

# Schafkopf

4 Spieler

32 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Mittel

Als ansagendes Team oder Solist mindestens 61 von 120 Kartenpunkten erzielen.

## AUFBAU

- 32-Karten-Deck verwenden; 8 Karten an jeden von 4 Spielern austeilen.
- Spieler sagen an: Sauspiel (Team), Solo (Farbsolo), Wenz (nur Buben-Trumpf) oder passen.
- Beim Sauspiel ruft der Ansagende ein Farb-Ass, um seinen geheimen Partner zu finden.

## WERTUNG

- Ass = 11, Zehn = 10, König = 4, Dame = 3, Bube = 2.
- Ansagende brauchen 61+ Punkte; Verteidiger brauchen 60+, um sie zu schlagen.
- Solo und Wenz zahlen mehr als Sauspiel.

*Tipp: Beim Sauspiel früh erkennen, wer der Partner ist, indem Spielmuster beobachtet werden.*

## AM ZUG

- Farbe bekennen; Damen und Buben gehören zur Trumpffarbe.
- Höchster Trumpf oder höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt.
- Beim Sauspiel enthüllt das gerufene Ass den geheimen Partner, wenn es gespielt wird.

Schafkopf ist Bayerns traditionelles Stichspiel, das Skat und Sheepshead vorausging und beeinflusste. Mit einem 32-Karten bayerischen Deck gespielt, bietet es permanente Trumpfkarten (alle Damen und Buben) und ein einzigartiges Ansagesystem für Solo- und Teamspiel.

## Ziel

Als ansagendes Team oder Solist mindestens 61 der 120 verfügbaren Kartenpunkte erzielen. Verteidiger versuchen dies zu verhindern, indem sie mehr als 60 Punkte einnehmen.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler.
2. **Deck:** 32-Karten bayerisches Deck (oder Standarddeck mit 7-A).
3. **Austeilen:** 8 Karten an jeden in Päckchen von 4.
4. **Ansagen:** Spieler können Spielarten ansagen: Sauspiel (Teamspiel), Solo (Farbsolo), Wenz (nur Buben als Trumpf), oder passen.

## Trumpf-Rangfolge

1. **Standard (Sauspiel/Solo):** Alle Damen rangieren am höchsten (Kreuz > Pik > Herz > Karo), dann alle Buben in gleicher Reihenfolge, dann die gewählte Trumpffarbe von Ass abwärts bis 7.
2. **Wenz:** Nur die vier Buben sind Trumpf (Kreuz > Pik > Herz > Karo). Kein Farbtrumpf.

## Spielablauf

1. **Sauspiel (Teamspiel):** Der Ansagende ruft ein Farb-Ass, das er nicht hält. Der Halter dieses Asses wird sein geheimer Partner, der erst enthüllt wird, wenn das Ass gespielt wird.
2. **Stichspiel:** Farbe bekennen wenn möglich. Damen und Buben gehören zur Trumpf-'Farbe'. Höchster Trumpf oder höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt.
3. **Kartenwerte:** Ass = 11, Zehn = 10, König = 4, Dame = 3, Bube = 2, andere = 0.

## Tipps und Strategien

- Beim Sauspiel früh herausfinden, wer der Partner ist, indem Spielmuster beobachtet werden.
- Trümpfe ausspielen, um sie herauszuziehen, wenn man eine starke Trumpfhand hält.
- Punkte zählen, während Stiche gewonnen werden, um genau zu wissen, wo jedes Team steht.

## Tipps & Strategie

---

Der Geheim-Partner-Mechanismus beim Sauspiel ist Schafkopfs Markenzeichen. Die Identität des Partners früh zu erkennen gibt dem Team einen bedeutenden Informationsvorteil.

Beim Sauspiel muss der gerufene Spieler subtil über den Besitz des gerufenen Asses sein. Die Partnerschaft zu früh aufzudecken ermöglicht den Verteidigern, sich dagegen zu koordinieren.