

Schafkopf

Der "Bayerische Schafkopf" ist das beliebteste Kartenspiel in Bayern. Manche sagen auch "Schaffkopf", weil das Spiel wohl früher auf Schaffen (Fässern) gespielt wurde. Auf jeden Fall braucht es mehr als die Intelligenz eines Schafes, um dabei zu gewinnen. Der Schafkopf von vier Personen gespielt. Die 32 Karten bestehen aus jeweils 8 Karten in den Farben Eichel, Gras oder Grün, Herz und Schellen.

Die 8 Karten jeder Farbe mit ihren Punkten sind:

As	– 11 Punkte
Zehn	– 10 Punkte
König	– 4 Punkte
Ober	– 3 Punkte
Unter	– 2 Punkte
Neun	– 0 Punkte
Acht	– 0 Punkte
Sieben	– 0 Punkte

Alle Karten zusammen ergeben 120 Punkte. Bis auf Ausnahmen ist ein Spiel gewonnen, wenn 61 Punkte in den Stichen der Siegerpartei sind.

Grundspiele:

Es gibt zwei unverzichtbare Arten von Spielen, das Rufspiel und das Solo. Beim Rufspiel spielen jeweils zwei Spieler gegen die zwei anderen. Das Solo ist ein Einzelspiel. Beim Solo spielt ein Spieler gegen die drei anderen. Die höchsten Trümpfe sind die Ober und dann die Unter in der Rangfolge ihrer Farben, nämlich Eichel, Gras, Herz und Schellen. Beim Rufspiel ist zusätzlich immer Herz Trumpf. Beim Solo bestimmt der Alleinspieler die Trumpffarbe. Nach den Obern und Untern ist die Rangfolge bei der Trumpffarbe, aber auch bei den anderen Farben As, Zehn, König, Neun, Acht und Sieben. Beim Solo gibt es noch eine Wertsteigerung, das Solo Tout. Dabei muss der Alleinspieler alle Stiche machen. Hat ein Spieler alle Ober und Unter auf der Hand spielt er einen Sie.

Zusatzspiele:

Zusätzlich können noch Wenz und Geier, Farbwenz und Farbgeier sowie der Bettel ausgemacht werden. Beim Wenz sind nur die vier Unter Trümpfe mit der Rangfolge Eichel, Gras, Herz und Schellen. Die Ober werden in die jeweilige Farbe nach dem König und vor dem Neuner eingeordnet. Beim Farbwenz ist zusätzlich noch eine Farbe Trumpf. Beim Geier sind nur die vier Ober Trumpf, und die Unter sind in den Farben zwischen König und Neun eingereiht. Beim Farbgeier gibt es, entsprechend dem Farbwenz, zusätzlich noch eine Trumpffarbe. Der Bettel ist ein Spiel, bei dem der Einzelspieler keinen einzigen Stich machen darf. Punkte werden nicht gezählt. Beim Bettel gibt es keine Trümpfe. Die Karten der Farben haben beim Bettel folgende Rangfolge: As, König, Ober, Unter, Zehn, Neun, Acht und Sieben.

Rangfolge:

Welches Spiel jeweils nach dem Ausgeben gespielt wird, wird dadurch entschieden, dass alle Spieler nach ihren Spielwünschen gefragt werden. Das Spiel mit der höchsten Wertigkeit in einer festen Rangfolge wird dann gespielt.

Die vollständige Rangfolge ist:

Sie – Solo Tout – Wenz Tout – Farbwenz Tout – Geier Tout – Farbgeier Tout – Solo – Wenz – Farbwenz – Geier – Farbgeier – Bettel – Rufspiel

Das Spielen nach dieser Rangfolge kann durch das Steigern, dem Ersteigern der Einzelspielerrolle ersetzt werden. Dabei können alle Spieler, die ein Spiel, besser als Bettel und schlechter als ein Tout-Spiel, spielen wollen, die Gewinnpunktzahl von 60 Punkten (exakt 61) in Zehnerschritten erhöhen.

Spielansage:

Bei der Spielansage geht es darum, zu klären, wer Spielmacher wird. Reihum, beginnend links vom Geber, erklären sich die Spieler. Wer denkt, ein Spiel allein oder mit Partner gewinnen zu können, erklärt "Ich spiele". Wer dies nicht von sich denkt, erklärt "Weiter". Wenn sich ein Teilnehmer bereit erklärt hat zu spielen, so müssen trotzdem auch die nachfolgenden noch eine Erklärung abgeben. Mit ihrem "Weiter" bekunden sie, dass sie kein höherrangiges Spiel haben. Hat ein Teilnehmer ein Einzelspiel und ist vorher schon "Ich spiele" angesagt worden, so muss der Einzelspieler erklären "Ich spiele auch". Wenn der Erstmeldende "Weiter" sagt, kann der Einzelspieler sein Spiel bekannt geben. Will der Voransitzende aber selber alleine spielen, so nennt er sein Einzelspiel. Der nachfolgende Teilnehmer kann nun nur noch mit einem höherrangigen Einzelspiel ans Spiel kommen. Wird mit "Steigern" gespielt kann der nachfolgende Teilnehmer durch das höchste Gewinnpunktegebot bekommen.

Hat jemand zu allen seinen Farben die Assen selbst, so kann er nicht rufen und daher auch kein Rufspiel ansagen. Er ist gesperrt. Für den Fall, dass sich niemand bereit erklärt zu spielen, gibt es je nach Regeleinstellung folgende Möglichkeiten:

- Zusammenwerfen und neue Karten ausgeben
- Zusammenwerfen, neue Karten geben, kommt jetzt ein Spiel zustande, kostet es von vornhinein den doppelten Preis
- Zusammenwerfen, neue Karten geben, den Preis eines Rufspiels in einen Pott einbezahlen
- Zusammenwerfen, neue Karten geben, den doppelten Preis eines Rufspiels in einen Pott einbezahlen
- wer den Alten (Eichel-Ober) hat, muss ein Rufspiel ansagen
- Ramsch spielen

Ausspielen und Zugeben:

Das eigentliche Spiel beginnt damit, dass der links vom Kartengeber sitzende Spieler eine Karte ausspielt. Danach legen reihum (im Uhrzeigersinn) die folgenden Spieler nacheinander eine Karte dazu. Später wird stets von demjenigen ausgespielt, der den vorhergehenden Stich gemacht hat. Beim Zuwerfen muss stets, wenn dies möglich ist, Farbe oder Trumpf zugegeben werden. Wer die ausgespielte Farbe nicht hat, kann entweder Trumpf zuwerfen -stechen -oder auch ein Blatt einer anderen Farbe abwerfen. Ebenso darf jedes beliebige Blatt zugeworfen werden, wenn Trumpf nicht mehr bekannt werden kann. Ein Stich besteht aus je einer Karte der vier mitspielenden Personen. Der Stich gehört demjenigen, von dem die höchste Karte der ausgespielten Farbe stammt. Wird Trumpf ausgespielt, so gehört der Stich dem Spieler, der die höchste Trumpfkarte gebracht hat. Wird bei einer Farbe eingestochen, so gehört der Stich ebenfalls demjenigen, der die höchste Trumpfkarte gebracht hat.

Das Ruf-As muss stets zugegeben werden, wenn die Ruf-Farbe zum ersten mal auf den Tisch kommt. Wird die Ruf-Farbe bis zum letzten Stich nicht gebracht, so darf das Ruf-As erst beim letzten Stich eingeworfen werden. Ist der gerufene Mitspieler am Ausspielen und will die Ruf-Farbe bringen, so kann er dies nur mit dem Ruf-As. Hat er jedoch zur Ruf-As noch mindestens drei weitere Blätter der gleichen Farbe in der Hand, so kann er auch eines von diesen unter der As ausspielen. Danach kann die Ruf-As einem folgenden Stich beigegeben werden.

Spielende:

Nach Ablauf eines jeden Spiels wird festgestellt, wie viel Punkte jede der beiden Parteien erzielt hat. Daraus ergibt sich, wer wie hoch gewonnen hat. Hat eine Partei zwischen 61 und 90 Punkte erreicht, so hat sie das Spiel einfach gewonnen. Haben beide Parteien 60 Punkte, so verliert die Partei, bei der der Spielmacher dabei war. Hat eine Partei 91 oder mehr Punkte, so hat sie "Schneider" gewonnen. Der Nicht-Spielmacher-Partei genügen 90 Punkte zum Sieg mit Schneider. Hat eine Partei alle acht Stiche gemacht, so hat sie "Schwarz" gewonnen. Beim Spiel mit Steigern gilt für den Gewinn anstatt 61 die jeweilige Steigerung, also 71 bei "70", 81 bei "80", usw..

Preise:

Preise beim bayerischen Schafkopf können frei vereinbart werden. Turnierregeln können nur nach voreingestellten Punkten gespielt werden. Nachfolgende Preise sind nur ein Anhalt für eine vernünftige Relation der verschiedenen Preise untereinander:

<i>Rufspiel</i>	– 10 Cent
<i>Schneider, Schwarz, Laufende</i>	– 10 Cent
<i>Hochzeit</i>	– 20 Cent
<i>Bettel</i>	– 30 Cent
<i>Solo, Wenz, Geier</i>	– 50 Cent
<i>Ramsch</i>	– 20 Cent

Beim Rufspiel, beim Geier und beim Solo können laufende Ober, beim Wenz laufende Unter und weitere laufende Trümpfe zusätzlich berechnet werden. Ab wie vielen fortlaufenden Trümpfen Laufende bezahlt werden, muss ausgemacht werden. Die Verlierer zahlen auf Verlangen für fortlaufende Trümpfe, die sie besitzen oder nicht besitzen je eine Einheit pro fortlaufenden Trumpf. Laufende werden gezählt bis hinunter zum letzten Trumpf, als beim Rufspiel bis zur Herz-Sieben. Beim Tout wird der Tarif des Solo zugrunde gelegt. Dann werden die Laufenden hinzugerechnet. Diese Zahl wird dann verdoppelt. Der Sie kostet das Vierfache des Solo. Schneider und Schwarz werden beim Tout und beim Sie nicht miteingerechnet. Jeder Stoß verdoppelt den Spielpreis. Ebenso wird der Spielpreis durch das Doppeln jeweils verdoppelt.

Spritzen:

Wenn ein Gegner glaubt, dass die Spielerpartei die zum Spielgewinn erforderlichen Punkte nicht erreichen wird, so kann er "stoßen" ("Spritze" geben, "Contra" sagen). Der Stoß ist zu Beginn des Spiels zu erklären, wann genau, wird über die Regeleinstellungen festgelegt. Wenn es die Regeleinstellungen erlauben, können sowohl der Spielmacher als auch sein Mitspieler einen Stoß mit einem Gegen-stoß (Re, Zurück) beantworten. Nun wiederum kann ein Spieler der Gegenpartei mit Supra oder Sup nochmals steigern. Als letzte Steigerungsform kann eine Person der Spielmacher-Partei mit Resupra noch mal einen drauf setzen.

Muss-Spiel:

Wenn keiner spielen will, muss beim Spielen mit Muss-Spiel der Spieler mit dem Eichel-Ober einen Partner rufen. Kann er kein As rufen, weil er von den Farben, die er besitzt, die As selbst hat, spielt er mit einer As Renonce und sagt das auch an. Besitzt er all drei Asse selbst, spielt er mit einer Zehn, die er nicht besitzt, oder rein theoretisch, wenn er alle Asse und Zehnen besitzt, spielt er mit einem König. Beim Muss-Spiel ist kein Stoß möglich.

Renonce:

Wenn keiner spielen will, kann ausgemacht werden, dass ein Spieler, der gesperrt ist, d.h., er besitzt keine Farbkarte ohne As, mit einer As Renonce spielen kann. Besitzt er alle drei Asse selbst, kann er mit einer Zehn spielen, die er nicht besitzt, oder rein theoretisch, wenn er alle Asse und Zehnen besitzt, mit einem König.

Ramsch:

Ramsch kann ausgemacht werden für den Fall, wenn alle Spieler "Weiter" gesagt haben. Beim Ramsch spielt jeder für sich allein. Dabei muss man zusehen, möglichst wenig Punkte zu bekommen, am besten überhaupt keinen Stich. Die Karten stechen wie beim Rufspiel -alle Ober und Unter und die Herzen sind Trümpfe. Beim Ramsch verliert, wer die meisten Punkte gesammelt hat. Haben zwei oder gar drei Teilnehmer die gleiche Punktzahl, verliert derjenige mit den meisten Stichen. Ist auch die Anzahl der Stiche gleich, entscheidet die Zahl der Trümpfe in den Stichen: Wer mehr Trümpfe hat, verliert. Ist auch die Zahl der Trümpfe gleich, entscheidet die Rangfolge der Trümpfe: Wer den höheren Trumpf in seinen Stichen hat, verliert. Hat aber ein Spieler alle Stiche gemacht und so einen Durchmarsch geschafft, so haben die drei anderen Spieler verloren und er allein gewonnen.

Stock:

Sagen alle Spieler "Weiter" kann ein Stock einbezahlt werden. Jeder Teilnehmer zahlt den Grundpreis eines Rufspiels in eine vorübergehende Kasse. Beim Spiel mit Doppeln kann auch, je nach Anzahl der Verdoppelungen der doppelte, vierfache usw. Spielpreis einbezahlt werden. Dieser Stock gilt dann als Zusatz-Prämie für das nächste Spiel. Der Stock kann nur bei einem Partnerspiel gewonnen werden. Der Stock kann vom Spielmacher allein oder, je nach Vereinbarung, mit Partner herausgeholt werden. Gewinnt der Spielmacher mit seinem Partner, erhält er zusätzlich zur regulären Vergütung für das Spiel den Stock. Verliert allerdings die Spielmacher-Partei, so muss sie den Gewinnern die reguläre Vergütung für das Spiel zahlen, und der Spielmacher muss, allein oder mit seinem Partner zusätzlich den Stock aufdoppeln. Dieser aufgedoppelte Stock gilt dann wiederum als Prämie für das nächste Partnerspiel. Die Aufdoppelung wiederholt sich solange, bis ein Spielmacher mit seinem Partner auch tatsächlich ein Rufspiel gewinnt und so die Prämie aus dem Stock kassiert. Es kann auch ausgemacht werden, dass Einzelspiele den Stock ebenfalls bekommen können. Sie müssen dann beim Verlieren natürlich auch aufdoppeln.

Hochzeit:

Eine zusätzliche Art eines Partnerspiels stellt die Hochzeit dar. Dabei kann vor der Spielansage derjenige, der nur einen Trumpf besitzt, diesen offen oder verdeckt, wie ausgemacht, auslegen und sagen: "Ich biete eine Hochzeit an". Die anderen drei Mitspieler haben nun zusätzlich die Wahl, anstatt ein As zu rufen, zu heiraten, das heißt, den Trumpf des "Hochzeiters" aufzunehmen und ihm eine seiner Fehlkarten verdeckt zuzuschieben und dadurch den Partner zu bestimmen. Heiraten darf nicht, wer keine Fehlkarte zum Abgeben hat. Die Hochzeit hat keinen Vorrang gegenüber dem normalen Rufspiel.

Doppeln:

Durch das Doppeln können die Spieler die Wertung eines Spiels verdoppeln. Das geschieht so, dass sofort nach Aufnahme der ersten Hälfte der Karten angesagt wird "Ich doppel". Wer doppel darf, kann in den Regeln festgelegt werden.

Schieberrunde:

Es gibt viele Möglichkeiten Sonderspielrunden zu spielen. Das Schafkopf-Programm kennt nur eine einfache Schieberrunde. Sie ist nur nach einem gewonnenen Herzsolo möglich. In dieser Schieberrunde erhält der Spieler in Vorhand vorneweg vom Kartengeber den Eichel-Ober und den Gras-Ober. Dann werden in der üblichen Weise zweimal vier (drei beim Spiel mit der kurzen Karte) Karten ausgeteilt, wobei für den Kartengeber beim zweiten Durchgang zu wenig Karten vorhanden sind. Jetzt kann Vorhand zwei schlechte Karten aussondern und ein Farbsolo spielen. Kann er kein Farbsolo spielen, sagt er "Ich spiele nicht" und bietet er dem Geber die hohen Trümpfe an, der dann entscheidet, ob er ein Solo spielt. Spielt Vorhand, so schiebt er die ausgesonderten Karten dem folgenden Spieler zu, der wiederum zwei Karten weitergibt. Bei der Schieberrunde mit Andeuten erklärt er dem dritten Spieler mit Hilfe der geschobenen Karten, welche Trumpffarbe er für wahrscheinlich hält. Schiebt er beispielsweise eine Herzkarte und deutet "Zwei drüber", glaubt er, dass Eichel die Trumpffarbe wird. Der dritte Spieler schiebt zwei Karten, ohne etwas anzudeuten. Spielt Rückhand, wird nicht geschoben. Spielt weder Vorhand noch Rückhand, zahlen beide den Preis eines Solo an die beiden anderen Spieler.

Schafkopf mit der kurzen Karte:

Beim Schafkopf mit der kurzen Karte werden die Siebener und Achter jeder Farbe aus dem Kartenspiel genommen. Es bleiben somit 24 Karten übrig, die in zwei Runden zu je drei Karten ausgeteilt werden. Ansonsten gelten die gleichen Regeln und Spielmöglichkeiten wie für das Spielen mit 32 Karten mit folgenden Einschränkungen:

Einen „Sie“ gibt es natürlich nicht.

Es wird kein Bettel gespielt.

Ramsch ist nicht möglich.