



## *Schafkopfkurs unter Berücksichtigung der speziellen (verbindlichen) Regeln des TTC Freising Lerchenfeld*

### *Einleitung*

Schafkopf, bzw. ursprünglich Schaffkopf, ist ein bayrisches Kartenspiel, das gewöhnlich zu viert gespielt wird. Allerdings wird es bei uns auch sehr gerne zu fünft gespielt. Dabei setzt der Geber aus, was den großen Vorteil hat, dass man:

- a) immer weiß wer als nächstes die Karten mischt,
- b) immer einen kompetenten Solo- oder Wenz-Berater mit unpassenden Kommentare zur Verfügung hat und schließlich
- c) weniger unnötige Pinkelpausen entstehen.

### *Regeln*

Gespielt wird Schafkopf mit einem bayrischen Blatt, bestehend aus 32 Karten mit 7er, 8er, 9er, 10er, Unda (Unter), Oba (Ober), Kine (König) und Sau (Ass) - jeweils in vier verschiedenen Farben, nämlich Schoin, Herz, Groas oder auch Grea (Laub) und Oiche (Eichel). Bitte im Spiel nie die hochdeutschen Begriffe die in Klammern stehen verwenden, da ihr dadurch nur die Mitspieler verwirrt - sie dienen hier nur zur Erklärung für Neulinge.

Bei neuen Karten werden die 6er nicht verwendet und für üblich sofort zerrissen.

Begonnen wird ein Spiel mit dem Mischen der Karten und dem Abheben (ohne die darunter liegende Karte anzusehen) durch den hinter dem Mischenden sitzenden Spieler. Derjenige, der mischt, gibt auch die Karten im Uhrzeigersinn aus. 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.

Nun gibt jeder Spieler der Reihe nach (möglichst ohne mehrfache Nachfrage) bekannt, ob er zu spielen gedenkt. Vorsicht, man sagt noch nicht was – sondern ggf. nur, dass man die Absicht hat (Fachausdruck: „**I dadad**“)

Falls ein Spieler nun die Absicht bekundet hat, kann einer der nach ihm Sitzenden nur ein Alleinspiel, also Solo, Wenz, Farbwenz, Solo tout, Wenz tout oder einen Sie (äußerst unwahrscheinlich) spielen.

Der Nachfolgende bekundet sein Alleinspiel mit: „**I dad aa**“. Falls nun der erste Spieler nur ein Sauspiel hat oder kneift weil sein Solo nicht ganz so gut ist, so sagt er „**spoi zu**“ (mit etwas säuerlicher Mine).

Will er jedoch auf sein Vorrecht bestehen und selbst ein Solo spielen so sagt er: „**saiba**“ (ggf. mit leichtem Grinsen).

Tritt nun dieser „**Grinsfall**“ ein, kann nun seinerseits der Nachfolgende kneifen (Aussage: „**nacha spoi zua**“) oder die Gewinnschwelle erhöhen (Aussage: „**siebzgeh**“), was bedeutet das er 71 Augen für den Sieg benötigt.

Ab und zu kommt's auch vor, dass das Steigern weiter geführt wird. Dann sagt der Erste etwa so was wie: „**hoide**“ (d.h. auch er beabsichtigt 71 Punkte zu machen) und dann ist der Nachfolgende wieder dran mit der Entscheidung zu kneifen oder zu erhöhen ... usw.

Wie gesagt, das Steigern kommt recht selten vor – wesentlich häufiger ist es, dass alle kneifen. Für den Fall wird der Einsatz für das nachfolgende Spiel verdoppelt (was man als kommender Sieger nicht vergessen sollte – sonst wird man nämlich derbleckt). Siehe hierzu auch Kapitel „Zahlen“.

Ist – nach oftmals langen Hin- und Her und größeren Denkpausen, entschieden, wer spielt, eröffnet der Spieler das Spiel, der vor dem Geber sitzt, indem er eine seiner Karten aufdeckt und sanft (bei unbedeutender Karte) oder schwungvoll (bei gemeiner/hinterlistiger Karte) in die Mitte des Tisches schmeißt.

Die anderen Spieler müssen eine Karte gleicher Farbe der Reihe nach dazulegen. Hat ein Spieler die angespielte Farbe nicht, so kann er irgendeine Karte zugeben (ggf. mit einem Trumpf stechen). Hat jeder Spieler eine Karte zugegeben, nimmt derjenige Spieler, der die höchste Karte aus den vieren zugegeben hat, die Karten zu sich und legt sie umgedreht vor sich hin - er hat einen "Stich" gemacht.

Wer den Stich macht, hängt von der Werte-Reihenfolge der Karten ab (oder eben Trumpfstich).

### **Farbe zugeben ist Pflicht!**

**Zum Sauspiel:** Beim Sauspiel spielt der Spieler auf eine der drei Farb-Sauen, also Oide (Eichelsau), Blaue (Grassau) oder Bumble (Schellensau). Der Spieler selbst muss aber mindestens eine Karte der Farbe auf der Hand haben, die er ruft. Jemand, der nur Eichel und Schoin (und Trümpfe) hat, kann nicht auf die Blaue spielen. Durch die Sau wird der Partner bestimmt (er kann nicht auf sich selbst spielen). Spielt nun jemand die gesuchte Farbe aus, so muss der Spieler, der die Sau hat, sie auch zugeben, auch wenn der Stich gestochen wird bzw. auch wenn er noch andere Karten der gleichen Farbe auf der Hand hat. Hat der Spieler, der die gesuchte Sau hat, noch mindestens 3 weitere Karten der gleichen Farbe (Trümpfe sind keine Farben!) auf der Hand und kommt raus (ich weiß im JoHo spielt man das nicht so ganz korrekt), so kann er auch "dafolaffa". Dabei spielt er eine der drei anderen Farbkarten aus. Somit wird verhindert, dass die Sau auf die gespielt wird gestochen wird (denn bei 4 Karten der gleichen Farbe auf der Hand muss einer frei sein).

Wurde „Dafogloffa“, muss beim nächsten Anspiel der gesuchten Farbe nicht mehr die Sau zugegeben werden.

Um die Werte-Reihenfolge eindeutig zu bestimmen, ist es nötig, zu wissen, welches Spiel gespielt wird. Dabei gibt es eine Farbinterne Reihenfolge und den Unterschied zwischen Trumpf und Farbe. Innerhalb einer Farbe gilt folgende Reihenfolge:

## **7er - 8er - 9er – König - 10er - Sau**

Oba (Ober) und Unda (Unter) fehlen hier, da sie zu den Trümpfen gehören. Was Trumpf ist, wird durch das Spiel geregelt:

Im Sauspiel ist Herz, Unter und Ober Trumpf. Die Werte-Reihenfolge innerhalb von Herz entspricht der der Farben. Unda (Unter) sind höher als jedes Herz, Oba (Ober) höher als jedes Herz und jeder Unda (Unter).

Die Wertereihenfolge unter den Oban (Obern) und Undan (Untern) ist jeweils

## **Oiche - Groas - Herz - Schoin (wers net woas is a OGHS)**

Der Oiche Oba sticht also z.B. den Groas Oba, der Herz Schoin Oba sticht den Oiche (Eichel) Unda (Unter), der Herz Unda sticht den Herz 7er, die Herz Sau sticht den Herz 10er.

Trumpf ist höher als eine Farbe. Ist also z.B. ein Spieler eine Farbe frei, so kann er einen Trumpf zugeben und durch Farbe nicht überstochen werden. Auch wenn die angespielte Farbe mit einem Trumpf gestochen wurde, müssen die nachfolgenden Spieler die angespielte Farbe zugeben. Unter den Farben selbst gibt es keine Reihenfolge, so ist z.B. der Oiche 10er (im normalen Sauspiel) nicht höher als ein angespielter Groas Kine, aber höher als ein angespielter Oiche 9er.

- **beim Solo ist die vom Spieler angesagte Farbe (auch Herz möglich), Unda (Unter) und Oba (Ober) Trumpf.**
- **beim Wenz sind ausschließlich Unda Trumpf, Oba ordnen sich zwischen 9 und König ein und Herz ist eine Farbe wie die andern.**
- **beim Farbwenz ist die vom Spieler angesagte Farbe (auch Herz möglich) und Unda Trumpf. Oba ordnen sich zwischen 9 und König ein.**
- **beim Sie hat man alle Oba und Unda. Einfach Karten hinwerfen (und anschließend an die Wand nageln)**

Der Zusatz "tout" (sprich „Duuu“) bei den Alleinspielen hat keinen Einfluss darauf, was Trumpf ist, sondern mit der Ansage "tout" sagt der Spieler an, dass er alle Stiche machen wird.

Sobald die Nicht-Spieler auch nur einen Stich machen, hat er sein Tout-Spiel verloren. Tout-Spiele sind sehr selten (nur noch übertroffen von der Seltenheit des „Sie“).

Wer hat das Spiel eigentlich gewonnen? Der mit den meisten Punkten. Sobald kein Spieler mehr Karten auf der Hand hat, sollten insgesamt 8 Stiche am Tisch liegen. Derjenige, der die Stiche gemacht hat, zählt ihren Wert. Dabei gilt folgendes:

- **7er,8er,9er: 0 Augen (Punkte)**
- **Unda: 2 Augen (Punkte)**
- **Oba: 3 Augen (Punkte)**
- **Kine: 4 Augen (Punkte)**
- **10er: 10 Augen (Punkte)**
- **Sau: 11 Augen (Punkte)**

Noch eine Bitte: sagt niemals ihr habt so und so viel Punkte .... d.h. Augen!

Der (oder die) Spieler mit den meisten Augen gewinnt (gewinnen). Im Sauspiel werden die Stiche der zwei zusammenspielenden Spielern zusammengezählt. Haben beide Parteien genau 60 Augen, so verliert die Partei, die das Spiel angesagt hat, also „Spieler“ ist. Verliert eine Partei mit unter 30 Augen, so ist sie "Schneida".

Hat eine Partei am Ende keinen einzigen Stich gemacht (was öfters mal vorkommt), so ist sie "Schwarz".

Ist ein Nichtspieler sehr stark auf das Spiel des Spielers, so kann er ihm eine „Spritze“ (hochdeutsch „Kontra) verpassen solange er noch 8 Karten in der Hand hält. Dadurch verdoppelt sich der Einsatz was den Reiz des Spieles „etwas“ erhöht. Ist der Angespritzte der Meinung er gewinnt dennoch das Spiel, kann er wiederum „redour“ gehen (4-facher Einsatz) und „nomoi drauf“ (8-facher Einsatz) durch Gegner ... usw.

## Zahlen

Üblich ist bei uns 10-30 oder 10-50 (letzteres wird meistens von jüngeren Aktiven gewünscht, die glauben, damit ihr spärliches Taschengeld aufzubessern zu können – gell Ferdi).

### 10-30 Spiel:

Die Sieger des Sauspiels erhalten 10 Cent für das gewonnen Spiel plus optional:

- 10 Cent für „Schneida“ (dies ist Ehrensache und muss freiwillig vom Verlierer bezahlt werden!)
- 20 Cent für „Schwarz,, (d.h. 10 Cent zusätzlich zum „Schneida“)
- 10 Cent für jeden „Lafaden ab drei“, z.B. 30 Cent zusätzlich wenn die Spieler oder auch Gegner die Oiche, Groas und Herz Oba haben. Maximal sind 14 „Lafade“ möglich (die Neulinge bitte nachrechnen ...)

Der Sieger des Solospiels erhält 30 Cent (Grundpreis) für das gewonnen Spiel von jedem Spieler plus optional die gleichen 10 Cent Aufschläge wie beim Sauspiel. Beim Wenz werden natürlich ab drei Unda (statt Oba) die „Lafadn“ gezahlt. Beispielsweise sind fünf „Lafade“ bei einem Groas-Wenz dann zu zahlen, wenn der Spieler (oder Gegner was sehr selten ist), den Oiche, Groas, Herz und Schoin Unda plus zusätzlich die Groas-Sau hat.

Klar ist auch, wen der Solospieler verliert muss er den errechneten Betrag an alle zahlen.

Wie oben bereits erwähnt, können die Einsätze durch Zusammenschmeißen (jeder kneift) oder Spritzen noch verdoppelt (vervielfacht) werden ...

### 10-50 Spiel:

Wie bei 10-30, nur dass der Grundpreis beim Solo 50 Cent statt 30 Cent beträgt!

## Praxis Tipps

Diese Tipps sollte man beachten, insofern man nicht den Zorn eingefleischter Spieler auf sich ziehen möchte!

**Sauspiel:** Die Spielerpartei sollte Trumpf spielen (denn der, der spielt, von den Trümpfen her stark ist). Der Partner des Spielers kann durch das Ausspielen eines Trumpfes signalisieren, dass er zum Spieler gehört. Erst wenn alle Trümpfe weg sind (mitzählen, was gefallen ist! Es gibt übrigens 14 Trümpfe im Sauspiel), sollte die gesuchte Sau gespielt bzw. gesucht werden. Dadurch, dass man beim Sauspiel davon ausgehen kann, dass derjenige, der Trumpf spielt, ein Spieler ist, ist es umgekehrt so, dass derjenige, welcher Farbe spielt, Nichtspieler ist. Und normalerweise sucht ein Nichtspieler die gesuchte Sau, sobald er die Möglichkeit dazu hat. Tut er es nicht, so signalisiert er, dass er von der Farbe der gesuchten Sau frei ist.

**Solo/Wenz:** Bei einem Alleinspiel sollte der Spieler immer zuerst Trumpf spielen, um das Risiko zu verringern, dass die Gegner ihn ausspielen.

Beispiel: Groas wird angespielt, Spieler ist Groas frei und sticht ein. Der hinter dem Spieler sitzende ist auch Groas frei und weil der Spieler am Anfang des Spiels kein Trumpf angespielt hat, hat der Hintermann noch einen Trumpf und macht so einen Stich, der vielleicht nicht eingeplant war.

## Sonderrunden

Welche „unüblichen“ Sonderrunden gespielt werden, muss zu Beginn vereinbart werden. Die üblichen Sonderrunden sind nachfolgend gelistet und können vom Verlierer eines Solos (auch zu fortgeschrittener Stunde) gewünscht werden ohne dass dies speziell vereinbart wurde:

- **Ramsch** – das Ziel ist es, so wenig Augen wie möglich zu machen. Der, der die meisten Augen hat zahlt. Wichtig, wenn eine Farbe gespielt wird, die man nicht hat, so muss man einen Trumpf zugeben (und damit stechen) auch wenn's Weh tut.

Wenn man sehr gute Karten hat, kann man auch ein Solo (jedoch keinen Wenz) spielen (d.h. man ist „krank“). Dieser Zustand wird vorher abgefragt – bzw. man gibt ungefragt der Reihe nach bescheid ob man „gesund“ oder „krank“ ist!

Nach dieser Abfrage geht's **der Reihe nach** ans „Klopfen“, sprich jeder kann durch hörbares schlagen mit den Knöcheln (der Hand) auf den Tisch den Einsatz verdoppeln. Der Grundpreis beträgt hier normalerweise 5 Cent. Er wird durch Klopfen oder Jungfrauen (d.h. Spieler die keinen Stich machen) immer verdoppelt.

- **Ramsch-Pur** – wie beim Ramsch, nur dass keine Solos erlaubt sind. Somit entfällt die „lästige“ Abfrage nach „krank“ oder „gesund“ und es wird gleich zum Klopfen übergegangen.
- **Geist** – wie Ramsch, nur dass Herz kein Trumpf ist **und wichtig:** man muss nicht stechen, wenn man eine gespielte Farbe nicht hat! Hier ist es sehr geschickt, wenn man sich einer Sau oder eines blanken 10ers entledigt, oder so ...
- **Geist-Pur** – wie Geist mit Ramsch-Pur Einschränkungen, d.h. es sind keine Solos erlaubt.

- **Haadsch** - der Erste muss spielen und ist angespritzt. Er kann ein Sauspiel oder auch ein Solo, Wenz usw. spielen. Falls der Spieler gesperrt ist, muss er alleine spielen.
- **Allgäuer** - der Erste kriegt den Oiche, Groas und Schoin Oba und muss ein Solo spielen, dessen Farbe er vor dem Abheben bekannt geben muss (Ausnahme: Flö und Petrus – die spielen immer Herz). Wichtige Zusatzregel: Hat einer der Gegenspieler den „Roten“ (d.h. Herz-Ober) und noch 2 weitere Trümpfe so sollte man eine Spritze geben!
- **Schieber** – der Erste kriegt den Oiche und Groas Oba zusätzlich und kann sich ein Solo zusammenstecken. Falls seine Karten zu schlecht für ein Solo sind, kann/muss er die Oba weiter schieben (der letzte muss allerdings Spielen – kommt aber praktisch nicht vor). Die nachfolgenden Spieler können nun durch Weiterschieben von jeweils 2 Karten (mit Tipps) versuchen einen trumpfmäßig so stark zu machen, dass er eine Spritze geben kann.
- **3er-Runde** - innerhalb von drei Runden muss jeder Spieler ein Solo, Wenz und ein Rufspiel (Sauspiel) machen. Gefragt wird jeweils der Reihe nach ... Pech, wer als letztes ein Solo ohne Oba spielen muss ;-)
- **Kreuzbock** – die gegenüberliegenden Spieler gehören zusammen und sind angespritzt.
- **Trixer** – das Spiel wird begonnen wie ein normales Sauspiel, jeder spielt zunächst für sich alleine. Allerdings muss der, der den 3.ten Stich macht (freiwillig oder unfreiwillig) ein Solo spielen (und die Farbe hierzu nach dem 3.ten Stich ansagen). Ein Spieler kann zu Beginn – via Spritze – den Einsatz verdoppeln (nur einmalig)

## *Übung macht den Meister*

**Anfänger sind meist gern gesehen Opfer, allerdings müssen Sie mit zum Teil erheblichen Lehrkosten rechnen, falls Sie mit alten Hasen an einem Tisch sitzen. Voraussetzung für die Teilnahme ist jedoch, dass Sie zumindest die oben genannten Regeln einigermaßen beherrschen.**

**Kostengünstigere Lernvarianten findet ihr unter:**

- Internetschafkopf: <http://www.internet-schafkopf.de/index.html>
- Schafkopschule: <http://www.schafkopfschule.de/>
- Wikipedia: <http://de.wikipedia.org/wiki/Schafkopf>