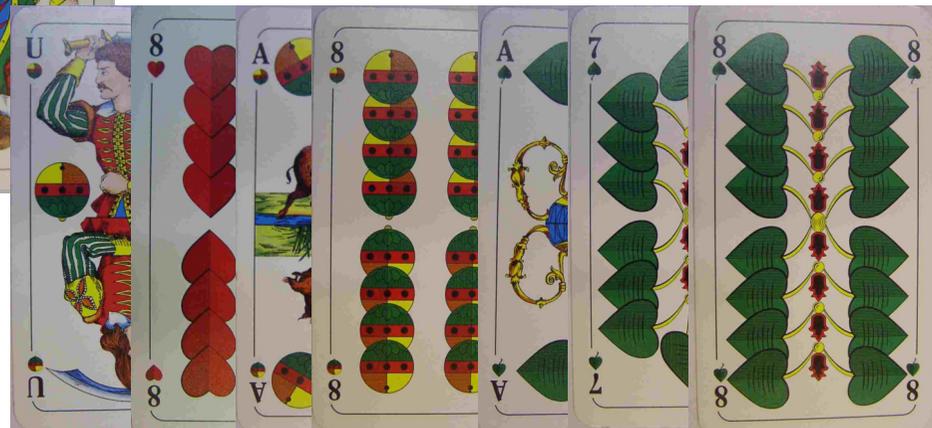
Kim



Cindy spielt mit der Blauen



Eddy kommt raus



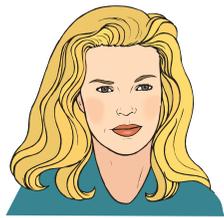
# Spielszenarien - Rufspiel

Szenario 1, Zug 2/3

- Variante Färbeln
- Variante Trumpf



Mike



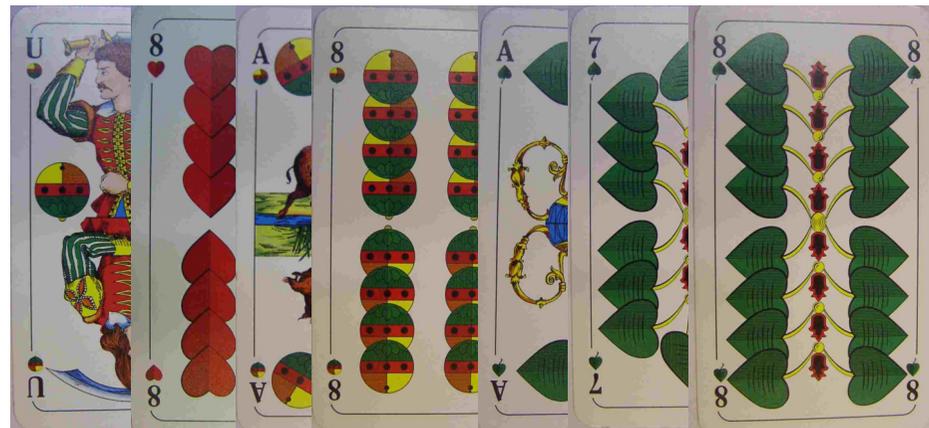
Kim



Cindy spielt mit der Blauen



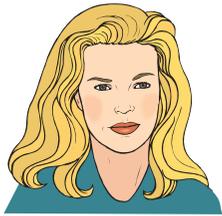
Eddy kommt raus



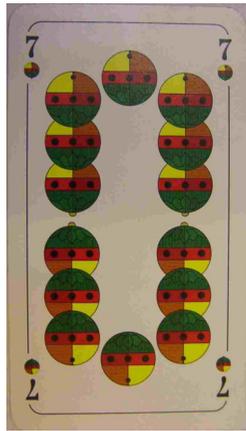
# Spielszenarien - Rufspiel

Szenario 1, Zug 2/3

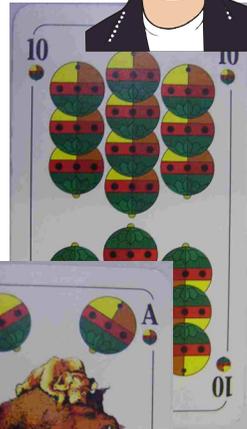
Variante Färbeln



Kim



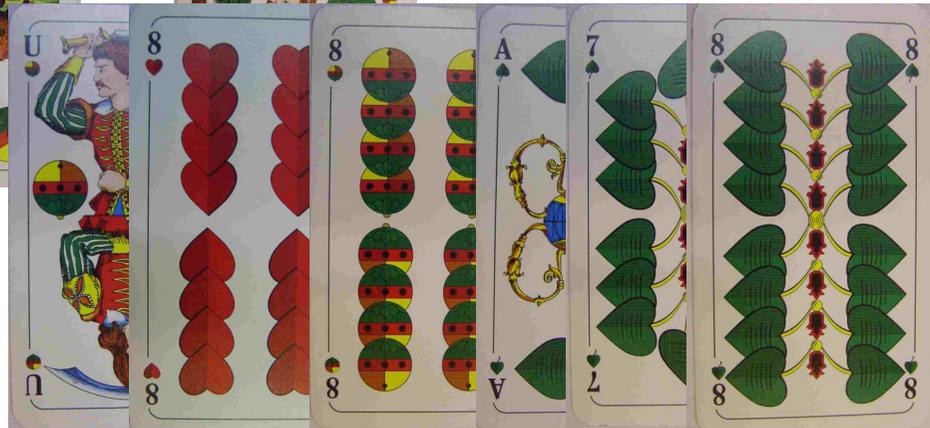
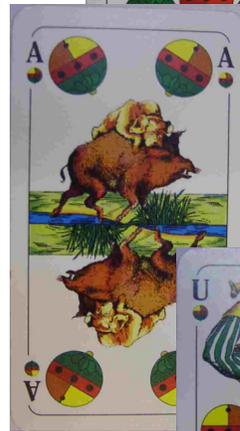
Mike



Cindy spielt mit der Blauen



Eddy kommt raus

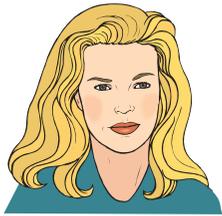


# Spielszenarien - Rufspiel

Szenario 1, Zug 3/3



Mike



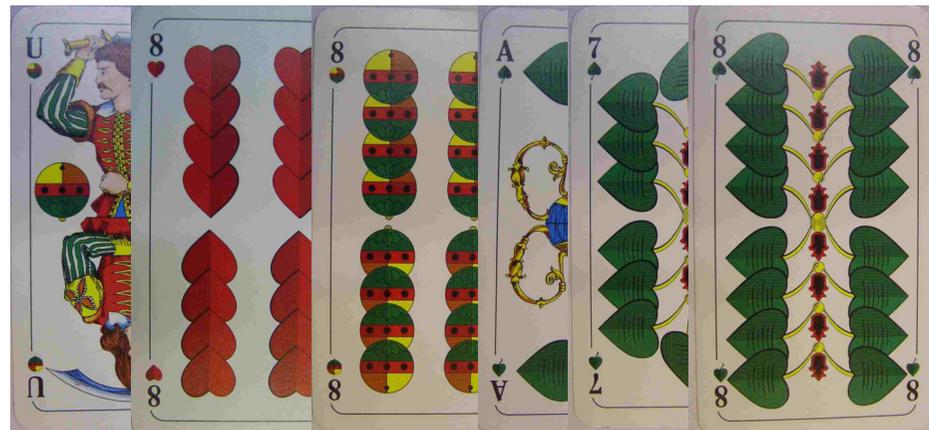
Kim



Cindy spielt mit  
der Blauen



Eddy kommt raus

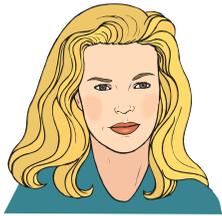


# Spielszenarien - Rufspiel

Szenario 1, Zug 3/3  
Szenario Ende



Mike



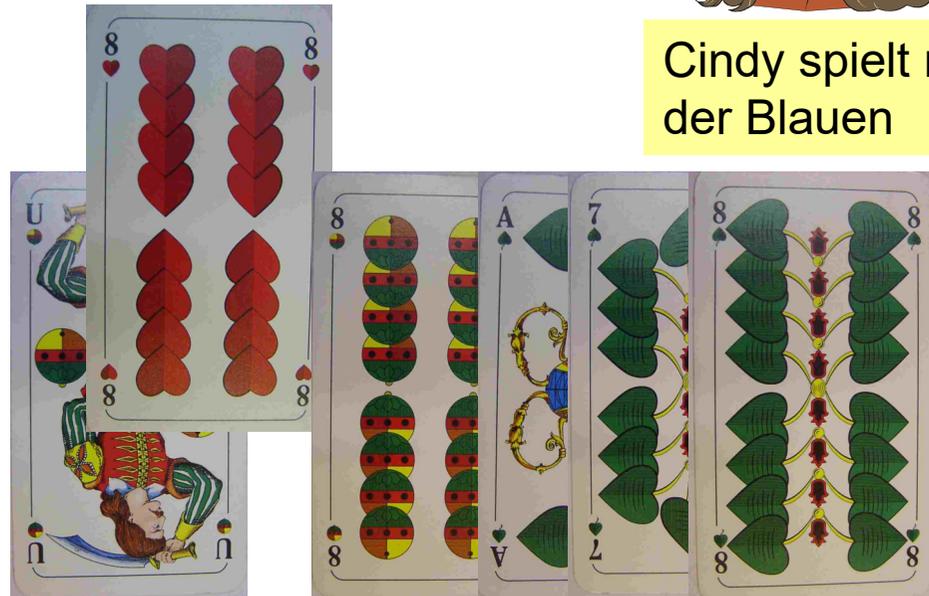
Kim



Cindy spielt mit  
der Blauen



Eddy kommt raus



# Spielszenarien - Rufspiel

Szenario 2, Zug 1/2



Mike



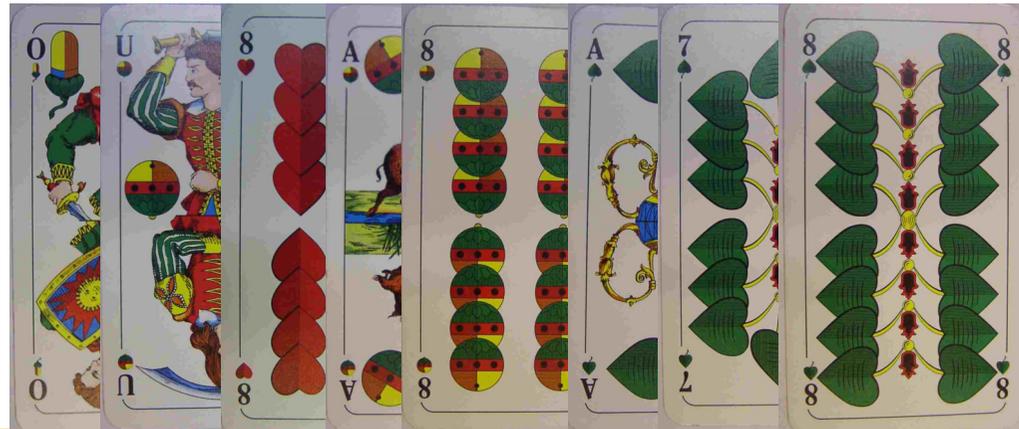
Kim spielt mit  
der Blauen



Cindy



Eddy kommt raus



# Spielszenarien - Rufspiel

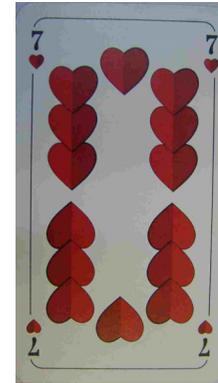
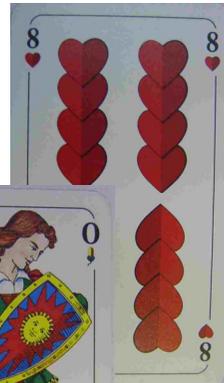
Szenario 2, Zug 1/2



Mike



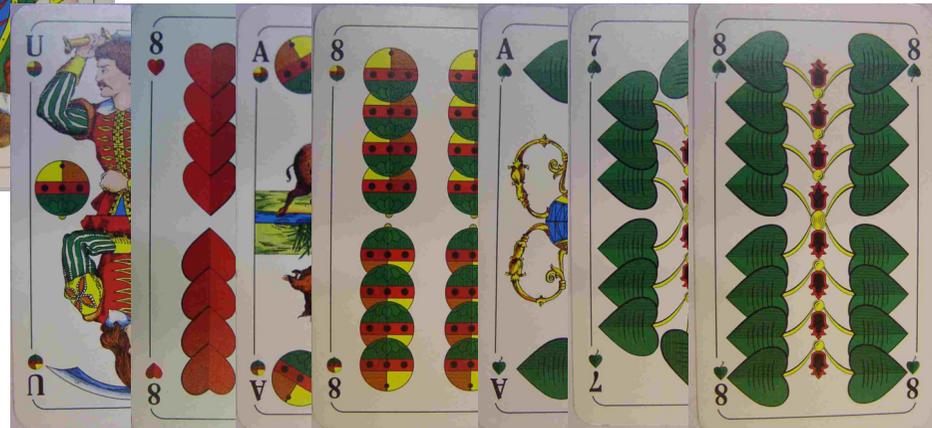
Kim spielt mit  
der Blauen



Cindy



Eddy kommt raus



# Spielszenarien - Rufspiel

Szenario 2, Zug 2/2

- Variante Färbeln
- Variante Trumpf



Mike



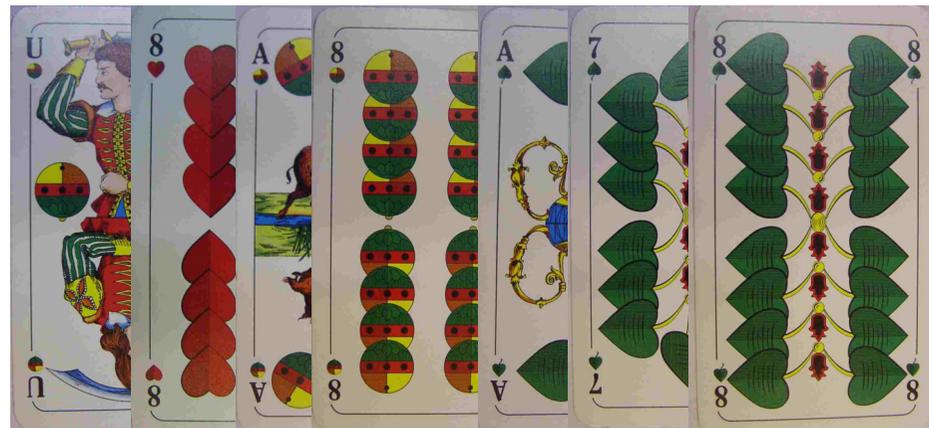
Kim spielt mit  
der Blauen



Cindy



Eddy kommt raus



# Spielszenarien - Rufspiel

Variante Trumpf

Szenario 2, Zug 2/2  
Szenario Ende



Mike



Kim spielt mit  
der Blauen

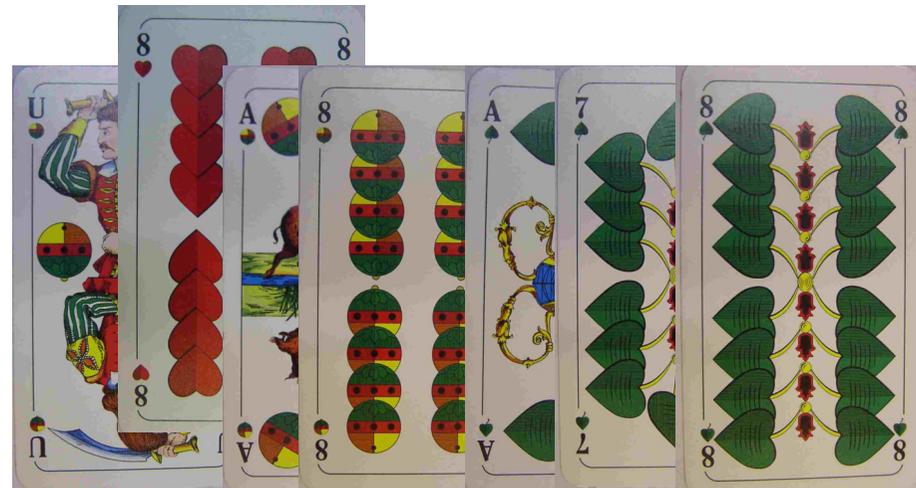


Cindy



zurück

Eddy kommt raus



# Spielszenarien - Solo

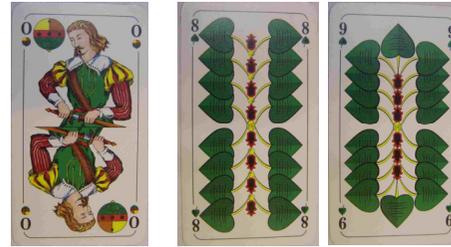
## Szenario 1, Zug 1/4



Kim – Rote, 4 mal



Mike – hat  
Schell Ober, 3  
mal



Cindy – ist  
Trumpf frei

Eddy spiel Solo,  
kommt raus



# Spielszenarien - Solo

Szenario 1, Zug 2/4



Kim

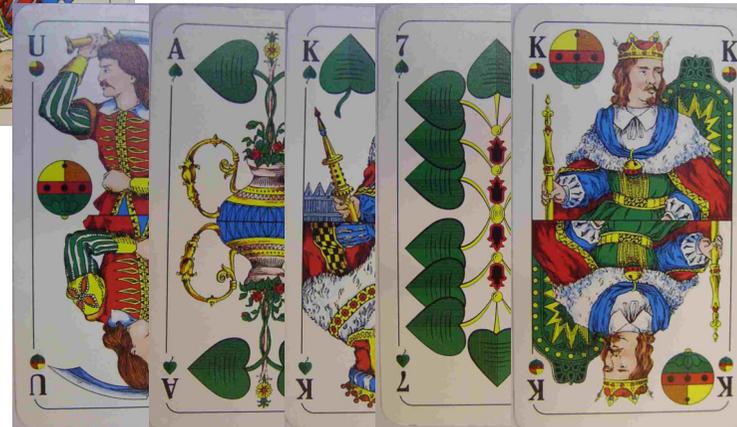


Mike



Cindy – ist  
Trumpf frei

Eddy spiel Solo,  
kommt raus

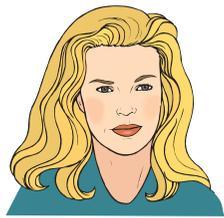


# Spielszenarien - Solo

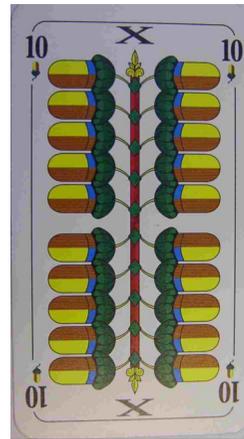
Szenario 1, Zug 3/4 a



Mike kommt raus –  
Variante a



Kim



Cindy

Eddy spiel Solo

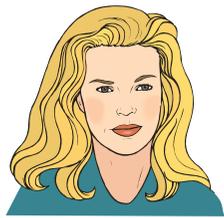


# Spielszenarien - Solo

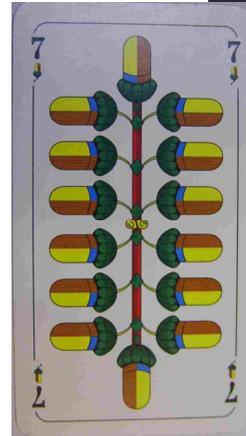
Szenario 1, Zug 3/4 b  
Szenario Ende



Mike kommt raus –  
Variante b



Kim



Cindy

Eddy spiel Solo



Eddy kann  
Abspatzen

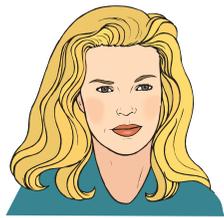


# Spielszenarien - Solo

## Szenario 2, Variante Anzug



Mike

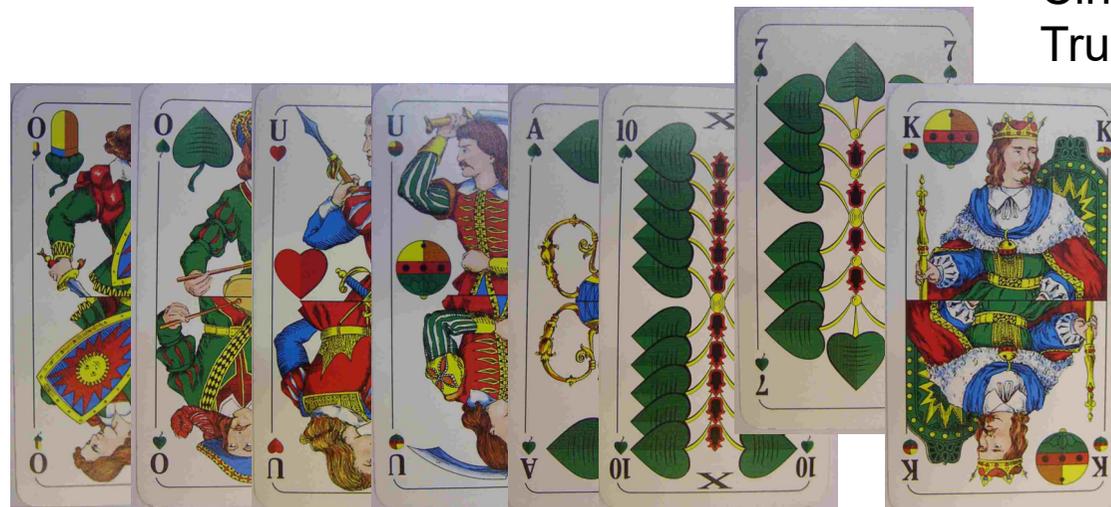


Kim



Cindy – ist  
Trumpf frei

Eddy spiel Solo,  
kommt raus



# Spielszenarien - Solo

Szenario 3, Zug 1/2



Mike



Kim – spielt Herz  
Solo



Cindy

Eddy,  
kommt raus

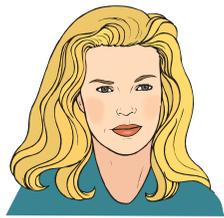


# Spielszenarien - Solo

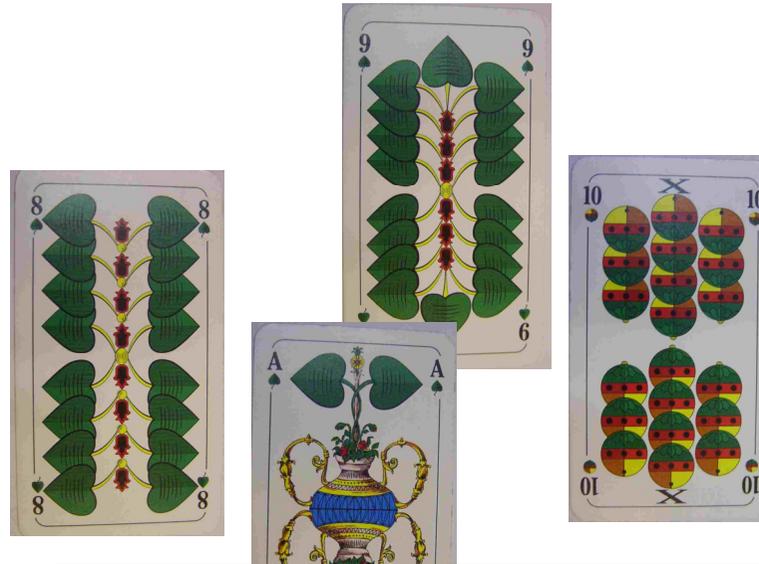
Szenario 3, Zug 1/2 a



Mike



Kim – spielt Herz  
Solo



Cindy

Eddy,  
kommt raus



# Spielszenarien - Solo

Szenario 3, Zug 2/2 a



Mike

Nachziehen  
hier ist ein  
**MUSS!**



Kim – spielt Herz  
Solo



Cindy

Eddy,  
kommt raus



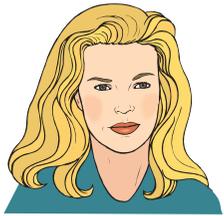
# Spielszenarien - Solo

Szenario 3, Zug 1/2 b

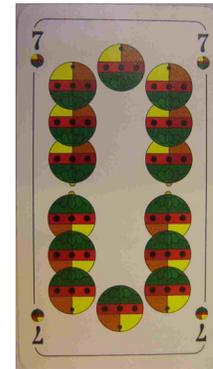
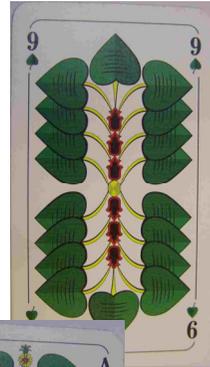
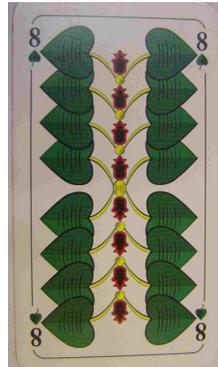


Mike

Evt. deutet Cindy an, dass sie Schell frei gemacht hat!?



Kim – spielt Herz Solo



Cindy

Eddy,  
kommt raus



# Spielszenarien - Solo

Szenario 3, Zug 1/2 b  
Szenario Ende



Mike



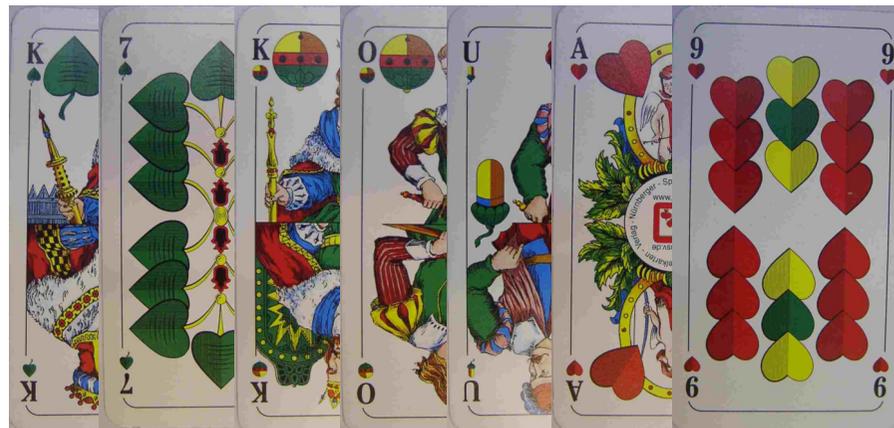
Kim – spielt Herz  
Solo



Cindy



Eddy,  
kommt raus



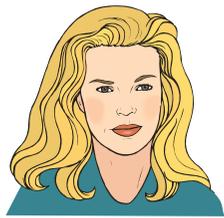
# Spielszenarien - Solo

## Szenario 4, Variante Anzug

Unter der Sau raus spielen, täuscht den Freund!



Mike



Kim



Cindy – Spiel Herz Solo

x (x) (x) ✓

Eddy,  
kommt raus



zurück

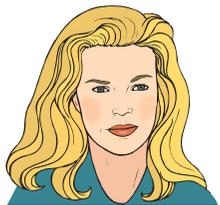


# Spielszenarien - Wenz

Szenario 1, Zug 1/3



Mike

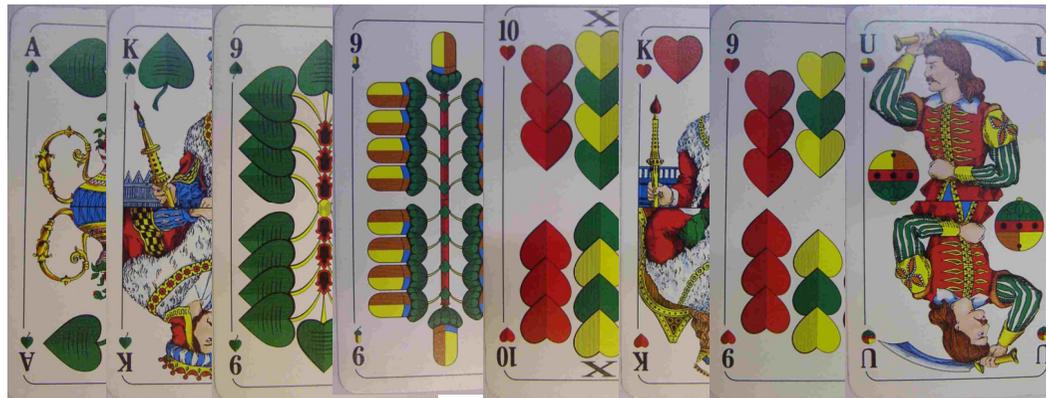


Kim – spielt einen Wenz



Cindy

Eddy kommt raus



# Spielszenarien - Wenz

Szenario 1, Zug 2/3



Mike

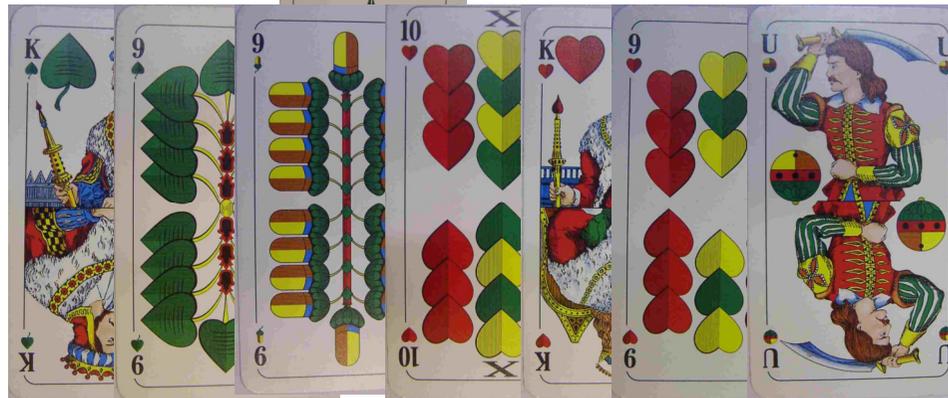


Kim – spielt einen Wenz



Cindy

Eddy kommt raus



# Spielszenarien - Wenz

Szenario 1, Zug 3/3  
Szenario Ende



Mike

„Nachspielen  
haben die Hund  
nicht gern“



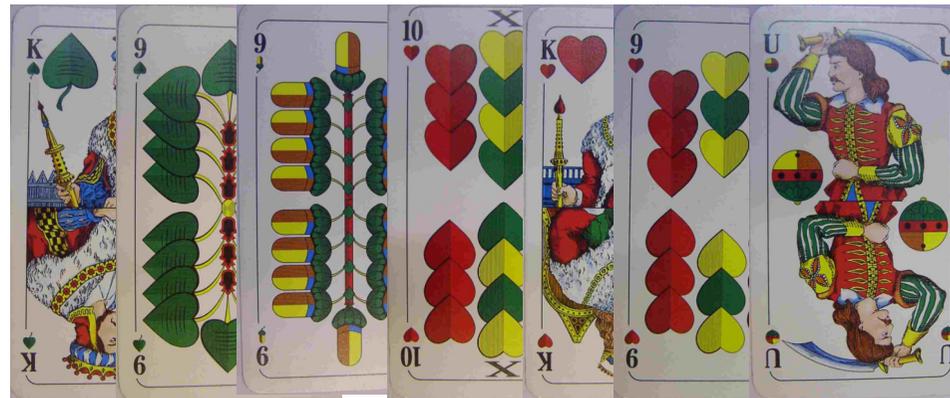
Kim – spielt  
einen Wenz



Cindy

x x ✓ ✓ ✓

Eddy kommt  
raus

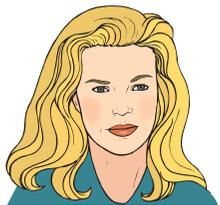


# Spielszenarien - Wenz

## Szenario 2, Variante Anzug



Mike

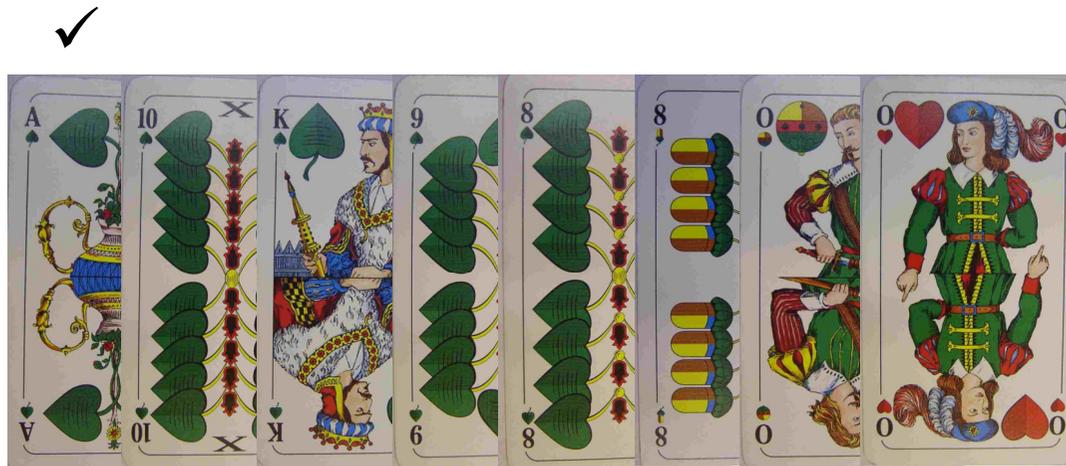


Kim – spielt einen Wenz



Cindy

Eddy kommt raus

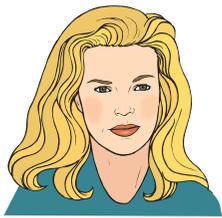


# Spielszenarien - Wenz

## Szenario 3, Variante Anzug



Mike



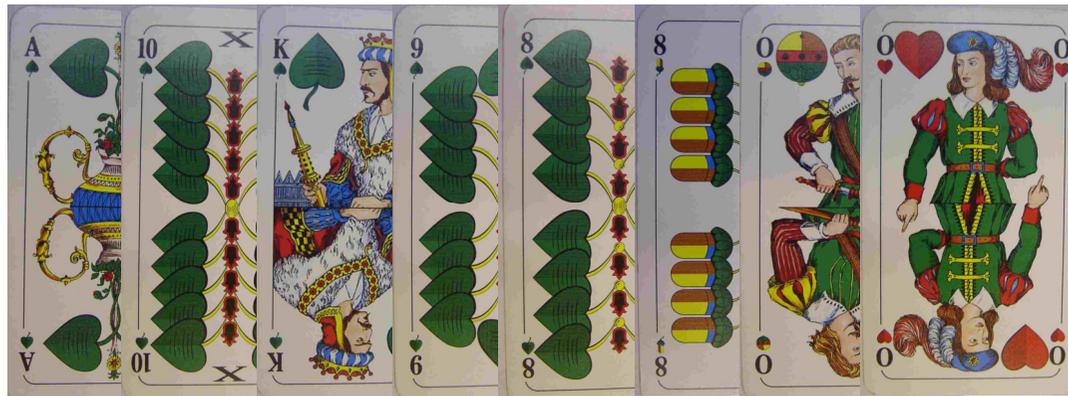
Kim



Cindy – spielt  
einen Wenz

x x x x x

Eddy kommt  
raus



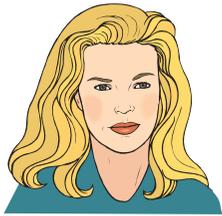
# Spielszenarien - Wenz

## Szenario 4, Variante nach Anzug

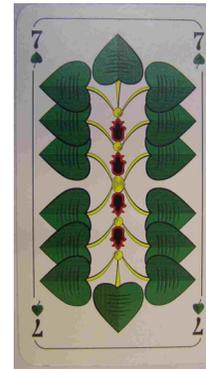


Mike – spielt einen Wenz

Unter der Sau raus spielen, täuscht den Freund!



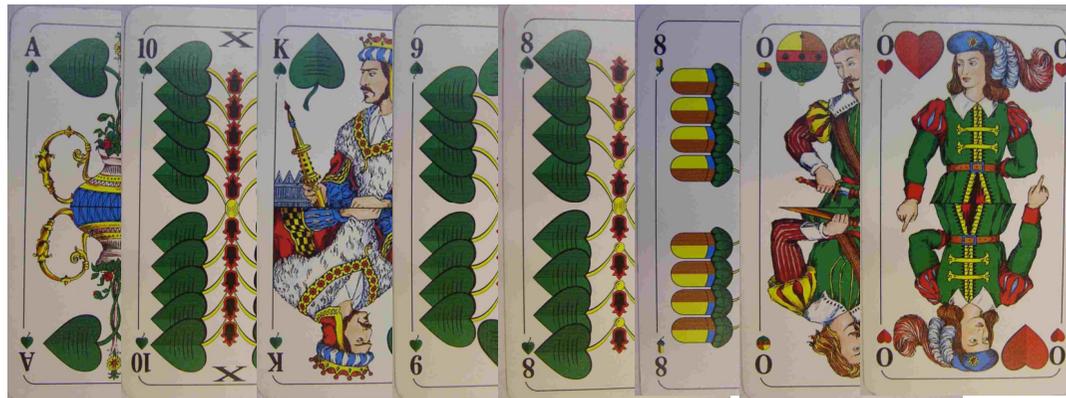
Kim



Cindy – kommt raus



Eddy

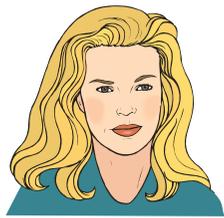


# Spielszenarien - Wenz

Szenario 5, Zug 1/3



Mike



Kim



Cindy

Eddy spielt einen Wenz und kommt raus



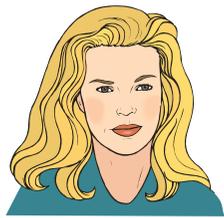
# Spielszenarien - Wenz

Szenario 5, Zug 2/3



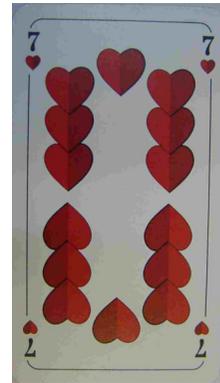
Mike

Nichtspieler machen nach Möglichkeit eine Farbe frei

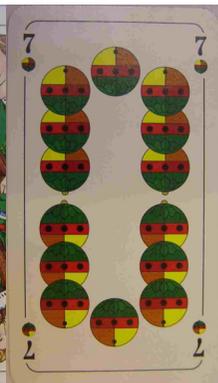


Kim

Eddy spielt einen Wenz und kommt raus



Cindy

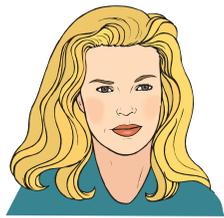


# Spielszenarien - Wenz

Szenario 5, Zug 3/3  
Szenario Ende



Mike



Kim



Cindy

Eddy spielt einen  
Wenz und kommt  
raus



zurück



---

# Spielszenarien - Kontra

## Wann sollte/kann beim Solo gespritzt werden?

Derjenige der das Kontra gibt,

1. sollte mindestens 3 Trumpfstiche sicher machen
2. sollte möglichst selbst keine Schmierkarten (Sau, Zehner) haben
3. sollte möglichst eine Farbe frei sein
4. sollte über einen kleinen Trumpf zusätzlich verfügen, damit der Partner Gelegenheit hat, sich Trumpf frei zu machen

Es gibt starke und schwache Solos. Schätzt derjenige der das Kontra gibt, den Solospieler schwach ein, dann sind Abweichungen erlaubt, bzw. gegenüber seinen Mitspielern auch erklärbar.



---

# Spielszenarien - Kontra

## Wann sollte/kann beim Wenz gespritzt werden?

Derjenige der das Kontra gibt,

1. sollte mindestens 2 Wenz haben
2. sollte selbst herauskommen, bzw. ein Freund sollte herauskommen
3. sollte möglichst eine Farbe frei sein
4. sollte über die notwendigen Asse zum stechen verfügen

Verlieren oder Gewinnen eines Wenz hängt sehr oft davon ab, ob die Wenz zusammenstehen und wer beim Wenz herauskommt. Dies gilt sowohl für den Spieler als auch für denjenigen der ein Kontra gibt.

**Manfred's Spruch:** Wenn die Wenz zusammen stehen, verliert man oft auch einen guten Wenz. Also mach ich die Spielentscheidung nicht von diesem Kriterium abhängig.



---

# Spielszenarien - Kontra

**Wann sollte/kann beim Rufspiel gespritzt werden?**

Derjenige der das Kontra gibt,

1. sollte mindestens 5 Trümpfe haben
2. sollte möglichst eine Farbe frei sein (am besten die Ruf)

Auch beim Rufspiel gibt es unzählige Varianten, wann ein Kontra gegeben werden kann.

**Manfred's Spruch:** Es muss ja nicht ein jedes Kontra gewonnen sein.

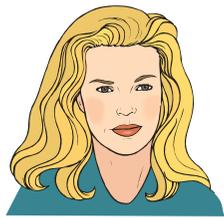


# Spielszenarien - Kontra

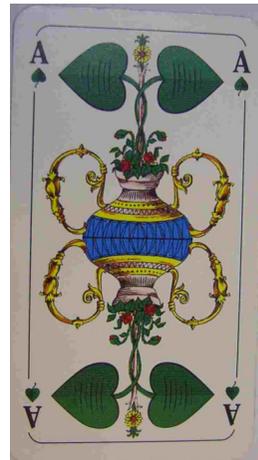
## Solo - Szenario 1



Mike



Kim – kommt raus

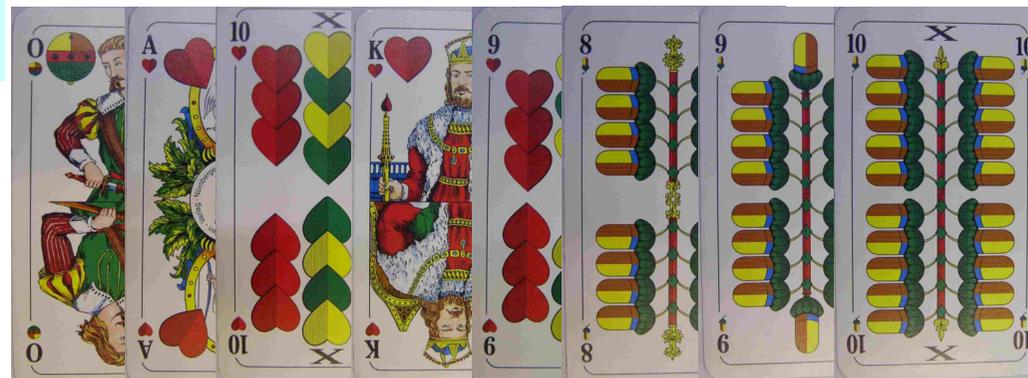


Cindy – spielt Herz Solo

Eddie überlegt Kontra  
ok / nicht ok ?



Eddy

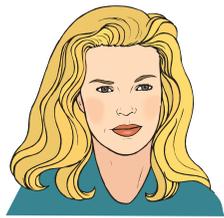


# Spielszenarien - Kontra

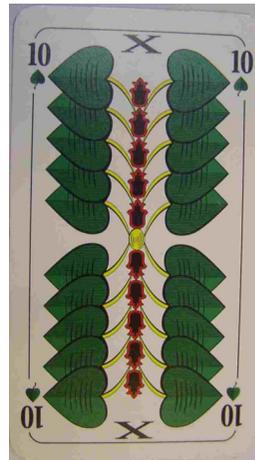
## Solo - Szenario 2



Mike



Kim – kommt raus

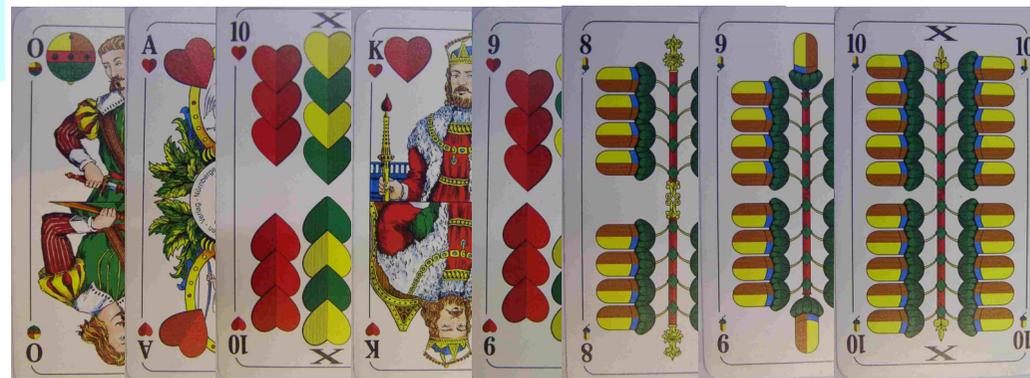


Cindy – spielt Herz Solo

Eddie überlegt Kontra  
ok / nicht ok ?



Eddy

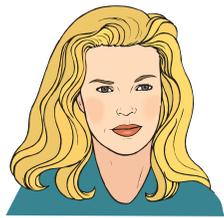


# Spielszenarien - Kontra

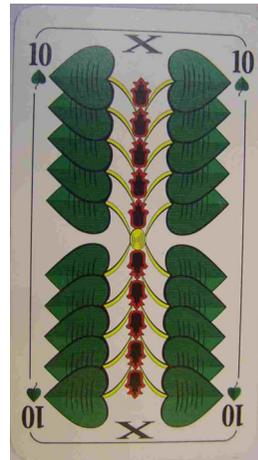
## Solo - Szenario 3



Mike



Kim – kommt raus

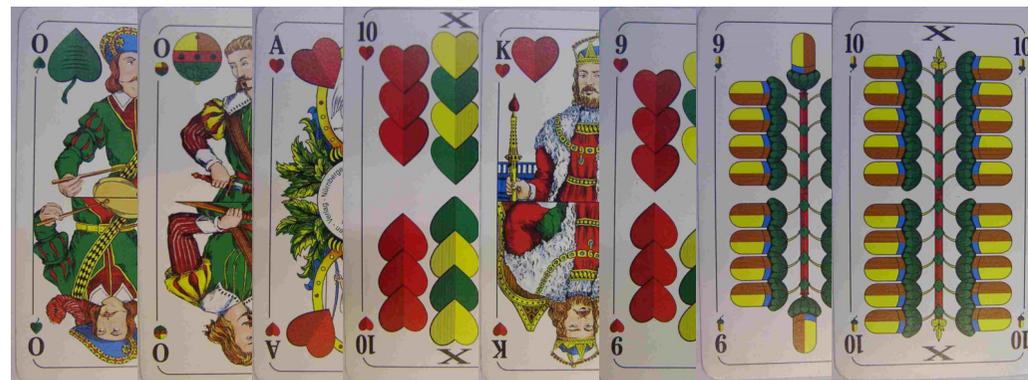


Cindy – spielt Herz Solo

Eddie überlegt Kontra  
ok / nicht ok ?



Eddy



# Spielszenarien - Kontra

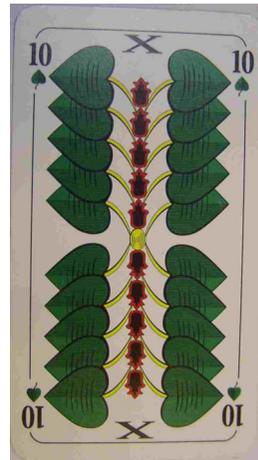
## Solo - Szenario 4



Mike



Kim – kommt raus

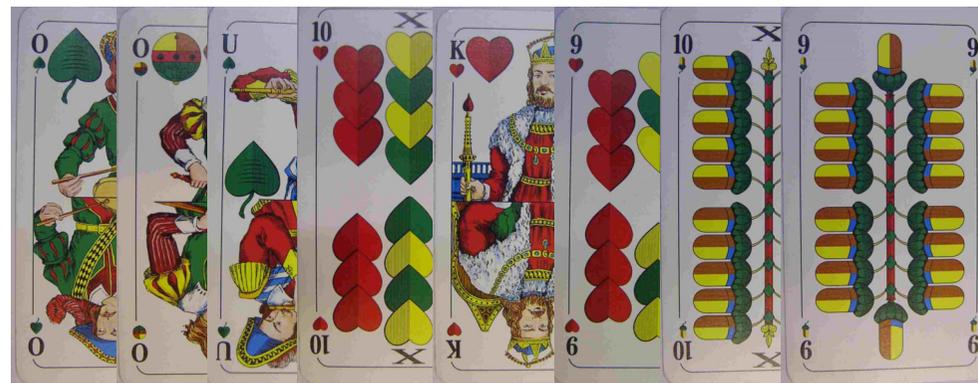


Cindy – spielt Herz Solo

Eddie überlegt Kontra  
ok / nicht ok ?



Eddy

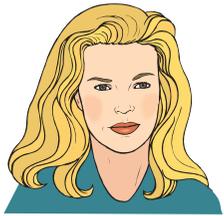


# Spielszenarien - Kontra

## Wenz - Szenario 1



Mike



Kim – spielt einen Wenz



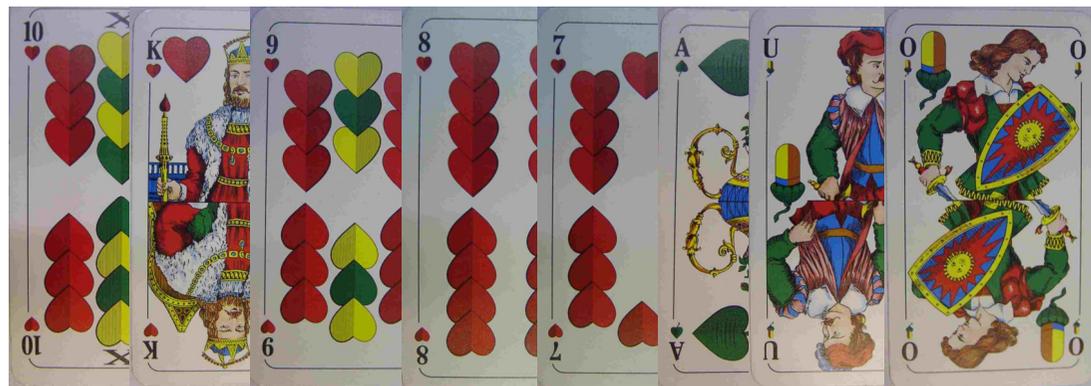
Cindy



Eddie überlegt Kontra  
ok / nicht ok ?



Eddie kommt raus

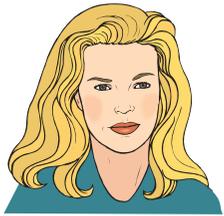


# Spielszenarien - Kontra

## Wenz - Szenario 2



Mike



Kim – spielt einen Wenz

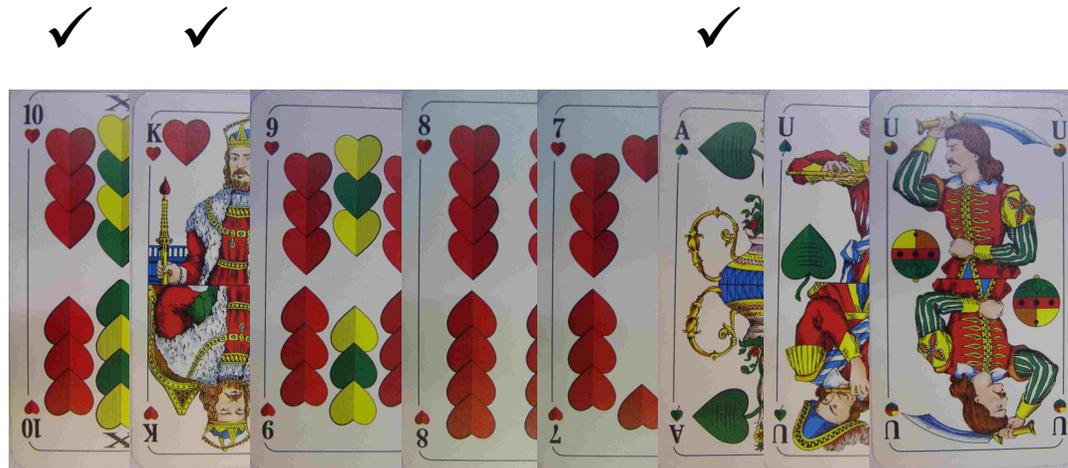


Cindy

Eddie überlegt Kontra  
ok / nicht ok ?



Eddie kommt raus



# Spielszenarien - Kontra

## Wenz - Szenario 3



Kim – spielt einen Wenz

Eddie überlegt Kontra ok / nicht ok ?



Eddy kommt raus

zurück

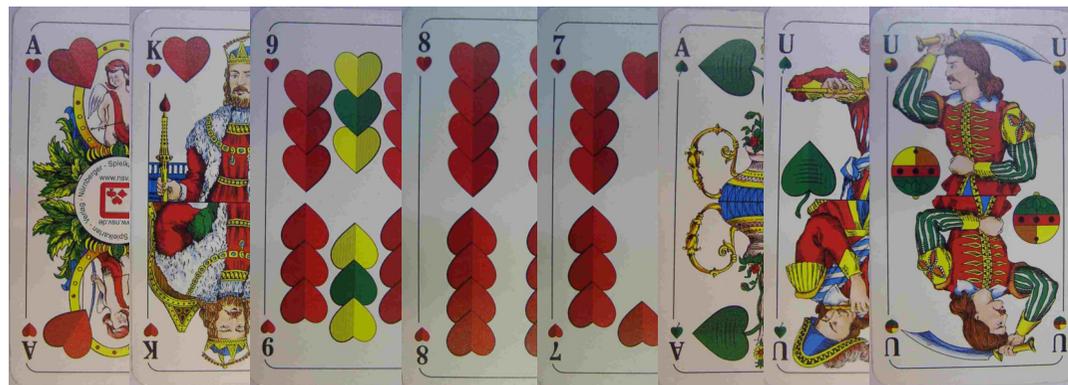


Mike



Cindy

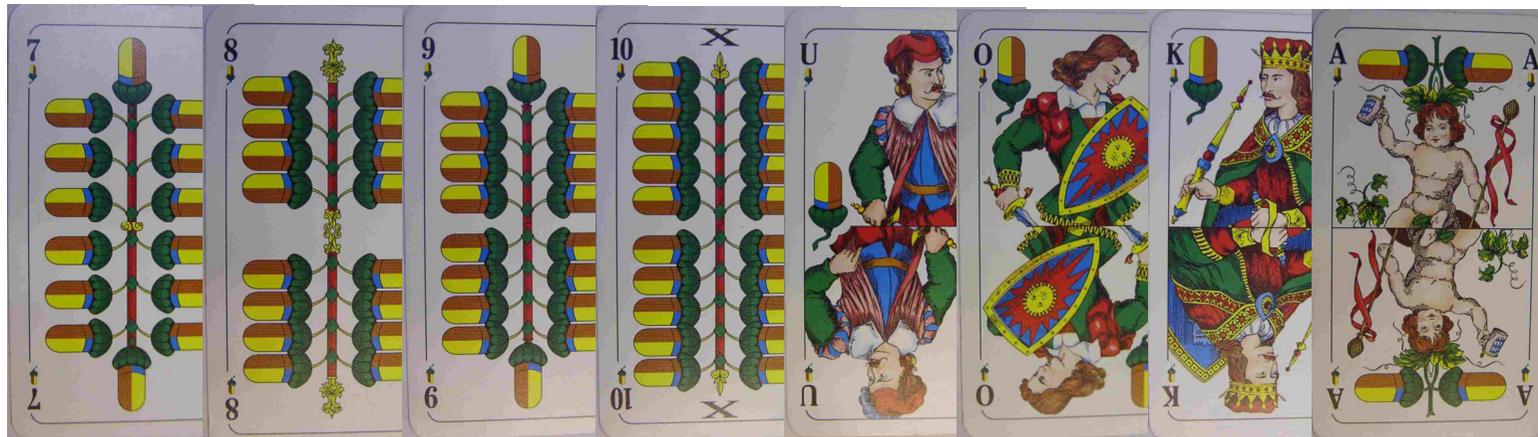
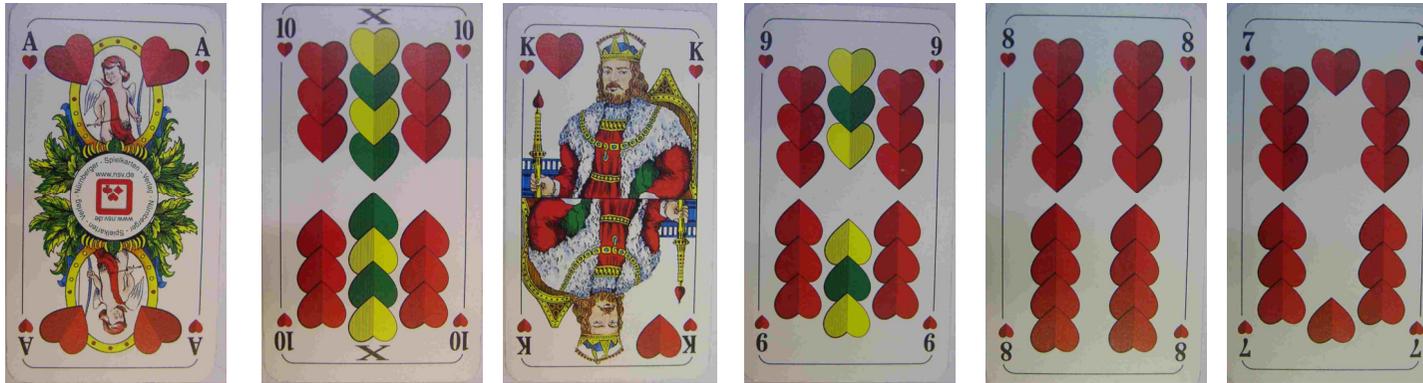
Eddie überlegt Wenz, sagt dann weiter



# Trumpf



# Herz - Eichel



# Schell - Laub

