

Schafkopf – Kurzbeschreibung

Der Begriff „Schafkopf“ wird sehr unterschiedlich ausgelegt: neidische Mißgünstlinge äußern hämisch, dies wäre ein Spiel für wahrhaftige Schafköpfe, begeisterte Spieler wissen, daß das Spiel reichlich Arbeit für den Kopf schaffen, aber auch Geld kosten und süchtig machen kann.

Es gibt 36 Schafkopfkarten; ähnlich Skat, nur mit anderen Bildern und Namen: vier Gruppen 6er, 7er, 8er, 9er, 10er, A(sse), K(önige), U(nter) und O(ber). Die vier Gruppen lauten Eichel(E), Grün(G), Herz(H) und Schellen(S).

Wenn Ober und/oder Unter als Trümpfe vereinbart sind, bestimmt diese Reihenfolge auch die „Höhe“ der Karte; dann sticht z.B. der Eichel-Ober die anderen drei Ober. Dies gilt nicht für die anderen Karten, die „Farbkarten“, zu denen trotz „Bild“ auf der Karte auch die Könige gehören: so sticht z.B. die EA als normale Farbe nicht die zuerst liegende G9.

Normalerweise spielt man nur einen „Kurzen“ (ohne die 6er, 7er und 8er) mit 24 Karten zu 4 Spielern.

Die Karten werden vor dem ersten Spiel mit dem „Gesicht“ nach unten auf dem Tisch verteilt; jeder zieht eine; wer die höchste hat, mischt, läßt den rechten Mann abheben (2 bis 3 Päckchen oder einmal drauf klopfen; dann werden gegen den Uhrzeigersinn je 6 ausgegeben) und gibt im Uhrzeigersinn, beginnend beim linker Hand sitzenden, jeweils 3 Karten in 2 Umläufen an jeden aus. Der links daneben spielt an und gibt am Ende des Spieles das nächste Spiel aus.

Man kann „Kontra“ geben oder in Bayern „Spritzen“ oder „Schießen“, bevor die zweite Karte liegt. „Re“ geht auch – wie oft nacheinander, muß vorher ausgemacht werden; ggf. teuer!!!

Hat man auch nur eine Karte, die zur angespielten Karte passt, muß man zugeben! Beispiel: G(rün)9 wird angespielt, dann muß jeder Grün zugeben, der eine oder mehrere hat. Wird ein Trumpf angespielt, muß ein Trumpf zugegeben werden, wenn vorhanden. Nur die Gruppe, also z.B. die gleiche Farbe oder ein Trumpf kann eine Farbkarte stechen.

So kann es passieren, daß man mit dem angespielten S(chellen)9(er), wenn keine Schellen oder Trümpfe mehr im Spiel vorhanden sind, mit sehr viel Glück z.B. die drei anderen Assen ergattern kann, die die anderen in der frohen Hoffnung zurückbehalten, damit noch dick stechen zu können. Wer gestochen hat, spielt dann als nächster aus.

Die Karten haben beim Zusammenzählen und beim Stechen erst einmal grundsätzlich folgende Punktwerte (alle können aber unabhängig davon zu Trumpf werden):

Karte	9er	K(önig)	10er	A(ss)	U(nter)	O(ber)
Punkte	0	4	10	11	2	3

Die verschiedenen Spiele werden in 2 Stufen ermittelt. Der Spieler links neben dem Geber sagt entweder „weiter“ (hat nix) oder „ich spiele/däd a weng schbilln“ usw. bis zum Geber.

Mag mehr als einer spielen, muß jetzt konkret gesagt werden, welches Spiel. Die Reihenfolge ist Solo, Wenz, Geier, Mit; bei den ersten Dreien kann man mit dem Zusatz „Tout“ (= alles), d.h. die anderen dürfen keinen Stich machen, erhöhen. Bei gleichwertigen Spielen darf der spielen, der beim Karten austeilen vorher kam. Wer normal spielt, muß 61 Punkte haben, um zu gewinnen; somit reichen den Gegnern 60, um zu gewinnen.

„Über Kreuz“ spielen – das einfachste und grundlegende Spiel:

Jeweils die zwei schräg (diagonal) gegenüberstehenden Spieler gehören zusammen; immer oder wenn z.B. keiner der Spieler etwas spielen wollte und dafür „über Kreuz“ ausgemacht wurde.

Hier ist Herz immer Trumpf – somit gelten die Trümpfe in folgender Reihe:

EO, GO, HO, SO; EU, GU, HU, SU; HAss, H10, HK, H9;

danach alle anderen A, 10, K, 9.

Der SO wird auch „Bumbl“ genannt, GO „der Blaue“, EO „der Alte“; die Ass „Säue“.

„Mit“ jemandem, „a weng“, „a bissla“ oder „mit der ... - Ass“ spielen:

Einer hat zu schlechte Karten, um alleine spielen zu können, aber zu gute, um gleich aufzugeben oder einen Ramsch riskieren zu wollen. Er sagt, er möchte „a weng“ spielen und wenn er der einzige war, danach, mit welcher Ass. Von der Farbe dieser Ass muß er wenigstens eine Karte haben. Er spielt also mit dem, der die Ass hat – dieser darf sich aber nicht (offiziell) melden; und es kann manchmal bis zum Schluß dauern, bis alle gemerkt haben, wer denn nun zusammen gehört. Die Reihenfolge und Trümpfe wie bei „über Kreuz“.

Solo:

Ein Spieler hat so gute Karten, daß er glaubt, gegen die drei anderen bestehen zu können.

Weil er allein spielt und die anderen sich natürlich gemeinsam alle möglichen Gemeinheiten überlegen, darf er wählen, welche Farbe Trumpf ist. Er sagt also z.B. „Eichel Solo“ an. Dann sind alle Ober, Unter und folgend die Eichel (Ass, 10, K, 9) Trumpf; Herz somit normale Farbe, es sei denn, man wählt Herz Solo!

Geier:

Wie Solo, aber nur die Ober sind Trumpf; keine Farbe ist Trumpf, auch nicht Herz.

Die Unter reihen sich entsprechend ihrer Punktzahl (2), also nach den Königen ein.

Jetzt gibt es pro „Farbe“ also eine Karte mehr und eine angespielte Farbe läuft (jeder hat sie) mit höherer Wahrscheinlichkeit.

In manchen Orten gibt es auch „Farbgeier“, d.h. man wählt noch eine Farbe als Trumpf.

Wenz:

Wie Solo oder Geier, aber nur die Unter sind Trumpf; keine Farbe ist Trumpf, auch nicht Herz. Die Ober reihen sich ein (3 Punkte).

In manchen Gegenden gibt es auch „Farbwenz“, d.h. man wählt noch eine Farbe als Trumpf.

Ramsch:

Wenn keiner zu spielen wagt oder einfach „ned mooch“ und man kein „über Kreuz“ für diesen Fall ausgemacht hat, kann man „Ramsch“ festlegen. Jeder spielt dann für sich. Der mit den meisten Punkten verliert; der ganz ohne Stich bekommt doppelte Zahlung.

Hat aber ein Spieler alle Stiche gemacht und so einen „Durchmarsch“ geschafft, gewinnt er (nicht überall üblich). Trümpfe wie bei „über Kreuz“ oder „Mit“.
Obacht – Umdenken dringend erforderlich!!!

Schieberrunde:

Der erste Spieler erhält den Eichel-Ober (den Alten) und den Grün-Ober (den Blauen) und die Karten werden normal verteilt, wodurch der letzte nur 4 erhält. Der erste hat nun 8 Karten, kann sich überlegen, ob er ein Solo spielt und dann zwei schlechte Karten weitergibt oder ob er EO und GO weitergibt und die Wahl den anderen überläßt.

Sechserrunde:

6 Spieler sitzen sich zu 2 mal 3 gegenüber. Es spielen immer jeweils die zwei Äußeren einer Seite mit dem mittleren der anderen Seite zusammen. Jeder erhält nur 4 Karten! In der Sechserrunde spielt der Zufall natürlich eine größere Rolle als bei Vieren.

Man kann Schafkopf sehr locker und lustig ohne viel nachzudenken spielen – natürlich nur mit Leuten, die diesen Spaß verstehen!!! (gib fei Obacht, gell!), **oder** man könnte sich merken, wann welche Karte kam, wer sich wie äußerte, zuckte oder kratzte und wie der eine oder andere immer reagiert, gleichzeitig mitzählen, ob's schon langt? ... usw. usw., also sich schlimmen Streß schaffen ... die meisten wählen schon wegen des steigenden Promillespiegels einen bequemen Mittelweg. Nach dem Spiel aber wissen alle ganz genau, wann wer warum was wie besser hätte machen können!??

Gerhard Knobloch, 05.07.09, Version 8 kurz