

Regler för schafkopf



Inledning

Schafkopf är ett poängsticktagningsspel med budgivning för fyra spelare. Det finns både kontrakt där spelföraren spelar tillsammans med en partner och kontrakt där hen spelar ensam mot övriga tre spelare. Spelförarens sida vinner, om den tar mer än hälften av kortpoängen (ögonen) i stick. Spelet är mycket populärt i Bayern.

Kortlek

Schafkopf spelas med en vanlig kortlek utan jokrar där alla kort under sju har tagits bort, så att 32 kort återstår. I Bayern används kortlekar med tyska svitmärken.

Sticktagningskraft och ögon

Rangordningen mellan korten beror på vilket spel som spelas. I *normalspelet* och i *solo* är hjärter stående trumf. Alla damer och knektar är också stående trumf och räknas till trumffärgen. Rangordningen i trumf är från högst till lägst: klöver dam, spader dam, hjärter dam, ruter dam, klöver knekt, spader knekt, hjärter knekt, ruter knekt, hjärter ess, hjärter tio, hjärter kung, hjärter nio, hjärter åtta och hjärter sju. En minnesregel är att färgerna alltid har ordningen klöver, spader, hjärter och ruter (♣♠♥♦) och att trumffärgen skapas genom att först placera damerna i denna ordning, sedan knektarna och slutligen de sex övriga hjärterkorterna i vanlig ordning bortsett från att tiorna är placerade mellan esset och kungen.* I övriga färger rangordnas korten: ess, tio, kung, nio, åtta och sju. Trumffärgen innehåller fjorton kort och varje sidofärg sex kort.

I *färgsolo* är en annan färg än hjärter trumf. Det innebär att de sex lägsta hjärterkorterna i trumfsviten byts ut mot motsvarande kort i den utsedda trumffärgen. I övrigt är rangordningen densamma. Hjärter är en vanlig sidofärg. I *wenz* är bara knektarna trumf, från högst till lägst: klöver, spader, hjärter och ruter. Hjärter är en vanlig sidofärg, och damerna är vanliga kort som placeras mellan kung och nio i respektive färg.

Alla kort är värda ett visst antal poäng eller *ögon*. Essen är värda 11 ögon var, tiorna 10 ögon, kungarna 4 ögon, damerna 3 ögon och knektarna 2 ögon. Övriga kort (nior, åttor och sjuor) är inte värda någonting. Det finns sammanlagt 120 ögon i leken.

Spelen

Det finns ett antal tillgängliga spel (kontrakt) i schafkopf. I *normalspelet* är hjärter stående trumf. Spelföraren anropar en partner genom att ange en färg annan än hjärter. Den spelare som har esset i den angivna färgen blir spelförarens partner, men avslöjar det inte – partnerskapet är tills vidare dolt. De övriga två spelarna kallas för motspelare och bildar tillfälligt ett par som skall hindra spelföraren och hens partner från att vinna.

* Om man spelar med tyska svitmärken, är ordningen mellan färgerna från högst till lägst: ekollon, blad, hjärter och bjällror.

Spelföraren måste själv ha minst ett kort i den färg som anropas och får inte anropa en färg där hen själv har esset. Notera att en spelare som saknar en sidofärg med ett annat kort än ess i topp därför inte kan ta på sig rollen som spelförare i ett normalspel.

Alla övriga spel är olika former av solospel där spelföraren spelar ensam mot övriga tre spelare. Det enda som skiljer dessa spel är vilka kort som utgör trumffärgen (se ovan).

Vinst och förlust

Spelföraren och hens eventuella partner skall tillsammans ta fler än hälften av alla ögon i sina stick för att vinna, det vill säga minst 61 ögon. Det finns också högre vinstnivåer. Om någon part tar minst 91 ögon, har den gjort motparten *schneider*. Om en part tar alla stick, har den gjort motparten *schwarz*. Detta ger högre betalning. Notera att både den spelförande sidan och motspelarna kan vinna på nivåerna *schneider* och *schwarz*.

En spelare som tror att hen kan vinna alla stick, kan deklarerera *tout*. Det är ett åtagande att göra motparten *schwarz* och ger extra betalt, men innebär också att spelet förloras om spelföraren tappar ett enda stick. *Tout* kan bara anges i de spel där spelföraren spelar ensam mot övriga tre.

Förberedelser

Innan spelet börjar, måste spelarna komma överens om värdet av basbeloppet. Vanligen betalas spelen direkt vid bordet med småmynt.

Man drar kort om vem som ger i första given. Den spelare som drar det kort som är värt högst antal ögon blir givare. Om två eller flera spelare delar förstaplatsen, drar dessa spelare varsitt nytt kort.

Giv

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Givaren delar ut fyra kort i taget med början hos spelaren till vänster, tills alla spelare har åtta kort på handen.

Budgivningen

I budgivningen avgörs vem som blir spelförare och vilket spel som skall spelas. Spelen rangordnas i stigande ordning: normalspel, *wenz*, färgsolo i ruter, färgsolo i spader, färgsolo i klöver och solo. Ett spel med annonserad *tout* räknas som högre alla andra spel. Spelen med *tout* har samma inbördes ordning som spelen utan *tout*.

Förhand öppnar budgivningen, och turen att tala går vidare medsols. En spelare som vill bli spelförare säger "jag spelar" när hen står på tur att tala. En spelare som inte vill ta på sig den rollen passar. Den som en gång har passat får inte bjuda igen.

En spelare som vill bli spelförare sedan någon annan redan har sagt "jag spelar" säger "jag vill också spela". Budet förpliktar spelaren att spela minst *wenz*, och budet räknas som *wenz* om budgivningen fortsätter. Om någon väl har sagt att hen också vill spela, måste alla spelare som sedan bjuder ange exakt det spel som bjuds.

I den första budrundan gäller att en spelare som bjuder måste ge ett högre bud än föregående budgivare. Det innebär att om spelaren anger ett spel, måste det vara högre än föregående spel. Om budgivningen går vidare i flera rundor, gäller att en spelare har

förhand till föregående budgivare – det vill säga sitter närmare till vänster om budgivaren och talade före denne i den första budrundan – bara behöver ange ett minst lika högt spel. Om en spelare utnyttjar sin position och bjuder över genom att ange samma spel, säger man att den spelaren tar över budet i förhand. En spelare som sitter efter föregående budgivare enligt denna ordning och vill fortsätta budgivningen måste precis som i den första budrundan bjuda ett högre spel.

Om minst en spelare vill spela, fortsätter budgivningen tills tre spelare har passat. Om alla spelarna inleder med att passa, har det blivit rundpass. Alla spelarna betalar då ett givet belopp till en gemensam kassa, och man går vidare till nästa giv.

Budgivningen är i regel informell. En spelare som passar första gången hen talar säger ofta "weiter", vilket betyder "vidare". En spelare som har bjudit men passar sedan någon annan har bjudit över kan till exempel säga "gut" ("bra"), "spiel zu" ("varsågod att spela") eller något liknande.

Om spelföraren i sitt slutbud sade "jag spelar" eller "jag vill också spela", måste hen ange spelet när budgivningen är slut. Den som säger "jag vill också spela" måste minst ange wenz, men i övrigt får spelföraren välja vilket spel som helst. En spelförare som vill spela tout men inte angav tout i budgivningen har rätt att ange det före första utspel.

Om det är ett normalspel som spelas, anropar spelföraren sin partner genom att namnge det aktuella esset, till exempel "jag spelar med klöveresset" eller oftast bara "med klöveresset". Om slutbudet var "jag spelar", anger spelföraren att hen vill spela ett normalspel genom att direkt anropa sin partner.

Spelet av korten

Förhand spelar ut till det första sticket. Spelarna måste om möjligt följa färg. En spelare som inte kan följa färg får spela vilket kort som helst. Om trumf har spelats till ett stick, vinner den spelare som spelade det högsta trumfkortet. I annat fall vinner den spelare som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. Det är inte tillåtet för spelarna i ett par att samla sticken tillsammans innan partnerskapet har avslöjats. (I normalspelet avslöjas detta antingen genom att esset spelas till ett stick eller genom att spelförarens partner anger "re", se nedan). Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa stick.

Utöver kravet på att följa färg, finns det vissa begränsningar på hur det anropade esset får spelas. Syftet är att den anropade spelaren skall tvingas att spela esset första gången den anropade färgen spelas och att motspelarna därmed skall få en större chans att stjäla det. Om det första utspelet i den anropade färgen sker av någon annan än den anropade spelaren, måste denne spela esset. Om utspel sker i en färg där den anropade spelaren är renons, får det anropade esset inte sakas (såvida det inte är det sista sticket och esset därför är det enda kortet på handen).

Om den anropade spelaren själv gör det första utspelet i den anropade färgen måste esset spelas ut, såvida inte den anropade spelaren har minst tre kort i den anropade färgen vid sidan av esset. Det är i sådant fall tillåtet att istället spela ut något av de lägre korten. Detta kallas för *davonlaufen* ("att springa därifrån"). Om den anropade spelaren öppnar den anropade färgen nerifrån, gäller inte längre några begränsningar för när esset får spelas utöver kravet att följa färg. Notera att *davonlaufen* inte är tillåtet om den anropade färgen först spelas ut av någon annan än den anropade spelaren.

Kontra och re

En motspelare som tror att den spelförande sidan kommer att misslyckas kan fördubbla värdet av spelet genom att ange *kontra*. Detta måste anges innan det andra kortet har spelats till det första sticket. Om spelföraren eller en eventuell partner fortfarande tror att kontraktet kommer att gå hem, kan spelaren ifråga fördubbla en gång till genom att ange *re*. Även detta måste anges innan det andra kortet spelats. Notera att om en eventuell partner anger *re*, så avslöjas därmed partnerskapet.

Sammanräkning och betalning mellan spelarna

När sista sticket har spelats, räknar partnerskapen ihop det sammanlagda antalet ögon. Den spelförande sidan vinner med 61 ögon, såvida inte kontra eller tout har angivits. Vid kontra betraktas motspelarna som den aktiva parten. De måste ta 61 ögon för att vinna, medan den spelförande sidan bara behöver 60 ögon för att gå hem. Om den spelförande sidan angivit *re*, blir den åter aktiv part och gränsen för hemgång är som vanligt 61 ögon. Om tout har angivits, måste spelföraren ta alla åtta stick för att gå hem.

Om ett normalspel går hem, får spelföraren ett givet belopp från en av motspelarna, och hans partner får samma belopp från den andra motspelaren. Om spelet förloras, betalar istället den spelförande sidan motsvarande belopp till motspelarna. Grundbetalningen i normalspelet är två gånger basbeloppet. Om en part har blivit *schneider*, adderas ett basbelopp till betalningen. Om en part har blivit *schwarz*, adderas ett basbelopp utöver det för *schneider* så att *schwarz* sammanlagt kostar två basbelopp extra.

Spelets betalning påverkas också av hur de högsta trumfkorten är fördelade på spelarnas givarhänder. Det högsta trumfkortet och alla kort i obruten följd från detta kallas för *laufende* ("löpande"). Om den spelförande parten har den högsta trumfen – klöver dam – så räknar man antalet löpande trumf som parten spelar med. Det är antalet kort i obruten följd från klöver dam som den spelförande parten tillsammans har på givarhänderna. Om den spelförande parten saknar klöver dam, räknar man antalet löpande trumf som parten spelar utan. Det är antalet kort i obruten följd från klöver dam som motspelarna tillsammans har på givarhänderna. Om spelföraren och hans partner till exempel har alla fyra damerna och dessutom klöver knekt men saknar spader knekt, så spelar de "med fem". Om spelförarens och hans partners högsta trumf är ruter dam, så spelar de "utan tre". Om man har spelat ett normalspel med eller utan minst tre löpande trumf, så adderas ett basbelopp till betalningen för varje löpande trumf. Det spelar ingen roll för betalningen om man spelar "med" eller "utan". Färre antal löpande trumf än tre ger ingen betalning i normalspelet.

I wenz, färgsolo och solo betalar varje motspelare ett belopp till spelföraren om spelet går hem, och får motsvarande belopp om spelet förloras. Grundbetalningen är fem basbelopp. Om en part har blivit *schneider*, adderas ett basbelopp till betalningen, och om en part har blivit *schwarz*, adderas ytterligare ett basbelopp. Dessutom adderas basbelopp för löpande trumf på samma sätt som i normalspelet, dock med den skillnaden att man i wenz betalar för två löpande trumf eller fler. Notera att klöver knekt är högsta trumfen i wenz och att löpande trumf naturligtvis räknas i följd från detta kort. I färgsolo och solo gäller som vanligt att man bara får betalt för tre eller fler löpande trumf.

Variant: Grundbetalningen för normalspelet är ett basbelopp och för solo två basbelopp, medan varje ytterligare ökning för högre vinstnivå eller löpande trumf är ett basbelopp enligt ovan.



Varje schafkopf-spelares dröm: Den perfekta handen "Sie", här med bayerska spelkort. Sannolikheten för Sie är mindre än en på 10 miljoner. (Färgerna är ekollon, blad, hjärter och bjällor. Istället för damer har leken manliga figurer som kallas "Ober", och knektarna kallas "Unter".)

Om spelföraren har angivit tout, kan spelet bara vinnas eller förloras – nivåerna schneider och schwarz saknar betydelse. Därför adderas bara extra basbelopp för löpande trumf till grundbeloppet, däremot inte för schneider eller schwarz. Istället fördubblas betalningen sedan basbeloppen för löpande trumf adderats. Om spelföraren till exempel vinner tout med fyra löpande trumf, så får hen arton basbelopp från vardera motspelaren (fem plus fyra, som sedan fördubblas). Tout uttalas *do* på bayerska. Det sistnämnda har samma betydelse som det svenska ordet "du". Den perfekta handen med alla fyra damerna och alla fyra knektarna brukar därför med en ordlek kallas för *Sie* ("ni").

Om motspelarna har sagt kontra, fördubblas den ovan uträknade betalningen. Om den spelförande sidan har sagt re, fördubblas betalningen en gång till.

Betalning till och från kassan

Om alla spelarna inleder med att passa, har det blivit rundpass. Varje spelare betalar grundbetalningen för ett normalspel (två basbelopp) till den gemensamma kassan, som kallas för *Stock* på bayerska. Om det blir rundpass när det finns något i kassan, betalar spelarna till kassan på nytt i den aktuella givan. Om spelföraren vinner i ett normalspel när det finns något i kassan, delar spelföraren och hens partner på kassans innehåll. Om spelföraren förlorar i ett normalspel när det finns något i kassan, måste spelföraren och hens partner var och en betala halva kassans innehåll till kassan (som därmed fördubblas). Om ett annat spel än ett normalspel genomförs i en giv, påverkas inte kassans innehåll.

Variant: Det finns ingen gemensam kassa. Om det blir rundpass, sker ingen betalning utan turen att ge går direkt vidare medsols.

Fortsatt spel

När betalningarna är avklarade, går turen att ge vidare medsols. I turneringar brukar man spela ett fastställt antal givar, vanligen 32 eller 40.

Källor

1. Claus D. Grupp, *Doppelkopf, Schafkopf, Binokel, Cego, Tarock und andere Stammtischspiele* (Falken-Verlag GmbH, Niedernhausen, 1995), sid. 14–40.
2. Schafkopfschule e.V. Schafkopfberegeln. 29 mars 2007 [Läst den 11 oktober 2022]. <https://www.berchtesgadener-land.com/cdn/uploads/schafkopfberegeln.pdf>
3. Schafkopfschule. Spielanleitungen. [Läst den 11 oktober 2022]. <https://www.schafkopfschule.de/spielanleitungen.html>
4. Sauspiel. Lerne Schafkopfen. [Läst den 11 oktober 2022]. <https://www.sauspiel.de/schafkopf-lernen>
5. Schafkopf – Spielanleitung. [Läst den 11 oktober 2022]. <https://www.schafkopfen-1.de/schafkopf-das-spiel/schafkopf-spielanleitung.html>
6. Wikipeda. Turnierschafkopf. 12 januari 2020 [Läst den 12 oktober 2022]. <https://de.wikipedia.org/wiki/Turnierschafkopf>

