



Erich Rohrmayer

SCHAFKOPFEN

mit der langen und der kurzen Karte

BUCH- UND KUNSTVERLAG OBERPFALZ

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.
ISBN 978-3-95587-070-6



1. Auflage 2020

ISBN 978-3-95587-070-6

Alle Rechte vorbehalten!

© 2020 Buch- und Kunstverlag Oberpfalz
in der Battenberg Gietl Verlag GmbH, Regensburg
www.battenberg-gietl.de

Warum ein Schafkopf-Lehrbuch

Lieber Leser,
zu meinem Lehrbuch für Schafkopf-Anfänger möchte ich Sie sehr herzlich begrüßen!

Über Generationen hinweg ist dieses Kartenspiel, das „als Kulturgut und Teil der bayerischen Lebensart“¹ gilt, mündlich von einer Generation zur nächsten übertragen worden. Diese mündliche Überlieferung, die vor allen Dingen in den Wirtshäusern Bayerns stattgefunden hat, scheint offensichtlich im digitalen Zeitalter abgeschnitten worden zu sein.

Denn von vielen, gerade jungen Leuten höre ich immer wieder das gleiche Lied: Ich würde ja gerne Schafkopf lernen, es gibt aber niemanden, der es mir beibringt. Vor diesem Hintergrund habe ich mich entschlossen, etwas gegen diesen Trend zu unternehmen. Angefangen habe

ich damit, Seminare abzuhalten, aus denen sich mein erstes Buch „Lerne Schafkopf – Eine Spielanleitung für Anfänger“ entwickelt hat. Es gibt aber eine Sache, die diesem Buch gefehlt hat ...

Als ich als kleiner Bub im Wirthaus meiner Eltern unseren Gästen zuschauen durfte, war eines der ersten Dinge, die mir klar wurden: Die älteren spielten mit acht Karten, während die jüngeren Spieler mit weniger Karten spielten. Mir wurde erklärt, dass die eine Runde einen „Langen“ und die andere einen „Kurzen“ spielt. Was ich damals natürlich nicht begriffen habe, ist, dass ich Schafkopf inmitten einer Übergangsphase in meinem Heimatdorf gelernt habe. Zum Glück! Und viele, viele Schafkopfrunden und Jahre später habe ich festgestellt, dass ich ja direkt an einer imaginären Schafkopf-Grenze wohne! Und als ich Schafkopfer aus Deggendorf (Nie-

derbayern) bei einem Turnier in Regensburg erlebt habe, wurde mir bewusst, dass es da auch einen tiefen Graben in den Köpfen der Schafkopfer gibt. Um ein gesamt-bayerisches Schafkopf-Buch herauszubringen, muss diese Sache also unbedingt genauer beleuchtet werden!

Im gesamten Text spreche ich von „dem Spieler“ in männlicher Form. Dies ist in der deutschen Rechtschreibung nun mal so. Selbstverständlich ist auch „die Spielerin“ sehr herzlich eingeladen, das Schafkopf-Spiel zu erlernen. Die Feministinnen unter Ihnen bitte ich daher um Verständnis, wenn ich aus Gründen der Vereinfachung

„der Spieler/die Spielerin“ mit der männlichen Form abkürze.

Des Weiteren verwende ich als Geschlecht für die Karte „Ass“ statt der hochdeutschen sächlichen Form („das Ass“) die weibliche Form („die Ass“), wie es in der überwiegend bayerischen Sprache der Schafkopf-Spieler üblich ist.

Für Ihr Interesse bedanke ich mich sehr herzlich und wünsche Ihnen viel Spaß beim Lernen!

Ihr

Erich Rohrmayer

Der Autor

Über mich

Aufgewachsen in einem (damals) niederbayerischen Wirtshaus, bin ich bereits als kleiner Bub sehr intensiv mit dem Schafkopf-Spiel in Berührung gekommen. Wie



lange ich nur zugeschaut habe und wann ich angefangen habe, selbst zu spielen, kann ich heute nicht mehr genau sagen. Geschätzt bin ich aber sicher etwa 40 Jahre mehr oder weniger oft als Schafkopfer aktiv.

Mein größter Erfolg als Spieler ist bisher ein Turniersieg bei der offenen Meisterschaft des Marktes Schierling im Jahre 1998, bei dem ich alle anderen ca. 50 bis 60 Teilnehmer hinter mich gelassen habe.

Neben der jahrelangen Erfahrung im Schafkopfen zähle ich auch eine Ausbildung in Moderation und Präsentation zu meinen Qualifikationen, so dass ich mich geeignet fühle, Ihnen das Schafkopfen in professioneller Weise beizubringen.

Aktuelle Informationen über meine Aktivitäten im Bereich der bayerischen Wirtshaus-Kartenspiele finden Sie auf meiner Homepage www.rohrmayer.de.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	1	2.6.2	Das Farbe-Zugeben	25
Der Autor	3	2.7	Das Spielergebnis	26
1. Einführung	6	2.8	Nach dem Spiel.....	27
1.1 Historie	6	3.	Das Rufspiel.....	28
1.2 Lange Karte – Kurze Karte	7	3.1	Die Trümpfe.....	28
1.3 Der „Schafkopf-Äquator“	8	3.2	Die Ansage.....	30
1.4 Ziel des Buches	10	3.3	Zugeben	31
1.5 Voraussetzungen.....	10	3.4	Strategien	32
1.6 Besondere Karten	11	3.5	Voraussetzungen.....	33
2. Schafkopfen mit der langen Karte	12	3.6	Beispiele	34
2.1 Die Zählwerte (Punkte oder „Augen“)	12	4.	Das Solo	40
2.2 Übung: Augen zählen	13	4.1	Die Trümpfe.....	40
2.3 Ziel des Spiels	18	4.2	Die Ansage.....	41
2.4 Der Ablauf eines Spiels	18	4.3	Zugeben	42
2.4.1 Das Verteilen der Karten	18	4.4	Strategien	42
2.4.2 Die Spielansage	20	4.5	Voraussetzungen.....	43
2.4.3 Das (eigentliche) Spiel.....	22	4.6	Beispiel.....	44
2.5 Der Gang eines Spiels	22	5.	Der Wenz.....	46
2.6 Das Bedienen (Zugeben).....	24	5.1	Die Trümpfe.....	46
2.6.1 Das Trumpf-Zugeben	25	5.2	Die Ansage.....	47

5.3	Zugeben	48
5.4	Strategien	48
5.5	Voraussetzungen.....	50
5.6	Beispiel.....	52
6.	Die Wertigkeit der Spielarten.....	54
7.	Mehrere Spielansagen	55
8.	Wenz-Tout und Solo-Tout	59
8.1	Bedeutung.....	59
8.2	Beispiele	60
8.3	Die Wertigkeit der Spielarten (mit Tout)	63
8.4	Mehrere Spielansagen	64
9.	Weitere Spielarten	66
9.1	Dame (Geier).....	67
9.2	König (Bart)	67
9.3	Hochzeit	68
9.4	Ramsch.....	69
9.5	Über Kreuz	69
10.	Das Spiel mit der kurzen Karte.....	70
10.1	Rufspiel	70
10.1.1	Die Trümpfe.....	70

10.1.2	Voraussetzungen.....	71
10.1.3	Beispiele	72
10.2	Solo	78
10.2.1	Die Trümpfe.....	78
10.2.2	Voraussetzungen.....	79
10.2.3	Beispiel.....	80
10.3	Wenz	82
10.3.1	Die Trümpfe.....	82
10.3.2	Voraussetzungen.....	82
10.3.3	Beispiel.....	84
	Quellen	86
	Nachwort.....	87
	Weitere Bücher von Erich Rohrmayer	88

1. Einführung

Allgemeines und Geschichte des Schafkopfs

Bevor Sie mit dem eigentlichen Schafkopf-Spiel beginnen, hier ein paar wissenswerte Informationen für Sie darüber, wo das Schafkopfen herkommt, warum dieses Buch so heißt wie es heißt und was es mit dem Schafkopf-Äquator auf sich hat.

1.1 Historie

Die Entstehung und der Name des Spiels

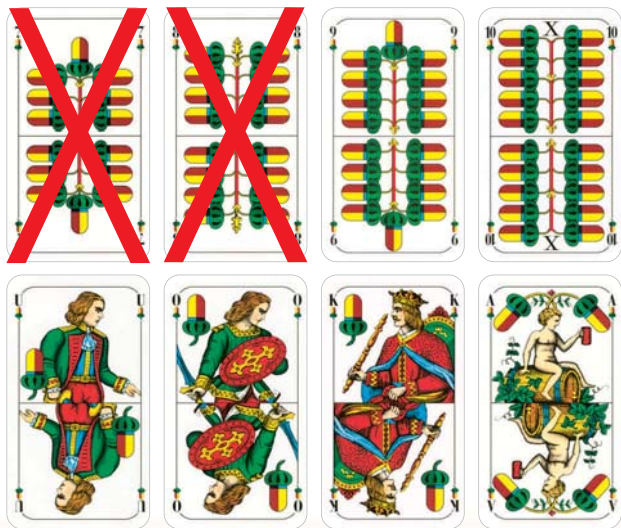
Schafkopfen ist eines der ältesten Kartenspiele, die es gibt. Erfunden wurde es bereits um das Jahr 1500. Der ursprüngliche Name des Spiels, „Schaffkopf“, beschreibt den Ort, an dem es gespielt wurde: auf Deckeln („Köpfen“) von Fässern („Schaffen“). Das doppelte „ff“ ist im Verlauf der Jahrhunderte zu einem einfachen „f“ mutiert. Eine genaue Jahresangabe ist hier leider nicht möglich.

Zum ersten Mal schriftlich fixiert wurden die Regeln in der Oberpfalz im Jahr 1895, als ein Amberger Verlag das „Schafkopf-Büchlein“ veröffentlichte.

Üblicherweise wird Schafkopf von vier Personen gespielt. Möglich ist auch, zu dritt zu spielen, einen sogenannten „Dreier“. Bei dieser Konstellation ist aber kein Partnerspiel (Rufspiel/ „Sauspiel“, 2 Spieler gegen 2 andere) möglich, was im Wesentlichen auch den Reiz des Schafkopfs ausmacht.

1.2 Lange Karte – Kurze Karte

Begriffe und Unterschiede



Zwei Begriffe, deren Bedeutung Sie unbedingt kennen müssen, bevor Sie mit dem Spiel beginnen, sind die „lange Karte“ und die „kurze Karte“. Die Unterscheidung be-

zieht sich vordergründig einzig und allein auf die Anzahl der Karten, die ausgegeben werden bzw. mit denen gespielt wird.

Die lange Karte besteht aus allen 32 Karten eines bayrischen Kartenspiels, was bedeutet, dass jeder der vier Spieler acht Karten erhält. Diese traditionelle Art des Schafkopfs hat sich mit nur wenigen Ausnahmen in Oberbayern, Niederbayern und Schwaben erhalten.

Im Gegensatz dazu hat sich in Franken und der Oberpfalz fast durchgehend das Spiel mit der kurzen Karte durchgesetzt: Dabei werden alle Sieben und Acht eines Kartenspiels entfernt (siehe Abbildung links), so dass die Gesamtzahl der Karten nur 24 beträgt und somit jeder Spieler nur sechs Karten erhält.

Was sich vordergründig als einfache und simple Unterscheidung darstellt, wirkt sich jedoch beim Spielen selbst sehr stark auf die Art der Spiele, die gespielt werden, und auf die Spielgeschwindigkeit (mehr Spiele innerhalb derselben Zeit) aus.

Der Hauptteil dieses Buches bezieht sich auf die „lange Karte“. Gegen Ende folgt dann ein Kapitel, in dem ich auf die Eigenheiten des Spiels mit der „kurze Karte“ eingehe.

1.3 Der „Schafkopf-Äquator“

Wie Bayern beim Schafkopf aufgeteilt ist

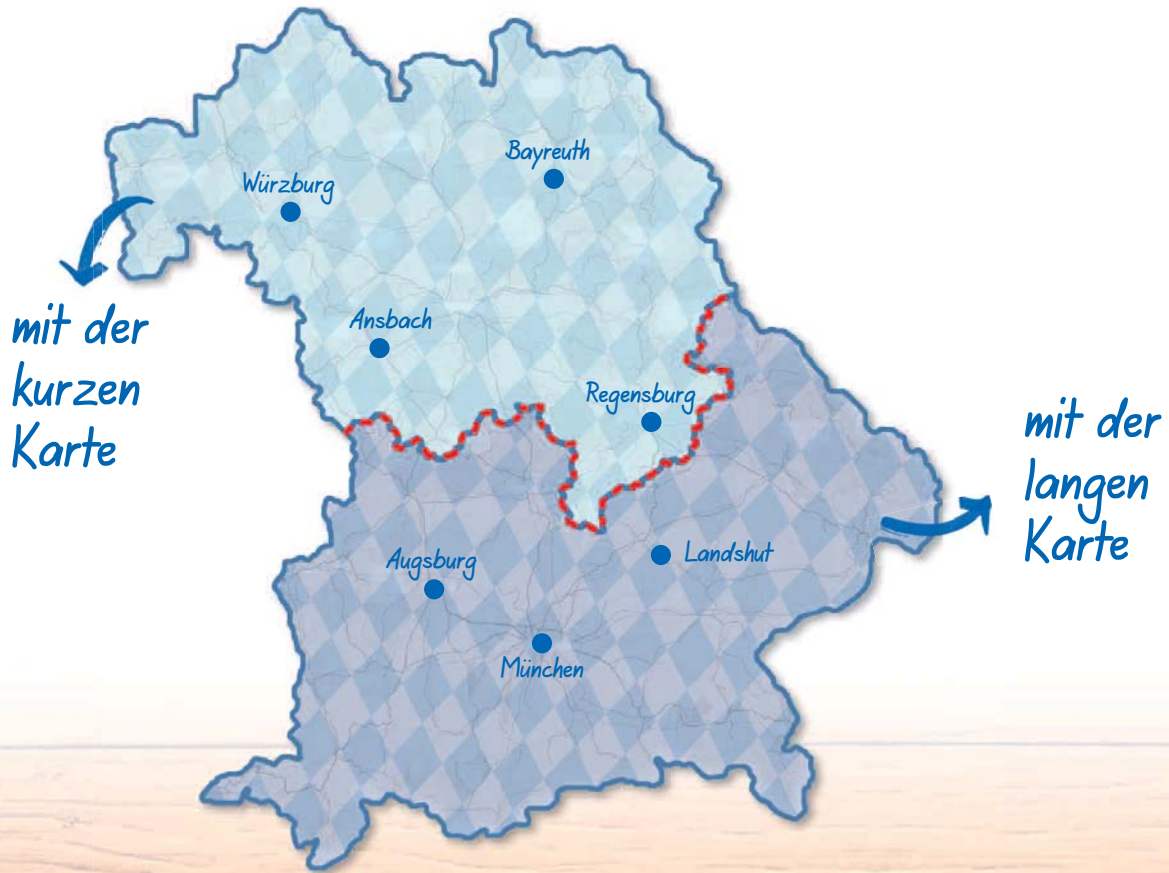
Wie am Anfang dieses Buch in meiner Kurzbiographie erwähnt, bin ich sozusagen in der Gaststube des elterlichen Wirtshauses zwischen Regensburg und Landshut aufgewachsen. Als ich als kleiner Bub unseren Gästen zuschauen durfte, war eines der ersten Dinge, die mir klar wurden: Die (mit Verlaub) „Alten“, also die Schafkopfer aus der Generation meines Großvaters, spielten mit acht Karten, während die jüngeren Spieler wie auch mein Vater mit weniger Karten spielten. Was ich damals natürlich nicht begriffen habe, ist, dass ich Schafkopfen inmitten einer Übergangsphase in meinem Heimatdorf (Buchhausen bei Schierling) gelernt habe. Und viele, viele Schafkopfrunden und Jahre später habe ich festgestellt, dass ich ja direkt an einer imaginären Schafkopf-Grenze wohne! Ich nenne diese Grenze mal den „bayerischen Schafkopf-Äquator“.

Was das Schafkopfen anbetrifft, ist Bayern nämlich zweigeteilt. Meine bisherigen Recherchen haben Folgendes ergeben:

- Spiel mit der langen Karte: Niederbayern (ohne Landkreis Kelheim), Oberbayern, Schwaben, Landkreis Cham
- Spiel mit der kurzen Karte: Ober-, Mittel- und Unterfranken, Oberpfalz (ohne Landkreis Cham), Landkreis Kelheim

Meine bisherige Schafkopf-Landkarte sehen Sie rechts:

Sachdienliche Hinweise zur Verbesserung, insbesondere, was die Grenze zwischen Schwaben und Mittelfranken betrifft, nehme ich gerne entgegen.



1.4 Ziel des Buches

Welche Elemente Sie erlernen können

In diesem Kapitel erfahren Sie, welche Elemente des Schafkopfs Sie mit diesem Buch erlernen können.

Dazu ist es am Anfang wichtig, erst einmal die Grundbegriffe und -regeln des Spiels kennenzulernen. Anschließend erkläre ich Ihnen die drei wichtigsten Spielarten des Schafkopfs: das Rufspiel, das Solo und den Wenz.

Um den Umfang des Buches (und den Arbeitsaufwand für den Autor) nicht zu sprengen, beschränke ich mich auf die Beschreibung dieser drei Spielarten, die den Kern des Schafkopf-Spiels ausmachen. Und ich kann es guten Gewissens tun. Denn dies sind die Spiele, die sicher überall gespielt werden.

Alle weiteren Spielarten (z. B. Dame/Geier) sind regionale Varianten. Das heißt, sie werden nicht überall gespielt. Ich reiße sie in einem eigenen Kapitel kurz an. Keine Angst: Wenn Sie die wichtigsten Prinzipien und die Kernspielarten verstanden haben, können Sie sich die regionalen Varianten auch kurzfristig direkt am

Schafkopf-Tisch erklären lassen. Es handelt sich in den allermeisten Fällen einfach um Abwandlungen.

Bei der Beschreibung der drei Spielarten Rufspiel, Wenz und Solo gehe ich nach der offiziellen Schafkopfordnung des Bayerischen Schafkopfvereins e.V. München vor.

1.5 Voraussetzungen

Was Sie vor Beginn wissen sollten

Um Schafkopfen mit diesem Buch erlernen zu können, sind nur sehr wenige Vorkenntnisse notwendig. Wichtig ist vor allen Dingen, dass Sie die 32 Karten eines bayerischen Kartenspiels, also die vier Farben Eichel, Gras, Herz und Schellen sowie die 8 Schläge (Sieben, Acht, Neun, Zehn, Unter, Ober, König und Ass) kennen.

Des Weiteren ist es hilfreich, z. B. von einem anderen Kartenspiel zu wissen, was ein „Stich“ ist. Falls Sie diesen Begriff nicht kennen, müssen Sie sich trotzdem kei-

ne Sorgen machen. Er wird im Abschnitt „Ablauf des Spiels“ näher erläutert.

Weitere Kenntnisse setze ich nicht voraus. Auch wenn Sie regelmäßig andere Kartenspiele wie z.B. Watten oder Wallachen spielen, wird es Ihnen nicht notwendigerweise leichter fallen, da das Schafkopfen doch grundlegend anders ist.

1.6 Besondere Karten

Wie Eichel-, Gras- und Herz-Ober noch heißen

Der Eichel-Ober, der Gras-Ober und der Herz-Ober haben besondere Namen, die Sie sicher bei jeder Schafkopf-Runde hören werden und deshalb kennen sollten:

Der Eichel-Ober heißt auch „der Alte“.

Der Gras-Ober heißt auch „der Blaue“.

Der Herz-Ober heißt auch „der Rote“.



Welche Bedeutung diese und der Schellen-Ober, die auch die vier „Bauern“ genannt werden, haben, werde ich im weiteren Verlauf noch ausführlicher beschreiben. An dieser Stelle reicht es, diese Begriffe kennengelernt zu haben.

Wo geh'n wir denn hin zum Kartenspielen?



Die schönsten Wirtshäuser in Regensburg und Umgebung

3. Auflage, 296 Seiten
ISBN: 978-3-86646-572-5
Preis: 19,90 Euro



Die schönsten Wirtshäuser in Passau und Umgebung

1. Auflage, 232 Seiten
ISBN: 978-3-86646-754-5
Preis: 19,90 Euro



Die schönsten Wirtshäuser in Straubing und Umgebung

1. Auflage, 240 Seiten
ISBN: 978-3-86646-776-7
Preis: 19,90 Euro



Die schönsten Wirtshäuser in Landshut und Umgebung

1. Auflage, 200 Seiten
ISBN: 978-3-95587-720-0
Preis: 19,90 Euro



Die schönsten Wirtshäuser in Amberg und Umgebung

1. Auflage, 200 Seiten
ISBN: 978-3-95587-047-8
Preis: 19,90 Euro

Heimat
battenberg
gietl verlag

Battenberg Gietl Verlag GmbH
Postfach 166
93122 Regenstauf
Tel. 0 94 02/93 37-0
Fax 0 94 02/93 37-24
info@battenberg-gietl.de
www.battenberg-gietl.de



Aufgrund des riesigen Erfolgs seines Erstlingswerkes „Lerne Schafkopfen“, das das Spiel mit der kurzen Karte in den Vordergrund stellt, geht Erich Rohrmayer in seinem neuen Buch nun einen Schritt weiter und möchte alle schafkopffinteressierten Leser in ganz Bayern und darüber hinaus ansprechen: sowohl die Traditionalisten, die das Spiel mit der langen Karte pflegen (Oberbayern und Niederbayern ohne Landkreis Kelheim), als auch diejenigen in den Gegenden, in denen sich das Spiel mit der kurzen Karte durchgesetzt hat (Franken, Oberpfalz, Niederbayern/Landkreis Kelheim).



Heimat
battenberg
gietl verlag

BUCH- UND KUNSTVERLAG
OBERPFALZ

ist eine Marke der
Battenberg Gietl Verlag GmbH



14,90 € [D]