

Schafkopfregele der Schafkopf-Freunde Allgäu

1	Vorwort.....	3
2	Allgemeines	3
2.1	Karten	3
2.2	Begriffsdefinitionen	3
2.3	Spielaufbau	4
3	Allgemeine Regeln	5
3.1	Allgemeine Regeln.....	5
3.2	Philosophie	5
4	Spielarten	5
4.1	Rufspiel (normales Spiel)	6
4.2	Einzelspielarten	6
4.2.1	Solo.....	6
4.2.2	Wenz	7
4.2.3	Tout.....	7
4.2.4	Sie	7
4.2.5	Bettel	7
4.3	Sonderspiele	8
4.3.1	Renonce	8
4.3.2	Mungo.....	8
4.4	Deckeln / Legen	8
5	Spezielle Runden.....	8
5.1	Bockrunde.....	9
5.2	Mungorunde	9
5.2.1	(Normale) Mungorunde.....	9
5.2.2	Geschobene Mungorunde.....	9
5.3	Gardareizrunde	9
5.4	Stöcklesrunde	9
5.5	Megastöcklesrunde (Lago Maggiore Runde)	10
5.6	Rimini Runde.....	10
5.7	Abschlussrunde.....	10
6	Bezahlung	10
6.1	Allgemeines.....	10
6.2	Ergänzende Erklärungen.....	11
6.3	Falsch kassiert.....	11
7	Spiel mit mehr als vier Spielern	11
7.1	Spiel mit fünf Personen	11
7.2	Spiel mit sechs Personen.....	11
8	Sonderfälle.....	12
8.1	Vergeben	12
8.2	Verabhebt	12
8.3	Karte dreht sich beim Geben auf die Bildseite	12

8.4	Es gibt nicht der, der an der Reihe ist.....	12
8.5	Regelwidrige Karte gelegt.....	12
8.6	Karten vorzeitig auf den Tisch legen.....	12
9	Informationsaustausch	13
9.1	Mitzuteilende Informationen	13
9.2	Spiel verraten	13
10	Zockausflug	13
11	Zockmeisterschaft.....	14
11.1	Teilnahmeberechtigung.....	14
11.2	Regeln.....	14
11.3	Ermittlung der Platzierungen	14
11.4	Sonderregeln.....	15
11.5	Punktwertung.....	15
11.6	Pokale	15
12	Schafkopf-Freunde Allgäu.....	15
13	Änderungshistorie	16

Copyright© 1990-2024 by Schafkopf-Freunde Allgäu

1 Vorwort

Hier sehen Sie die Regeln für das beliebteste Kartenspiel der Nation, dem bayerischen Nationalkartenspiel:

„Schafkopf“

Wie interessant und abwechslungsreich das Schafkopfspiel ist, zeigen folgende Zahlen:

Beim Schafkopf gibt es 99,65 Billionen (= 99.650.000.000.000.000) Kartenverteilungsmöglichkeiten, ohne Berücksichtigung der Sitzreihenfolge. Wollte jemand alle Spiele einmal durchspielen, würde ein Spiel dabei eine Minute dauern und würde er Tag für Tag zwölf Stunden spielen, so wäre er mehr als 3.666 Milliarden Jahre damit beschäftigt. Als Vergleich, das Alter der Erde wird mit „nur“ 4,6 Milliarden Jahre angenommen.

Darin liegt wohl die Faszination des Schafkopfspiels. Jedes Spiel ist anders. Es gibt so viele Varianten, wie man ein Spiel gewinnen oder verlieren kann, dass es nie langweilig wird.

2 Allgemeines

2.1 Karten

Gespielt wird mit bayerischen Schafkopfkarten. Insgesamt werden 32 Karten verwendet, die in folgende vier Farben eingeteilt sind:

1. Eichel
2. Laub
3. Herz
4. Schell

Diese Farbreihenfolge stellt gleichzeitig auch die Reihenfolge gleichartiger Trümpfe dar.

Pro Farbe gibt es acht Karten in folgender Reihenfolge (Höchste wieder zuerst) und mit folgenden Punkten:

1. As	=	11
2. Zehn	=	10
3. König	=	4
4. Ober	=	3
5. Unter	=	2
6. Neun	=	0
7. Acht	=	0
8. Sieben	=	0

2.2 Begriffsdefinitionen

Folgende Begriffe, müssen jedem Schafkopfspieler geläufig sein:

- Runde = Eine Runde besteht aus so viel Spielen, wie Spieler am Tisch sitzen, i. d. R. vier
- Augen = Punkte

- Stich = Ein Stich besteht immer aus vier Karten – von jedem Spieler eine
- Trümpfe = Je nach Spielart, i. d. R. Ober, Unter und alle Herzen
- Buben = Ober und Unter
- Laufende = Die höchsten Buben in ununterbrochener Reihenfolge, beim Solo maximal acht, beim Wenz maximal vier
- Farben = Alle Karten die kein Trumpf sind, i. d. R. Eichel, Laub und Schell
- Schneider = Eine Spielergruppe hat am Ende des Spiels weniger als 30 Augen
- Schwarz = Eine Spielergruppe hat am Ende des Spiels keinen Stich gemacht
- Jungfrau = Ein Spieler hat beim Mungo keinen Stich gemacht
- Sauen = Asse
- Die Alte = Eichel-As
- Der Alte = Eichel-Ober
- Die Blaue = Laub-As
- Der Blaue = Laub-Ober
- Bumpel = Schell-As
- Wenzen = Unter
- Spatzen = Alle Siebener, Achter und Neuner
- Omasolo = Solo, dass leicht zu gewinnen ist, weil es so gut ist
- Quando = Wenz
- Ramsch = Mungo
- Deckel = Gedankenstütze für die Verdoppelung des Preises, meistens werden Bierdecke verwendet, daher auch der Name (auch bekannt als „Pick“ oder „Leger“)
- Brunzkarter = Aushilfsspieler, der einspringt, wenn ein Spieler einem dringenden Bedürfnis nachkommen muss.
- Zocker = Schafkopfspieler
- Zocken = Schafkopf spielen
- Mungo-Fürchter = Spieler, der Mungos fürchtet und deswegen mit jedem Schmarren ein Ruspil macht und ggf. einen Mitspieler mit in's Verlieren reißt.

2.3 Spielaufbau

Zum Schafkopf benötigt man vier Spieler. Diese nehmen so an einem Tisch Platz, dass sie sich gegenseitig nicht in die Karten schauen können.

Zu Beginn jedes Spiels werden die Karten durchgemischt, jeder Spieler hebt einmal ab und deckt die unterste Karte von seinem abgehobenen Stapel auf. Derjenige, der laut Rufspiel die höchste Karte hat, muss geben. Er mischt alle Karten erneut durch und lässt seinen rechten Mitspieler abheben.

Der Geber teilt nun er im Uhrzeigersinn, anfangend bei seinem linken Mitspieler, jedem vier Karten aus. Somit erhält jeder Spieler in den zwei Durchgängen insgesamt acht Karten. Alternativ kann der Abheber statt abzuheben auf die Karten „klopfen“. Statt der beschriebenen Verteilung (2 x 4 Karten) bekommt dann bekommt jeder Spieler auf einmal seine acht Karten. Der Abheber/Klopfer bestimmt dabei die Reihenfolge, wer welche acht Karten erhalten soll.

Hat jeder Schafkopfer (auch „Zocker“ genannt) seine acht Karten erhalten, so sagt der Zocker links vom Geber, ob er spielen will oder nicht. Sollte er nicht spielen wollen, so sagt er „weg“ oder „weiter“ und der nächste Spieler ist an der Reihe. So geht es weiter, bis alle vier Spieler durch sind. Falls einer ein Spiel hat, so sagt er nur „spiele“, jedoch nicht was für ein Spiel er auf den Karten hat. Ist jeder andere Spieler einverstanden, d.h. dass sonst keiner mehr ein Spiel anmelden will, sagt er was für eine Spielart er hat und das Spiel beginnt. Falls noch andere das Spiel machen möchten, teilt zuerst der letzte in der Runde mit, welche Spielart er hat, dann der vorletzte usw. bis zum ersten.

3 Allgemeine Regeln

3.1 Allgemeine Regeln

Bei allen Spielarten gelten folgende Regelungen:

- Es spielen immer alle vier Spieler alle Spiele mit. Das heißt, Unlust oder Aussteigen während des Spiels wird nicht akzeptiert bzw. ist nicht möglich.
- Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt.
- Am Anfang legt immer der die erste Karte, der links des Gebers sitzt.
- Maßgebend für die zu spielenden Karten, ist immer die erste Karte eines Stiches.
- Wird ein Trumpf heraus gespielt, so müssen auch Trümpfe (falls vorhanden) gelegt werden. Bei Farben ist es entsprechend.
- Sind vier Karten gelegt, von jedem Spieler eine, so ist dies ein Stich. Er gehört dem, der die höchste Karte gelegt hat. Dies bedeutet, dass bei Farbkarten der sticht, der die höchste Karte (der gespielten Farbe) in dieser Runde gelegt hat. Wenn ein oder mehrere Trümpfe auf dem Tisch liegen, gehört dem der Stich, der den höchsten Trumpf gelegt hat.
- Nach einem Stich legt immer der die erste Karte, der den Stich gemacht hat.
- Der letzte Stich kann so lange eingesehen werden, bis im folgenden (also dann aktuellen) Stich die letzte (vierte) Karte gelegt ist.
- Eine Karte gilt als gelegt, wenn sie mit der Bildseite auf dem Tisch liegt und vom Spieler nicht mehr berührt wird. Sie kann damit nicht mehr zurückgenommen werden. Es sei denn, die Karte darf aufgrund der Schafkopffregeln gar nicht gespielt werden oder alle Spieler sind damit einverstanden, dass die Karte zurückgenommen wird.
- Fordert ein Spieler vor oder während des Spiels einen anderen Zocker auf seine Karte noch nicht zu legen, so muss dies vom anderen beachtet werden.
- Es werden alle Karten ausgespielt. Noch nicht gespielte Karten dürfen nicht verdeckt auf die eigenen oder des Gegners Stiche gelegt werden.

3.2 Philosophie

Es geht um interessante und spannende Spiele. Interessant sind sie dann, wenn der „Schwächere“ auch eine Chance hat. Das bedeutet, das auslegbare Detailregeln zugunsten des Nicht-Spielers bzw. zugunsten dessen, der nicht zuletzt gespritzt hat, ausgelegt werden.

4 Spielarten

Es gibt verschiedene Spielarten. Der Schafkopfer, der die höchste Spielart hat, darf spielen. Dabei gilt folgende Reihenfolge (die Höchste ist zuerst genannt):

Zuerst Solospielarten/Einzelspiele,

1. Sie
2. (Farb-)Solo-Tout (gesprochen: „Du“), oder auch Solo-Durch (für Durchmarsch)
3. Wenz-Tout / Wenz-Durch
4. (Farb-)Solo (in der Reihenfolge Herz, Eichel, Laub, Schell)
5. Wenz
6. Bettel
7. Rufspiel
8. Mungo

Wollen zwei Spieler die gleiche Spielart spielen, bei denen keine Reihenfolge angegeben ist, (z. B. Bettel), darf der spielen, der in der Runde zuerst an der Reihe ist und damit sein Spiel zuerst angemeldet hat.

Wird mit speziellen Runden gespielt, (siehe Kapitel 5 Spezielle Runden), dann gibt es je nach Runde noch weitere Solospiele. Vereinfacht dargestellt ergibt sich dann folgende Reihenfolge bei den Solospielarten.

1. Farb-Solo
2. Wenz
3. Geier
4. Farb-Wenz
5. Farb-Geier
6. Bettel

4.1 Rufspiel (normales Spiel)

Hat ein Spieler mittelmäßig viele Trümpfe (ca. 4 oder 5) und nicht alle Farbenasse, so kann er zusammen mit einem anderen spielen. Dazu muss er von der Farbe, dessen As er ruft mindestens eine Karte besitzen. Logischerweise darf er die Sau nicht selber haben. Der Spieler sagt dann, nachdem er sein Spiel vorher schon angekündigt hat: „Ich spiele mit der X-Sau“, wobei X die entsprechende Farbe ist. Derjenige, der diese Sau hat spielt mit ihm zusammen, und diese beiden sind dann die Spieler. Die anderen zwei sind die Mit- oder Nichtspieler.

Sonderregel:

Wird die Farbe der gerufenen As das erste Mal gespielt, so muss derjenige, der die Sau hat, diese auch hineinlegen. Wenn der Spieler, der die Rufsau hat, mindestens vier Karten von der entsprechenden Farbe (immer noch) auf der Hand hat, kann er mit irgendeiner Karte dieser Farbe „unten raus“ kommen, also „davonlaufen“. In diesem Fall vermeidet er, dass der Feind die Rufsau mit einem Trumpf herunter sticht.

Trümpfe: 14 Stück, zuerst Ober, dann Unter und danach alle Herzen
Sieger: Die zwei, die insgesamt mindestens 61 Augen haben, haben das Spiel gewonnen. Bei 60:60 haben die Nichtspieler gewonnen (Ausnahme: siehe bei Bezahlung).
Schneider: ja
Laufende: Es gelten die Trümpfe der Spieler, die miteinander spielen. Ab drei Laufenden wird kassiert.
Grundpreis: 0,10 €

4.2 Einzelspielarten

Bei allen Einzelspielarten spielt einer gegen die restlichen drei Mitspieler.

4.2.1 Solo

Hier gibt es sehr viele Variationsmöglichkeiten mit welchen Karten man ein Solo (auch Farbsolo genannt) gewinnen kann, oder besser gesagt spielen kann.

Am besten sind natürlich viele Ober, Unter und viel von einer Farbe. Der Spieler kann sich dann diese Farbe zum Trumpf machen. Eine Fehlfarbe sollte dabei sein, damit der Feind auch noch eine Chance hat, und nicht bloß „in die Röhre“ schaut. Wer keine „Memme“ ist, spielt auch mit etwas weniger guten Trümpfen. Der Spieler sagt sein Solo an mit: „Ich spiele ein X-Sticht“, oder „Alle X-en“. X steht für die zum Trumpf gemachte Farbe.

Trümpfe: 14 Stück. Alle Ober, dann die Unter + die entsprechende Farbe.
Sieger: Es gilt wieder die 61- und 60iger Regelung.
Sonderregeln: Keine
Schneider: Sowieso, da lassen wir uns nicht „Lumpen“.
Laufende: Drei und mehr, dann geht's zur Kasse.
Grundpreis: 0,25 €

4.2.2 Wenz

Folgend wird ein Wenz mit Gewinnchancen beschrieben.

Ein Spieler hat einige Unter (möglichst hohe) und entweder viele Sauen, oder eine lange Farbe (von der Sau abwärts möglichst viele Karten in der gleichen Farbe). Er sollte dabei nicht mehr als drei Fehlfarben (Karten ohne Stechkraft) haben.

Trümpfe: 4 Stück, nur alle Unter
Sieger: ab 61 Augen. Bei 60:60 gewinnen die drei Nichtspieler (Auch hier gibt es Ausnahmen)
Sonderregeln: haben wir nicht
Schneider: ja klar
Laufende: ab zwei Stück wird verlangt
Grundpreis: 0,25 €

4.2.3 Tout

Spielt ein Zocker ein Solo oder einen Wenz, und ist er davon überzeugt (glauben geht auch, ist aber gefährlich!), dass er alle Stiche machen wird, so kann er ein „Farb-Solo-Tout“, bzw. „Wenz-Tout“ ansagen.

Trümpfe: Wie beim Solo bzw. Wenz, je nachdem
Sieger: Hat der Gegner auch nur einen Stich gemacht, so hat der Tout-Spieler verloren.
Sonderregeln: Keine
Schneider: Entfällt
Laufende: Solo ab drei, Wenz ab zwei
Grundpreis: Gleich wie beim Solo bzw. Wenz, aber der Endpreis wird dann noch mal 2 genommen.

4.2.4 Sie

Der Spieler, der alle vier Ober und alle vier Unter auf der Hand hat, ist ein „Glückspilz“. Er hat einen „Sie“ bekommen. Dieses Blatt ist das Ziel eines jeden Zockers. Der „Sie“ hat höchste Priorität, er hat vor allem und jedem Vorrang.

Sonderregeln: Es wird nicht gespielt. Die Karten werden nur auf den Tisch gelegt (und von jedem bewundert). Diese acht Karten werden dann im gespielten Raum, mit Rahmen und Daten, aufgehängt. Es wird mit neuen Karten weitergespielt.

Trümpfe: Ober und Unter, was sonst
Sieger: der Glückspilz mit den acht Buben
Schneider: Entfällt
Laufende: die acht Buben
Grundpreis: gleich, wie beim Solo, aber der Endpreis wird vervierfacht.

4.2.5 Bettel

Ein Spieler, der wenig hohe Farbenkarten, und vor allem nur niedrige Trümpfe hat kann einen Bettel spielen. (Er kann ihn auch mit anderen Karten spielen, aber die Gewinnchancen sind dann sehr niedrig.)

Sonderregeln: gibt es nicht
Trümpfe: 14 Stück, wieder Ober, Unter und Herzen
Sieger: der Bettelspieler darf keinen Stich machen, sonst hat er verloren
Schneider: gibt es nicht
Laufende: gibt es nicht
Grundpreis: 0,25 €

4.3 Sonderspiele

Meldet kein Spieler eine Spielart an, so geht es zu den Sonderspielen.

4.3.1 Renonce

Kann ein Spieler keine Sau rufen, weil er keine entsprechende Farbe von einer Sau hat, gibt es die Spielart Renonce. Diese Spielart wurde bei uns abgeschafft.

4.3.2 Mungo

Mungo oder in manchen Regionen auch „Ramsch“ genannt.

Wenn alle vier Spieler „weg“ gesagt haben, dann wird ein Mungo gespielt.

Sonderregeln:

Es spielt jeder Spieler für sich alleine. Jeder versucht so wenig wie möglich Stiche und vor allem Augen zu bekommen. Ist eine Farbe angespielt und ein Spieler hat diese nicht, so muss er, falls er noch einen Trumpf besitzt, diesen hineinlegen.

Sollte ein Spieler alle Stiche machen, muss er allein an alle zahlen.

Trümpfe	Nur Ober und Unter, also 8 Trümpfe
Sieger	Die zwei Spieler, die zusammen am wenigsten Punkte haben. Wenn zwei Spieler gleich viele Punkte haben, gelten beide als Gewinner und gleichzeitig Verlierer und verrechnen untereinander nichts. Ausnahme: Haben zwei die gleiche Punktzahl und hat einer davon gespritzt und der andere nicht, gewinnt der, der nicht gespritzt hat. (Nach dem Motto: Spritze übernimmt das Spiel). Wenn drei Spieler gleich viel Punkte haben zahlen/erhalten alle 3 den aufgeteilten Betrag an den vierten Spieler. Dabei wird auf volle 0,10 € aufgerundet. Ausnahme ist wieder, wenn einer von den drei nicht gespritzt hat und die anderen zwei schon. Dann ist der Nicht-Spritzer Sieger und die zwei Spritzer Verlierer.
Schneider	Nein
Laufende	Nein
Grundpreis	0,10 €

4.4 Deckeln / Legen

Wir spielen Dauerdeckel. Das heißt jeder Spieler darf so lange einen Deckel hinaus legen, solange er nur vier Karten gesehen hat. Jeder hinaus gelegte Deckel verdoppelt den Preis des Spiels. Liegt mindestens ein Deckel draußen, so sind alle Spielarten zulässig, und es wird ganz normal gezockt. Falls keiner gedeckelt hat, wird ein Mungo gespielt, außer einer hat einen Tout. Ein Tout oder ein Sie kann auch gespielt werden, wenn nicht gedeckelt wurde.

5 Spezielle Runden

Außer den gewöhnlichen Schafkopfrunden, bei denen alles normal zugeht (wie oben beschrieben), gibt es ein paar spezielle Runden, die auf Wunsch oder bei besonderen Vorkommnissen gespielt werden. Es werden allerdings nie zwei Runden gemeinsam gespielt, sondern immer eine nach der anderen.

Bei den Spezialrunden wird ohne Deckeln gespielt; Solospiele werden wie Bockspiele gehandhabt. Ausnahme: Bockrunde!

5.1 Bockrunde

Wenn ein Spiel 60-60 oder 30-90 ausgeht, spielt man eine Bockrunde. Bock bedeutet, dass sich der Preis des Spiels verdoppelt.

5.2 Mungorunde

Machen Spieler bei einem Spiel alle Stiche und die Gegenspieler keinen Stich (oder umgekehrt), wird eine Mungorunde gespielt. Allerdings nur, wenn die Spielart nicht ein Bettel oder ein Mungo war.

Die Mungorunde wird mit Farbwenz und Geier gespielt.

Die Mungorunde wird zwingend nur beim ersten Mal an dem Zocktag-/abend gespielt. Tritt die obige Bedingung ein weiteres Mal ein, wird per Mehrheitsentscheid festgelegt, ob eine weitere Mungorunde oder eine Bockrunde gespielt wird. Gleichstand = Mungorunde.

Bei der Mungorunde kann nur eine Einzelspielart oder ein Mungo gespielt werden, d. h. ein Rufspiel kann in der Mungorunde nicht gespielt werden.

5.2.1 (Normale) Mungorunde

Es wird eine Runde lang (d. h. 1 Spiel pro Mitspieler) nach den Mungorunden-Regeln gespielt.

5.2.2 Geschobene Mungorunde

Im Gegensatz zu einer normalen Mungorunde wird bei einer geschobenen Mungorunde solange gespielt, bis tatsächlich vier (bzw. Anzahl Spieler) Mungospiele gemacht wurden. D. h., dass jedes Solo, die Runde um ein Spiel verlängert. Eine geschobene Mungorunde wird nur gespielt, wenn sich alle Spieler vor Beginn der Mungorunde darüber einig sind, diese zu spielen.

5.3 Gardareizrunde

In dieser Runde bekommt jeder Zocker nur sieben Karten (der Geber gibt zunächst vier dann drei Karten aus), die letzten vier Karten werden verdeckt in die Mitte gelegt. Nun beginnt das Reizen um die Karten. Es wird bei 62 begonnen und dann immer um 2 Augen erhöht. Will ein Zocker nicht höher reizen, so sagt er „weiter“, „passe“ oder gleichbedeutendes. Der Spieler der am höchsten gereizt muss nun ein Solo seiner Wahl spielen wobei er die gereizte Augenzahl erreichen muss. Dieser Spieler darf drei der vier Karten aus der Mitte auf die Hand nehmen und muss zwei Karten wieder in die Mitte legen (dies müssen nicht die gezogenen Karten sein). In der Mitte liegen jetzt drei Karten die an die Mitspieler verteilt werden, somit hat wieder jeder Spieler acht Karten auf der Hand. Nun wird nach den gültigen Standardregeln gespielt.

Kam diese Runde durch Vergeben oder Verabheben zusammen wird bei einem gewonnen Herzstich der Stock mit gewonnen und die Runde wird beendet.

Werden Herz-Solos verloren muss der Stock vom Spieler aufgedoppelt werden (max. 2 €).

Dauert das Herausspielen des Stock zulange Können nach Absprache auch andere Spiele den Stock bekommen.

Bettel können in dieser Runde natürlich auch gespielt werden. Für ihn gelten folgende Sonderregeln:

62-76 Augen: für jede Reizstufe (2 Augen) muss eine Karte offen auf den Tisch gelegt werden.
(z.B. es wird bis 70 gereizt, so müssen vom Spieler 5 Karten aufgedeckt werden)

Ab 78 gereizten Punkten darf kein Bettel mehr gespielt werden.

5.4 Stöcklesrunde

In dieser Runde kann bzw. muss jeder Spieler die folgenden Spielarten einmal durchziehen.

Für jede Spielart wird an jeden Spieler unterschiedliche Stöckle (z.B. Streichhölzer, Zahnstocher) als Gedankenstütze ausgegeben. Die Stöckle werden nach Vollzug des damit gekennzeichneten Spieles abgegeben.

Hier nun die Spielarten:

- Solo
- Wenz
- Bettel
- Normales Rufspiel
- Mungo

Es wird ohne Deckel, aber sonst nach den Regeln von Punkt 2 und 3 gespielt.

Ausnahme ist nur, wenn keiner spielen will muss der Letzte spielen (hat dieser bereits alle Spiel gehabt so muss der Vorletzte usw.)

Diese Runde ist beendet nachdem alle Ihre Stöckle abgespielt haben.

5.5 Megastöcklesrunde (Lago Maggiore Runde)

Es gelten dieselben Spielbedienungen wie unter 5.4 beschrieben. Unterschied bei der Megastöcklesrunde ist, dass zusätzliche Spielarten dazu kommen.

Dies sind:

- Geier
- Farbgeier
- Farbwenz

Diese Spiele müssen natürlich mit zusätzlichen Stöckle gekennzeichnet werden.

5.6 Rimini Runde

Es wird nach den Standardregeln gespielt. Zusätzlich zu den normalen Spielarten (Rufspiel, Bettel, Wenz, Solo und Mungo) sind auch Geier, Farbgeier und Farbwenz möglich.

Diese Runde wird nach Lust und Laune mal dazwischen eingelegt.

5.7 Abschlussrunde

Vor die Spieler mit dem Zocken aufhören, wird, falls alle Spieler damit einverstanden sind, noch eine Bockrunde gespielt.

Die Abschlussrunde wird eingeläutet mit der Festlegung: „Der, der beim nächsten Spiel den „Alten“ (Eichel-Ober) hat, gibt an und ab.“ D. h. dieser Spieler gibt das erste Spiel der letzten Runde und das allerletzte Spiel des Abends. Daraus ergibt sich, dass die Abschlussrunde ein Spiel mehr als Spieler am Tisch sitzen umfasst.

6 Bezahlung

6.1 Allgemeines

Es wird in gültigen Euro bezahlt. Der Verlierer zahlt immer bar und sofort. Kurzfristige Schulden während des Spieles sind erlaubt, aber nicht erwünscht.

Zum Grundpreis, der jeweils angegeben ist, kommt folgender Aufschlag dazu:

- Schneider 0,05 €
- Schwarz 0,05 €
- Je Laufender 0,05 €
- Je Schuss doppelt soviel

6.2 Ergänzende Erklärungen

Schwarz wird nur dann bezahlt, wenn es auch einen Schneider gibt.

Schneider ist „Ehrensache“, d.h. eine Spielergruppe sagt bzw. zahlt den Schneider ohne, dass die andere danach fragt, bzw. verlangt. Dies gilt jedoch nur bei Schneider, alle anderen Sachen müssen verlangt werden.

Schuss, auch Spritze oder Kontra genannt, kann ein Nichtspieler geben, der meint er gewinnt das Spiel. Der Spieler schlägt mit seiner Hand gegen die Karten als eindeutiges Zeichen. Der erste Schuss muss von der Nichtspielerpartei gegeben werden, danach abwechselnd. Es können maximal vier Spritzen gegeben werden. Die Spritzen nennt man in der Reihenfolge:

Schuss - Re - Bock – Hirsch

Der erste Schuss muss gegeben werden, bevor die zweite Karte liegt, die folgenden Spritzen bevor die vierte Karte gelegt wurde. Spritze übernimmt das Spiel, das bedeutet, geht ein Spiel 60 - 60 aus, zahlt der bzw. die Spieler, die die letzte Spritze gegeben haben. Beim Schneider ist es ebenso, wer den letzten Schuss gegeben hat, muss mit 30 Augen den Schneider zahlen. Beim Mungo kann jeder Spieler eine Spritze geben, wobei bei dieser Spielart jede auf die erste Karte gegeben werden muss.

Die Spielergruppe oder der Spieler (bei den Einzelspielarten), die gewonnen haben, verlangen die zu zahlende Summe (Grundpreis + Aufschlag). Dieser Gesamtbetrag ist jeweils von den Verlierern an die Gewinner auszuzahlen.

Der Preis eines verlorenen Spiels gilt als bezahlt bzw. kassiert, wenn für das nächste Spiel gemischt und abgehoben ist.

6.3 Falsch kassiert

Wird festgestellt, dass Spieler die falsche Summe einkassiert haben, so müssen sie die doppelte Summe des zu viel verlangten Betrages zurückerstatten. Dies gilt jedoch nicht für den ggf. zu viel verlangten Schneider, da dieser Ehrensache ist. Ggf. müssen sich die zahlenden Spieler erklären lassen, wie der verlangte Betrag zustande kommt.

7 Spiel mit mehr als vier Spielern

Beim Schafkopfen können immer nur vier Personen gleichzeitig spielen. Sind mehr als vier Spieler am Tisch kann man diese mit folgenden Varianten einbinden.

7.1 Spiel mit fünf Personen

Schafkopfen kann man auf zu fünft. In diesem Fall gibt es einige kleine Sonderregelungen. Der, der die Karten austeilt, teilt die Karten unter den anderen vier Zockern auf. Die letzten vier Karten, die der Geber in der Hand hält, kann er sich anschauen, und bei Bedarf vom Eigentümer (d.h. vom Spieler der rechts vom Geber sitzt) abkaufen. Entweder er zahlt und spielt oder er gibt dem rechtmäßigen Eigentümer die restlichen vier Karten und schaut zu. Kauft der Geber die Karten ab ohne sich eine Karte des Verkäufers zeigen zu lassen kann er deckeln.

7.2 Spiel mit sechs Personen

Verhält sich wie das Spiel mit fünf Mann, zusätzlich setzt auch der Abheber aus. Will der Geber nicht abkaufen kann der Abheber abkaufen.

8 Sonderfälle

Es kommt immer wieder vor, dass Dinge nicht so laufen, wie sie eigentlich sollen. Für diese Sonderfälle sind folgende Regelungen definiert.

8.1 Vergeben

Vergibt sich der Geber so wird dies beim erstmaligen Vergeben mit 0,50 € bestraft, bei mehrmaligem Vergeben desselben Spielers wird jeweils 1 € abkassiert. Dieses Geld wird in einen Stock gelegt und wird bei einer Gardareizrunde ausgespielt (siehe hierzu 5.3).

8.2 Verabhebt

Verabheben bedeutet, dass eine Karte durch den Abheber auf seine Bildseite fällt und damit für alle sichtbar ist. Beim Verabheben tritt die gleiche Regel wie beim Vergeben in Kraft, nur dass der Abheber bezahlt.

8.3 Karte dreht sich beim Geben auf die Bildseite

Wird eine Karte beim Geben versehentlich aufgedeckt, so kann der Spieler dem diese Karte gehört entscheiden ob gespielt, oder zusammengeworfen wird. Diese Entscheidung muss allerdings fallen ohne die noch ungesehenen Karten anzuschauen.

Dies gilt natürlich nur, wenn ein anderer Spieler die aufgedeckte Karte zu verantworten hat und nicht, wenn ein Spieler seine eigene Karte versehentlich aufdeckt.

8.4 Es gibt nicht der, der an der Reihe ist

Gibt ein Spieler der nicht an der Reihe ist, folgt daraus ein Bockspiel. Dabei wird nicht gedeckelt. Rausgelegte Deckel zählen nicht und werden wieder zurückgenommen.

Nach dem Bockspiel gibt der Spieler, der ursprünglich nach der Reihenfolge hätte geben müssen. Das Spiel mit evtl. gerade spielenden Runden läuft dann ganz normal weiter.

8.5 Regelwidrige Karte gelegt

Spielt ein oder mehrere Spieler eine regelwidrige Karte aus und wird dies bemerkt, nachdem der darauffolgende Stich um gedeckt wurde, fallen der Gegenpartei alle Stiche ab der falsch gespielten Karte zu (inkl. dem Stich, in dem der Fehler unterlaufen ist). Danach wird abgerechnet und der Sieger ganz normal ermittelt. Ist eine Zuordnung der Stiche nicht möglich, gilt das Spiel für den/die Falschspieler als verloren.

Wird der Fehler vor dem um decken des darauffolgenden Stichs festgestellt, wird das Spiel rekonstruiert, d.h. jeder nimmt seine Karten ab dem Fehler wieder auf und legt neu. Führt das wegen der nun Bekannten Karten zu einer Benachteiligung der Gegenpartei des Falschspielers, wird keine Rekonstruktion vorgenommen. Im Zweifel bleibt es dabei, dass die Gegenpartei des Falschspielers die entsprechenden Stiche erhält.

Jeder Spieler ist verpflichtet einen bemerkten Fehler sofort mitzuteilen.

8.6 Karten vorzeitig auf den Tisch legen

Es werden normalerweise alle Karten ausgespielt. Ein Spieler kann seine Karten vorzeitig auf den Tisch legen, wenn er meint, er macht alle Stiche. Haben die Gegenspieler Einwände und sind der Meinung sie könnten noch einen Stich machen, muss der Spieler seine Karten wieder aufnehmen und das Spiel wird normal fertig gespielt. Da die Gegenspieler durch das Hinlegen des Spielers, dessen restlichen Karten kennen, können Sie daraus evtl. profitieren und der Spieler muss nicht noch zusätzlich bestraft werden.

AUSNAHME im MUNGO: Wenn ein Mungospieler meint, er macht alle Stiche und legt seine Karten hin, dann tritt, falls klar ist, dass er doch nicht alle Stiche macht, folgende Regel in Kraft:

1. Stehen die Verlierer schon fest (durch Augenzahl nachvollziehbar) hat es keine Auswirkungen auf das Endergebnis.
2. Sollte durch das Hinlegen ein Spieler benachteiligt bzw. begünstigt werden muss der Hinleger an alle Mitspieler den vollen Mungopreis auszahlen.

9 Informationsaustausch

9.1 Mitzuteilende Informationen

Auf Anfrage eines Spielers müssen folgende Informationen erteilt werden:

- Welches Spiel gerade gespielt wird, inkl. welche Farbe gerufen wurde.
- Wer die allererste Karte gelegt hat, also zu Beginn des laufenden Spiels rausgekommen ist.
- Wer welche Karte im aktuellen und letzten Stich gelegt hat. Für den letzten Stich gilt das allerdings nur, solange dieser eingesehen werden darf (siehe 3 Allgemeine Regeln).
- Wer zusammen spielt, sofern das bereits zweifelsfrei feststeht. Das bedeutet, dass beim normalen Spiel bereits die gerufene Ass gespielt worden sein muss.

9.2 Spiel verraten

Während des Spiels wird nicht über das Spiel, z.B. „stich!“, „schmier!“, „leg Eichel Ober!“ usw. gesprochen. Gleichbedeutende Gesten oder Handlungen, z. B. Augenzwinkern, Fußtritte usw. sind ebenfalls verboten. Wird dies dennoch von einem oder mehreren Spielern getan, so gilt dies als „Spiel verraten“. Verrät ein oder mehrere Personen das Spiel, so bekommt die Gegenpartei alle noch nicht gespielten Karten. Danach wird abgerechnet und der Sieger ganz normal ermittelt. Beim Bettel bekommt der Bettelspieler keinen Stich (mehr) und hat damit das Spiel gewonnen. Beim Mungo muss der Spieler, der das Spiel verrät alle noch nicht gespielten Stiche zu sich nehmen.

Kann eindeutig festgestellt werden, dass trotz Spiel verraten, das Spiel keinen anderen Verlauf nehmen kann, gilt das Spiel nicht als verraten.

Folgende Informationen dürfen nicht mitgeteilt werden und gelten ebenfalls als Spiel verraten:

- Wie viele Punkte bereits eine Partei hat. Das betrifft sowohl die eigenen Punkte als auch die Punkte des/der Gegenspieler.
- Welche Karte/Karten bereits gespielt sind (Ausnahme: Anfrage zum aktuellen oder letzten Stich, siehe 9.1 Mitzuteilende Informationen)
- Welche Karten bereits gespielt wurden.

10 Zockausflug

Einmal jährlich wird mit dem eingespielten Geld während des Jahres der Zockausflug durchgeführt.

Der Zockausflug geht vom ersten Tag (i. d. R. Donnerstag) 16:00 Uhr bis vierter Tag (i. d. R. Sonntag) um 12:00 Uhr. Es wird gemeinsam der Treffpunkt festgelegt.

Eine Abwesenheit vom Ausflug oder von Zeiten zu Beginn, während oder am Ende des Ausfluges sind nur in besonders begründeten Fällen möglich und sind im Sinne aller Beteiligten unbedingt zu vermeiden.

Während des gesamten Zockausfluges fließt das gewonnene Geld nicht in die Zockkasse. Jeder Spieler darf in der Zeit seinen Gewinn behalten.

11 Zockmeisterschaft

Einmal jährlich, wird unser Zock-König in einer Meisterschaft ermittelt, diese findet während unseres Zockausfluges statt.

11.1 Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind nur die Mitglieder der Schafkopf-Freunde Allgäu.

11.2 Regeln

Der Zock-König wird in 160 Spielen pro Spieler ermittelt. Die 160 Spiele werden in vier Partien je 40 Spiele aufgeteilt. Um in den 4 Runden mit möglichst vielen unterschiedlichen Spielern zu spielen, gibt es für die entsprechende Anzahl an teilnehmenden Spielern einen Spielplan. Jeder Spieler zieht dabei eine Nummer. Zuerst zieht der Spieler der im Vorjahr den letzten Platz belegt hat verdeckt eine Nummer, dann der Spieler mit dem vorletzten Platz usw. Der Gewinner erhält die verbleibende Nummer.

Vor jeder Partie wird die Sitzreihenfolge ausgelost. Der Spieler, der als Schreiber ausgelost wurde, darf sich den Platz am Tisch aussuchen. Die anderen Spieler haben sich entsprechend der gezogenen Reihenfolge im Uhrzeigersinn hinzusetzen.

Abheben:

In der Meisterschaft gilt folgende Regel: Es darf nicht geklopft werden. Es muss immer mind. einmal abgehoben werden. Es sind mind. 3 Karten abzuheben.

11.3 Ermittlung der Platzierungen

Die Platzierung ergibt sich aus folgenden Kriterien. D. h. ist ein übergeordnetes Kriterium bei zwei oder mehr Spielern gleich, wird das nächste Kriterium zur Ermittlung der Platzierung herangezogen.

1. Gesamtpunkte
2. Gespielte Einzelspiele
3. Gewonnene Einzelspiele
4. Gespielte Solos (Farbsolos)
5. Gewonnene Solos (Farbsolos)
6. Gespielte Wenz
7. Gewonnene Wenz
8. Gespielte Bettel
9. Gewonnene Bettel
10. Gewonnene normale Spiele

11. Ein Spiel das dann noch festgelegt werden muss.

Z. B. Seemannsschafkopf zwischen den 2 Spielern mit den gleichen Kriterien, im Modus 3 aus 5. D. h. wer als erstes 3 x gewonnen hat, ist Sieger. Der, der als erstes die niedrigere Nummer bei der Modusermittlung gezogen hat, ist als erstes berechtigt, ein Spiel anzusagen.

Sollte mal falsch geschrieben worden sein und es ist nicht mehr zu ermitteln, wie der richtig Punkteverteilung ist, gilt folgende Regel:

Unter den betroffenen Personen, bei denen die Punktezuordnung nicht klar ist, wird gezogen, wer Plus wer Minus bekommt.

Sollte das eine Auswirkung auf die Platzierung in der Meisterschaft haben, wird der betroffene Spieler (ggf. mehrere) für sie zum Vorteil gezählt (unabhängig, was die Verlosung ergeben hat).

Die Ermittlung der Meisterschaftsplatzierung für den/die betroffenen Spieler wird dann anhand der oben aufgeführten Kriterien vorgenommen.

11.4 Sonderregeln

Wir spielen auch in der Meisterschaft mit Deckeln. Die Deckel gehen aber nicht in die Punktwertung mit ein, sondern werden nur bei der Spielpreisberechnung relevant. Liegt jedoch kein Deckel, gibt es wie unter 3 Allgemeine Regeln beschrieben, einen Pflichtmango.

In der Meisterschaft wird immer richtig bezahlt und geschrieben. D. h. Laufende, Schneider, Schwarz, Schüsse, alles wird korrekt bezahlt und geschrieben. D. h. auch dass man vor dem Mischen und Abheben noch ggf. Unklarheiten anhand der Stiche prüfen und klären kann.

Es werden keine speziellen Runden (Kapitel 5) gespielt.

Ansonsten gelten die zur Zeit der Meisterschaft gültigen Schafkopfregele der Schafkopf-Freunde Allgäu.

11.5 Punktwertung

Es werden Plus- und Minuspunkte geschrieben. Die Punkte gelten je Spieler, für Solospieler entsprechen * 3.

Sie	=	Punkte für Solo + Laufende * 4 ($5+8 = 13 * 2 * 2 = 52$), ohne Punkte für Schneider und Schwarz
Tout	=	Punkte für Solo + Laufende * 2, ohne Punkte für Schneider und Schwarz
Farbsolo	=	5 Punkte
Wenz	=	5 Punkte
Bettel	=	5 Punkte
Rufspiel	=	2 Punkte
Mungo	=	1 Punkt
Laufende	=	1 Punkt
Schneider	=	1 Punkt
Schwarz	=	1 Punkt

Schüsse gehen in Punktwertung mit ein, Deckel nicht.

Beispiel Solo:

Spieler 1 gewinnt Solo, er erhält 15 Pluspunkte, Spieler 2, 3 und 4 erhalten je 5 Minuspunkte. Spieler 1 verliert Wenz mit 2 Laufenden, er erhält 21 Minuspunkte, Spieler 2-4 je 7 Pluspunkte.

Beispiel Rufspiel:

Spieler 1 spielt mit der Blauen (Spieler 2), sie gewinnen, Spieler 3 und 4 sind Schneider. Spieler 1 und 2 erhalten je 3 Pluspunkte, Spieler 3 und 4 je 3 Minuspunkte.

11.6 Pokale

Die drei Erstplatzierten erhalten einen kleinen Pokal (Gold, Silber, Bronze), den jeder behalten darf. Diese Pokale werden aus der Zockkasse bezahlt.

Zusätzlich erhält der Zock-König einen Wanderpokal. Diesen muss er in Eigenverantwortung mit seiner Namens-Gravur versehen und zur nächsten Meisterschaft wieder unbeschadet zur Verfügung stellen.

12 Schafkopf-Freunde Allgäu

Regeländerungen werden nach Anhörung aller Meinungen und angemessener Diskussion mit einfacher Mehrheit beschlossen. Bei Gleichstand entscheidet die Stimme des amtierenden Königs.

Gravierende Änderungen, die jeden Zocker betreffen bedürfen einer ¾-Mehrheit. Bei besonders großer Bedeutung werden die Entscheidungen mit Einstimmigkeit gefällt.

13 Änderungshistorie

Änd.-Datum	Autor	Beschreibung der Änderung
1990 - 1992	Helmut Andi	Erstellung
2002	Michael Andi	Einbringen der verschiedenen Spezialrunden Anpassen an die aktuellen Spielvarianten Einbringen der Zockmeisterschaft
2007	Michael	Anpassen an die aktuellen Spielvarianten
Aug. 2008 15.06.2009	Andi	Namensänderung von Weitnau-Gang auf Schafkopf-Freunde Allgäu und Zock-Gesetzbuch (ZGB) auf Schafkopfregeln Layoutänderung und u. a. einfügen automatischer Gliederung Umstrukturierung zur besseren Lesbarkeit und schnellerem Auffinden der Sonderfälle Entfernen der überholten Sprüche aus den 90er Jahren Anpassen an die aktuellen Spielvarianten Entfernen der Gargaraz-Spiele aus der Rimini und Megastöcklesrunde
15.07.2010	Andi	Änderung der Regeln bei „Spiel verraten“ und „Regelwidrige Karte gelegt“. Begriffe/Schreibweise dem Buch „Schafkopf Das anspruchsvolle kartenspiel“ angepasst. U. a. Si durch Sie und Du durch Tout ersetzt.
15.05.2013	Andi	Folgende Kapitel/Themen neu aufgenommen: <ul style="list-style-type: none"> - Kapitel 9 Informationsaustausch - Kapitel Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden. Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.
2017, 2018	Andi	„Unten raus“: 4 Karten auf der Hand, genau definiert Mungorunde: nur eine, dann Abstimmung Mungo: Änderung Bezahlung bei Schuss Zockausflug: Dauer, Zeiten Wanderpokal: Kein Behalten mehr bei mehreren Siegen
<u>Juni 2023</u>	<u>Andi</u>	<u>In der Meisterschaft wird immer richtig geschrieben und auch bezahlt (Laufende, Schwarz, Schüsse).</u>
<u>Juni 2024</u>	<u>Andi</u>	<u>Verhalten, bei Verschreiben in der Meisterschaft. Abhebepflicht in der Meisterschaft Mungorunde mit Farbwenz und Geier.</u>

Copyright© 1990-2024~~18~~ by Schafkopf-Freunde Allgäu