



Schafkopf gehörte lange zur Wirtshauskultur und stammt ursprünglich aus Bayern, weswegen es auch als Bayrischer Schafkopf oder Bayrisch Schafkopf bekannt ist. Es zählt zu einem der beliebtesten und verbreitetsten Kartenspiele Bayerns und kann durchaus auch als eigenes Kulturgut betrachtet werden.

Schafkopf Grundlegendes

Das Spiel wird mit 4 Spielern und einem Bayrischen Blatt à 32 Karten gespielt. Die Anfangsbedingungen gehen dabei unterschiedliche Wege, so gibt es auch Varianten mit 4 Spielern und 36 Karten (ein Deck mit Sechsen) sowie mit 3 Spielern und 32 Karten (ein Deck ohne Sechsen). Hier beschränken wir uns auf das Schafkopfen mit 4 Mitspielern unter Ausschluss der Sechsen. Das Ziel bleibt jedoch immer gleich, es gilt durch Stechen eine gewisse Punktzahl zu erreichen. Im Allgemeinen hat eine Spielerpartei dabei mit 61 Punkten (Augen) ‚gewonnen‘, mit 91 Augen ‚mit Schneider gewonnen‘ und beim Erzielen aller 8 Stiche ‚schwarz gewonnen‘. Erreicht die Spielerpartei dagegen nur 31 Punkte, gilt sie als ‚schneiderfrei‘. Äquivalent dazu hat die Nichtspielerpartei mit 60 Augen ‚gewonnen‘, mit 90 Augen ‚mit Schneider gewonnen‘ und ist mit 30 Augen ‚schneiderfrei‘. Die einzige Ausnahme bilden dabei die als ‚Tout‘ angesagten Spiele, da diese nur gewonnen werden können, wenn alle Stiche gemacht werden. ‚Schneider‘ und ‚schwarz‘ gibt es in diesen Fällen nicht.

Zu jeder der 4 Farben [Kreuz, Pik, Herz, Karo (Bayrisch: Eichel, Blatt, Trumpf, Schell)] gibt es 8 Karten, denen entsprechende Werte zugeordnet sind. Ähnlich dem Doppelkopf sind die Werte und Rangfolgen hier folgendermaßen verteilt: As (11), Zehn (10), König (4), Ober (=Dame, 3), Unter (=Bube, 2), Neun (0), Acht (0), Sieben (0). Die Augen jeder Farbe zählen damit zusammen 30 Punkte und machen insgesamt einen Wert von 120 Augen im kompletten Spiel aus. Die Karten 7 bis 9 werden aufgrund ihrer Null-Wertigkeit auch als Spatzen oder Luschen bezeichnet und deshalb beim Schafkopf mit kurzen Karten gänzlich weggelassen.





Spielbeginn

Zu Beginn des Spieles mischt ein beliebiger Spieler die Karten gut durch und lässt sie von seinem rechten Nachbarn einmal abheben. Anschließend verteilt der Geber die Karten im Uhrzeigersinn und beginnend mit seinem linken Spielnachbarn, wobei jeder Spieler immer 4 Karten auf einmal erhält, bis alle aufgebraucht sind. Jeder der Spieler besitzt nun also insgesamt 8 Karten und sollte diese gut verdeckt halten, da sie sonst nochmal gemischt und neu ausgegeben werden.

Nachdem alle Karten verteilt sind, kommt es zur Spielwahl bzw. Spielansage. Je nach Spieltyp ändern sich dabei die Rangfolgen der Karten bzw. auch die Teams. Neben dem Normalspiel (bestehend aus Ruf-, Sau- oder Partnerspiel) gibt es noch das Farb-Solo sowie den Wenz. Sie bilden das Grundgerüst des ‚reinen‘ Schafkopfs.

Normalspiel

Beim Normalspiel repräsentieren die 4 Ober sowie danach folgend die 4 Unter in der Farbreihenfolge Eichel, Blatt, Herz und Schell die höchsten Trümpfe. Die restlichen Herzkarten gelten dabei in der Abfolge As, Zehn, König, Neun, Acht und Sieben als Trümpfe. Das bedeutet es gibt insgesamt 14 Trümpfe, wogegen die übrigen Karten lediglich Farbkarten darstellen.

Rufspiel

Das Rufspiel ist die am häufigsten gespielte Variante des Normalspiels, wobei immer 2 Spieler zusammen spielen. So ruft sich der Spielmacher den Besitzer eines beliebigen Farb-Asses in sein Team und spielt dann als Spielerpartei gemeinsam mit diesem gegen die restlichen beiden Spieler, die Nichtspielerpartei. Die Voraussetzung dafür ist jedoch, dass der Spielmacher in seinem Blatt noch mindestens eine Karte hält, die der Farbe des Asses entspricht und er das As natürlich nicht selbst besitzt. Zudem ist es untersagt, das Herz-As aufzurufen bzw. darf das gerufene As nur ausgespielt werden, wenn es gerufen wurde. Zum Rufspiel kommt es, wenn der Spielmacher ein Rufspiel ansagt und keiner der Mitspieler ein höherwertiges Solo anmeldet.

Gewöhnlich ist es so, dass erst im Verlaufe des Spieles heraus kommt, wer das aufgerufene As in seinem Deck hält und somit die Parteizugehörigkeit feststeht. Zunächst weiß dies also nur der Besitzer des entsprechenden Asses. Soll es gesucht werden, spielt einer der 3 anderen Spieler einfach die angesagte Farbe an, da das As in diesem Fall zugegeben werden muss auch wenn noch eine andere Karte dieser Farbe vorhanden ist.

Seite 2 von 6





Solo

Generell haben Solospiele immer Vorrang vor einem Normalspiel, wobei es Soli-intern auch noch einmal zu Rangabstufungen kommt. So steht das ‚Sie‘-Solo an oberster Stelle, gefolgt von den Tout-Spielen, dem Farb-Solo und dem Wenz.

Farb-Solo

Ein Solo bedeutet, dass einer der 4 Spieler allein gegen die übrigen 3 Spieler antritt. Da dies ein nicht allzu einfaches Unterfangen ist, kann sich der entsprechende Spieler bei einem Farb-Solo die Trumpffarbe aussuchen. Entscheidet er sich beispielsweise für ein Schell-Solo, so ist nicht mehr Herz Trumpf, sondern Schell und die entsprechenden Karten treten an die Stelle der ehemaligen Trumpfkarten. Weitere mögliche Soli sind somit noch Eichel-Solo, Blatt-Solo und Herz-Solo. Die Karten Ober und Unter sind dabei nach wie vor von höchstem Rang in der Trumpfreiheitenfolge.

Wenz

Beim Wenz fallen die Ober als Trumpfkarten aus, d.h. nur noch die Unter erfüllen diese Aufgabe. Die sogenannten ‚Wenzen‘ treten dabei in der Rangfolge Eichel, Blatt, Herz und Schell auf. Die Ober ihrerseits werden nun zwischen den Königen und den Neunen eingeordnet und Herz gilt als normale Farbe.

Tout und Sie

Der Tout ist eine ganz besondere und hochrangige Art des Solo. Er kündigt quasi an, dass der Solist alle Stiche allein machen bzw. dass die Gegenseite keinen einzigen Stich erhalten wird. Er hat damit sofort verloren, sollte der Gegenpartei doch ein Stich gelingen.

Hält ein Spieler alle 8 höchsten Trümpfe auf der Hand, also alle Ober und Unter, so hat er ein Sie. Dies ist das einzige Spiel, das nicht regelkonform ausgespielt werden muss, sondern gleich auf den Tisch gelegt werden kann.

Spielverlauf

Erfolgt die Spielansage, so beginnt der Ausspieler, ein Spiel anzusagen oder zu passen. Dies geht weiter im Uhrzeigersinn, bis der Geber an der Reihe ist. Wird ein Spiel angesagt, haben die folgenden Spieler nur noch die Möglichkeit, ein höherwertiges Spiel anzumelden und so das Spiel zu übernehmen. Bei gleichen Spielen entscheidet jedoch die Sitzordnung.





Ist erstmal ein entsprechendes Spiel angesagt, so eröffnet der Spielmacher dieses, indem er die erste Karte zum Stich auslegt. Die anderen Spieler geben nun wiederum im Uhrzeigersinn jeweils eine Karte dazu. Sobald 4 Karten auf dem Tisch liegen, ist entschieden welcher der Spieler den Stich erhält-es gewinnt ihn derjenige, der die ranghöchste Karte platziert hat. Dabei gilt es zu beachten, dass man hier zwischen Farb- und Trumpfstichen unterscheidet. Das bedeutet, dass für das Erlangen eines Stiches entweder eine höhere Bildkarte der gleichen Farbe oder, im Falle eines ausgespielten Trumpfes, ein höherer Trumpf von Nöten ist. Es besteht dabei jedoch keineswegs Stichzwang. Wird allerdings eine bestimmte Farbe angespielt, so müssen alle Spieler diese auch bedienen bzw. es muss ein Trumpf gespielt werden, wenn mit Trumpf angespielt wurde (Bedienpflicht). Sollte ein Spieler die geforderte Farbe nicht auf der Hand haben, kann er entweder Trumpf ausspielen oder eine beliebige andere Farbkarte. Derjenige Spieler, der nun letzten Endes den Stich gemacht hat, beginnt in der nächsten Runde damit, die erste Karte auszuspielen.

Abrechnung und Auswertung

Sobald das Spiel beendet ist, werden die Punkte der Karten im jeweiligen Stoß der beiden Teams gezählt. Wurde direkt um Geld gespielt, so zahlen die Verlierer an die Gewinner bei Partnerspielen den jeweils gleichen Betrag, bei Solo-Spielen dagegen erhält der Solist seinen Gewinn von den 3 Mitspielern bzw. zahlt seinen Verlust an sie.

Erweiterungen

Auch beim Schafkopf gibt es neben den klassischen Regeln noch zahlreiche Variationen des Spielens. Hier seien einige davon aufgeführt, wobei kein Anspruch auf Vollständigkeit besteht.

Stoßen

Ist die Nichtspielerpartei sich nicht sicher, ob sie das Spiel gewinnen kann, hat sie nach der Spielansage die Möglichkeit, ein ‚Kontra‘ zu geben, was wiederum den Spielpreis verdoppelt. Tritt dieser Fall ein, kann die Gegenpartei mit einem ‚Sup‘ erwidern und den Spielpreis ein weiteres Mal verdoppeln. Der daraus resultierende Teufelskreis beinhaltet weitere Antworten wie ‚Re Sup‘, ‚Hirsch‘ und ‚Bock‘.

Legen (Doppeln)

Hier hat jeder Spieler die Möglichkeit mit der Aussage ‚Ich lege‘ nach dem Aufdecken der ersten 4 Karten, den Spielpreis zu verdoppeln. Die restlichen 4 Karten dürfen davor jedoch noch nicht aufgedeckt worden sein.





Hochzeit

Die Hochzeit ist eine Sonderform des Partnerspiels. Dabei bietet ein Spieler (Hochzeiter), der nur einen einzigen Trumpf besitzt diesen verdeckt vor sich und bietet eine Hochzeit an. Nun wird ausgehend von Geber im Uhrzeigersinn eine Runde rum gefragt. Derjenige, der die Hochzeit annimmt, schiebt dem Hochzeiter verdeckt eine Ersatzkarte zu (zwingend ein Nicht-Trumpf) und ist von da an sein Partner. Die Variante ‚Bauernhochzeit‘ erlaubt das Austauschen zweier Karten.

Kreuzbock

Auch beim Kreuzbock handelt es sich um eine Sonderform eines Partnerspiels, sie wird allerdings nur in bestimmten Situationen gespielt. Üblicherweise werden dabei vier Spiele gespielt, also eine Runde, wobei die sich über Kreuz gegenüberstehenden Spieler automatisch Partner sind. Es gibt jedoch keine Spielerpartei im eigentlichen Sinne. Es gilt vielmehr, dass die Partei, die zuletzt ‚Kontra‘ gegeben hat, die Spielerpartei ist. Wurde kein ‚Kontra‘ gegeben, ist die Partei, die zuerst gelegt hat, die Spielerpartei. Tritt beides nicht ein, ist die Partei mit dem höchsten Trumpf, d.h. dem Eichel-Ober, die Spielerpartei.

Muss-Spiel

Diese Variante ist am häufigsten vertreten im Falle, dass alle 4 Mitspieler passen. Der Besitzer einer bestimmten Karte (meistens der Eichel-Ober) muss hier spielen. Diese Art des Spielens bietet darüber hinaus noch einige Besonderheiten: für die Spielerpartei gilt das Spiel zum Beispiel bereits mit 60 Augen als gewonnen, mit 90 Augen als mit Schneider gewonnen und mit 30 Augen als schneiderfrei. Zudem ist es nicht erlaubt, ein ‚Kontra‘ zu geben.

Besitzt der Muss-Spieler keine Farbe ohne das dazugehörige As (er ist gesperrt), ist auch eine Renonce (Regelverstoß) zulässig. Das bedeutet er darf ein As aufrufen, zu dem er die entsprechende Farbe nicht auf der Hand hält. Besitzt er schließlich alle 3 Farb-Asse selbst, darf er auch eine Farb-Zehn aufrufen.

Geier

Der Geier stellt eine Sonderform des Solo dar und ist zugleich eine Abwandlung des Wenz, bei dem ausschließlich die Ober den Trumpf stellen.





Farbwenz

Der Farbwenz ist eine Mischung aus Wenz und Farb-Solo, was bedeutet, dass neben den Trümpfen der Unter zusätzlich noch eine Trumpffarbe ausgewählt wird. Die Ober werden aus der Trumpfliga ausgegliedert und in die gewöhnliche Rangfolge der restlichen Farbkarten zwischen dem König und der Neun integriert. Es gibt demzufolge 11 Trümpfe.

Bettel (Null)

Der Bettel stellt ein sogenanntes Negativspiel dar, d.h. der Solist darf keinen einzigen Stich machen. Es gibt hier keine Trümpfe und auch die Reihenfolge der Karten weicht ab: As, König, Ober, Unter, Zehn, Neun, Acht und Sieben.

Der Ramsch

Beim Ramsch handelt es sich um eine Spielvariation, die zum Zuge kommt, sobald keine Spielansage statt gefunden hat. Hier sind dann zur Abwechslung mal alle gegen die anderen und jeder spielt gegen jeden. Die Trümpfe entsprechen denen des Rufspieles, allerdings ist es nun das Ziel, möglichst wenig Punkte zu machen, d.h. der Spieler mit den meisten Augen hat verloren und muss alle anderen ausbezahlen. In der folgenden Rangfolge kann verloren werden: haben zwei oder mehrere Spieler die gleiche Punkteanzahl, verliert derjenige mit den meisten Stichen. Ist auch die Stichzahl gleich, so hat der verloren, der dabei die meisten Trümpfe hält. Sollte diese Anzahl ebenfalls identisch sein, verliert der Besitzer des höchsten Trumpfes.

