

SCHAFKOPF



www.ju-muenchennord.de

Was Du dazu brauchst:

Vier „Mann“ Du + drei weitere und 32 Schafkopfkarten

Regeln knapp erklärt:

Da Schafkopf ein Spiel ist, das man wirklich nur durch das Spielen lernt, sind hier für Dich nur die groben Regeln aufgeschrieben. Am einfachsten ist es, in der Runde mit Kennern sich das Ganze genauer erklären zu lassen und Du wirst sehen, wie schnell das geht.

Es gibt vier „Farben“: Eichel, Gras, Herz, Schelle. In einzelnen Regionen finden Sie andere Namen wie „grün“ oder „blau“ für Gras oder „gelb“ für Eichel. Das variiert von Runde zu Runde. In der Wertigkeit ist Eichel am höchsten und Schelle am niedrigsten. Das heißt, Eichel sticht Schelle mit dem selben Symbol.

Es gibt „Trümpfe“ und „Blättchen“: Trümpfe sind prinzipiell alle Unter und Ober (U und O) und je nach Spiel, das angesagt wird, eine Farbe oder nur Unter oder nur Ober. Blättchen sind alle Ass, Könige und die Karten mit den Zahlen.

Punkte: Am Ende werden alle Karten bepunktet. 7,8 und 9 zählen 0 Punkte. Der König zählt 4 Punkte, Zehner 10 Punkte, Ass 11 Punkte, Unter 2 Punkte und Ober 3 Punkte.

„Stechen“: Prinzipiell gilt: Es muss immer Farbe bekannt werden. Das heißt, Sie müssen stets die angespielte Farbe bekennen und eine Karte mit der selben Farbe spielen. Nur wenn Sie diese Karte nicht haben, können Sie mit einem Trumpf stechen. Es sticht immer die höchste Karte der Farbe (Wertigkeit: Ass, Zehner, König, 9,8,7) oder, wenn ein Trumpf gespielt ist der höchste Trumpf (Wertigkeit: Eichel-Grün-Herz-Schelle Ober, Eichel-Grün-Herz-Schelle Unter).

Jeder Spieler bekommt 8 Karten, dann darf jeder sagen, ob er ein Spiel hat. Das bedeutet, ob er alleine gegen die anderen drei spielen will oder ob er sich einen Partner „ruft“. Bei diesem „Rufspiel“ auch „Sau-spiel“ genannt, spielen 2 gegen 2 und derjenige, der „ruft“, muss ein Ass auswählen, das er selbst nicht hat und nicht das Herz Ass ist. Der Spieler, der dieses Ass hat, spielt zusammen mit demjenigen, der „gerufen“ hat. Beim „Rufspiel“ sind Ober, Unter und alle Herz Trumpf.

Varianten:

„Farb-Solo“:

Hierbei sind alle Ober, Unter und eine Farbe (Trumpffarbe), die derjenige wählt, der alleine gegen die drei anderen spielt, Trumpf.

„Geier“:

Bei dieser Variante sind nur Ober Trumpf. Einer spielt gegen die anderen drei Spieler in der Runde. Unter sind kein Trumpf und auch keine Farbe.

„Wenz“:

Diese Variante funktioniert wie der Geier, nur dass die Unter nun Trumpf sind. Wieder spielt einer gegen die anderen drei.

„Farb-Wenz“:

Der Farb-Wenz ist eine Mischform aus Wenz und Farb-Solo, das heißt neben den Untern als höchsten Trümpfen wird noch eine Trumpffarbe ausgewählt, die derjenige wählt, der alleine gegen die drei anderen spielt, Trumpf.

Es gibt unzählige weitere Schafkopf-Varianten

Im Schafkopf gibt es unzählige Varianten, die in verschiedenen Gegenden besonders oder nur in einzelnen Schafkopfrunden gespielt werden. Die oben genannten Punkte sollten Dir einen Überblick über das Spiel geben, alles andere lernst Du beim Spielen.

SCHAFKOPF

Punkte



Ass (Sau)	Zehner	König	Ober	Unter	7er, 8er, 9er
11 Punkte	10 Punkte	4 Punkte	3 Punkte	2 Punkte	0 Punkte

Insgesamt 120 Punkte – Um zu Gewinnen brauchst Du 61 Punkte.

Reihenfolge der Ober und Unter

Wertigkeit von links nach rechts absteigend.

Eichel Ober Gras Ober Herz Ober Schellen Ober



Eichel Unter Gras Unter Herz Unter Schellen Unter