



OFFIZIELLE SCHAFKOPFFORDNUNG

des Bayerischen Schafkopf-Vereins e.V., München

Schafkopf ist eines der ältesten Kartenspiele und wurde um ca. 1500 erfunden. Der Name "Schafkopf" erinnert zwar sehr an das Schaf, stammt aber von dem Ort an dem es gespielt wurde: nämlich auf den Deckeln ("Köpfen") von Fässern ("Schaffen", vgl. Schäffler: alte Zunft des Fässerbauens in München). Demnach lautet die korrekte Schreibweise "Schaffkopf" (mit doppel f) und nicht wie allgemein angenommen "Schafkopf" (mit einem f). Zu der Familie der Schafkopf Spiele gehört auch: Skat, Doppelkopf, Deutscher Schafkopf, Wendische Schafkopf und Bayerischer Schafkopf, auf den sich dieses Dokument ausschließlich bezieht. Die ältesten bisher gefundenen Regeln zum Bayerischen Schafkopf stammen aus dem Jahre 1896. Erst im Jahre 1989 wurden die Schafkopffregeln im Hofbräuhaus offiziell festgelegt.

Offizielle Schafkopfordnung

des Bayerischen Schafkopf-Vereins e.V., München

Dieses Schafkopf-Regelwerk wurde auf dem ersten Bayerischen Schafkopf-Kongress im Dezember 1989 verabschiedet. Die neue Schafkopf-Ordnung geht auf alte Spielregeln erschienen 1895 in Amberg (Oberpfalz) zurück.

1. Grundlagen

- 1.1. Begriff des Schafkopfspiels
- 1.2. Benennung und Zählwert der Karten, Spielziel
- 1.3. Einteilung der Spiele
- 1.4. Bedeutung und Rangfolge der Karten

2. Einleitung des Spiels

- 2.1. Verteilung der Karten
- 2.2. Spielansage
- 2.3. Rufen des Mitspielers

3. Gang des Spiels

- 3.1. Ausspielen
- 3.2. Bedienen
- 3.3. Verhaltensregeln
- 3.4. Abgekürztes Spiel

4. Spielwertung

- 4.1. Spielergebnis
- 4.2. Stoß und Gegenstoß

1. Grundlagen

1.1. Begriff des Schafkopfspiels

"Bayerisch Schafkopf" ist ein Kartenspiel, das von vier Personen gespielt wird.

1.2. Benennung und Zählwert der Karten, Spielziel

1.2.1.

Der Kartensatz für "Bayerisch Schafkopf" besteht aus 32 Blättern der nachstehend in ihrer Rangfolge angegebenen Farben:

EichelGras (Grün, Laub)

Herz

Schellen

Jede dieser vier Farben hat acht Blätter mit folgendem Zählwert:

As = 11 Punkte

Zehn = 10 Punkte

König = 4 Punkte

Ober = 3 Punkte

Unter = 2 Punkte

Neun ohne Zählwert

Acht ohne Zählwert

Sieben ohne Zählwert

Der Zählwert aller Karten beträgt somit $4 \text{ mal } 30 = 120$ Punkte.

1.2.2.

Ziel des Spiels ist es, im Normalfall mehr als die Hälfte des Gesamtzählwertes, also 61 Punkte (Augen) zu erreichen.

1.3. Einteilung der Spiele

Die Spiele werden eingeteilt in Partnerspiele - zwei gegen zwei - und Einzelspiele - einer gegen drei. Das Partnerspiel heißt auch Rufspiel oder Fragespiel. Bei Einzelspielen gibt es den Wenz, das Solo, den Wenz-Tout und den Solo-Tout und den Sie. Beim Tout muß der Alleinspieler alle acht Stiche machen, beim Sie hat er vier Ober und vier Unter.

Die Rangfolge aller möglichen Spiele ist folgende:

Sie

Solo-Tout

Wenz-Tout

Solo

Wenz

Partnerspiel (Rufspiel, Fragespiel)

1.4. Bedeutung und Rangfolge der Karten

1.4.1.

Die höchsten Trümpfe sind - mit Ausnahme des Wenz - die Ober und Unter in der Rangfolge ihrer Farben. Es ergibt sich somit folgende Reihenfolge:

Eichel-Ober
Gras-Ober
Herz-Ober
Schellen-Ober
Eichel-Unter
Gras-Unter
Herz-Unter
Schellen-Unter

1.4.2.

Bei Partnerspielen ist darüberhinaus immer Herz Trumpf; die anderen Farben stehen untereinander im Range gleich. Beim Solo und bei Solo-Tout bestimmt der Alleinspieler die Trumpffarbe. Der Solospieler muß die Trumpffarbe nicht besitzen.

1.4.3.

Nach den Obern und Untern ist die Rangfolge bei Herz und allen anderen Farben:

As
Zehn
König
Neun
Acht
Sieben

1.4.4.

Beim Wenz handelt es sich um das Unter-Solo, bei dem nur die vier Unter mit der Rangfolge Eichel-, Gras-, Herz- und Schellen-Unter Trümpfe sind. Die Ober werden in die jeweilige Farbe nach dem König und vor dem Neuner eingeordnet.

2. Einleitung des Spiels

2.1. Verteilung der Karten

2.1.1.

Die Spieler teilen nacheinander reihum im Uhrzeigersinn die Karten aus. Der Geber des neuen Spiels ist jeweils der linke Nachbar des Gebers des vorherigen Spiels. Bevor der Geber die Karten austellt, muß er sie gehörig durcheinandermischen und dann seinem rechten Nachbarn zum Abheben hinlegen. Der rechte Nachbar muß nun ein- oder mehrmalig abheben. Wenn er abgehoben hat, legt der Geber den Rest der Karten auf den abgehobenen Teil oder die abgehobenen Teile und gibt verdeckt an die vier Mitspieler in zwei Runden je vier Karten aus.

2.1.2.

Ist der Abheber vorübergehend abwesend, so darf außer dem Kartengeber und dem Spieler, der die ersten Karten bekommt, jeder andere Teilnehmer abheben, es sei denn, der Abwesende hätte sich dies bei seinem Weggang vorbehalten.

2.1.3.

Das Mischen, Abheben und Verteilen der Karten hat so zu geschehen, daß kein Teilnehmer die Innen(Bild-)seiten der Karten sehen kann. Wird von einem Kartengeber die Karte beim Mischen gestochen oder zugeblättert, so ist vor dem Abheben noch einmal durchzumischen.

2.1.4.

Wird beim Geben eine Karte mit der Bildseite nach oben aufgedeckt, so muß noch einmal gegeben werden.

2.1.5.

Jeder Mitspieler ist verpflichtet, seine Karten so aufzunehmen, daß keiner der anderen Spieler hineinschauen kann, wie es andererseits auch nicht gestattet ist, in die Karten anderer hineinzusehen oder sich deren Karten verraten zu lassen. Ebenso hat sich jeder Teilnehmer aller Äußerungen zu enthalten, die geeignet sind, die Verteilung der Karten zu verraten.

2.1.6.

Jeder Teilnehmer muß nach dem beendeten Geben die Zahl der Karten prüfen und eine fehlerhafte Kartenverteilung sofort melden. Bekommt ein Teilnehmer zuviel oder zuwenig Karten, so muß noch einmal gegeben werden.

2.2. Spielansage

2.2.1.

Bei der Spielansage geht es darum zu klären, wer Spielmacher wird. Reihum, beginnend links vom Geber, erklären sich die Spieler. Wer denkt, ein Spiel allein oder mit Partner gewinnen zu können, erklärt "Ich spiele". Wer dies nicht von sich denkt, erklärt "Weiter". Derjenige, der ein Partnerspiel riskieren will, muß dabei berücksichtigen, daß er einen Partner rufen kann (siehe Schafkopf-Ordnung 2.3.).

2.2.2.

Wenn sich ein Teilnehmer bereit erklärt hat zu spielen, so müssen trotzdem auch die nachfolgenden noch eine Erklärung abgeben. Mit ihrem "Weiter" bekunden sie, daß sie kein höherrangiges Spiel haben. Die Erklärung des Spielens und das Ansagen eines Spieles ist unwiderruflich.

2.2.3.

Hat ein Teilnehmer einen Wenz oder ein Solo und vorher schon ein Spiel angesagt worden, so muß der Einzelspieler erklären "Ich spiele auch". Wenn der Erstmeldende "Gut" sagt, kann der Einzelspieler sein Spiel bekanntgeben. Will der Voransitzende aber selber alleine spielen, so nennt er sein Einzelspiel. Der nachfolgende Teilnehmer kann nun nur noch mit einem höherrangigen Einzelspiel ans Spiel kommen. Denn: Bei gleichrangigen Spielen entscheidet die Sitzreihenfolge, wer zum Zuge kommt. Farbsoli sind untereinander alle gleichberechtigt. Herzsoli geht nicht vor.

2.2.4.

Hat sich beim Umgang niemand bereiterklärt zu spielen, so wird zusammengeworfen und ein neues Spiel gegeben.

2.3. Rufen des Mitspielers

2.3.1.

Der Spielmacher, der ein Rufspiel riskiert, wählt seinen Partner, indem er ein Farb-As (Eichel-, Gras-, oder Schellen-As) nennt, das er selber nicht haben darf.

Der Spielmacher muß aber von der Ruf-Farbe selbst mindestens ein Blatt haben. Wer das gerufene As hat, ist der Partner des Spielers. Er darf das nicht zu erkennen geben. Die Partnerschaft wird erst im Verlaufe des Spiels dadurch geklärt, daß das gerufene As auf den Tisch kommt.

2.3.2.

Hat jemand zu allen seinen Farben die Assen selbst, so kann er nicht rufen und daher auch kein Rufspiel ansagen. Er ist gesperrt.

3. Gang des Spiels

3.1. Ausspielen

3.1.1.

Das eigentliche Spiel beginnt damit, daß der links vom Kartengeber sitzende Spieler eine Karte ausspielt. Danach legen reihum (im Uhrzeigersinn) die folgenden Spieler nacheinander eine Karte dazu. Vorwerfen oder Vorziehen ist nicht gestattet. Später wird stets von demjenigen ausgespielt, der den vorhergehenden Stich gemacht hat. Ein rechtmäßig ausgespieltes Blatt darf niemals zurückgenommen werden: was liegt, liegt!

3.1.2.

Hat jemand unberechtigt ausgespielt, so ist das Spiel für seine Partei mit den bis dahin eingebrachten Stichen und Punkten beendet. Die Gegenpartei bekommt die restlichen Karten und Punkte.

3.1.3.

Jedem Spieler am Tische ist es gestattet, einen anderen Spieler am unberechtigten Ausspielen zu hindern.

3.2. Bedienen

3.2.1.

Beim Zuwerfen muß stets, wenn dies möglich ist, Farbe oder Trumpf zugegeben (bedient) werden. Das heißt: Die Spieler müssen irgendein Blatt der ausgespielten Farbe oder, wenn Trumpf gefordert wurde, ein Trumpfblatt, egal ob höher oder niedriger im Wert, zugeben.

3.2.2.

Wer die ausgespielte Farbe nicht hat, kann entweder Trumpf zuwerfen - stechen - oder auch ein Blatt einer anderen Farbe abwerfen. Ebenso darf jedes beliebige Blatt zugeworfen werden, wenn Trumpf nicht mehr bekannt werden kann.

3.2.3.

Ein Stich besteht aus je einer Karte der vier mitspielenden Personen. Der Stich gehört demjenigen, von dem die höchste Karte dieser Farbe stammt. Wird von vornherein Trumpf ausgespielt, so gehört der Stich dem Spieler, der die höchste Trumpfkarte gebracht hat. Wird bei einer Farbe eingestochen, so gehört der Stich ebenfalls demjenigen, der die höchste Trumpfkarte gebracht hat.

3.2.4.

Das Ruf-As muß stets zugegeben werden, wenn die Ruf-Farbe zum erstenmal auf den Tisch kommt. Wird die Ruf-Farbe in den ersten sieben Stichen nicht gebracht, so darf das Ruf-As erst beim letzten Stich eingeworfen werden.

3.2.5.

Ist der gerufene Mitspieler am Ausspielen und will die Ruf-Farbe bringen, so kann er dies nur mit dem Ruf-As. Hat er jedoch zur Ruf-As noch mindestens drei weitere Blätter der gleichen Farbe in der Hand, so kann er auch eines von diesen unter der As ausspielen. Nach dem Davonlaufen kann später die Ruf-As einem folgenden Stich beigegeben werden.

3.2.6.

Falsches Bedienen beendet grundsätzlich für die schuldige Partei mit den von ihr bis zum Begehen des Fehlers eingebrachten Stichen und Punkten das Spiel. Wenn falsches Bedienen nachträglich festgestellt wird, hat die schuldige Partei das Spiel Schwarz (siehe Schafkopf-Ordnung 4.1.4.) verloren.

3.2.7.

Hat jemand trotz regelgerechter Kartenverteilung im Lauf des Spiels zuwenig oder zuviel Blätter, dann gilt das Spiel für die Partei mit der richtigen Zahl der Karten als Schwarz gewonnen.

3.3. Verhaltensregeln

3.3.1.

Während des Spiels darf über dessen Gang weder gesprochen noch irgendein Zeichen darüber gemacht werden; den Parteien ist auch das laute Zählen der Trümpfe und Punkte nicht gestattet.

3.3.2.

Beim Partnerspiel muß jeder Spieler seine Stiche selbst einziehen. Erst wenn die Spielparteien einwandfrei bekannt sind, wenn also das Ruf-As gefallen ist oder wenn davongespielt wurde, können die Stiche auch vom Partner eingezogen werden.

3.3.3.

Das Wegnehmen der Stiche hat so zu erfolgen, daß alle zugegebenen Karten von allen Mitspielern gesehen werden können. Die Stiche sind so abzulegen, daß jeder Stich nach dem Spiel nachvollzogen werden kann.

3.3.4.

Jedem Spieler ist es gestattet, den jeweils letzten abgelegten Stich anzuschauen.

3.4. Abgekürztes Spiel

Im allgemeinen ist jedes Spiel von der ersten Karte bis zum letzten Stich zu Ende zu spielen. Eine Ausnahme bildet der Sie. Hier erübrigt sich das Spiel.

Legt ein Teilnehmer seine restlichen Karten offen auf den Tisch und sagt, daß er nicht mehr erwartet, damit noch einen Stich zu machen, so gehören diese Karten auch dann alle dem Gegner, wenn der Wegwerfende oder sein Partner

beim Weiterspielen doch noch einen Stich gemacht hätte.
Durch das Auflegen oder Vorzeigen seiner Karten ohne Abgabe einer Erklärung zeigt der Ausspieler an, daß er alle weiteren Stiche macht. Trifft dies nicht zu, so gehören alle Reststiche der Gegenpartei.

4. Spielwertung

4.1. Spielergebnis

4.1.1.

Nach Ablauf eines jeden Spiels wird festgestellt, wieviel Punkte jede der beiden Parteien erzielt hat. Daraus ergibt sich, wer wie hoch gewonnen hat.

4.1.2.

Hat eine Partei zwischen 61 und 90 Punkte erreicht, so hat sie das Spiel einfach gewonnen. Haben beide Parteien 60 Punkte, so verliert die Partei, bei der der Spielmacher dabei war.

4.1.3.

Hat eine Partei 91 oder mehr Punkte, so hat sie "Schneider" gewonnen. Der Nicht-Spielmacher-Partei genügen 90 Punkte zum Sieg mit Schneider.

4.1.4.

Hat eine Partei alle acht Stiche gemacht, so hat sie "Schwarz" gewonnen.

4.2. Stoß und Gegenstoß

4.2.1.

Wenn ein Gegner glaubt, daß die Spielerpartei die zum Spielgewinn erforderlichen 61 Punkte nicht erreichen wird, so kann er "stoßen" ("Spritze" geben, "Contra" sagen). Der Stoß ist zu Beginn des Spiels zu erklären, bevor die zweite Karte auf dem Tisch liegt.

4.2.2.

Sowohl der Spielmacher als auch sein Mitspieler können einen Stoß sofort, das heißt bevor noch eine weitere Karte gefallen ist, mit einem Gegenstoß (Re, zurück) beantworten.

4.2.3.

Nun wiederum kann ein Spieler der Gegenpartei sofort, das heißt, bevor noch eine weitere Karte gefallen ist, mit supra oder sup nochmals steigern.

4.2.4.

Als letzte Steigerungsform kann eine Person der Spielmacher-Partei, sofort, das heißt bevor noch eine weitere Karte gefallen ist, mit resupra nochmal einen drauf setzen.

4.2.5.

Bei den Einzelspielen können die Gegenspieler höchstens zweimal stoßen und der Einzelspieler zweimal zurückgeben.

4.2.6.

Spieler bleibt Spieler. Trotz Stoß übernimmt die Gegenpartei nicht das Spiel:
Es genügen ihr also 60 Punkte zum Sieg.

Anhang 1

Varianten des Schafkopfspiels

1. Varianten bei Solospielen

- 1.1. Farbwenz
- 1.2. Geier (Dame)
- 1.3. Farbgeier (Farb-Dame)
- 1.4. Bettel
- 1.5. Rangfolge aller Solospiele
- 1.6. Steigern

2. Varianten beim Rufspiel

- 2.1. Hochzeit
- 2.2. Renonce

3. Varianten, wenn alle "Weiter" sagen

- 3.1. Ramsch
- 3.2. Stock
- 3.3. Muß-Spiel

4. Sonstige Varianten

- 4.1. Legen
- 4.2. Bock-Runde
- 4.3. Schiebe-Solo

5. Schafkopf mit der kurzen Karte

6. Schafkopf zu fünft

7. Schafkopf zu dritt

1. Varianten bei Solospielen

1.1. Farb-Wenz

Beim Farb-Wenz sind sämtliche Unter und die Karten der vom Einzelspieler gewählten Trumpffarbe die Trümpfe. Die Ober werden in die jeweilige Farbe nach dem König und vor dem Neuner eingeordnet.

1.2. Geier (Dame)

Beim Geier (bei der Dame) handelt es sich um das Ober-Solo, bei dem nur die vier Ober Trümpfe sind. Die Unter werden in die jeweilige Farbe nach dem König und vor dem Neuner eingeordnet.

1.3. Farb-Geier (Farb-Dame)

Beim Farb-Geier (bei der Farb-Dame) sind sämtliche Ober und die Karten der vom Solospieler gewählten Trumpffarbe die Trümpfe. Die Unter werden in ihre jeweilige Farbe nach dem König und vor dem Neuner eingeordnet.

1.4. Bettel

Der Bettel ist ein Spiel, bei dem der Solospieler keinen einzigen Stich machen darf. Punkte werden nicht gezählt. Beim Bettel gibt es keine Trümpfe, sondern nur die vier Farben. Die Karten der Farben haben nur beim Bettel (!) folgende Rangfolge: As, König, Ober, Unter, Zehn, Neun, Acht und Sieben.

1.5. Rangfolge aller Solospiele

Durch die unter 1.1. bis 1.4 eben dargestellten Solospiele entsteht folgende Rangfolge aller Solospiele. Diese Rangfolge bestimmt, wer zum Zug kommt, wenn in einer Runde zwei oder mehr Spieler ein Solo spielen wollen:

Sie

Farb-Solo-Tout

Wenz-Tout

Geier-Tout (Dame-Tout)

Farb-Wenz-Tout

Farb-Geier-Tout (Farb-Dame-Tout)

Farbsolo

Wenz

Geier (Dame)

Farb-Wenz

Farb-Geier (Farb-Dame)

Bettel

1.6. Steigern

1.6.1.

Neben dem Anwenden der unter 1.5. eben dargestellten "Rangfolge aller Solospiele" gibt es noch eine andere Möglichkeit, den Einzelspieler zu bestimmen, wenn in einer Runde zwei oder mehrere ein Einzelspiel riskieren wollen: das Steigern.

Nachdem gekärt ist, daß der voransitzende Spieler ein Solo spielen will, sagt der hintennach Sitzende: "Siebzig". Jetzt kann der Voransitzende sagen "Habe ich selber" oder passen. Hält der Voransitzende die 70, kann der hintennach Sitzende über 80, 90, 100 und 110 bis auf 120 steigern.

1.6.2.

Sollte noch ein dritter oder gar vierter Spieler in einer Runde ein Solo haben, so muß wiederum der hintennach Sitzende überbieten. Sollte also beispielsweise in einer ersten Steigerungsrunde das Spiel vom zweiten der Runde mit 80 ersteigert worden sein, so muß der nächste Spieler 90 bieten.

1.6.3.

Wurde ein Spiel mit 70 ersteigert, so bedeutet das, daß der Solospieler 71 Punkte braucht, um zu gewinnen (vergleiche Schafkopf-Ordnung 4.1.2.). Durch das Steigern wird die Regelung für Schneider nicht berührt. Höchstens 29 Punkte für die Nicht-Spieler-Partei beziehungsweise höchstens 30 Punkte für die Spielmacher-Partei bedeuten weiterhin Schneider.

2. Varianten beim Rufspiel

2.1. Hochzeit

2.1.1.

Eine zusätzliche Art eines Partnerspiels stellt die Hochzeit dar. Nachdem gegeben

wurde und vor der Spielansage kann derjenige, der nur einen Trumpf besitzt, diesen offen auslegen und sagen: "Ich biete eine Hochzeit an". Die anderen drei Mitspieler haben nun die Wahl. Derjenige, der zuerst zupackt, das heißt, den Trumpf des "Hochzeitlers" aufnimmt und ihm eine seiner Karten verdeckt zuschiebt, ist der Partner.

2.1.2.

Nimmt keiner das Hochzeit-Angebot wahr, so nimmt der "Hochzeitler" seine Karte wieder zurück, und die normale Rundfrage mit der Spielansage beginnt.

2.2. Renonce

2.2.1.

Renonce bedeutet, daß derjenige, der gesperrt ist (siehe Schafkopf-Ordnung 2.4.2.), trotzdem ein Rufspiel ansagen kann. Er spielt Renonce, das heißt, er ruft ein As, von der er keine Rufkarte besitzt.

2.2.2.

Renonce muß angesagt werden. "Ich spiele - Renonce - mit der ...-As" lautet die korrekte Ansage.

3. Varianten, wenn alle "Weiter" sagen

3.1. Ramsch

3.1.1.

Ein Ramsch kommt zustande, wenn alle Teilnehmer "Weiter" gesagt haben und der letzte Teilnehmer "Ramsch" sagt. Der letzte Teilnehmer kann auch "Stock" sagen (siehe 3.2. Ergänzende Bestimmungen zur Schafkopf-Ordnung).

3.1.2.

Beim Ramsch spielt jeder für sich allein. Dabei muß man zusehen, möglichst wenig Punkte zu bekommen, am besten überhaupt keinen Stich. Die Karten stechen wie beim Rufspiel - alle Ober und Unter und die Herzen sind die Trümpfe.

3.1.3.

Beim Ramsch verliert, wer die meisten Punkte gesammelt hat. Haben zwei oder gar drei Teilnehmer die gleiche Punktzahl, verliert derjenige mit den meisten Stichen. Ist auch die Anzahl der Stiche gleich, entscheidet die Zahl der Trümpfe in den Stichen: Wer mehr Trümpfe hat, verliert. Ist auch die Zahl der Trümpfe gleich, entscheidet die Rangfolge der Trümpfe: Wer den höheren Trumpf in seinen Stichen hat, verliert.

3.1.4.

Hat aber ein Spieler alle Stiche gemacht und so einen Durchmarsch geschafft, so haben die drei anderen Spieler verloren und er allein gewonnen.

3.2. Stock

3.2.1.

Sagen alle Spieler "Weiter" und der letzte Teilnehmer entscheidet sich für "Stock", so wird ein Stock einbezahlt. Jeder Teilnehmer zahlt eine Einheit in eine vorüber-

gehende Kasse. Dieser Stock gilt dann als Zusatz-Prämie für das nächste Spiel.

3.2.2.

Der Stock kann nur bei einem Partnerspiel, nicht aber bei einem anderen Spiel (Wenz, Solo, Ramsch) gewonnen werden. Außerdem kann der Stock nur vom Spielmacher herausgeholt werden.

3.2.3.

Gewinnt der Spielmacher mit seinem Partner, erhält er zusätzlich zur regulären Vergütung fürs Spiel den Stock. Verliert allerdings die Spielmacher-Partei, so muß sie den Gewinnern die reguläre Vergütung für Spiel zahlen, und der Spielmacher muß zusätzlich den Stock aufdoppeln. Dieser aufgedoppelte Stock gilt dann wiederum als Prämie für das nächste Partnerspiel. Die Aufdoppelung wiederholt sich solange, bis ein Spielmacher mit seinem Partner auch tatsächlich ein Rufspiel gewinnt und so die Prämie aus dem Stock kassiert.

3.3. Muß-Spiel

3.3.1.

Wird mit Muß-Spiel gespielt und hat sich beim Umgang niemand bereiterklärt das Spiel zu machen, so muß der Inhaber des Eichel-Ober einen Partner rufen. Dem Mußspieler ist ein Einzelspiel nicht erlaubt.

3.3.2.

Ist der Muß-Spieler gesperrt, muß er einen Zehner rufen. Falls er auch mit dem Zehner besetzt ist, muß er einen König rufen und so weiter.

3.3.3.

Beim Muß-Spiel ist kein Stoß möglich.

4. Sonstige Varianten

4.1. Legen

Durch das Legen eines Geldstückes (oder Hölzchens) kann jeder der vier Mitspieler die Wertung eines Spiels verdoppeln. Das geschieht so, daß - mit Ausnahme des Kartengebers, der mit den letzten vier Karten in der Hand entscheidet - die anderen drei sofort nach Aufnahme der ersten vier Karten durch ein herausgelegtes Geldstück (Hölzchen) die Verdoppelung anzeigen.

4.2. Bock-Runde

Bei der Bock-Runde geht es darum, daß für eine Runde (= 4 Spiele) zum doppelten Tarif gespielt wird, das heißt, daß jede Wertung verdoppelt wird.

4.3. Schiebe-Solo

4.3.1.

Beim Schiebe-Solo erhält der Spieler in Vorhand vorneweg von Kartengeber hohe Trümpfe (zum Beispiel Eichel- und Gras-Ober, oder Eichel-, Gras- und Herz-Ober). Dann werden in der üblichen Weise zweimal vier Karten ausgeteilt, wobei für den

Kartengeber beim zweiten Durchgang zu wenig Karten vorhanden sind. Jetzt schiebt Vorhand entweder die hohen Trümpfe weiter oder nimmt sie auf und sondert so viele Karten aus, daß acht in der Hand zurückbleiben. Die ausgesonderten Karten schiebt er dem folgenden Spieler zu. Dieser verfährt wie Spieler 1, und so geht es weiter bis zum Kartengeber, der durch das Weiterschieben von Karten ein vollständiges Blatt bekommt. Wer die hohen Trümpfe aufnimmt, muß ein Solo spielen.

5. Schafkopf mit der kurzen Karte

Beim Schafkopf mit der kurzen Karte werden die Siebener und Achter jeder Farbe aus dem Kartenspiel genommen. Es bleiben somit 24 Karten übrig, die in zwei Runden zu je drei Karten ausgeteilt werden. Ansonsten gelten die gleichen Regeln und Spielmöglichkeiten wie für 32 Blatt, wie sie in der Schafkopf-Ordnung festgehalten sind.

6. Schafkopf zu fünft

Der Schafkopf zu fünft ist der normale "Bayerisch Schafkopf", nur daß der Kartengeber zwar die Karten austeilt, aber nicht am jeweiligen Spiel teilnimmt, also ein Spiel aussetzt. Es gelten alle Bestimmungen der Schafkopf-Ordnung ohne Einschränkung.

7. Schafkopf zu dritt

Beim Schafkopf zu dritt werden die Siebener und Achter jeder Farbe aus dem Kartenspiel entfernt, so daß 24 Karten übrigbleiben. Diese werden in zwei Runden zu je vier Karten an die drei Mitspieler ausgeteilt. Beim Schafkopf zu dritt sind nur Einzelspiele, aber keine Partnerspiele möglich.

Anhang 2

Vorschlag für Spieltarife

1. Grundwertung

- 1.1. Partnerspiel
- 1.2. Hochzeit
- 1.3. Solo
- 1.4. Wenz
- 1.5. Farb-Wenz
- 1.6. Geier (Dame)
- 1.7. Farb-Geier (Farb-Dame)
- 1.8. Bettel
- 1.9. Ramsch
- 1.10. Steigern

2. Laufende

3. Tout und Sie

4. Stoß und Gegenstoß

1. Grundwertung

1.1. Partnerspiel

1.1.1.

Die Grundwertung beim Partnerspiel sind 10 Pfennig. Beim einfach verlorenen Partnerspiel zahlen die beiden Verlierer an die beiden Gewinner je 10 Pfennig.

1.1.2.

Für ein Partnerspiel, bei dem eine Partei Schneider geblieben ist, zahlen die beiden Verlierer an die beiden Gewinner je einmal den Grundtarif und 10 Pfennig für Schneider = 20 Pfennig.

1.1.3.

Hat eine Partei ein Partnerspiel Schwarz gewonnen, so erhält sie für das Spiel von den Verlierern je einmal den Grundtarif, 10 Pfennig für Schneider und 10 Pfennig für Schwarz = 30 Pfennig.

1.2. Hochzeit

Der Grundtarif für die Hochzeit beträgt 20 Pfennig.

1.1.2. und 1.1.3 gelten entsprechend.

1.3. Solo

1.3.1.

Beim Solo ist der Grundtarif 50 Pfennig. Das einfach gewonnene Solo bringt dem Spieler 3 mal 50 Pfennig = 150 Pfennig. Bei Verlust muß er jedem Mitspieler je 50 Pfennig bezahlen.

1.3.2.

Das mit Schneider gewonnene Solo bringt dem Spieler den Grundtarif und 10 Pfennig für Schneider = 60 Pfennig je Mitspieler.

1.3.3.

Das Schwarz gewonnene Solo bringt dem Spieler den Grundtarif und 10 Pfennig für Schneider und 10 Pfennig für Schwarz, also 70 Pfennig je Mitspieler.

1.4. Wenz

Der Grundtarif für den Wenz beträgt wie beim Solo 50 Pfennig. 1.3.2. und 1.3.3. gelten entsprechend.

1.5. Farb-Wenz

Der Grundtarif für den Farb-Wenz beträgt wie beim Solo 50 Pfennig, 1.3.2. und 1.3.3. gelten entsprechend.

1.6. Geier (Dame)

Der Grundtarif für den Geier (die Dame) beträgt wie beim Solo 50 Pfennig. 1.3.2. und 1.3.3. gelten entsprechend.

1.7. Farb-Geier (Farb-Dame)

Der Grundtarif für den Farb-Geier (die Farb-Dame) beträgt wie beim Solo 50 Pfennig. 1.3.2. und 1.3.3. gelten entsprechend.

1.8. Bettel

Der Tarif für den Bettel beträgt 30 Pfennig.

1.9. Ramsch

1.9.1.

Der alleinige Ramsch-Verlierer zahlt alle drei Gewinner aus. Der Normaltarif beträgt 20 Pfennig.

1.9.2.

Hat ein Spieler keinen Stich gemacht, ist dieser "Jungfrau" und bekommt vom Verlierer 40 Pfennig ausbezahlt.

1.9.3. Der Durchmarsch gilt als Schwarz gewonnenes Solo und der Gewinner bekommt von jedem seiner Mitspieler 70 Pfennig bezahlt. Laufende werden nicht bezahlt.

1.10. Steigern

Durch jedes herausgelegte Geldstück (Hölzchen) verdoppelt sich der Tarif des jeweiligen Spiels. Haben also alle vier gelegt, kostet das einfache Rufspiel:
 $10 \text{ Pfennig} \times 2 = 20 \times 2 = 40 \times 2 = 80 \times 2 = 160 \text{ Pfennig}$.

2. Laufende

2.1.

Neben die Grundwertung tritt noch die Prämie für die höchsten Trümpfe ("Laufende", "Spitzen"). Beim Partnerspiel und beim Solo werden die ersten drei Ober und weitere laufende Trümpfe zusätzlich belohnt. Die Verlierer zahlen auf Verlangen ab drei fortlaufenden Trümpfen je eine Einheit pro fortlaufenden Trumpf. Dabei ist es gleichgültig, welche Partei drei oder mehr fortlaufende Trümpfe hatte. Laufende werden gezählt bis hinunter zur Herz-Sieben. Es sind als maximal 14 Laufende (vier Ober, vier Unter und alle sechs Herzen) möglich.

2.2.

Beim Wenz, beim Farb-Wenz, beim Geier (Dame) und beim Farb-Geier (Farb-Dame) können Laufende bereits ab den zwei Höchsten (Eichel- und Gras-Unter beziehungsweise Eichel- und Gras-Ober) verlangt werden.

2.3.

Wurden über die tatsächliche Zahl der Laufenden hinaus zuviele verlangt, so müssen die zuviel verlangten doppelt zurückerstattet werden.

2.4.

Der letzte Zeitpunkt, bis zu dem Laufende verlangt werden können, ist das Abheben des nächsten Spiels. Wurde abgehoben oder geklopft, beginnt das neue Spiel. Vergütungen für das vergangene Spiel können nicht mehr verlangt werden.

3. Tout und Sie

3.1.

Beim Tout wird der Tarif Solo (50 Pfennig) zugrunde gelegt. Dazu werden pro Laufenden 10 Pfennig hinzugerechnet. Diese Zahl wird dann verdoppelt. Schneider und Schwarz werden nicht miteingerechnet, da der Tout ja bedeutet, alle Stiche zu machen. Beispielsweise bringt ein mit vier Ober gewonnener Tout also $90 \text{ Pfennig} \times 2 = 180 \text{ Pfennig}$ pro Mitspieler.

3.2.

Die Vergütung für den Sie wird wie beim Tout berechnet. Allerdings wird die Zahl vervierfacht. Ein Sie kostet also immer pro Verlierer: $50 + 80 \text{ Pfennig} \times 4 = 520 \text{ Pfennig}$.

4. Stoß und Gegenstoß

4.1.

Durch einen Stoß werden alle anfallenden Wertungen, auch die für Laufende, verdoppelt.

4.2.

Durch einen Gegenstoß (Re, zurück) werden alle Wertungen vervierfacht.

4.3.

Mit supra (sup) werden alle Wertungen verachtfach.

4.4.

Mit resupra (resup) werden alle Wertungen versechzehnfacht.

4.5.

Jede weitere Steigerung (Hirsch, Bock ... und so weiter) verdoppelt die bis dahin schon vorhandene Wertung erneut.