

Schafkopf

4 joueurs

32 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Moyenne

Remporter plus de 61 points sur 120 disponibles.

MISE EN PLACE

- 4 joueurs.
- 32 cartes (7 à As).
- Distribuez 8 cartes.

SCORE

- As = 11, 10 = 10, R = 4, D = 3, V = 2, autres = 0.
- Déclarant doit avoir > 60 pts.
- Schneider (< 30 pts adverses) et Schwarz (0 levée) sont des bonus.

Conseil: Comptez toujours les atouts restants après chaque levée.

À VOTRE TOUR

- Enchérissez ou passez.
- Le déclarant joue seul ou avec un partenaire secret.
- Suivez la couleur ou jouez atout.

Le Schafkopf est le jeu de levées traditionnel de Bavière, prédécesseur et inspirateur du Skat et du Sheepshead. Joué avec un jeu bavarois de 32 cartes, il présente des atouts permanents (toutes les Dames et tous les Valets) et un système d'enchères unique pour le jeu en solo et en équipe.

Objectif

Marquer au moins 61 des 120 points de cartes disponibles en tant qu'équipe déclarante ou soliste. Les défenseurs tentent d'empêcher cela en capturant plus de 60 points.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs.
2. **Jeu** : Jeu bavarois de 32 cartes (ou jeu standard utilisant 7-A).
3. **Distribution** : 8 cartes chacun, distribuées par lots de 4.
4. **Enchères** : Les joueurs peuvent annoncer des types de jeu : Sauspiel (jeu en équipe), Solo (solo en couleur), Wenz (seuls les Valets sont atout), ou passer.

Hiérarchie des atouts

1. **Standard (Sauspiel/Solo)** : Toutes les Dames sont les plus fortes (Trèfle > Pique > Cœur > Carreau), puis tous les Valets dans le même ordre, puis la couleur d'atout choisie de l'As au 7.
2. **Wenz** : Seuls les quatre Valets sont atout (Trèfle > Pique > Cœur > Carreau). Pas de couleur d'atout.

Déroulement du jeu

1. **Sauspiel (Jeu en équipe)** : Le joueur qui enchérit appelle un As de couleur qu'il ne détient pas. Le détenteur de cet As devient son partenaire secret, révélé uniquement lorsque l'As est joué.
2. **Jeu de levées** : Suivez la couleur si possible. Les Dames et Valets appartiennent à la « couleur » d'atout. L'atout le plus fort ou la carte la plus haute de la couleur demandée gagne.
3. **Valeur des cartes** : As = 11, Dix = 10, Roi = 4, Dame = 3, Valet = 2, autres = 0.

Conseils et stratégies

- Au Sauspiel, identifiez votre partenaire tôt en observant les schémas de jeu.
- Entamez avec des atouts pour les faire sortir si vous avez une main forte en atout.
- Comptez les points au fur et à mesure des levées pour savoir exactement où en est chaque équipe.

Conseils et stratégie

Les 4 dames et les 4 valets sont toujours des atouts, peu importe la couleur choisie.

Le Bajo (premier partenaire non déclarant) doit chercher à identifier son partenaire rapidement.