

Schafkopf

4 spelers

32 kaarten

Moeilijkheid: Moeilijk

Duur: Gemiddeld

Scoor minstens 61 van de 120 kaartpunten als het declarerende team of solospeler.

OPZET

- Gebruik een 32-kaartsendek; deel 8 kaarten aan elk van de 4 spelers.
- Spelers bieden: Sauspiel (team), Solo (kleur solo), Wenz (alleen boeren troef) of passen.
- Bij Sauspiel roept de bieder een kleur Aas om zijn geheime partner te vinden.

SCORE

- Aas = 11, Tien = 10, Heer = 4, Vrouw = 3, Boer = 2.
- Declaranten hebben 61+ punten nodig; verdedigers hebben 60+ nodig om hen te verslaan.
- Solo en Wenz leveren meer op dan Sauspiel.

Tip: Probeer bij Sauspiel vroeg via speelpatronen te achterhalen wie je partner is.

AAN DE BEURT

- Kleur bekennen; vrouwen en boeren behoren tot de troefkleur.
- De hoogste troef of de hoogste kaart van de aangeleide kleur wint de slag.
- Bij Sauspiel onthult het geroepen Aas de geheime partner als het gespeeld wordt.

Schafkopf is het traditionele Beierse slagenspel dat voorafging aan en zowel Skat als Sheepshead heeft beïnvloed. Gespeeld met een 32-kaartsend Beiers dek, kenmerkt het zich door permanente troefkaarten (alle vrouwen en boeren) en een uniek biedsysteem voor solo- en teamspel.

Doel

Minstens 61 van de 120 beschikbare kaartpunten scoren als het declarerende team of solospeler. Verdedigers proberen dit te verhinderen door meer dan 60 punten te verzamelen.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers.
2. **Dek:** 32-kaartsend Beiers dek (of standaarddek met 7-A).
3. **Delen:** 8 kaarten per speler, gedeeld in batches van 4.
4. **Bieden:** Spelers kunnen speltypen aankondigen: Sauspiel (teamspel), Solo (kleur solo), Wenz (alleen boeren als troef) of passen.

Troefvolgorde

1. **Standaard (Sauspiel/Solo):** Alle vrouwen staan het hoogst (Klaveren > Schoppen > Harten > Ruiten), dan alle boeren in dezelfde volgorde, dan de gekozen troefkleur van Aas tot 7.
2. **Wenz:** Alleen de vier boeren zijn troef (Klaveren > Schoppen > Harten > Ruiten). Geen kleur is troef.

Spelverloop

1. **Sauspiel (Teamspel):** De speler die biedt, roept een kleur Aas dat hij zelf niet heeft. De houder van dat Aas wordt zijn geheime partner, onthuld pas als het Aas gespeeld wordt.
2. **Slagenspel:** Kleur bekennen als dat mogelijk is. Vrouwen en boeren behoren tot de troef 'kleur'. De hoogste troef of de hoogste kaart van de aangeleide kleur wint.
3. **Kaartwaarden:** Aas = 11, Tien = 10, Heer = 4, Vrouw = 3, Boer = 2, overige = 0.

Tips en strategieën

- Probeer bij Sauspiel vroeg te achterhalen wie je partner is via speelpatronen.
- Leid troeven om ze weg te trekken als je een sterke troefhand hebt.
- Tel de punten naarmate slagen gewonnen worden om precies te weten waar elk team staat.

Tips & strategie

Het geheime-partnermechanisme in Sauspiel is het handelsmerk van Schafkopf. Vroeg de identiteit van je partner afleiden geeft je team een significant informatievoordeel.

Bij Sauspiel moet de geroepen speler subtiel omgaan met het bezitten van het geroepen Aas. Te vroeg de samenwerking onthullen stelt de verdedigers in staat zich tegen jullie te coördineren.