

Schafkopfschule e.V.



Schafkopfregelein

Stand: April 2024

www.schafkopfschule.de
info@schafkopfschule.de

Inhalt

Präambel

1	Einführung	4
1.1	Ziel des Spiels	4
1.2	Spielkarten.....	4
2	Standardspiele	5
2.1	Rufspiel	5
2.2	Farbwenz	5
2.3	Wenz.....	6
2.4	Solo	6
2.5	Tout	7
2.6	Sie	7
2.7	Rangfolge.....	7
3	Spielvorbereitung	7
3.1	Vereinbarungen vor Spielbeginn	7
3.2	Mischen und Abheben	7
3.3	Ausgeben der Karten.....	8
4	Spielansage.....	9
4.1	Spielerklärung.....	9
4.2	Spielverhandlung.....	9
5	Spielverlauf.....	10
5.1	Ausspielen und Bedienpflicht	10
5.2	Stechen und Stiche ablegen	10
5.3	Kontra geben	11
5.4	Verhaltenskodex.....	11
6	Spielbewertung	11
6.1	Spielergebnis	11
6.2	Spielabrechnung	12
7	Missgeschicke und Regelverletzungen.....	12
7.1	Typische Missgeschicke	12
7.2	Typische Regelverletzungen	13
7.3	Bewertung von Regelverletzungen	13
8	Anhang.....	14
8.1	Beispiele zur Spielverhandlung	14
8.2	Geier und Farbgeier.....	15



Präambel

Das Regelwerk der Schafkopfschule aus dem Jahr 2007 wurde von der Regelkommission des Vereins im Jahr 2024 überarbeitet.

Das vorliegende Regelwerk versteht sich als allgemeingültiger Leitfaden für das Schafkopfspiel mit der „langen Karte“ (32 Karten). Es beschreibt den verbindlichen Kern der Spielregeln, ohne auf darüber hinaus existente Spielvarianten und regionale Besonderheiten einzugehen. Es bleibt einer Spielrunde oder einem Turnierveranstalter unbenommen, diesen Rahmen nach eigenem Ermessen mit weiteren Regularien zu erweitern.

Zur besseren Lesbarkeit verwendet das vorliegende Regelwerk bei Personenbezeichnungen die heute im Deutschen gebräuchliche männliche Form. Dies soll als eine geschlechterneutrale Darstellungsweise verstanden werden und schließt selbstverständlich alle Geschlechter ein.

April 2024

1 Einführung

1.1 Ziel des Spiels

- 1.1.1 Ziel beim Schafkopf ist es, durch eine geschickte und überlegte Spielweise so viele Partner- und Einzelspiele wie möglich zu gewinnen.
- 1.1.2 Dabei gilt es, bei jedem Spiel möglichst viele Punkte zu erreichen.
- 1.1.3 Wer ein Spiel ansagt, benötigt mindestens 61 Punkte und damit mehr als die Hälfte der erreichbaren 120 Punkte zum Spielgewinn, der Gegenseiterpartei reichen bereits 60 Punkte.

1.2 Spielkarten

- 1.2.1 Ein Kartenspiel besteht aus 32 Schafkopfkarten. Jede Karte enthält auf der Vorderseite das Schafkopf-Kartenbild, bevorzugt das „Bayerische Kartenbild“. Auf der Rückseite kann sich ein Motiv befinden, das auf allen Karten identisch sein muss.
- 1.2.2 Schafkopf wird zu viert gespielt. Die Karten werden vollständig ausgegeben, jeder Spieler erhält somit acht Karten.
- 1.2.3 Das Kartenspiel besteht aus den vier Farben

- Eichel
- Gras
- Herz
- Schellen

Jede Farbe besteht aus acht Karten mit folgender Wertigkeit (Punkte, Augen)

Sau	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 eines Schafkopfspiels zusammen haben 120 Punkte (4 x 30 Punkte).

- 1.2.4 Das häufigste Spiel beim Schafkopf ist das Rufspiel. Hier haben die höchsten acht Karten folgende Rangfolge
 - 1. Eichel-Ober
 - 2. Gras-Ober
 - 3. Herz-Ober
 - 4. Schellen-Ober
 - 5. Eichel-Unter
 - 6. Gras-Unter
 - 7. Herz-Unter
 - 8. Schellen-Unter

Die restlichen Karten haben, getrennt für jede Farbe, eine Rangfolge, die bei allen Farben die gleiche ist

- 1. Sau
- 2. Zehn
- 3. König
- 4. Neun
- 5. Acht
- 6. Sieben

2 Standardspiele

2.1 Rufspiel

- 2.1.1 Beim Rufspiel (Sauspiel, Partnerspiel) gibt es insgesamt 14 Trümpfe. Dies sind die Ober, die Unter und alle Herzkarten in folgender Rangfolge
1. Eichel-Ober
 2. Gras-Ober
 3. Herz-Ober
 4. Schellen-Ober
 5. Eichel-Unter
 6. Gras-Unter
 7. Herz-Unter
 8. Schellen-Unter
 9. Herz-Sau
 10. Herz-Zehn
 11. Herz-König
 12. Herz-Neun
 13. Herz-Acht
 14. Herz-Sieben
- 2.1.2 Im Rufspiel gibt es neben den Trümpfen drei gleichberechtigte Farben (Eichel, Gras, Schellen) mit jeweils 6 Karten.
- 2.1.3 Das Rufspiel ist ein Partnerspiel, bei dem derjenige, der ein Spiel machen möchte, eine Sau „ruft“, um damit seinen Partner zu bestimmen. Der Spielmacher kann entweder die Eichel-Sau, die Gras-Sau oder die Schellen-Sau rufen. Es wird sinngemäß mit den Worten „ich spiele mit der Eichel-Sau“, „ich spiele mit der Gras-Sau“ oder „ich spiele mit der Schellen-Sau“ angesagt. Die Herz-Sau kann nicht gerufen werden, da sie Trumpf ist.
- 2.1.4 Man kann nur eine Sau rufen, die man nicht selbst hat und zu der man mindestens eine Farbkarte besitzt.
- 2.1.5 Der Spieler mit der gerufenen Sau wird für dieses Spiel der Partner des Spielmachers und bildet mit ihm zusammen die Spielerpartei. Der Gerufene darf sich nicht zu erkennen geben, solange er die gerufene Sau nicht zugegeben hat. Die anderen beiden Spieler bilden zusammen die Gegenspielerpartei.
- 2.1.6 Hat ein Spieler in allen drei Farben entweder die Sau selbst oder keine Karte der Farbe, kann er kein Rufspiel ansagen. Er ist „gesperrt“. Er darf diesen Zustand weder durch Worte noch durch Gesten oder Mimik verraten, da es sich um eine spielrelevante Information handelt.

2.2 Farbwenz

- 2.2.1 Bei einem Farbwenz sind die Unter die vier höchsten Trümpfe. Darüber hinaus bestimmt der Spielmacher eine der vier Farben zur Trumpffarbe. Es gibt somit elf Trümpfe in folgender Rangfolge
1. Eichel-Unter
 2. Gras-Unter
 3. Herz-Unter
 4. Schellen-Unter
 5. Trumpf-Sau
 6. Trumpf-Zehn
 7. Trumpf-König
 8. Trumpf-Ober

9. Trumpf-Neun
10. Trumpf-Acht
11. Trumpf-Sieben

- 2.2.2 Beim FarbWenz gibt es neben den Trümpfen drei gleichberechtigte Farben mit jeweils sieben Karten. Die Ober werden in der Rangfolge zwischen der Neun und dem König der jeweiligen Farbe einsortiert.
- 2.2.3 Der Spieler, der einen FarbWenz ansagt, spielt allein gegen die drei anderen (Gegenspieler).
- 2.2.4 Ein FarbWenz wird sinngemäß mit den Worten „ich spiele einen Eichel-Wenz“ oder „ich spiele einen Gras-Wenz“ oder „ich spiele einen Herz-Wenz“ oder „ich spiele einen Schellen-Wenz“ angesagt. Die Farbe, die so angesagt wird, ist für dieses Spiel Trumpf.

2.3 Wenz

- 2.3.1 Bei einem Wenz sind nur die Unter Trumpf. Es gibt somit vier Trümpfe in folgender Rangfolge
1. Eichel-Unter
 2. Gras-Unter
 3. Herz-Unter
 4. Schellen-Unter
- 2.3.2 Beim Wenz gibt es vier gleichberechtigte Farben mit jeweils sieben Karten. Die Ober werden in der Rangfolge zwischen der Neun und dem König der jeweiligen Farbe einsortiert
1. Sau
 2. Zehn
 3. König
 4. Ober
 5. Neun
 6. Acht
 7. Sieben
- 2.3.3 Der Spieler, der einen Wenz ansagt, spielt allein gegen die drei anderen (Gegenspieler).
- 2.3.4 Ein Wenz wird sinngemäß mit den Worten „ich spiele einen (farblosen) Wenz“ angesagt.
- 2.3.5 Ein Wenz kann auch ohne Unter (Trumpf) gespielt werden.

2.4 Solo

- 2.4.1 Bei einem Solo sind die Ober und die Unter die acht höchsten Trümpfe. Darüber hinaus bestimmt der Spielmacher eine der vier Farben zur Trumpffarbe. Es gibt somit 14 Trümpfe in folgender Rangfolge
1. Eichel-Ober
 2. Gras-Ober
 3. Herz-Ober
 4. Schellen-Ober
 5. Eichel-Unter
 6. Gras-Unter
 7. Herz-Unter
 8. Schellen-Unter
 9. Trumpf-Sau
 10. Trumpf-Zehn
 11. Trumpf-König
 12. Trumpf-Neun
 13. Trumpf-Acht
 14. Trumpf-Sieben

- 2.4.2 Beim Solo gibt es neben den Trümpfen drei gleichberechtigte Farben mit jeweils sechs Karten.
- 2.4.3 Der Spieler, der ein Solo ansagt, spielt allein gegen die drei anderen (Gegenspieler).
- 2.4.4 Ein Solo wird sinngemäß mit den Worten „ich spiele ein Eichel-Solo“ oder „ich spiele ein Gras-Solo“ oder „ich spiele ein Herz-Solo“ oder „ich spiele ein Schellen-Solo“ angesagt. Die Farbe, die so angesagt wird, ist für dieses Spiel die Trumpffarbe.

2.5 Tout

- 2.5.1 Geht ein Einzelspieler davon aus, dass er alle Stiche machen wird, so kann er dies ansagen. Dazu muss er seine endgültige Spielansage um das Wort „Tout“ (franz. „alles“, „gesamt“) ergänzen, also beispielsweise „ich spiele ein Herz-Solo-Tout“ oder „ich spiele einen Gras-Wenz-Tout“.
- 2.5.2 Wurde die endgültige Spielansage ohne den Zusatz Tout gemacht, kann dies nachträglich nicht mehr geändert werden.
- 2.5.3 Ein Tout ist nach nur einem Stich der Gegenspielerpartei für den Tout-Spieler verloren, auch wenn dieser Stich keine Punkte enthält.

2.6 Sie

- 2.6.1 Erhält ein Spieler vom Geber vier Ober und vier Unter, so hat er einen „Sie“ in Händen.
- 2.6.2 Der Sie darf sofort offen auf den Tisch gelegt und muss nicht ausgespielt werden.

2.7 Rangfolge

- 2.7.1 Die hier aufgeführten Spiele haben folgende Rangfolge

1. Sie
2. Solo-Tout
3. Wenz-Tout
4. Farbwenz-Tout
5. Solo
6. Wenz
7. Farbwenz
8. Rufspiel

Möchten zwei Spieler ein Spiel der gleichen Wertigkeit spielen, so entscheidet ausschließlich die Sitzfolge. Bei gleichwertigen Spielen bekommt der erste Spieler nach dem Geber das Spielrecht. Die Farbe, mit der ein Solo oder Farbwenz angesagt wird, spielt für die Rangfolge keine Rolle.

3 Spielvorbereitung

3.1 Vereinbarungen vor Spielbeginn

- 3.1.1 Die vier Spieler sitzen sich im Kreuz gegenüber.
- 3.1.2 Die Spieler einigen sich über die frei zu vereinbarenden Spielmodalitäten, insbesondere über die Spielvarianten und den Spieltarif.

3.2 Mischen und Abheben

- 3.2.1 Nach dem ersten Öffnen des verschlossenen Kartenspiels müssen die Sechser (sofern vorhanden) entfernt und die Karten gut vermischt werden. Dies kann durch Ausbreiten der Karten auf dem Tisch mit der Bildseite nach unten und das Vermischen der Karten durch alle Spieler erfolgen.

- 3.2.2 Das erste Spiel wird von einem vorher bestimmten Spieler (Spieler Nummer 1) gemischt, der dann auch die Karten für das erste Spiel austeilt (gibt).
- 3.2.3 Der Kartengeber hat die Karten ordentlich zu mischen. Werden die Karten während des Mischens gestochen (ineinandergesteckt) oder geriffelt (geblättert), so sind sie vor dem Abheben noch einmal durchzumischen.
- 3.2.4 Die Karten gelten als ordentlich gemischt, wenn keiner der Mitspieler das Mischen vor dem Abheben moniert.
- 3.2.5 Der vom Geber rechter Hand sitzende Spieler hebt die gemischten Karten ab, indem er einen Teil der Karten vom Stapel nimmt. Die liegengebliebenen Karten werden dann vom Geber auf den abgehobenen Stapel gelegt.
- 3.2.6 Es muss abgehoben werden. Dabei müssen mindestens drei Karten abgehoben werden und mindestens drei liegen bleiben. Es darf maximal dreimal abgehoben werden.
- 3.2.7 Weder der Geber noch der Abhebende dürfen beim Abheben den Stapel so drehen oder wenden, dass ein Spieler die unterste Karte erkennen kann. Wird dies von einem Spieler moniert, muss erneut gemischt werden.
- 3.2.8 Das Abheben ist vollständig beendet, wenn alle 32 Karten wieder in einem Stapel liegen.
- 3.2.9 Einwände gegen das Mischen und Abheben sind sofort zu erheben, noch ehe die eigenen Karten angeschaut wurden.
- 3.2.10 Nach dem Abheben sind alle eventuellen Regelwidrigkeiten aus dem Spiel davor verjährt und weitere Einwände unwirksam.
- 3.2.11 Mischen und Abheben können zur Klärung offener Sachverhalte aus dem vorausgegangenen Spiel von jedem Spieler durch ein sinngemäßes „Moment bitte“ unterbrochen werden.
- 3.2.12 Die Spieler können sich vorab darauf einigen, anstatt die Karten abzuheben, die Karten kurz nachzumischen (abzumischen). In diesem Fall ist das Nachmischen vollständig beendet, wenn der Geber die Karten wieder an sich genommen hat.

3.3 Ausgeben der Karten

- 3.3.1 Der Geber verteilt die Karten im Uhrzeigersinn. Dabei beginnt er bei seinem linken Nachbarn und gibt jedem Spieler zunächst vier Karten. Nach der ersten Gebefolge werden nochmals an jeden Spieler vier Karten ausgeteilt. Wahlweise kann auch vereinbart werden, viermal zwei Karten auszugeben.
- 3.3.2 Beim Geben sind die Karten durchgehend so flach zu halten, dass kein Mitspieler auch nur eine der Karten erkennen kann. Wird dies von einem Mitspieler moniert, muss vom gleichen Geber erneut gemischt werden.
- 3.3.3 Einwände gegen das Kartengeben sind sofort zu erheben, noch ehe die eigenen Karten angeschaut wurden.
- 3.3.4 Nach dem ersten Spiel gibt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn (Spieler Nummer 2) das zweite Spiel, dann Spieler Nummer 3 das dritte und Spieler Nummer 4 das vierte. Danach beginnt die Reihe wieder bei Spieler Nummer 1, so dass in einer Runde jeder Spieler einmal die Karten mischt und ausgibt.

4 Spielansage

4.1 Spielerklärung

- 4.1.1 Nach dem Geben erfolgt die Phase der Spielansage. Beginnend beim Spieler links vom Geber erklären zunächst alle vier Spieler der Reihe nach in klaren Worten ihre Spielabsicht. Gesten allein reichen dazu nicht. Eine Spielabsicht wird mit den Worten „ich möchte spielen“, bzw. „ich möchte auch spielen“ erklärt, ohne nähere Angaben zum Typ des Spiels zu machen. Besteht keine Spielabsicht, wird dies mit einem für alle Spieler vernehmbaren „weiter“ geäußert. In beiden Fällen ist der Spieler unwiderruflich an seine Erklärung gebunden.
- 4.1.2 Der erste Spieler, der seine Spielabsicht bekundet, muss mindestens ein Sauspiel haben. Ein zweiter Spieler mit Spielabsicht muss mindestens einen Farbweiz haben, ein dritter mindestens einen Wenz und gegebenenfalls ein vierter mindestens ein Solo.
- 4.1.3 Erklärt ein weiter hinten sitzender Spieler seine Spielabsicht, entbindet er die vor ihm sitzenden Spieler von ihrer Spielabsichtserklärung.
- 4.1.4 Verzichtet ein Spieler mit „weiter“ auf eine Spielabsichtserklärung, darf er in keiner Form Hinweise darauf geben, dass er vielleicht zunächst auch beabsichtigt hatte zu spielen.
- 4.1.5 Hat kein Spieler Interesse an einem Spiel, sagen also alle vier Spieler „weiter“, wird zusammengeworfen und vom nächsten Geber ein neues Spiel gegeben. Abweichende Vereinbarungen (beispielsweise „der Alte muss spielen“) und weitergehende Abmachungen (beispielsweise das Einzahlen eines Stocks) können jedoch zu Beginn der Spielrunde frei vereinbart werden.
- 4.1.6 Es gibt keine darüberhinausgehenden Voraussetzungen, um ein Spiel ansagen zu dürfen. Insbesondere ist dafür die Anzahl der Trümpfe oder die Qualität des Beiblatts unerheblich.

4.2 Spielverhandlung

- 4.2.1 Haben mindestens zwei Spieler die Absicht zu spielen, erklärt zunächst der zweite Interessent den Rang seines Spiels, beispielsweise „ich habe (mindestens) einen Farbweiz“, „ich habe (mindestens) einen Wenz“ oder „ich habe (mindestens) ein Solo“. Er darf jedoch in keinem Fall die Trumpffarbe seines Spiels nennen. Daraufhin erklärt der erste Interessent entweder „ich möchte selbst spielen“ oder überlässt dem zweiten Interessenten mit „weiter“ das Spielrecht.
- 4.2.2 Hat der vorne sitzende Interessent gegenüber dem zweiten ein mindestens gleichrangiges Spiel bekundet, kann nun der zweite Spieler seine bisherige Ansage erhöhen und wiederum ein höherwertiges Spiel ansagen. Dies geht so fort, bis letztendlich ein Spieler mit „weiter“ auf das Spielrecht verzichtet.
- 4.2.3 Danach muss gegebenenfalls der dritte Spieler, der eine Spielabsicht erklärt hat, mit dem bisher Spielberechtigten wie oben beschrieben um das Spielrecht verhandeln, und daraufhin gegebenenfalls der vierte. Beispiele zur Spielverhandlung sind im Anhang gegeben.
- 4.2.4 Alle Ansagen der Spielverhandlung sind verbindlich und unwiderruflich. Wird jedoch ein Spieler von einem Konkurrenten um das Spielrecht überboten, ist es ihm erlaubt, seine bisherige Spielansage zu erhöhen, sofern diese noch nicht endgültig formuliert wurde.
- 4.2.5 Die endgültige Spielansage mit den Worten „ich spiele ...“, bei der neben dem konkreten Typ des Spiels nun auch die Farbe der gerufenen Sau, des Farbweiz oder des Solos genannt werden muss, darf erst erfolgen, wenn sich alle Spieler erklärt haben. Diese Ansage ist dann bindend und kann nicht mehr geändert werden.
- 4.2.6 Alle in diesem und im vorhergehenden Kapitel verwendeten Ausdrücke und Formulierungen wie „weiter“ oder „ich möchte spielen“ sind als Formulierungshilfen zu verstehen und dürfen durch gleichbedeutende Ausdrücke ersetzt werden.

5 Spielverlauf

5.1 Ausspielen und Bedienpflicht

- 5.1.1 Ist ein Spiel ordnungsgemäß angesagt, so spielt der im Uhrzeigersinn erste Spieler nach dem Geber eine beliebige Karte aus. Anschließend geben die im Uhrzeigersinn jeweils nächsten Spieler eine Karte zu.
- 5.1.2 Im Schafkopf herrscht Bedienpflicht. Wird eine Farbe angespielt, muss jeder Spieler eine beliebige Karte dieser Farbe zugeben, sofern er eine solche hat. Hat ein Spieler keine entsprechende Farbkarte, kann er jede beliebige Karte zugeben.
Wird Trumpf angespielt, so muss jeder Spieler einen beliebigen Trumpf zugeben, sofern er einen solchen hat. Hat ein Spieler keinen Trumpf, kann er jede beliebige Karte zugeben.
- 5.1.3 Der gerufene Partner muss die Ruf-Sau immer zugeben, wenn die Farbe der Ruf-Sau angespielt wird. Andererseits darf er die Ruf-Sau nicht zugeben, wenn die Ruf-Farbe nicht angespielt wurde. Wird die Ruf-Sau nicht gesucht, darf sie erst im achten und letzten Stich zugegeben werden.
- 5.1.4 Der Gerufene darf die Ruf-Sau jederzeit selbst ausspielen, sofern er an der Reihe ist.
- 5.1.5 Der Gerufene darf, mit Ausnahme der Ruf-Sau selbst, keine andere Karte in der Farbe der Ruf-Sau ausspielen, solange er die Ruf-Sau noch hat. Ausnahme: Wenn der Gerufene zum Zeitpunkt des Ausspielens mindestens vier Karten der Ruf-Farbe (einschließlich der Ruf-Sau) in der Hand hält, darf er unter der Ruf-Sau ausspielen („davonlaufen“).
- 5.1.6 Nach dem Davonlaufen darf die Ruf-Sau wie jede andere Karte beliebig zugegeben werden. Ebenso entfällt nach dem Davonlaufen die Bedienpflicht für die Ruf-Sau, wenn die Farbe später erneut angespielt wird.
- 5.1.7 Jedes Spiel muss bis zur letzten Karte ausgespielt werden, damit alle Spieler problemlos nachvollziehen können, ob jeder Mitspieler immer richtig zugegeben hat.
- 5.1.8 Eine ausgespielte oder zugegebene Karte darf nicht mehr zurückgenommen werden („was liegt, das liegt“).
- 5.1.9 Jeder Spieler hat zu jedem Zeitpunkt den Anspruch zu erfahren, wer Ausspieler ist, welche Sau gerufen wurde, wer welche Karte gerade zugegeben hat, und, sofern die Ruf-Sau bereits zugegeben wurde, von wem. Ebenso ist bei einem Solo oder Farbwnz jederzeit die Frage erlaubt, welche Farbe Trumpf ist.

5.2 Stechen und Stiche ablegen

- 5.2.1 Wird eine Farbkarte ausgespielt, so wird diese von allen höherwertigen Karten dieser Farbe und von allen Trümpfen überstochen. Sind im Stich keine Trümpfe, gewinnt die höchste Karte der ausgespielten Farbe den Stich. Wird mindestens ein Trumpf zugegeben, so gewinnt der höchste Trumpf den Stich.
- 5.2.2 Wird ein Trumpf ausgespielt, so wird dieser von allen höherwertigen Trümpfen überstochen. Der höchste Trumpf gewinnt den Stich.
- 5.2.3 Es gibt keine Pflicht zu stechen, also eine Karte zuzugeben, die höherwertig ist.
- 5.2.4 Derjenige Spieler, der den Stich gemacht hat, muss die vier Karten des Stichts mit dem Bild nach unten vor sich ablegen.
- 5.2.5 Stehen die Spielparteien fest, dürfen Spielpartner ihre Stiche auch auf einen gemeinsamen Stapel legen. Dies gilt bei einem Rufspiel für beide Spielparteien nach der Runde, in der die Ruf-Sau gespielt oder davongelaufen wurde. Bei einem Einzelspiel gilt dies für die Gegenspieler von Anfang an.

- 5.2.6 Derjenige Spieler, der den Stich gemacht hat, ist der nächste Ausspieler. Zugegeben wird immer im Uhrzeigersinn und nacheinander.
- 5.2.7 Stiche sind so aufeinander zu legen, dass jeder Stich für sich nachvollziehbar ist und insbesondere der jeweils letzte Stich eindeutig bestimmt werden kann.
- 5.2.8 Der jeweils letzte Stich darf von jedem Spieler noch einmal aufgedeckt werden, solange der darauffolgende Stich noch nicht umgedreht ist.

5.3 Kontra geben

- 5.3.1 Glaubt ein Gegenspieler, dass seine Spielpartei das Spiel gewinnen kann, kann er einen „Stoß“ (Kontra, Spritze) geben.
- 5.3.2 Ein Stoß kann vor oder nach dem Ausspiel der ersten Karte gegeben werden. Ist die Karte des zweiten Spielers bereits gespielt oder zu erkennen gewesen, ist kein Stoß mehr möglich.
- 5.3.3 Der Spielmacher, aber auch sein gerufener Partner, kann mit einem „Retour-Stoß“ antworten. Auch der Retour-Stoß muss zwingend vor dem Ausspiel der zweiten Karte erfolgen.
- 5.3.4 Ein Stoß ändert nichts daran, dass die Spielerpartei mindestens 61 Punkte braucht, um das Spiel zu gewinnen, und mindestens 31 Punkte, um aus dem Schneider zu kommen („Spieler bleibt Spieler“).
- 5.3.5 Überlegt ein Gegenspieler einen Stoß, darf er das Ausspielen der zweiten Karte durch ein sinngemäßes „Moment bitte“ unterbrechen. Dieses Verhalten liegt in einer Grauzone, sofern es dann nicht auch zum Stoß kommt, weil es sich um eine spielrelevante Information handelt. Dieses Vorgehen sollte daher eine absolute Ausnahme bleiben.

5.4 Verhaltenskodex

- 5.4.1 Beleidigende oder diskriminierende Äußerungen sind zu unterlassen. Schafkopfspiele haben sich in jeder Situation fair und sportlich zu verhalten. Sie dürfen kein fadenscheiniges Recht suchen. Es gibt keine Alters-, Geschlechts- oder Herkunftsunterschiede.
- 5.4.2 Schneider ist Ehrensache und muss von der Verliererpartei ohne Aufforderung kundgetan und bezahlt werden, Schwarz hingegen muss von der Gewinnerpartei verlangt werden.
- 5.4.3 Es ist unfair und verboten, anderen Spielern in die Karten zu schauen oder sich selbst in die Karten schauen zu lassen. Die Karten sind durchgehend so zu halten, dass kein anderer Spieler das Blatt erkennen kann.
- 5.4.4 Vernehmbares Mitzählen jeglicher Art, insbesondere von Trümpfen und Punkten, ist nicht erlaubt.

6 Spielbewertung

6.1 Spielergebnis

- 6.1.1 Am Ende eines Spiels werden die Stiche der Parteien ausgezählt. Jede Partei ist für das korrekte Zählen ihrer eigenen Punkte verantwortlich.
- 6.1.2 Die Spielerpartei gewinnt mit 61 oder mehr Punkten, die Gegenspielerpartei mit 60 oder mehr.
- 6.1.3 Die Spielerpartei verliert das Spiel mit 30 oder weniger Punkten „Schneider“, die Gegenspielerpartei mit 29 oder weniger.
- 6.1.4 Hat eine Partei alle Stiche gemacht, so gewinnt sie „Schwarz“. Auch ein Stich mit null Punkten verhindert Schwarz.

6.2 Spielabrechnung

- 6.2.1 Sofern um Geld gespielt wird, wird nach jedem Spiel ausbezahlt. Dazu vereinbaren die Spieler vor Spielbeginn den Tarif. Für Tarife gibt es keine festen Vorgaben. Jede Schafkopfrunde kann sich vor Spielbeginn auf einen beliebigen Tarif einigen oder auch ganz ohne Bezahlung spielen. Die folgenden Absätze verstehen sich als eine Beschreibung üblicher und weit verbreiteter Vereinbarungen.
- 6.2.2 „Laufende“ sind gemeinsame Trümpfe einer Spielpartei, die in ununterbrochener Reihenfolge vom höchsten Trumpf beginnend bis hinunter zum kleinsten Trumpf gezählt werden. Somit sind bei einem Rufspiel maximal 14 Laufende, bei einem Solo oder Farbwenz bis zu acht und bei einem Wenz bis zu vier Laufende möglich.
- 6.2.3 Laufende werden beim Rufspiel und beim Solo ab drei Obern bezahlt (Eichel-, Gras- und Herz-Ober) bezahlt. Beim Farbwenz werden Laufende ab drei Untern bezahlt (Eichel-, Gras- und Herz-Unter). Beim (farblosen) Wenz werden Laufende ab zwei Untern bezahlt (Eichel- und Gras-Unter).
- 6.2.4 Laufende müssen nur bezahlt werden, wenn sie vor dem Abheben des nachfolgenden Spiels von der Gewinnerpartei verlangt werden. Werden zu viele Laufende verlangt, kann der Preis für die zu viel verlangten Laufenden doppelt zurückverlangt werden, allerdings nur so lange nicht bereits abgehoben wurde.
- 6.2.5 Ein Tarif umfasst den Spielpreis für ein einfaches Rufspiel, den Spielpreis für ein Einzelspiel (im Regelfall haben Solo, Wenz und Farbwenz den gleichen Preis) sowie den Preis für die Grundeinheit, mit der Schneider, Schwarz und Laufende bezahlt werden. Weit verbreitet sind hier 10 oder 20 Cent für ein Rufspiel, 50 Cent für ein Einzelspiel, sowie jeweils 10 Cent für Schneider, Schwarz und jeden Laufenden.
- 6.2.6 Ein Tout verdoppelt den Preis für das Einzelspiel (einschließlich des Betrags für Laufende). Bei einem Tout werden Schneider und Schwarz in der Regel nicht berücksichtigt.
- 6.2.7 Ein Sie hat den vierfachen Preis eines Solos mit acht Laufenden. Bei einem Sie werden Schneider und Schwarz in der Regel nicht berücksichtigt.
- 6.2.8 Ein Stoß verdoppelt den letztendlich fälligen Betrag, ein Retour-Stoß vervierfacht diesen.
- 6.2.9 Beim Rufspiel gibt es pro Spiel zwei Gewinner und zwei Verlierer. Jeder Verlierer zahlt jeweils an einen Gewinner den fälligen Betrag. Bei einem Einzelspiel bekommt der Spielmacher im Falle eines Gewinns von jedem der drei Gegenspieler den fälligen Betrag, im Fall eines Verlusts zahlt er ihn an jeden der drei.
- 6.2.10 Zum Nachvollziehen des Spielablaufs, insbesondere bei Verdacht auf Unregelmäßigkeiten beim Bedienen von Trumpf und Farbe und zur Klärung zu Recht oder zu Unrecht verlangter Laufender, ist es statthaft, sowohl den eigenen Stichstapel als auch den der Gegenpartei einzusehen. Die wahrheitsgemäße Rekonstruktion als Basis für eine korrekte Spielbewertung und -abrechnung sollte im Sinne der Fairness im Interesse beider Parteien liegen.

7 Missgeschicke und Regelverletzungen

7.1 Typische Missgeschicke

- 7.1.1 Wird während des Gebens vom Geber oder einem Mitspieler eine Karte versehentlich umgedreht oder befindet sich im Stapel eine Karte, deren Bild nach oben zeigt, muss erneut gemischt werden.

- 7.1.2 Wenn ein Spieler nach dem Geben mehr oder weniger als acht Karten hat, muss erneut gemischt und gegeben werden.
- 7.1.3 Gibt ein Spieler, der nicht an der Reihe ist, so ist das Spiel ungültig. Hat jedoch ein Spieler zumindest eine seiner Karten bereits eingesehen, ist das Spiel trotz des erkannten Fehlers in der Geberfolge grundsätzlich zu spielen. Das anschließende Spiel gibt der Spieler nach dem Geber, der eigentlich an der Reihe gewesen wäre.
- 7.1.4 Deckt ein Spieler versehentlich eine Karte auf, weil beispielsweise beim Aufnehmen der Karten eine davon herunterfällt oder weil beim Ziehen der gewünschten Karte eine weitere Karte haften bleibt, soll dies unberücksichtigt bleiben.
- 7.1.5 Wird eine Karte zum Beispiel durch Biegen oder Knicken so verändert, dass diese von den anderen Karten unterschieden werden kann, so ist das Kartenspiel nach dem Ende des Spiels gegen ein neues auszutauschen.

7.2 Typische Regelverletzungen

- 7.2.1 Jede Äußerung und jedes Verhalten, aus denen spielrelevante Informationen entnommen werden können oder die einen Mitspieler zu einer bestimmten Spielweise auffordern.
- 7.2.2 Eine Verletzung der Regeln zur Spielverhandlung.
- 7.2.3 Eine ungültige Spielansage.
- 7.2.4 Ein Stoß vom gerufenen Partner. Ein Retour-Stoß seitens des gerufenen Spielers ist hingegen statthaft.
- 7.2.5 Ein Stoß oder Retour-Stoß, nachdem der zweite Spieler seine Karte bereits gespielt hat.
- 7.2.6 Das Ausspielen oder Zugeben einer Karte (vorwerfen) von einem Spieler, der nicht an der Reihe ist. Vorwerfen im letzten Stich ist nicht zu beanstanden.
- 7.2.7 Eine Verletzung der Bedienpflicht.
- 7.2.8 Das Ausspielen einer kleinen Karte der Ruffarbe durch den Gerufenen, wenn dieser weniger als vier Karten der Ruffarbe in seiner Hand hat und die Rufsau noch nicht gesucht wurde.
- 7.2.9 Das Zugeben der Rufsau, bevor sie gesucht wurde oder der Gerufene davongelaufen ist.
- 7.2.10 Der Besitz von mehr oder weniger Karten als die anderen Mitspieler im laufenden Spiel.
- 7.2.11 Das Blättern im Stichstapel, wenn dabei mehr als die letzten vier gespielten Karten (der letzte Stich) aufgedeckt werden.
- 7.2.12 Das vorzeitige Hinlegen, Aufdecken oder Herzeigen von Karten. Dies gilt auch bei einer vorangegangenen Regelverletzung durch einen anderen Spieler.

7.3 Bewertung von Regelverletzungen

- 7.3.1 Es obliegt der Spielrunde bzw. dem Turnierveranstalter, den Umgang mit Regelverletzungen festzulegen. Von grundlegender Bedeutung für die Bewertung einer Regelverletzung ist die Einschätzung, ob hierdurch das Spiel aufgeklärt wurde und damit ein entscheidender Einfluss auf den weiteren Spielverlauf erfolgt sein könnte.
- 7.3.2 Entscheidet sich die Gegenpartei trotz einer Regelverletzung gegen den sofortigen Spielabbruch und für die Fortsetzung des Spiels, wird das Spiel nach dem tatsächlichen Spielausgang bewertet.
- 7.3.3 Es wird empfohlen, sich bereits vor Spielbeginn, am besten gleich im Rahmen der Vereinbarung über gewünschte Spielvarianten und Besonderheiten, auch auf den Umgang mit möglichen Regelverletzungen zu einigen bzw. in die Turnierregularien mit aufzunehmen.

8 Anhang

8.1 Beispiele zur Spielverhandlung

- 8.1.1 Spieler 1: hätte ein Sauspiel
Spieler 2: hätte ein Solo

Spielverhandlung:

--- Absichtserklärungsrunde ---

Spieler 1: „ich möchte spielen“

Spieler 2: „ich möchte auch spielen“

Spieler 3: „weiter“

Spieler 4: „weiter“

--- Spielrechtverhandlung zwischen Spieler 1 und 2 ---

Spieler 1: „weiter“ --- Spieler 2 muss ja ein Einzelspiel haben

Spieler 2: „ich spiele ein Herz-Solo“

- 8.1.2 Spieler 1: hätte ein Solo
Spieler 2: hätte einen Wenz

Spielverhandlung:

--- Absichtserklärungsrunde ---

Spieler 1: „ich möchte spielen“

Spieler 2: „ich möchte auch spielen“

Spieler 3: „weiter“

Spieler 4: „weiter“

--- Spielrechtverhandlung zwischen Spieler 1 und 2 ---

Spieler 1: „ich möchte selbst spielen“

Spieler 2: „ich hätte (mindestens) einen Wenz“

Spieler 1: „ich möchte (immer noch) selbst spielen“

Spieler 2: „weiter“

Spieler 1: „ich spiele ein Herz-Solo“

- 8.1.3 Spieler 1: hätte ein Solo, das er notfalls auch als Solo-Tout spielen würde
Spieler 2: hätte einen Wenz, den er notfalls auch als Wenz-Tout spielen würde

Spielverhandlung:

--- Absichtserklärungsrunde ---

Spieler 1: „ich möchte spielen“

Spieler 2: „ich möchte auch spielen“

Spieler 3: „weiter“

Spieler 4: „weiter“

--- Spielrechtverhandlung zwischen Spieler 1 und 2 ---

Spieler 1: „ich möchte selbst spielen“

Spieler 2: „ich hätte (mindestens) einen Wenz“

Spieler 1: „ich möchte (immer noch) selbst spielen“

Spieler 2: „dann hätte ich einen Wenz-Tout“

Spieler 1: „ich möchte (immer noch) selbst spielen“

Spieler 2: „weiter“

Spieler 1: „ich spiele ein Herz-Solo-Tout“

- 8.1.4 Spieler 1: hätte einen Wenz
Spieler 2: hätte einen Farbwenz
Spieler 3: hätte ein Solo

Spielverhandlung:

--- Absichtserklärungsrunde ---

Spieler 1: „ich möchte spielen“

Spieler 2: „ich möchte auch spielen“

Spieler 3: „ich möchte ebenfalls spielen“

Spieler 4: „weiter“

--- Spielrechtverhandlung zwischen Spieler 1 und 2 ---

Spieler 1: „ich möchte selbst spielen“

Spieler 2: „weiter“ --- Spieler 1 hat mindestens einen Farbwenz und hat Vorrang

--- Spielrechtverhandlung zwischen Spieler 1 und 3 ---

Spieler 3: „ich hätte (mindestens) ein Solo“

Spieler 1: „weiter“

Spieler 3: „ich spiele ein Eichel-Solo“

8.2 Geier und Farbgeier

8.2.1 Geier und Farbgeier sind zunehmend verbreitete Einzelspiel-Varianten, bei denen gegenüber Wenz und Farbwenz lediglich die Rollen der Unter und Ober vertauscht sind. Da der Wenz gegenüber dem Geier das populärere Einzelspiel ist und auch, weil es für den Wenz oft keine, für den Geier mit Rufspiel und Solo aber oftmals gute Alternativen gibt, wird der Wenz in der Rangfolge dem Geier vorangestellt.

8.2.2 Wird mit Geier und Farbgeier gespielt, haben die Spiele folgende Rangfolge

1. Sie
2. Solo-Tout
3. Wenz-Tout
4. Geier-Tout
5. Farbwenz-Tout
6. Farbgeier-Tout
7. Solo
8. Wenz
9. Geier
10. Farbwenz
11. Farbgeier
12. Rufspiel