



Schatzkopf

SPIELKARTENANLEITUNG

www.ecom-trading.de/shop/

Schafkopf leicht erklärt

Die Grundregeln für Einsteiger

Schafkopf ist ein traditionelles bayerisches Kartenspiel. Gespielt wird Schafkopf mit einem bayerischen Blatt, das 32 Karten enthält.

FARBEN

Jede Farbe hat acht Karten: Es sind vier Zahlkarten: 7, 8, 9, 10 und vier Bildkarten: Unter, Ober, König und Sau (Ass).

AUGEN

Jede dieser Karten hat einen bestimmten Wert, auch Augen genannt. Die jeweiligen Augen sind für alle Farben gleich.



Eichel



Gras



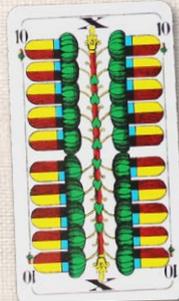
Schellen



Herz



Sau
11



Zehn
10



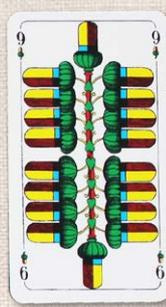
König
4



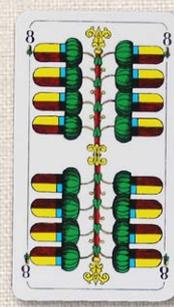
Ober
3



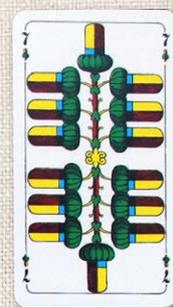
Unter
2



Neun
0



Acht
0



Sieben
0

Die Varianten des Spiels

In der Welt des Spiels verkündet der Spielmacher die Art des Spiels. Er hat die Wahl zwischen fünf verschiedenen Varianten.

★
RUFSPIELE

★
SOLO

★
WENZ

★
TOUT

★
SIE

VERTEILEN DER KARTEN (Das Geben)

Jeder Spieler erhält 8 Karten. Der Spieler auf Platz 1 ist der erste Kartengeber. Danach hebt der rechte Nachbar ab, indem er mindestens drei Karten abhebt oder liegen lässt. Die Karten werden im Uhrzeigersinn verteilt, beginnend beim linken Nachbarn des Kartengebers. Jeder Spieler erhält zuerst vier Karten und dann nochmal vier Karten, wieder im Uhrzeigersinn. Nach dem Geben nimmt jeder Spieler seine Karten auf. Im nächsten Spiel gibt derjenige, der in der vorherigen Runde in Vorhand saß. Die Spieler heißen Vorhand, Mittelhand (die nächsten beiden), und Hinterhand (der letzte Spieler).

SPIELABLAUF

In Schafkopf gibt es zwei Parteien: die Spielerpartei und die Gegenspieler. Der Spielmacher wird durch die Ansage des Spiels bestimmt. Das Spiel verläuft in Stichen: Vorhand beginnt und die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der den Stich gewinnt, wird neue Vorhand und startet den nächsten Stich. Die höchste Karte in jeder Farbe gewinnt den Stich, es sei denn, es wurde eine Trumpfkarte gespielt, die die übrigen Farben sticht. Nachdem alle Karten gespielt wurden, zählt man die Augen, um zu sehen, welche Partei gewonnen hat.

ZIEL DES SPIELS

Beide Parteien versuchen, möglichst viele Augen zu sammeln. Die Spielerpartei gewinnt mit 61 Augen oder mehr, während die Gegenspieler ab 60 Augen gewinnen. Es gibt auch die fortgeschrittene Gewinnstufe „Tout“, bei der die Spielerpartei alle Stiche machen muss, um zu gewinnen.



Regeln für das Auspielen von Karten

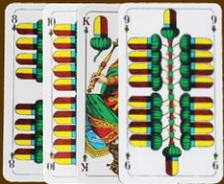
Welche Karten darf ich eigentlich ausspielen?

Wenn du den ersten Zug für einen neuen Stich machst (Vorhand), kannst du jede deiner Karten ausspielen.

Es gibt jedoch eine Ausnahme für den Partner im Rufspiel: Er darf keine Farbkarte unter der gerufenen Sau ausspielen, es sei denn, er versucht "davonzulaufen" (siehe Mitspieler im Rufspiel). In Mittel- und Hinterhand musst du der ausgespielten Farbe folgen. Das bedeutet, dass du eine Karte in derselben Farbe spielen musst. Dabei steht es dir frei, ob du eine höhere oder niedrigere Karte in dieser Farbe spielst. Wenn Trumpf ausgespielt wird, musst du eine Trumpfkarte spielen. Es gibt jedoch eine Ausnahme: Wenn du keine Karte in der ausgespielten Farbe mehr auf der Hand hast (farbfrei bist), kannst du jede beliebige Karte ausspielen. In diesem Fall musst du nicht versuchen, den Stich zu machen. **Stechen** bedeutet, eine Farbe zu gewinnen, obwohl du sie nicht hast, indem du eine Trumpfkarte spielst. Das **Abspatzen** ist das Ausspielen einer Karte in einer anderen Farbe, die nur wenige Augen hat, während das **Schmieren** das Ausspielen einer Karte in einer anderen Farbe mit vielen Augen bedeutet.

Wie kannst du einen Stich machen?

Im Rufspiel sind Ober, Unter und Herz Trumpfkarten:



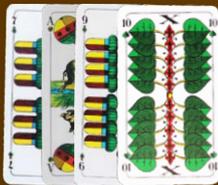
01 Bei Karten einer bestimmten Farbe gewinnt die Karte mit dem höchsten Wert den Stich. In diesem Stich ist die Eichel-10 die Karte mit dem höchsten Wert. Der Spieler, der die zweite Karte in dieser Farbe gespielt hat, erhält den Stich.



02 Bei Trumpfkarten wird der Stich von der Trumpfkarte mit dem höchsten Rang gewonnen. In diesem Fall ist der Gras-Ober die ranghöchste Trumpfkarte und daher gewinnt Hinterhand den Stich, da sie den Gras-Ober gespielt hat.



03 In einem Farbstich gewinnt die Trumpfkarte mit dem höchsten Rang den Stich. Zum Beispiel, wenn die Schellen-Sau, die Schellen-8 und die Schellen-Unter gespielt werden, gewinnt der Schellen-Unter den Stich, da er die ranghöchste Trumpfkarte ist. Der Spieler, der die dritte Karte in diesem Farbstich gespielt hat, erhält den Stich.



04 In Fällen, in denen Karten unterschiedlicher Farben gespielt werden, geht der Stich an die Karte mit dem höchsten Wert in der Farbe der ersten ausgespielten Karte. Zum Beispiel, wenn zuerst die Eichel-7 gespielt, dann mit Eichel-9 übernommen wurde und anschließend die Karten Schellen-Sau und Gras-10 abgeworfen wurden, gewinnt die Eichel-9 den Stich, da sie die höchste Karte in der Farbe Eichel ist. Der Spieler, der die Eichel-9 gespielt hat, erhält den Stich.

FÜR FORTGESCHRITTENE

Traditionell hat der Spieler links vom Geber das Vorrecht, als erster seine Spielabsicht zu äußern. Anschließend folgt im Uhrzeigersinn der nächste Spieler.

Wenn du keine Spielabsicht anmelden möchtest, sagst du einfach "weiter". Das bedeutet, du verzichtest auf eine Ansage. Wenn alle Spieler "weiter" sagen, werden die Karten eingesammelt und für das nächste Spiel ausgeteilt.

Falls du der erste Spieler bist, der eine Spielabsicht äußert, sagst du lediglich "ich spiele". Zu diesem Zeitpunkt musst du noch nicht angeben, welches spezielle Spiel du spielen möchtest.

Wenn bereits ein anderer Spieler vor dir eine Spielabsicht geäußert hat, musst du eine höherwertige Spielart ankündigen. Die Rangfolge der Spielarten von höchster zu niedrigster ist wie folgt: Sie - Solo-Tout - Wenz-Tout - Solo - Wenz - Rufspiel. Das bedeutet, du musst mindestens einen Wenz ansagen. In diesem Fall sagst du einfach "ich spiele auch".

Wenn zwei Spieler eine Spielabsicht ankündigen, werden die Gebote entsprechend der Sitzreihenfolge erhöht. Der erste Spieler ist erneut an der Reihe und kann entscheiden, ob er ein höheres Spiel oder weiter sagen möchte. Wenn der erste Spieler einen Wenz hat, erklärt er "ich spiele selbst". Wenn der zweite Spieler ein Solo hat, sagt er "ich hätte ein Solo". Dies setzt sich fort mit "ich hätte einen Wenz-Tout" und "ich hätte einen Solo-Tout". Erst nachdem zwischen den ersten beiden Spielern der Rang geklärt wurde, setzen die restlichen Spieler ihre Gebote fort, beginnend mit Spieler 3 und 4. Der Spieler, der die ranghöchste Spielabsicht angemeldet hat, darf schließlich sein gewünschtes Spiel ankündigen.

Spielabrechnung: Zuerst legst du Grundwerte für die Kategorien Gewinnstufen/Rufspiel/Solo fest, wie zum Beispiel 10/20/50. Anhand dieser Werte wird der Tarif (Spielwert) für das Spiel berechnet. Der Tarif kann in Punkten oder einer anderen Währungseinheit wie Cent angegeben werden. Im Falle eines Rufspiels müssen beide Verlierer diesen Tarif an die beiden Sieger zahlen. Wenn ein Solo gewonnen wird, erhält der Spieler denselben Tarif von jedem Gegenspieler. Bei einem verlorenen Solo zahlt der Spieler denselben Tarif an alle drei Gegenspieler.

Grundtarif:

Ein Rufspiel hat einen Grundtarif von 20.
Solo und Wenz haben einen Grundtarif von 50.

Leistungstarif:

Wenn die Spielerpartei Schneider gewinnt, also 91 oder mehr Augen erzielt, gibt es einen Zusatz von +10. Wenn die Spielerpartei zusätzlich Schwarz gewinnt, das bedeutet, sie gewinnt alle Stiche, gibt es zusätzlich zu Schneider weitere +10.

Beispiel: Angenommen, du bist Mitspieler in einem Rufspiel und eure Partei gewinnt mit 95 Augen. Dann erhältst du $20 + 10 = 30$ von einem Gegenspieler, und dein Partner erhält ebenfalls 30 von dem anderen Gegenspieler.

Es gibt weitere Wertungsstufen:

Laufende:

Die Anzahl der Laufenden wird zum Grundtarif hinzugefügt. Jede Laufende zählt +10. Laufende sind Trumpfkarten, beginnend mit der höchsten Wertigkeit in ununterbrochener Reihenfolge bis zur niedrigsten Trumpfkarte (Herz-Sieben). In einem Rufspiel können maximal 14 Laufende vorkommen, während beim Solo bis zu 8 eigene Laufende möglich sind. Beim Wenz sind 4 eigene Laufende das Maximum. Laufende werden im Rufspiel oder Solo ab 3 Ober (Eichel-, Gras- und Herz-Ober) bezahlt. Im Wenz werden ab 2 laufenden Unter bezahlt.

Tout:

Bei Solo-Tout und Wenz-Tout werden Schneider und Schwarz nicht berücksichtigt. Stattdessen wird der Wert mit der Anzahl der Laufenden verdoppelt.

Sie:

Beim Sie wird der Wert mit der Anzahl der Laufenden vervierfacht. Zum Beispiel: $[50 \text{ (Solo)} + 80 \text{ (8 Laufende)}] \text{ mal } 4 = 520$.

RUFSPIEL

Innerhalb des Schafkopf-Spiels sind Rufspiele die am häufigsten gespielten.

Das Rufspiel ist ein sogenanntes Partnerspiel, bei dem derjenige, der spielen möchte, die Eichel-, Gras- oder Schellen-Sau "ruft". Dies wird durch folgende Worte ausgedrückt:

- **"mit der Eichel-Sau"** (auch bekannt als die Alte),
- **"mit der Gras-Sau"** (die Blaue) oder
- **"mit der Schellen-Sau"** (auch bekannt als der Bums oder der Kugl).

Es ist nur erlaubt eine Sau auszurufen, die man selbst nicht besitzt, aber von der man mindestens eine Farbkarte hat, die aber nicht Trumpf ist. Der Spieler mit der gerufenen Sau wird dein Partner und ihr bildet die Spiel-Partei, während die beiden anderen Spieler die Gegenpartei bilden.

Einschränkung

Du kannst ein Rufspiel nur ausrufen, wenn du nicht bereits im Besitz aller Säue bist (gesperrt bist).

Im Rufspiel gibt es 14 Trumpfkarten, bestehend aus den Obern, Untern und allen Herz-Karten. Die Ober haben folgende Reihenfolge: Eichel, Gras, Herz und Schellen, gefolgt von den Untern in derselben Reihenfolge. Daran schließen sich die Herz-Karten in der Reihenfolge ihrer Augenwerte an:



Jede Farbe besteht nur noch aus sechs Karten pro Farbe. Bei den Trumpfkarten kann eine höhere Trumpfkarte eine niedrigere übernehmen und sogar die niedrigste Trumpfkarte sticht die Sauen der anderen drei Farben.

Der Partner im Rufspiel:

- Wird die Farbe der Ruf-Sau angespielt (die Sau wird gesucht), muss der Spieler mit der gerufenen Sau diese auch zugeben. Falls die gerufene Sau nicht gesucht wird, darf er sie erst im achten, dem letzten Stich, spielen.
- Der Partner darf bis zum Zeitpunkt des Ausspielens der gerufenen Sau nicht preisgeben, dass er der Partner ist.
- Falls der Partner mindestens vier Karten in der Ruf-Farbe mit der gerufenen Sau besitzt, kann er "davonzulaufen" (unter der Ruf-Sau ausspielen), solange die Farbe noch nicht gespielt wurde und er alle vier Farbkarten in der Hand hat. Nachdem die Ruf-Farbe bereits einmal gespielt wurde (durch das "Davonlaufen" nicht zugegeben wurde), kann er die gerufene Sau spielen oder "schmieren".
- Der Partner, der die gerufene Sau hat, kann sie zu jedem Zeitpunkt ausspielen, wenn er an der Reihe ist.

SOLO (Farbsolo):

Weniger als 10 % aller Spiele werden als Solo gespielt, aber sie sind besonders wertvoll.

Im Gegensatz zu den Rufspielen spielst du beim Solo alleine (als "Spieler") gegen die drei anderen Gegenspieler ("Nichtspieler"). Beim Solo gibst du eine Trumpffarbe an, somit sind nicht zwingend die Herzkarten Trumpf. Ein Solo wird mit den Worten "Eichel-Solo", "Gras-Solo", "Herz-Solo" oder "Schellen-Solo" angekündigt. Die ausgewählte Farbe ist in diesem Spiel Trumpf, nach den Obern und Untern.

Zum Beispiel sind die Trumpfkarten im Eichel-Solo von oben nach unten:



Um ein Solo anzusagen, musst du wenigstens eine Karte in der gewählten Trumpffarbe besitzen.

WENZ

Als Anfänger kannst du vorerst den Wenz außer Acht lassen, da nur etwa 3 % aller Spiele als Wenz gespielt werden. Beim Wenz spielst du alleine gegen die drei anderen Gegenspieler.

Es gibt lediglich 4 Trumpfkarten, und zwar die Unter in der Reihenfolge Eichel, Gras, Herz und Schellen:



Du kannst auch ein Wenz ansagen, selbst wenn du keine Trumpfkarte (Unter) in deinem eigenen Blatt hast. In diesem Spiel sind alle Farben gleichwertig und bestehen aus jeweils 7 Karten, wobei die Ober zwischen der 9 und dem König einsortiert werden. Zum Beispiel für die Farbe Gras:



TOUT

Wenn du gerade erst anfängst, kannst du Tout-Spiele vorerst auch ignorieren. Weniger als 0,5 % aller Spiele sind Tout-Ansagen. Wenn du jedoch meinst, alle Stiche als Alleinspieler zu gewinnen, kannst du dies durch das Aussprechen von Solo-Tout oder Wenz-Tout ankündigen. Diese Ansage muss vor dem Ausspielen der ersten Karte erfolgen.

SIE

Es ist wichtig zu wissen, was ein Sie ist, auch wenn es äußerst selten vorkommt. Deine Mitspieler würden enttäuscht sein, wenn du einen Sie übersehen würdest. Ein Sie tritt auf, wenn du alle 4 Ober und 4 Unter erhältst. In diesem Fall kannst du dein Blatt sofort offen auf den Tisch legen.



ECOM Trading GmbH | Siemensstrasse 9 | 85221 Dachau
08131 / 5695 - 0 | vertrieb@ecom-trading.de | www.ecom-trading.de