

SCHAFKOPF

Schafkopf Spielregeln – Ziel des Spiels

für die Spielerpartei

Schwarz gewonnen

mit Schneider gewonnen

einfach gewonnen

einfach verloren

mit Schneider verloren

Schwarz verloren

Augen Spielerpartei

alle Stiche gemacht

91–120 Augen

61–90 Augen

31–60 Augen

0–30 Augen

keinen Stich gemacht

Augen Nichtspielerpartei

keinen Stich gemacht

0–29 Augen



90–120 Augen

alle Stiche gemacht

für die Nichtspielerpartei

Schwarz verloren

mit Schneider verloren

einfach verloren

einfach gewonnen

mit Schneider gewonnen

Schwarz gewonnen

Ziel des Spiels ist es, durch *Stechen* möglichst viele Punkte zu erreichen: Normalerweise gilt ein Spiel für die Spielerpartei mit 61 Punkten (*Augen*) als *gewonnen*, mit 91 Augen als *mit Schneider gewonnen*; werden alle acht Stiche gemacht, gilt dies als *schwarz gewonnen*. Mit 31 Augen ist die Spielerpartei *Schneider frei*. Für die Nichtspielerpartei hingegen ist entsprechend das Spiel mit 60 Augen *gewonnen* und mit 90 Augen *mit Schneider gewonnen* sowie mit 30 Augen *Schneider frei*

Ausnahme bilden die als *Tout* angesagten Spiele, welche nur als gewonnen gelten, wenn alle Stiche gemacht werden.

Spielmaterial

Schafkopf wird in Bayern mit dem Bayerischen Blatt, einer Variante des Deutschen Blatts (in Franken auch mit dem verwandten fränkischen Blatt)^[16] mit vier Spielern und 32 Karten (*lange Karte* oder *langes Blatt*) – also acht Karten je Spieler – gespielt. In Teilen Nordostbayerns (Oberpfalz und Oberfranken) wird hingegen die *kurze Karte* (*kurzes Blatt*) mit 24 Karten (ohne Achten und Siebenen) bzw. mit 20 Karten (ohne Neunen, Achten und Siebenen) – entsprechend sechs bzw. fünf Karten je Spieler – bevorzugt.

Karte	Symbol	Wert (Augen)
Ass (Sau)	A	11
Zehn	10	10
König	K	4
Ober (Bauer)	O	3
Unter (Wenz)	U	2
Neun	9	0
Acht	8	0
Sieben	7	0

Farben des bayerischen Blattes			
Eichel	Grün Gras	Herz	Schellen

Kartenwerte

Zu jeder Farbe gibt es 8 Karten (also insgesamt 32) mit nebenstehenden Werten (Augen). Die Karten jeder Farbe zählen zusammen 30 Augen, insgesamt sind somit 120 Augen zu verteilen.


Neunen, Achten und Siebenen zählen jeweils 0 Augen und werden auch *Spitzen*, *Nichtser(le)*, *Leere* oder *Luschen* genannt. Achten und Siebenen werden beim Schafkopf mit der kurzen Karte – wie oben erwähnt – weggelassen.

Das Standardspiel

Überall verbreitet sind die drei Standardspielvarianten Normalspiel, Farbsolo und Wenz, siehe unten. Auf ihnen basiert das Regelwerk, und sie sind auf Schafkopfturnieren meist ausschließlich zugelassen. Man spricht hierbei auch vom „reinen“ Schafkopf. Daneben haben sich eine ganze Reihe erweiternder Spielmöglichkeiten mit oft nur regionaler Bedeutung entwickelt, deren wichtigste im Kapitel Erweiternde Spielvarianten aufgeführt sind.

Das Normalspiel: Ruf-, Sau- oder Partnerspiel

Beim *Normalspiel* (*Rufspiel*; auch: *Sau-* oder *Partnerspiel*) repräsentieren grundsätzlich die vier *Ober* und danach folgend die vier *Unter* in der Reihenfolge (absteigend) der Farben Eichel, Gras (auch: Blatt, Grün, Blau, Laub), Herz und Schellen die höchsten Trümpfe; weiterhin gelten die restlichen Herzkarten in der Reihenfolge *Ass/Sau*, *Zehn*, *König*, *Neun*, *Acht*, *Sieben* als Trümpfe, insgesamt gibt es somit deren 14. Alle anderen Karten werden als *Farben* bezeichnet.

Es spielen jeweils zwei Spieler gegen die beiden anderen. Der Spielmacher sagt ein Rufspiel an; sagt keiner der Mitspieler ein höherwertiges Solo  an, *ruft* der Spielmacher ein beliebiges Farb-Ass (also Eichel-, Gras- oder Schellen-Ass/Sau) seiner Wahl, das er nicht selber auf der Hand hat und von



Rufspiel		
Trümpfe		
♠O ♠O ♠O ♠O		
♠U ♠U ♠U ♠U		
♥A ♥10 ♥K ♥9 ♥8 ♥7		
Farben		
Eichel	Gras	Schellen
♠A ♠10 ♠K	♠A ♠10 ♠K	♠A ♠10 ♠K
♠9 ♠8 ♠7	♠9 ♠8 ♠7	♠9 ♠8 ♠7

Für gewöhnlich stellt sich erst während des Spiels heraus, wer das gerufene Ass besitzt, so dass zunächst nur der Spieler, welcher das Ass besitzt, über die Zugehörigkeit im Bilde ist. Deshalb kann das Ass *gesucht* werden: Die gewählte Farbe kann von einem der drei anderen Spieler angespielt werden; in diesem Fall muss das Ass zugegeben werden, auch wenn noch eine andere Karte derselben Farbe vorhanden ist. Das gerufene Ass darf auch nicht abgeworfen werden. Wird also eine Farbe (oder Trumpf) angespielt, in der der gerufene Spieler frei ist, darf er das Ruf-Ass nicht spielen; wird die Ruffarbe im Spielverlauf nicht angespielt, kann es daher erst im letzten Stich fallen.

Entsprechend kann der Besitzer des gerufenen Ass die Ruffarbe nur mit dem Ass anspielen. Einzige Ausnahme von dieser Regel ist das *Davonlaufen*: Hat der Spieler neben dem Ass noch drei oder mehr Karten der gerufenen Farbe, so kann er unten durch spielen, das heißt die gerufene Farbe mit einer anderen Karte anspielen^[17]. Ist die Ruffarbe auf diese Weise bereits einmal angespielt worden, darf das gerufene Ass nun auch abgeworfen werden.

Die Soli: Farb-Solo und Wenz

Bei allen Solospielen spielt ein Alleinspieler gegen die drei Mitspieler. Solospiele haben bei der Ansage grundsätzlich Vorrang vor Normalspielen. Innerhalb der Solospiele genießt der Sie den höchsten Rang, gefolgt von Tout-Spielen, Farb-Solo und Wenz (zwischen den verschiedenen Farben der Solospiele gibt es keine Rangfolge). Die unter Sonderformen des Solo aufgeführten, seltener gespielten Varianten werden meist nach dem Wenz eingereiht.

Das Farb-Solo

Beim Farb-Solo sind nach wie vor die Ober und Unter in der genannten Reihenfolge die höchsten Trümpfe; der Solospieler sagt nun bei der Spielansage eine Farbe seiner Wahl an, die die restlichen Trümpfe in der Reihenfolge Ass bis Sieben festlegt. Früher wurde dem Herz-Solo gelegentlich ein Vorrang

Herz-Solo	Schellen-Solo	
Trümpfe	Trümpfe	
♠O ♠O ♠O ♠O	♠O ♠O ♠O ♠O	
♠U ♠U ♠U ♠U	♠U ♠U ♠U ♠U	
♥A ♥10 ♥K ♥9 ♥8 ♥7	♠A ♠10 ♠K ♠9 ♠8 ♠7	
Farben		
Eichel	Gras	Schellen
♠A ♠10 ♠K	♠A ♠10 ♠K	♠A ♠10 ♠K
♠9 ♠8 ♠7	♠9 ♠8 ♠7	♠9 ♠8 ♠7
Eichel-Solo	Gras (Grün)-Solo	
Trümpfe	Trümpfe	
♠O ♠O ♠O ♠O	♠O ♠O ♠O ♠O	
♠U ♠U ♠U ♠U	♠U ♠U ♠U ♠U	
♠A ♠10 ♠K ♠9 ♠8 ♠7	♠A ♠10 ♠K ♠9 ♠8 ♠7	
Farben		
Gras	Herz	Schellen
♠A ♠10 ♠K	♥A ♥10 ♥K	♠A ♠10 ♠K
♠9 ♠8 ♠7	♥9 ♥8 ♥7	♠9 ♠8 ♠7

vor den anderen Farb-Soli eingeräumt, was heutzutage nicht mehr üblich ist.

Der Wenz

Beim Wenz (auch: Bauernwenz, Hauswenz) gibt es lediglich vier Trümpfe, nämlich die *Unter* beziehungsweise *Wenzen* in der Reihenfolge Eichel, Gras, Herz und Schellen. Die Ober werden in den Farben zwischen König und Neun eingereiht, Herz gilt als normale Farbe.

Tout und Sie

Der *Tout* (frz. *alles*, in Bayern *Du* ausgesprochen) ist eine höherwertige Form des Solospiels (Farb-Solo-Tout wird wieder höher bewertet als Wenz-Tout). Der Spielmacher kündigt damit an, dass die Gegenseite keinen Stich machen wird; ist dies der Fall, gewinnt der Spielmacher, andernfalls die Nichtspielerpartei. Ein Tout wird normalerweise mit dem doppelten Tarif abgerechnet.

Das höchstwertige Solospiel im Schafkopf ist der *Sie*, der zustande kommt, wenn ein Spieler alle 4 Ober und Unter erhält (bei der kurzen Karte 4 Ober und die 2 höchsten Unter, was aber auch als Tout gelten kann). Die Wahrscheinlichkeit hierfür beträgt 1 : 10.518.300 (bei der kurzen Karte 1 : 134.596). Die Herkunft des Namens ist unklar, möglicherweise handelt es sich um eine volksetymologische Analogie zum Tout/Du. Er ist das einzige Spiel, welches regelkonform nicht ausgespielt werden muss und auf den Tisch gelegt wird. Die Abrechnung erfolgt normalerweise zum vierfachen Tarif.

Die Regeln der Schafkopfschule verbieten es, nach einem *Sie* mit den gleichen Karten weiterzuspielen. Es ist (insbesondere in bayerischen Wirtshäusern) üblich, die vier Ober und Unter einzurahmen und mit Datum und dem Namen des Spielers versehen an die Wand zu hängen. Die übrigen Karten werden weggeworfen.





Vor Spielbeginn wird der erste *Geber* bestimmt, meist durch Ziehen der höchsten Karte aus dem Kartenstapel.

Der Geber mischt die Karten, lässt den Spieler, der rechts neben ihm sitzt, *abheben*, und *gibt* dann anschließend im Uhrzeigersinn zweimal vier Karten aus (bei Turnieren oft auch 4 mal 2), wobei er mit dem Spieler links neben sich (= *Vorhand* oder erster Mann) beginnt, der auch *herauskommt*, das heißt der eröffnende Spieler ist. Die Rolle des Gebers wechselt im Uhrzeigersinn; vier Spiele ergeben eine *Runde*.

Beim *Abheben* sollen mindestens drei Karten abgehoben werden bzw. liegen bleiben; unter Berücksichtigung dieser Regel darf bis zu 3× abgehoben werden. Anstatt abzuheben darf auch *geklopft* werden; in diesem Fall darf der abhebende Spieler den Geber anweisen, die Karten anders als üblich zu verteilen – zum Beispiel *alle acht* statt 2 mal 4, *entgegen dem Uhrzeigersinn* usw.

Spielansage

Vor dem eigentlichen Spielbeginn erfolgt die *Spielansage*, bei der bestimmt wird, wer *Spieler* ist und welche Spielvariante gespielt wird. Der Ausspieler hat als erstes die Möglichkeit, entweder ein Spiel anzusagen (*Ich würde spielen*) oder zu *passen* (*Ich bin weg/weiter*). Danach wechselt das Recht zur Spielansage auf den im Uhrzeigersinn folgenden Spieler usw., bis am Ende der Geber gefragt ist.

Reihenfolge der Spielansage

Ist ein Spiel angekündigt, haben gegebenenfalls die folgenden Mitspieler noch die Möglichkeit, ein höherwertiges Spiel (also ein Solo oder einen *Wenzetc.*) anzusagen (*Ich spiele auch*) und so das Spiel zu übernehmen; der erste Spieler kann nun seinerseits ein höherwertiges Spiel ankündigen, wodurch das Spiel wieder an ihn fallen würde. Bei gleichwertigen Spielen entscheidet die Sitzordnung.

Die Rangfolge der einzelnen Spiele gliedert sich gemäß nebenstehender Tabelle, Spiele des „reinen“ Schafkopfs in Fettdruck (* = Einordnung regional sehr unterschiedlich).

Wenn kein Spieler gefunden wird

Sollte kein Spieler ein Spiel ansagen, gibt es verschiedene Möglichkeiten, die vor dem Spiel vereinbart werden müssen:

- Es wird *zusammengeworfen*, das heißt, es wird erneut (vom im Uhrzeigersinn folgenden nächsten Geber) gemischt und ausgegeben.
- Das folgende Spiel oder die ganze folgende Runde werden zum *Bockspiel* oder *Bockrunde*, das heißt, die Tarife werden verdoppelt.
- Nach dem Zusammenwerfen wird von jedem Spieler ein Grundtarif in einen *Stock* (auch *Topf* genannt) eingezahlt; es handelt sich dabei um einen Jackpot, dessen Inhalt beim nächsten gewonnenen Partnerspiel vom Spieler herausgeholt werden kann bzw. bei einem verlorenen Partnerspiel aufgedoppelt werden muss (auch dazu existieren sehr unterschiedliche Regelungen; so können in einer Variante nur Soli den Stock herausholen, in einer anderen wird zwischen Spieler und Mitspieler geteilt).
- Beim Turnierschafkopf ist das *Muss-Spiel* gebräuchlich, das heißt, der Besitzer des *Alten* (gemeint ist der Eichel-Ober, also der höchste Trumpf) muss ein Spiel ansagen.
- Ebenfalls beim Turnierschafkopf wird oft ein *Kreuzbock* gespielt, bei dem die überkreuz sitzenden Spieler automatisch zusammengehören.
- Eine weitere Variante ist das Spielen eines *Ramsch*.

Doppelkopf

Ist das Spiel angesagt, spielt der eröffnende Spieler die erste Karte an; anschließend *geben* die Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn Karten *zu*. Sobald vier Karten auf dem Tisch liegen, entscheidet sich, welchem Spieler der *Stich* gehört. Dieser nimmt die Stichkarten an sich und spielt die nächste Karte an; der weitere Verlauf erfolgt analog, bis alle 32 Karten – entsprechend 8 Stichen – gespielt sind.

Je nach Art der jeweils angespielten Karte unterscheidet man *Farb-* und *Trumpfstiche*. Um zum *Stich* zu gelangen, ist entweder ein höherwertiges Bild derselben Farbe oder ein Trumpf zuzugeben. Befindet sich schon ein Trumpf im *Stich*, kann dieser nur mit einem höheren Trumpf gestochen werden. Das Überstechen mit einer höherwertigen Farb- oder Trumpfkarte ist keine Pflicht (kein *Stichzwang*), wird jedoch eine Farbe angespielt, müssen alle Spieler Karten derselben Farbe zugeben; wird ein Trumpf angespielt, muss entsprechend Trumpf zugegeben werden (*Bedienpflicht*). Hat ein Spieler die angespielte Farbe nicht, kann er entweder mit Trumpf stechen oder eine beliebige Farbkarte seiner Wahl abwerfen (kein *Trumpfzwang*).

Falsches Bedienen, Vorwerfen oder verbale Spielbeeinflussung hat grundsätzlich den Verlust des Spiels zur Folge. Ist ein *Stich* noch nicht abgeschlossen (liegen also die Karten noch offen auf dem Tisch), hat jeder Spieler das Recht, auf Anfrage den vorhergegangenen *Stich* einzusehen.

Die Abrechnung

Nach Beendigung des Spiels und Auszählen der Punkte wird dieses gewertet. Bei Partnerspielen zahlen die beiden Verlierer an die beiden Gewinner den jeweils gleichen Betrag, bei Soli erhält der Solospieler seinen Gewinn (bzw. zahlt seinen Verlust) von allen drei Mitspielern. Die Gewinner müssen





Schafkopf zählt nicht zu den Glücksspielen im Sinne des § 284 StGB und darf deshalb in Deutschland um Geld gespielt werden. Der Tarif ist – wie alles andere beim Schafkopf – eine Frage der Regelvereinbarung zu Beginn.

Normalerweise wird ein Grundtarif vereinbart, der die Basis für alle weiteren Berechnungen (Schneider/Schwarz, Laufende) darstellt. Für das Solo gilt ein Sondertarif, der sich nicht unbedingt am Basistarif orientieren muss, sondern eher nach der bequemsten Rechen- und Münzgröße bestimmt wird. Demnach wird beispielsweise der Tarif mit 5 Cent als Basistarif und 20 Cent als Solotarif als $5/20$ bezeichnet. In reinen Freizeitrunden findet man am häufigsten die Tarife $5/20$, $10/20$ und $10/50$, wobei es nach oben keine Grenzen gibt. Für das Rufspiel wird auch oft ein zwischen Grund- und Solotarif liegender Tarif vereinbart (z. B. $10/20/50$)

Schneider und Schwarz

Wird nach Spielende eine Partei Schneider, erhöht sich der Wert des Spiels einmal um den Grundtarif, bei Schwarz ein weiteres Mal (ob Spieler- oder Nichtspielerpartei gewonnen haben, spielt für die Tarifiermittlung keine Rolle). Schneider versteht sich hierbei als Ehrensache und wird freiwillig bezahlt, Schwarz muss hingegen vom Gewinner eingefordert werden.

Bei Wenz und Farb-Solo werden Schneider und Schwarz im langen Schafkopf nicht immer berechnet, im kurzen Schafkopf hingegen grundsätzlich.

Abrechnung von Laufenden

Befindet sich eine gewisse Anzahl der höchsten Trümpfe in ununterbrochener Reihenfolge in den Händen einer der beiden Parteien, nennt man dies *Laufende* (oder auch *Bauern*, *Herren*). Jeder Laufende erhöht den Basispreis des Spiels, normalerweise um einen weiteren Grundtarif (bei hohen Basispreisen wird manchmal nur der halbe Grundtarif berechnet). Die Anzahl der Laufenden ist folgendermaßen festgelegt:

- grundsätzlich mindestens drei (beim Wenz und verwandten Spielen manchmal zwei)
- beim Turnierschafkopf meist maximal vier (also nur die Ober; bei Privatrunden kann die maximale Zahl der Laufenden ebenfalls nur die Ober, aber auch Ober und Unter oder gar alle Trümpfe betreffen)

Bettel und Ramsch

Für den Bettel wird oft der Grundtarif (= Solo) als Berechnungsgrundlage benutzt, manchmal wird ein eigener Tarif ausgemacht. Keine festen Regeln gibt es beim Ramsch: Entweder zahlt der Verlierer den Grundtarif oder einen eigens abgemachten Tarif an alle Spieler aus oder die beiden Spieler mit den meisten Punkten zahlen an die anderen beiden (besondere Konstellationen, die den Wert dieses Spiels erhöhen, sind im Kapitel Ramsch aufgeführt).

Doppelte und vielfache Tarife

Eine ganze Reihe von Konstellationen führt beim Schafkopf zu einer Verdoppelung oder Vervielfachung des Basispreises; dieser wird dann inklusive Schneider/Schwarz sowie Laufende gerechnet.

Eine grundsätzliche Verdoppelung des Tarifs findet man oft bei der Hochzeit sowie obligatorisch beim Tout; beim Sie wird der vierfache Tarif berechnet.

Kontra

Je nach Vereinbarung kann vor oder beim Anspielen der ersten Karte ein Vertreter der Nichtspieler-Partei ein *Kontra* (*Stoß*, *Spritze*) geben, welches ebenfalls den Wert des Spiels verdoppelt. Eine häufig gespielte Variante des *Kontra auf die Erste* (*Karte*) ist das *Kontra mit acht Karten*, das heißt der Kontrageber kann in der ersten Runde warten, bis die Reihe an ihm ist.

Eine Übernahme des Spiels durch die Nichtspieler-Partei (d. h. diese benötigt nun 61 Augen zum Sieg – *Kontra übernimmt*) ist dabei nicht regelkonform, wird aber öfter praktiziert.

Das Kontra kann durch den Spieler oder seinen Partner mit *Re(tour)* (*Gegenstoß*) erwidert werden, wodurch sich der Spielwert nochmals verdoppelt, was wiederum durch weitere Verdoppelungen beantwortet werden kann.

Legen

Nach Aufnahme der ersten vier (bzw. drei bei der Spielvariante *kurzes Blatt*) Karten (Geber: letzte vier/drei Karten) können die Spieler im Uhrzeigersinn *legen* (*doppeln*, *aufstellen*, *steigern*, *klopfen*), das heißt den Wert des Spiels verdoppeln. Der Begriff *legen* erklärt sich dadurch, dass üblicherweise durch Herauslegen einer Münze oder eines anderen Gegenstandes, des *Legers*, angezeigt wird, dass der Spielwert verdoppelt wird.

Eine leicht entschärfte Form dieser Regelung kommt zustande, wenn nur der Ausspieler legen darf (oder der zweite Spieler nur legen darf, wenn der vor ihm befindliche Spieler bereits gelegt hat – *nacheinander* im Gegensatz zu *durcheinander*).

Bockspiele oder -runden





Somit ergibt sich für die Berechnung des Spielpreises folgendes Schema (G = Grundtarif):

Spiel	Grundbetrag	+ Schneider	+ Schwarz	+ Laufende	Vervielfachungen	weitere Verdopplungen (Kontra, Legen, Bock etc.)	= Spielpreis
Rufspiel	1 × G				–		Summe
Hochzeit	oder 2 × G	+ 1 × G	+ 1 × G		× 2		
Wenz Farb-Solo etc.	4 × G oder 5 × G	ohne Wertung oder + 1 × G	ohne Wertung oder + 1 × G	+ je 1 × G oder ½ × G	–	jeweils × 2	
Tout					× 2		
Sie		–	–		× 4		

Stock

In den *Stock* (*Pott, Henn usw.*) wird bei zusammengeworfenen Spielen ein Grundbetrag einbezahlt. Durch ein vorher vereinbartes, für die Spielerpartei gewonnenes Spiel kann der Stock durch den Spieler gewonnen werden; wird dieses Spiel verloren, muss der Spieler (oder die Spielerpartei) den Inhalt des Stocks verdoppeln.

Bei Schafkopfturnieren findet man gelegentlich eine besondere Variante des Stocks, das sogenannte *Reuegeld*.

Erweiternde Spielvarianten

Diese Spiele erweitern das Grundgerüst des klassischen Schafkopfs; auf Turnieren eher selten zu finden, haben sie in vielen etablierten Freizeitrunden ihren festen Platz.

Ansagen nach den Turnierspielregeln

Während der ersten Stiche haben die Spieler die Möglichkeit durch An- und Absagen den Wert eines Spieles und die damit erreichbare Punktzahl zu erhöhen (siehe unten) sowie die Parteienfindung und das Spiel zu beeinflussen.

Sonderformen des Partnerspiels

Hochzeit

Ein Spieler (*Hochzeiter*), der nur einen einzigen Trumpf hat, legt diesen verdeckt auf dem Tisch aus und bietet damit eine Hochzeit an. Derjenige, der die Karte nun zuerst nimmt (gefragt wird wieder ausgehend vom Geber im Uhrzeigersinn) schiebt dem Hochzeiter verdeckt eine Ersatzkarte (zwingend ein Nicht-Trumpf) zu und ist nun dessen Partner. Bei der Variante *Bauernhochzeit* (auch: *Doppelhochzeit*) werden zwei Karten ausgetauscht.

Die Regeln für die Hochzeit sind regional etwas unterschiedlich; so kann die Karte des Hochzeiter auch offen auf den Tisch gelegt werden, oder sie ist erst erlaubt, wenn alle Spieler *weiter* sind.

Im (sehr seltenen) Fall, dass zwei Spieler nur jeweils einen Trumpf halten, ist auch eine *Doppelte Hochzeit* möglich. Als Spielerpartei gilt dabei dasjenige Paar, das den ersten Hochzeiter ansagt.

Kreuzbock

Der *Kreuzbock* oder *Goaß* ist eine bei bestimmten Gelegenheiten (beispielsweise alle *weiter*, nach Herz-Solo oder nach verlorenem Solo) gespielte Variante des Partnerspiels; üblicherweise werden vier Spiele (eine Runde) gespielt. Dabei gehören die gegenüber (überkreuz) sitzenden Mitspieler automatisch als Partner zusammen.

Eine Besonderheit dieser Variante ist die Tatsache, dass es keine Spielerpartei im eigentlichen Sinn gibt; normalerweise gilt daher – regional unterschiedlich gehandhabt – folgende Übereinkunft:

- die Partei, die zuletzt Kontra gegeben hat, gilt als Spielerpartei
- wurde kein Kontra gegeben, gilt die Partei, die zuerst gelegt hat, als Spielerpartei
- wurde weder Kontra gegeben noch gelegt, gilt die ausspielende Partei als Spielerpartei

Muss-Spiel

Das *Muss-Spiel* (Pflichtspiel) ist die bei Turnieren häufigste Variante für den Fall, dass alle vier Mitspieler passen. In diesem Fall *muss* der Besitzer einer bestimmten Karte (fast immer des Eichel-Obers) spielen.



rufen, von dessen Farbe er selbst keine Karte besitzt. Hält der Muss-Spieler schließlich alle drei Farb-Asse selbst, so darf er auch eine *Farb-Zehn*(gegebenenfalls sogar einen *Farb-König*) seiner Wahl rufen.

Sonderformen des Solo

Auch diese Spiele haben meist nur regionale Bedeutung, daher werden hier nur die gängigsten aufgeführt.

Geier

Der *Geier* ist eine Abwandlung des Wenz, bei dem ausschließlich die Ober als Trümpfe fungieren. Analog gibt es Varianten, in denen ein anderes Kartenblatt die Funktion der Unter im Wenz übernimmt. Beim *König* (*Keni, Krone, Habicht, King, Bart*) sind dies beispielsweise die Könige oder beim *Eisenbahner* die Zehnen.

Farbwenz

Der *Farbwenz* ist eine Mischform aus Wenz und Farb-Solo, das heißt, neben den Untern als höchsten Trümpfen wird noch eine Trumpffarbe ausgewählt, die Ober werden eingereiht, so dass es elf Trümpfe gibt. Auch hier gibt es Varianten, in denen ein anderes Kartenblatt die Funktion der Unter im Farbwenz übernimmt, beim *Farbgeier* etwa die Ober.

Bettel (Null)

Der Bettel ist ein klassisches *Negativspiel*, d. h. der Solospieler darf dabei keinen einzigen Stich machen. Es gibt keine Trümpfe; die Reihenfolge der Karten ist – abweichend zu den anderen Spielen – (von oben nach unten) As/Sau, König, Ober, Unter, Zehn, Neun, Acht, Sieben. In manchen Regionen kann er auch offen (*ouvert* oder *Bettel-Brett*) gespielt werden.

Abwandlung: In manchen Regionen wird der Bettel auch so gespielt, dass Ober, Unter und Herz wie beim normalen Rufspiel auch Trümpfe sind. Außerdem bleibt die Reihenfolge der Karten erhalten, d. h. As/Sau, Zehn, König, 9, 8, 7. Diese Abwandlung ist auch besser bekannt als **Mörtel**.

Mit dem Bettel verwandt ist der *Ramsch Tout* oder *Pfd*; der Solospieler darf ebenfalls keinen Stich machen, es gibt jedoch Trümpfe (Ober, Unter und Herz).

Manchmal wird auch eine Mischvariante gespielt. Hierbei gelten zwar Ober und Unter als Trumpf, es existiert aber keine Trumpffarbe.^[18]

Der Ramsch

Der Ramsch ist eine Variation des Spiels, wenn keine Spielansage stattgefunden hat (oft hat auch der *letzte Mann* die Möglichkeit, Ramsch anzusagen, falls die vor ihm sitzenden Spieler alle weg sind). Im Unterschied zu den anderen Spielarten spielen hier alle gegeneinander, d. h. jeder für sich allein. Es gelten dieselben Trümpfe wie beim Rufspiel, aber es geht darum, *möglichst wenig* Augen zu machen. Der Spieler mit den meisten Augen verliert und zahlt an alle anderen Spieler.

Haben zwei oder mehr Spieler dieselbe Augenzahl, so verliert der Spieler mit den meisten Stichen. Ist die Stichzahl ebenfalls gleich, verliert derjenige mit den meisten Trümpfen in den Stichen; ist auch diese Zahl gleich, so verliert der Spieler mit dem höheren Trumpf. Aus dem Skat übernommene Sonderregelungen sind der *Durchmarsch* (oder *Mord*) (d. h. ein Spieler macht alle Stiche und gewinnt das Spiel) und die *Jungfrau* (d. h. ein oder zwei Spieler machen keinen Stich, der Verlierer zahlt doppelt oder vierfach).

Eine Variation des Ramsch ist der *Schieberamsch*, eine nur lokal verbreitete Sonderversion, bei welcher am Ende des Spieles die Stiche in Uhrzeigerichtung weitergegeben werden, hier gewinnt ebenfalls der Spieler, der am Ende die wenigsten Punkte hat.

Sonderrunden

Bisweilen werden nach gewissen Ereignissen Sonderrunden mit abweichenden Regeln gespielt (beispielsweise auch Kreuzbockrunden, Doppler- bzw. Bockrunden und Ramschrunden).

Schieberrunden

Der Eichel- und der Grasober werden vor dem Geben aus dem Spiel genommen; der Geber gibt aus wie gewöhnlich, erhält aber selbst nur sechs Karten. Der Ausspieler nimmt die beiden Karten auf und darf (ausschließlich) ein Farbsolo spielen. Er gibt (schiebt) dafür zwei beliebige Karten im Uhrzeigersinn verdeckt weiter. Der zweite Spieler nimmt seinerseits die geschobenen Karten auf und schiebt zwei beliebige weiter usw. bis zum Geber, der nun ebenfalls acht Karten hat; anschließend erfolgt die Spielansage (im Fall, dass der Ausspieler kein Solo spielen will, gibt es unterschiedliche Regelungen; beispielsweise können die Ober an den Geber zurückgeschoben werden).

Möglich ist der Schieber auch mit *drei Karten* (aufgenommen werden die drei höchsten Ober, der Ausspieler muss ein Solo spielen) oder mit *vier Karten* (aufgenommen werden alle vier Ober, das Solo muss vor der Kartenverteilung bestimmt werden).





Aus der Vielzahl dieser oft nur regional interessanten Sonderspiele kann hier nur eine mehr oder weniger willkürliche Auswahl wiedergegeben werden:

- Beim *Hadsch/Hatsch(aten)* (= Hochdeutsch: „Der Humpelnde“) muss der Ausspieler spielen und hat automatisch Kontra.
- Bei der *Allgäuer Runde (Chiprunde, Fisiko, Drei-Geld-Runde)* werden drei Runden gespielt, in denen jeder Spieler jeweils ein Rufspiel, einen Wenz und ein Farbsolo spielen muss.
- Beim *Strixner* findet zunächst keine Spielansage statt, alle Beteiligten spielen nach Normalspielregeln für sich alleine; wer den dritten Stich erhält, muss ein Solo ansagen.
- Beim *Zupf-Solo* gibt der Solospieler einem Mitspieler eine Karte seiner Wahl und zieht (*zupft*) diesem dafür eine beliebige Karte (Schwaben).
- Beim *Minas* wird nach einem gewonnenen Solo-Spiel eine Runde mit Pflichtenlo gespielt. Der jeweils vorne sitzende Spieler muss ein Solo seiner Wahl spielen. Nach Abschluss der Runde zahlt der Spieler mit dem schlechtesten Solo einen zuvor ausgemachten Preis an die drei Gewinner. (Mönchberg, Unterfranken)

Letzte Runde

Mit dem Spruch „Der Alte gibt die letzte Runde“ endet traditionell eine Schafkopfsitzung. Der Spieler, der zuletzt bei einem Rufspiel den Eichel-Ober im Blatt hatte, gibt hiernach das erste Spiel zur letzten Runde aus. Für die letzte Runde gelten manchmal besondere Regeln (doppelte Wertung der Spiele, nur Soli o. a.).

Varianten mit abweichender Spieleranzahl

Stehen mehr oder weniger als vier Mitspieler zur Verfügung, kann auf folgende Varianten zurückgegriffen werden:

- Schafkopf zu fünft: Entspricht dem normalen Schafkopfspiel, der jeweilige Geber setzt aus.
- Schafkopf zu dritt: Stehen nur drei Mitspieler zur Verfügung, so wird mit kurzem Blatt gespielt. Jeder Spieler erhält acht Karten. Bei dieser Variante, die bei Turnieren nicht zulässig ist, wird ausschließlich Solo oder Wenz gespielt
- Schafkopf zu zweit: Auch *Aufgelegter, Bauern-* oder *Offiziersschafkopf*, schafkopfähnliches Spiel mit stark abweichenden Regeln, vgl. auch Offiziersskat

Sonstiges

Schafkopf als Kulturgut

In jüngster Zeit wird in bayerischen Medien die abnehmende Bedeutung des Schafkopfspiels als Freizeitbeschäftigung, insbesondere bei der Jugend, thematisiert.^[20] Dies wird auch auf kommunalpolitischer Ebene als drohender Verlust eines Teils der bayerischen Identität begriffen; gegensteuernde Maßnahmen finden daher immer breitere Unterstützung. So werden an immer mehr Volkshochschulen in Bayern Schafkopfkurse angeboten.

Turnierschafkopf

Schafkopf ist als reines Freizeitspiel per Definition unorganisiert; dennoch richten in Bayern viele Vereine des öffentlichen Lebens, wie etwa Sport- oder Schützenvereine, aber auch Brauereien und Gaststätten, regelmäßig ein Schafkopfturnier (auch: Schafkopffrennen) aus. Trotz des vergleichsweise einheitlichen Regelwerks dieser Turniere gibt es auch hier noch erhebliche regionale Unterschiede.

Rekorde

Das Guinness-Buch der Rekorde erkannte Kartenspielrekorde bis 2006 nur an, wenn diese auf einem vollständigen Satz mit 52 Karten basierten. Erst nach Intervention des Bayerischen Rundfunks wurde diese Regel gelockert und Schafkopf in dieser Kategorie anerkannt; seitdem wird der Rekord im Dauerkartenspiel ausschließlich von Schafkopfrunden gehalten (aus medizinischen Gründen gestatten die Guinness-Regeln dabei zwei Auswechselspieler). Die offiziell anerkannte Rekordspielzeit beträgt aktuell 260 Stunden, aufgestellt im November 2013 von einer Münchner Runde.^[21]

Trivia

- Schafkopf verfügt über eine eigene, für Außenstehende nicht immer völlig verständliche Schafkopf-Sprache.
- In einer bairischen Version des Liedes *Herz ist Trumpf (Dann rufst du an ...)* von Trio beschrieb Max Griesser den Verlauf eines Herz-Solo-Schafkopfspiels.
- Auch der Kriminalroman *Schafkopf* von Andreas Föhr thematisiert das Spiel.^[22]
- *Schafkopf – a bissel was geht immer* ist der Titel einer seit 2012 ausgestrahlten Vorabendserie im ZDF.^[23]





Dieser Text basiert auf dem Artikel Schafkopf
aus der freien Enzyklopädie Wikipedia
und steht unter der Lizenz Creative Commons CC-BY-SA 3.0 Unported (Kurzfassung).
In der Wikipedia ist eine Liste der Autoren verfügbar.