

MUT

INSTITUT FÜR ANGEWANDTE
SPIELTHEORIE

LEHRSTUHL FÜR SCHAFKOPF

**DIE GRUNDZÜGE
DES
SCHAFKOPF**



November 1998

Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck verboten

© R. H. Aumer, H. Koller, Ramersdorf, 1981

3. überarbeitete Auflage

Schafkopf gibt's, und des is g'wis,
Sicha a im Paradies;
Drum is, wer's jetz scho ko
im Himme amoi besser dro!

1. Auflage 11/1981, Jüttner-Verlag (leider vergriffen)
2. Auflage + Anhang 12/1981, B. Redinger-Verlag (leider vergriffen)
3. überarbeitete Auflage + Anhang 11/1998, M. Koller-Verlag

Vorwort

Um dem drückenden Mangel an Fachliteratur und an qualifizierten Spielern an der MUT abzuhelfen, haben wir uns entschlossen, die Ergebnisse, vor allem aus den Spezialseminaren der Jahre 79/80/81, die am Institut für angewandte Spieltheorie, Lehrstuhl für Schafkopf, stattfanden, in dieser Form zu veröffentlichen. Dieses Buch spiegelt außerdem 10 Jahre Auseinandersetzung mit den Karten wider, erhebt aber keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da sich die Vielfalt der Varianten nicht in dieser kurzen Form schildern lässt. Das Buch versucht vielmehr, aus der überwältigenden Fülle des Stoffes die wichtigsten, für das Verständnis einerseits, für die unmittelbare praktische Anwendung andererseits, unumgänglichen Grundlagen der Mischkunst, der Kartologie und der Spieltheorie herauszulösen und unter einem einheitlichen Gesichtspunkt darzustellen. Somit handelt es sich nicht um ein reines Anfängerbuch, obwohl keine Vorkenntnisse vorausgesetzt werden. Kartenlesen und Rechnen sollte man aber schon können.

Die für die praktische Anwendung wesentlichen Resultate, Verfahren und Ausdrücke sind im Text mit FJ = Fachjargon gekennzeichnet. Wertvolle Anregungen bei der Erstellung und der Durchsicht des Manuskripts gaben die Herren Dietl, Heindl und Seidl, die zum kleinen Kreis der erfahrenen Spieler auf diesem Gebiet gehören. Ihnen sei ebenso Dank wie den Mitarbeitern des Jüttner-Verlags für die prompte Ausführung. Die Autoren sind jedoch für alle verbliebenen Irrtümer allein verantwortlich.

München, November 1981

R. Aumer, J. Koller

Vorwort zur zweiten Auflage

Da die erste Auflage nach kurzer Zeit vergriffen war, war die Herausgabe dieser zweiten Auflage unumgänglich. Der Umfang dieses Werkes wurde erweitert. Durch seinen Anhang - Spielercharaktere - gibt es dem Anfänger dieser Wissenschaft einen Ausblick auf das weitere Forschen und Schaffen, dem Fortgeschrittenen dient es so mehr denn je als unumgängliches Handbuch auf dem Weg zur Meisterschaft.

Bedingt durch Lieferengpässe beim Jüttner-Verlag sahen wir uns gezwungen, einen neuen, leistungsfähigeren Verleger zu suchen. Durch gute Beziehungen des einen Autors konnte dieses Buch nun im B. Redinger-Verlag in der vorliegenden Aufmachung erscheinen.

Für die zahlreichen Verbesserungsvorschläge wollen wir uns hiermit bedanken. Um aber ein rechtzeitiges Erscheinen vor den Prüfungen anfangs 1982 zu gewährleisten, könnten durchaus noch Fehler verblieben sein, für die die Autoren nach wie vor verantwortlich zeichnen.

München, Dezember 1981

R. Aumer, J. Koller

Vorwort zur dritten Auflage

Durch immer größere Bedrohungen des bairischen Kulturguts Schafkopf, sehe ich mich gezwungen dieses alte, aber immer noch aktuelle Handbuch im Eigenverlag neu herauszugeben. Nach Absprache mit 50% der Autoren versuche ich diesem ehrwürdigem Skript ein Zeitgemäßes Aussehen zu verleihen, was zur Folge hat, dass auch die Auflagenzahlen steigen können. Die Grundregeln, die seit jeher bestehen werden natürlich nicht verändert. Neue Abkömmlinge des preußischen Skats werden in dieser Anleitung nicht berücksichtigt. Alle Erkenntnisse stützen sich auf die Erstaufgabe dieses Buches, welche leider vergriffen ist. Die in diesem Buche genannten Personen werden dieser Generation nicht unbedingt ein Begriff sein, werden aber aus Hochachtung weiterhin erwähnt. Für eventuelle Fehler, welche in der Vorlage nicht enthalten waren, übernehme ich die volle Verantwortung. Die dritte Auflage ist nach der neuen Rechtschreibung gedruckt (auch wenn noch nicht sicher ist, ob diese bestehen bleibt).

Burghausen, November 1998

M. Koller

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	5
2. Voraussetzungen	5
3. Grundbegriffe des Mischens	5
3.1 Vorbereitung	5
3.2 Ausführung	5
3.3. Das Abheben	5
3.4. Das Geben	6
4. Kartologie	6
4.1 Rang und Wert der Karten	6
4.2 Trümpfe	6
5. Das Spiel	6
5.1 Spiel anmelden	6
5.2 Spielerlaubnis	6
5.3 Spiele	6
5.3.1 Das normale Spiel (FJ: Spui auf a Sau)	6
5.3.2 Der Wenz (Wenz = Unter)	7
5.3.3 Das Solo	7
5.3.4. Der Wenz tout	7
5.3.5. Das Solo tout	7
5.3.6 Exoten	7
5.3.7. Wenn keiner spielt	8
5.4 Das Ausspielen	8
5.5 Das Stechen	8
5.5.1. Wer sticht?	8
5.5.2 Stechen auf jeden Fall	8
5.6. Spieltaktik	8
6. Bewertungsmodalitäten	9
6.1 Ziel des Spiels	9
6.2 Sonderfälle	9
6.2.1 Beide Parteien 60 Augen	9
6.2.2 Schneider	9
6.2.3 Schwarz	9
6.3 Anzahl der Ober und Unter (FJ: Laffade)	9
6.4 Bewertung – Spiel um Geld	9
6.4.1 Einfaches Spiel	9
6.4.2 Solo	9
6.4.3 Bock (vgl. 5.3.7)	9
6.4.4 Stoß	9
7. Terminierungsfall	10
7.1 Ende eines Spiels	10
7.2 Ende des Spiels	10
.....	11
I. Einladung zum Schafkopfabend	12
II. Spielercharaktere	12
1. Der faire (echte) Spieler	12
2. Der Risikofreudige	12
3. Der Maurer	12
4. Der Immergewinner	13
5. Der Pechvogel	13
6. Der Profi	13
7. Der Besessene	13
III. Literaturhinweise	13

1. Einleitung

Die Wurzeln dieses altbairischen Spiels lassen sich bis in die Zeit der Wittelsbacher Könige zurückverfolgen. Es fußt auf dem Tarock und dessen preußischer Abart, dem Skat. Die Geschichte brachte immer wieder Männer hervor, die ihren Lebenszweck und Unterhalt durch dieses Spiel fanden und bestritten.

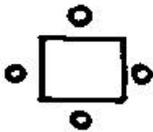
Dieser schöne Volkssport, der sowohl der geistigen als auch der körperlichen Ertüchtigung dient, erlitt Mitte der 70er Jahre durch Aufkommen geistloser Computerspiele (z.B. Gobang) existenzbedrohende Rückschläge. Aber in den schwierigen Jahren nach 1979 hatte die MUT das Glück, dass in ihren Reihen drei Männer auftauchten, die den Mut hatten, an ein Aufleben der Spielkunst der früheren 70er Jahre zu glauben und dem Schafkopf an der MUT zum endgültigen Durchbruch und zum Aufstieg als anerkannte Wissenschaft verhalfen.

2. Voraussetzungen

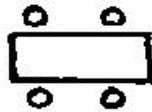
Im angenehm temperierten Spiellokal steht ein stabiler Tisch, dessen Arbeitsfläche gut beleuchtet ist. Um ihn herum sind vier Stühle gleichmäßig zu gruppieren.

Mögliche Kombinationen wären:

1.



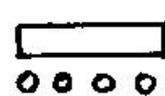
2.



3.



4.



Leicht erkennt auch der Laie, dass die vierte Stellung denkbar ungünstig ist.

An diesem Tisch nehmen vier Spieler (mit gewaschenen Händen) Platz, die der bairischen Sprache oder zumindest des Fachjargons mächtig sind. Das faire Geld aus ihren Taschen plazieren sie vor sich auf dem Tisch oder in entsprechend geeigneten Behältern. Vor jedem steht ein Getränk (hier sei besonders auf die stimulierende Wirkung von Weißbier <v.a. Kobler, Anm. des Drittverlegers> verwiesen). Der Gastgeber sorgt im Verlauf der Veranstaltung dafür, dass keiner auf dem Trocknen sitzen muss. Auch ein (nicht zu) kleiner Imbiss ist dem Spielfluss nicht abträglich.

Unumgänglich ist das Vorhandensein eines Satzes bairischer Karten. Andere Ausführungen ermöglichen nur billige Simulation.

3. Grundbegriffe des Mischens

3.1 Vorbereitung

Folgende Tätigkeiten sind vor Spielbeginn durchzuführen:

- Aufwärmen der Finger durch mehrmaliges, kurzzeitiges Vorschnellen der Fingerspitzen aus der geballten Faust.
- Lockern der Hände durch kreisrunde Bewegungen im Handgelenk.
- Prüfen der Karten auf Vollständigkeit (ggf. Sechser eliminieren)

3.2 Ausführung

Durch das Los bestimmt nimmt der jüngste Mitspieler die 32 Karten (je viermal 7 bis As) auf und wirbelt sie kräftig durcheinander; dabei ist zu beachten:

- keine Karte fallenlassen (FJ: Do liegt oane drunt!)
- keine Karte aufdecken (FJ: Do is a Naggadel!)
- keine Karte brechen oder knicken (FJ: Pass auf, du Depp, jetz brauch ma neie Kartn!)

3.3. Das Abheben

Der Geber lässt die Hinterhand aus dem Kartenstapel zwei nicht-leere Teilstapel bilden, die anschließend wieder in umgekehrter Reihenfolge konkateniert werden. Die abgehobene Karte geht den Abheber dabei nichts an.

3.4. Das Geben

Jeder Spieler, beginnend bei der Vorhand, bekommt im Uhrzeigersinn 2 x 4 Karten. Sollte wider Erwarten ein Spieler mehr oder weniger als acht Karten sein Eigen nennen, so sind folgende Maßnahmen zu ergreifen:

Sämtliche Karten zählen; sollte das Ergebnis größer als 32 sein, dann Ärmel, Taschen usw. nach weiteren versteckten Karten durchsuchen. Achtung! Ein Falschspieler sitzt am Tisch (FJ: Do bscheißt oana). Sollte das Ergebnis kleiner als 32 sein, dann unterm Tisch, unter den Stühlen oder ähnlichem suchen oder neue Karten holen. Sollte das Ergebnis gleich 32 sein, dann neu mischen.

Beschweren sich mehr als zwei Spieler über ihre Karten, sollte sich der Geber tunlichst die Hände nochmals waschen (FJ: Wasch da d'Pfofn!)

4. Kartologie

4.1 Rang und Wert der Karten

Die Hierarchie der Karten entnehmen wir folgender Tabelle:

Rangordnung	Name	Wert (Augen)	
niedrig	7	0	} Spatzen
	8	0	
	9	0	
	Unter	2	} Schmier
	Ober	3	
	König	4	
	10	10	
hoch	Sau	11	

4.2 Trümpfe

Je nach Spiel (vgl. 5.3.) wird einzelnen Kartengruppen eine besondere Stichkraft zugewiesen (Trümpfe).

Merke: Trümpfe stechen Nichttrümpfe (vgl. 5.5.)

Bei den Trümpfen unterscheidet man Herren (FJ: Buam) und sonstige Trümpfe. Herren sind höher als sonstige Trümpfe. Unter Herren gleichen Namens gilt die absteigende Ordnung Eichel - Gras - Herz - Schelln. Unter den sonstigen Trümpfen gilt die allgemeine Rangordnung aus 4.1.

5. Das Spiel

5.1 Spiel anmelden

Jeder, der glaubt, ein geeignetes Blatt (= die acht erhaltenen Karten) zu haben, meldet sein Spiel (vgl. 5.3) an (FJ: I spui). Dabei ist die durch das Geben induzierte Ordnung zu beachten. Wer nicht spielt, gibt es ebenfalls kund (FJ: weida).

Als Maurer wird derjenige bezeichnet, der trotz guter Karten nicht spielt (vgl. auch Anhang).

5.2 Spielerlaubnis

Der Spieler, dessen Spiel über die anderen dominiert (vgl. 5.3) erhält das Spielrecht. Bei gleichmächtigen Spielen entscheidet die Nähe zum Geber (gegen den Uhrzeigersinn).

5.3 Spiele

5.3.1 Das normale Spiel (FJ: Spui auf a Sau)

5.3.1.1 Allgemeines

Trumpf bei dieser Variante sind alle Herz, Ober und Unter in normaler Reihenfolge (vgl. 4.1). Es bilden jeweils zwei Spieler eine Partei. Paarungskriterium ist der Besitz einer Sau. Der Spieler, der mit einem an-

deren zusammenspielen möchte, verkündet dies, wenn er an der Reihe ist, durch Angeben der Sau, die sein zukünftiger Partner besitzen muss. Gewählt werden kann nur Eichel-, Gras- oder Schellnsau (FJ: mid da Oidn, mid da Blauan, mid da Gäidsau (Bumpe)). Voraussetzung ist, dass der rufende Spieler wenigstens eine Karte der gewählten Saufarbe besitzt (natürlich nicht die Sau selbst). Die so entstehende Partei nennt man Spieler.

5.3.1.2 Finden der Partner

Natürlich sind bei Beginn des Spiels die Parteien noch unbekannt, lediglich der Besitzer der gesuchten Sau kennt seinen Partner. Selbstverständlich darf er sich dem Spieler nicht mündlich, oder mit Zeichen zu erkennen geben (Fußtritt unter dem Tisch). Deshalb muss, wenn die Farbe der angesagten Sau zum ersten Mal gespielt wird (FJ: D'Sau wead gsuacht), diese Sau auch beim Besitz mehrerer Karten dieser Farbe zugegeben werden. Der Besitzer der Sau, muss als Ausspieler diese Sau auf den Tisch legen, wenn er diese Farbe spielen will. Es gibt allerdings eine Ausnahme: besitzt er die Sau und mindestens drei andere Karten der gleichen Farbe (FJ: er hod's viamoi do), so kann dieser auch eine andere Karte wählen. Diesen Vorgang nennt man im FJ Davolaufa.

5.3.2 Der Wenz (Wenz = Unter)

Bei dieser Spielform spielt einer gegen die anderen drei. Trümpfe sind hier nur die vier Unter. (Rangfolge vgl. 4.2) Zu den günstigen Karten zählen neben den Untern noch die Asse und die Kombination As + 10 von einer Farbe. Auch ist es nicht schlecht, farbfrei zu sein (vgl. 5.4) Der Wenz dominiert über das normale Spiel.

5.3.3 Das Solo

Hier spielt einer gegen drei. Der Spieler kann jede beliebige Farbe zum Trumpf erklären. (FJ: Oache sticht, Gros sticht, ...) Außerdem sind wie beim normalen Spiel Ober und Unter als Herren Trumpf. Es gilt die absteigende Hierarchie: Ober, Unter, Farbtrumpf. Das Solo zählt mehr als ein Wenz, das Herzsolo ist den anderen Soli übergeordnet.

5.3.4. Der Wenz tout

Für ihn gilt dasselbe wie für den Wenz, außerdem muss der Spieler alle (franz.: tout) Stiche (nicht nur alle Augen) machen. Der Wenz tout dominiert über das Solo.

5.3.5. Das Solo tout

Wie Solo. Zusätzlich wird den Mitspielern angedroht, dass sie nicht stechen werden. Stechen diese trotzdem, gewinnen diese. Der Vorteil des tout liegt in der höheren Bewertung (vgl. 6.4) Das Solo tout dominiert über den Wenz tout.

Spezialfall: Der Sie (4 Ober, 4Unter)

Der Sie ist der Traum aller Schafköpfe. Spieler, Geber und Mitspieler werden durch Einrahmung des Spiels und Erwähnung von Name, Ort und Zeit geehrt. Spielt jemand den Sie als tout, so ist es eine große Schande. (FJ: Schamst di ned! So a Bladl und dann spuit a an Du.)

Es zeugt von großer Unkenntnis über dieses Spiel.

Anmerkung: Unter den Fachleuten kursieren über die Schreibweise des Sie's allerdings unterschiedliche Auffassungen. Wir haben uns hier für die phonetische Aufschreibung entschieden.

5.3.6 Exoten

Sie werden nur selten gespielt. Im Anwendungsfall ist das Dass und die Wertigkeit vor Spielbeginn festzulegen. Hierin zeigt sich deutlich die Typenvielfalt des Schafkopfspiels.

5.3.6.1 Farbwenz

Unter und eine freiwählbare Farbe sind Trumpf. Einer gegen drei.

5.3.6.2 Geier

Die vier Ober sind Trumpf. Ähnlich dem Wenz und dessen Varianten (Farbgeier).

5.3.6.3 Ramsch

Jeder spielt gegen jeden. Verloren hat, wer die meisten Augen hat. Trumpf wie beim normalen Spiel.

5.3.6.4 Bettl

Komplementär zu tout, der Spieler darf keinen Stich machen.

5.3.7. Wenn keiner spielt

Dieser Fall tritt ein, wenn alle ‚weiter‘ sagen. Dann gibt es drei Möglichkeiten:

- a) wer den Eichel-Ober hat (FJ: Da Oide), muss spielen
- b) Ramsch (vgl. 5.3.6.3), verhindert übermäßige Maurerei
- c) Zusammenschmeißen und neu geben
 - nächstes Spiel zählt doppelt (FJ: Bock) oder
 - jeder zahlt Einsatz in den (FJ) Stock, der beim nächsten normalen Spiel an die siegreichen Spieler ausbezahlt wird, andernfalls von diesen verdoppelt wird.

5.4 Das Ausspielen

Der zum Ausspielen berechnigte Spieler spielt eine beliebige Karte, die Wahl ist nur wenig eingeschränkt:

- moralische Gründe: hierzu zählt vor allem das Gebot, seine(n) Mitspieler (FJ: Freind) nicht zu kompromittieren. Genauerer Einblick kann nur der Besuch des Seminars vermitteln.
- Davonlaufen (vgl. 5.3.1.2)

Die ausgespielte Karte bestimmt nun, welche Karten zugespielt werden können. Man muss Farbe, bzw. Trumpf bekennen, dies ist ein Grundprinzip des modernen Spiels. Ist man Farb- bzw. Trumpffrei, d. h. besitzt man keine Karte dieser Farbe bzw. keinen Trumpf, kann man eine beliebige Karte zugeben. Im erstgenannten Fall kann man mit Trumpf (falls vorhanden) stechen, muss aber nicht.

5.5 Das Stechen

Der Sinn des Stechens ist es, den Gegner durch möglichst viele eigene Stiche zu zermürben und zu besiegen. Durch das Stechen kommen vier Karten (FJ: A Stich) in den Besitz dessen, der sticht. Diese Karten dürfen im weiteren Spielverlauf nicht mehr weiterverwendet werden. Sonst spielt man falsch (FJ: bscheißt ma).

5.5.1. Wer sticht?

Die höchste Karte sticht. Dabei gilt:

- Trumpf sticht Farbe
- Innerhalb der Trümpfe und Farben gilt die Rangordnung aus 4.1. Beachte: ein Nichttrumpf kann einen Nichttrumpf einer anderen Farbe nicht stechen (Eichel-As sticht nicht Gras-König!) Liegen mehrere gleichwertige Karten auf dem Tisch, so ist diejenige höher, die zuerst gespielt wurde.

Der Stecher hat mit seinem Stich gleichzeitig die Pflicht erworben, auszuspielen.

5.5.2 Stechen auf jeden Fall

Im Verlauf eines Spieles ist es oft unsinnig (FJ: saubläd) Karten zu stechen.

5.5.2.1 Das Schmieren

Ist anzunehmen, dass der Stich schon der eigenen Partei gehört, so ist es ratsam, die Augensumme im Stich zu erhöhen. Dies geschieht durch Zugabe einer Karte mit hoher Augenzahl (= Schmia). Natürlich geht das Farbe bekennen vor.

Anmerkung: Der Begriff „hohe Augenzahl“ ist sehr relativ; ab und zu kann sogar der Unter eine nützliche Schmia sein.

5.5.2.2 Das Abspatzen

Aus Spieltaktischen Erwägungen kann es manchmal geboten erscheinen, anstatt zu stechen oder zu schmieren, sich einer unangenehmen Karte zu entledigen. Diesen Vorgang nennt man Abspatzen (FJ: Ob-spotz'n).

Vorsicht: Ungeschicktes Abspatzen verärgert den/die Mitspieler.

5.6. Spieltaktik

Durch iterative Anwendung des Testprinzips VI (Versuch - Irrtum) sollte sich der zukünftige Spieler seine eigene Taktik deduzieren. Sie wird vom Gewinnstreben und der Spielmoral bestimmt. Dabei soll der fachmännische Quatrolog mit anderen Spielern gesucht werden.

6. Bewertungsmodalitäten

6.1 Ziel des Spiels

Ziel ist es von den 120 Augen (der interessierte Leser überzeuge sich durch einfaches Nachrechnen) möglichst viele durch Stechen in seinen Besitz zu bringen. Gewonnen hat die Partei, welche die meisten Augen auf sich vereint hat (Ausnahmen siehe 5.3.6.3, 5.3.6.4).

6.2 Sonderfälle

6.2.1 Beide Parteien 60 Augen

Sieger ist/sind der/die Nichtspieler. Ausnahme: Mussspiel nach 5.3.7.1.

6.2.2 Schneider

Augenverhältnis 91:29, d. h. schneiderfrei ab 30 für Nichtspieler, ab 31 für Spieler.

6.2.3 Schwarz

Eine Partei hat keinen Stich, nicht nur Null Augen (es gibt auch leere Stiche).

6.3 Anzahl der Ober und Unter (FJ: Laffade)

Hat eine Partei von oben herab in lückenloser Reihenfolge die höchsten Trümpfe, so spricht man von ‚Laufenden‘. Dies können nur Herren sein, also maximal acht.

Beispiel: Eine Partei hat Eichel-, Gras-, Herz-Ober; die Gegenpartei hat den Schelln-Ober. Das Spiel wird, unabhängig davon wer gewinnt, mit drei Laufenden berechnet.

6.4 Bewertung – Spiel um Geld

Im Folgenden gelten folgende Abkürzungen:

GE = Grundeinsatz

SE = Soloeinheit.

Außerdem gilt: Der/die Verlierer zahlen an den/die Sieger.

6.4.1 Einfaches Spiel

Normal: 1 GE

Schneider: 2 GE

Schwarz: 3 GE

Laffade: ab 3 Herren; je Stück eine GE zusätzlich

6.4.2 Solo

Normal: 1 SE

Schneider: 1 SE + 1 GE

Schwarz: 1 SE + 2 GE

Laffade: Solo ab 3, Wenz ab 2: 1 GE zusätzlich pro Bua

tout: $2 \times (1 \text{ SE} + (\text{Anzahl der Laffaden}) \times \text{GE})$

Sie: $4 \times (1 \text{ SE} + 8 \text{ GE})$

6.4.3 Bock (vgl. 5.3.7)

(normale Berechnung) $\times 2$

6.4.4 Stoß

Sollte ein Nichtspieler glauben, besonders gute Karten zu haben, kann er dem Spieler einen Stoß (Kontra; Charakteristische Handbewegung s. Übung) geben. Der Spieler oder sein Partner hat nun Gelegenheit, den Stoß zu erwidern (FJ: Zruck). Dieses Wechselspiel kann je nach Vereinbarung verlängert werden. Üblicherweise darf nur gestoßen werden, wenn man noch 8 Karten hat. Dies wird jedoch vor Spielbeginn vereinbart. Ein Stoß hat die monetäre Wirkung wie ein Bock.

7. Terminierungsfall

7.1 Ende eines Spiels

Hat kein Spieler mehr eine Karte in der Hand, ist ein Spiel beendet. Es wird nun über Sieg und Niederlage entschieden: jede Partei zählt dazu unter Berücksichtigung der Abschnitte 4.1, 6.1 und 6.2 die Augen ihrer Stiche. Dann erfolgt die Auszahlung gemäß 6.4. Durch einheitliches Stapeln (Rückseite nach oben), Mischen (vgl. 3.2) und Abheben (danach sind Forderungen aus dem vorherigen Spiel verjährt) können die Karten wieder ins Spiel gebracht werden. Diesem Vorgang sind theoretisch keine Grenzen gesetzt.

7.2 Ende des Spiels

Die Dauer des gesamten Spiels wird durch die physische Belastbarkeit und die Liquidität der Spieler, so wie der Größe des Kühlschranks bestimmt. Man sollte allerdings nicht immer bis an die Grenzen des Erreichbaren vorstoßen, sondern schon etwas eher zum Spielen aufhören. Z. B. seien hier die Worte „Da Oide gibt de letzte Rund'n“ genannt.

Ein weiteres Terminierungskriterium liefert uns der Schafkopffologe Herr R. Schwiebacher: „Ja iagndwann muaß ma ja aufhean!“

ANHANG

I. Einladung zum Schafkopfabend

Die Form ist beliebig. Sie braucht weder in Deutsch, noch schriftlich zu erfolgen. Wichtig ist: sie sollte bald erfolgen!

Mögliche Varianten:

Lieber Alfred!

Bitte komme am 199_ um Uhr zu mir zum Schafkopfen (Karl-Valentin-Str. 1, 85757 Karlsfeld)

Deine Claudia

Dear John,

please come to my estate in 1 Karl-Valentin-Street, D-85757 Karlsfeld at pm on 199_. I' m looking forward to a lovely game of sheeps-beheading

Yours sincerely

Claudia

Mon Cher Albèrt

S.v.p., viens chez moi le à heures pour jouer le decapitez-le-mouton

Affectuensement Claudine

Caro Pietro!

Viene a casa mia per favore il 199_ alle ... e ... per un gioco di testa di pecora affettuosamente

tua Claudia

CARO REINE!

INVITO TE, VT LVDEM AGNI DECAPITIENDI LVDEAMVS: TEMPVS EST ... EXPECTO TE IN DOMV MEO LOCVTVS PRIMO VIA CAROZI VALENTINI MMMMMMMMMXXXVII CAMPVUS CAROLI CORALITER DIE LAHME

II. Spielercharaktere

Im Laufe vieler langer Schafkopfabende beobachtet man, wie sich unter den Spielern bestimmte Charaktere herauskristallisieren. Die wichtigsten seien im Folgenden beschrieben:

1. Der faire (echte) Spieler

Das sind Spieler wie Du und ich, die um der Wissenschaft selbst willen das Spiel betreiben. Sie sind an allen Spieltischen angesehen.

Eigenschaften:

- Immer bereit zum Spielen
- Bilanz im langsemestrigen Mittel ausgeglichen

2. Der Risikofreudige

Sitzen solche Spieler am Tisch, kommt man selten in die Verlegenheit, dass keiner spielt.

Eigenschaften:

- sucht seine Chance im Angriff. Sein Kommentar nach einem verlorenen Spiel: "I hob eh drei Trimpf ghabt!"
- gewinnt entweder wenig oder verliert viel.
- reißt seine Mitspieler mit ins Unglück
- keiner will ihn gerne zum Partner haben, dies bewirkt eine hohe Soloquote (FJ: ‚Ja ned auf mi‘ oder ‚suach da hoid amoi an andan‘)

3. Der Maurer

Er versinnbildlicht das Gegenteil des vorhergenannten. In seiner Umgebung ist die Luft nicht selten kalkgeschwängert. Kalkspritzer auf seiner Kleidung verraten ihn dem Insider sofort.

Eigenschaften:

- spielt trotz guter Karten nicht und gibt lieber seinem Gegenspieler einen Stoß
- winselt trotz, oder gerade bei, guten Karten und aussichtsreichen Spielen und hadert mit seinem Schicksal
- verliert die meisten Ramsch

4. Der Immergewinner

Über ihn viel zu schreiben, hieße Eulen nach Athen tragen, da die Bezeichnung bereits alles aussagt. In der Weiterentwicklung neigt dieser Spielertypus zur Habilitation.

Eigenschaften:

- Eine streng wachsende, logarithmisch konvexe Gewinnkurve
- Gewinn auch bei schlechtem Blatt (FJ: die dimmstn Bauan ham de gräßtn Kadoffen) wegen für ihn günstiger Kartenposition bei seinen Gegnern (FJ: Des Spui steht saudumm)
- Momentane Spielverluste können ihn nicht zurückwerfen
- Gewinnt einer seiner Mitspieler übermäßig, zählt er trotzdem nicht zu den Verlierern.

5. Der Pechvogel

Er ist das bedauernswerte Gegenteil des unter 4. zitierten Spielertypus.

Eigenschaften:

- Gewinnt selten bis nie
- Verliert trotz guter Karten und hoher Spielkunst auf Grund widriger Umstände.
- Spielt häufig um Essensmarken
- läßt sich trotz der Rückschläge nicht vom Spiel abhalten

6. Der Profi

Durch seine langjährige Erfahrung und Übung hat er eine hohe Spielkunst, nahe der Meisterschaft, erreicht.

Das bedingt seine folgenden Eigenschaften:

- lebt vom und durch das Spiel
- hat immer ein Päckchen (nicht immer) fairer Karten zur Hand
- zeigt kein Mienenspiel (Pokerface)
- eilt von Turnier zu Turnier
- unterhält mehrere Schafkopfrunden
- beherrscht alle Abarten und Tricks
- mischt und sortiert blitzschnell

7. Der Besessene

Die dem Menschen ureigene Liebe zum Schafkopfspiel ist bei ihm zum Exzess geworden. Ähnlich wie bei Rauschmitteln stoßen wir auch hier auf den Missbrauch der Karten.

Eigenschaften:

- spielt bei jeder Gelegenheit, ohne Rücksicht auf Verlust, eigene Gesundheit oder Vorlesungen (nicht zu verwechseln mit Profi)
- spielt emotionell
- zeigt Unruhe und Nervosität, wenn er längere Zeit nicht gespielt hat (Entzugserscheinungen)
- riecht nicht komplette Schafkopfrunden schon auf weite Entfernung und bietet sich sofort an (FJ: brauchts nu an viatn Mo?)
- Hat persönliche Bindung und Beziehung zu den Karten

Im perfekten Spieler vereinen sich alle positiven Eigenschaften aller dieser Typen. Doch leider gibt es ihn nicht, und so ist er bislang nur von theoretischem Interesse. Doch jeder Spieler sollte danach trachten, dieses Ideal zu erreichen.

III. Literaturhinweise

In der Reihe ‚Schafkopf‘ erscheinen außerdem:

- Das Schafkopfpraktikum
Eine ausgewählte Spielsammlung mit Beispielen und Lösungen für Anfänger und Fortgeschrittene
- Biographien berühmter Spieler
Wissenswertes und Kurioses über Spieler von A wie Aumer bis S wie Seidl
- Fit ins Turnier
Vorbereitung für Turnier- und Berufsspieler
- Funktioneller Aufbau automatischer Mischanlagen
Hardwaregrundlagen für Spieler
- Psychologie und Verhalten des Berufsspielers
- Eine Frau im Spiel

Schlusswort

Und die Moral von der Geschicht –
trau keinem der mi'm Zehner sticht!

Koller/Aumer
Grundzüge des Schafkopf

Das Buch behandelt in neuartiger, einheitlicher Weise die Grundbegriffe des Schafkopf. Statt die gebräuchlichen Varianten in ihrer Vielzahl zu beschreiben, werden deren Gemeinsamkeiten hervorgehoben und verdeutlicht. Damit soll das Verständnis professioneller Denk- und Spielweise vertieft werden. Der systematische Aufbau der Grundbegriffe führt überdies zu Methoden einer Spielentwicklung vom Blatt zum Spieler. Durch Berücksichtigung neuester Ergebnisse aus grundlegenden Bereichen, wie Mischen und Spieltheorie, wird der Leser an den gegenwärtigen Stand herangeführt und auf weiterführende Literatur vorbereitet.