

Königlich privilegierte Feuerrohr-Schützengilde Friedberg



Schafkopf Turnierregeln

Es werden gespielt:

Sauspiel (Rufspiel)	Solo	Solo-Tout
	Wenz	Wenz-Tout

Solo geht vor Wenz, Wenz-Tout vor Solo, Solo-Tout vor Wenz-Tout.

Bei gleichwertiger Ansage ist der Spieler vorrangig, der zuerst anmelden kann.

Solo-Tout ist erst ab 3 laufenden Obnern bzw. beim Wenz ab 2 laufenden Untern erlaubt (bzw. muss mit der Spielleitung abgestimmt werden).

Contra (Stoß) ist nicht gestattet.

Spieldurchführung:

Gespielt werden 2 Runden zu je 32 Spielen ohne Zeitbegrenzung. Die Tische und Plätze der beiden Runden werden ausgelost. Tisch- oder Platztausch ist nicht gestattet.

Mischen, Geben, Spielen:

Mischen, Abheben, Geben und Kartenhalten, sowie Spielen hat auf dem Tisch zu erfolgen.

Es werden je 2 x 4 Karten im Uhrzeigersinn gegeben.

Nach dem Mischen wird abgehoben. Es sind mindestens drei Karten abzuheben.

Weder der Geber noch der Abheber schauen vor, während oder nach dem Misch- und Abhebevorgang unter die Karten.

Bei Vergeben wird ohne Bestrafung erneut vom selben Spieler gegeben.

Sagen alle Spieler "weiter", wird Über-Kreuz gespielt. Anspieler ist Spieler.

Bei Verspielt (unerlaubte Karte gespielt) ist der Verspieler (bei einem Rufspiel) Schneider/Schwarz zu werten, er erhält alle Minuspunkte. Die 3 Mitspieler erhalten die anteiligen Pluspunkte.

gewöhnliches Spiel: Schneider/Schwarz: Verspieler: -9, Mitspieler: je +3,

bei Solo: Schneider/Schwarz: Verspieler: -18, Mitspieler: je+ 6

„Untendurch“ ist grundsätzlich möglich, solange der Gerufene die "Rufass" 4x auf der Hand hat, und er im Auswurf ist (also nicht nur wenn er Startspieler ist). Die gesuchte Ass (= "Rufass") darf nicht geschmiert werden, außer vorher wurde „untendurch“ gespielt.

Spielgewinn, Schneider, Schwarz:

Jedes Spiel ist für den Spieler mit mindestens 61 Augen gewonnen; mit 31 Augen ist er aus dem Schneider.

Nicht-Spieler /Muss-Spieler haben mit 60 Augen gewonnen bzw. sind mit 30 Augen aus dem Schneider.

Nicht Schwarz ist man sobald man einen Stich hat.

Wertung

Laufende werden bei Solo ab 3 und bei Wenz ab 2 gewertet (Max. 8 Laufende).

Punkte werden dem/-n Sieger/-n positiv geschrieben dem/-n auch Verlierer/-n negativ.

Punktevergabe:

Einfaches Rufspiel	1 Punkt
Schneider/Schwarz/Laufende	je +1 Punkt
Solospiel, Wenz	4 Punkte je Spieler (Spieler +/-12, Nichtspieler -/+4)
Schneider/Schwarz/Laufende	je +1 Punkt
Tout	8 Punkte je Spieler (Spieler +/- 18, Nichtspieler -/+ 8)
Laufende	je +1Punkt

Schneider/Schwarz wird beim Tout nicht gewertet. Die Ansage als Solo Tout ist erst ab 3 Laufenden bzw. beim Wenz Tout ab 2 Laufenden gestattet, bzw. muss mit der Spielleitung abgestimmt werden. Das angesagte Spiel gilt sonst als verloren.

Wertungsbeispiele

Sauspiel mit 3 Laufenden und Schneider und Schwarz

Den beiden Siegern je:	+ 1 Spiel
	+ 3 Laufende
	+ 1 Schneider
	+ 1 Schwarz
	<u> </u>
	<u>= + 6 Punkte</u>

Den Verlieren je: = - 6 Punkte

Wenz mit 2 Laufenden und Schneider

Dem Sieger:	+ 4 Spiel
	+ 2 Laufende
	+ 1 Schneider
	+ 7 (x 3 Mitspieler)
	<u> </u>
	<u>= +21 Punkte</u>

Den Verlierern je: = -7 Punkte