



B U C H S T A B E N

S C H A F K O P F

Ansbach, im Juni 2012

Impressum

Mein Dank gilt vor allem Lena Jebok für das Layout, sowie den Firmen eger+eger, Druckmacher, Freizeitwelt Nagel und dem Nürnberger Spieleverlag.

Alle Rechte vorbehalten bei

Gartenverlag Ansbach

Thomas Fitzthum

Gartenstr. 5

91522 Ansbach

www.wauwau-spiel.de

www.thomasfitzthum.de



Zu bestellende Spiele:

-  Poker
- Buchstaben Memory
-  3D
-  Schule
-  Classic
- Buchstabenpuzzle
-  Fibel
- "Rennfahrer Bieberla"
das Bastelbuch zum Spiel

Achtung:

Karten sind nicht zum Verzehr geeignet!

Vorwort

Einen klassischen Oberbegriff für Kartenspiele, bei denen es um Sieg, Niederlage, Stechen und Überstechen geht, gibt es nicht.

Darum will ich diese Art von Kartenspiel wie zum Beispiel 66, Skat, Schafkopf, Kampfkartenspiele nennen. Buchstabenschafkopf gehört natürlich auch dazu.

Bei dieser Art von Spiel konnte man früher Kopf und Kragen riskieren und manch einer verspielte Haus und Hof.

Aber soweit werden wir es mit Buchstabenschafkopf nicht kommen lassen. Wir haben nur unseren Spaß und nebenbei erweitern wir unseren Horizont.

Wobei bei dieser Art von Schafkopf, neben Glück, taktischen Überlegungen und Spielstrategien auch noch der Lerneffekt dazu kommt. Lerne ich doch mit dem Buchstabenschafkopf spielerisch das Alphabet und dessen Reihenfolge kennen und das geht so.

WAW Schafkopf

ist ein taktisches Buchstabenspiel, das sowohl als Gesellschafts- wie auch als Lernspiel eingesetzt werden kann. Es kann zu zweit, zu dritt oder zu viert gespielt werden, ist für Kinder ab 7 Jahren geeignet und bis ins hohe Alter spielbar. Es gilt das Alphabet in seiner Reihenfolge kennenzulernen und diese ganz genau zu beachten. Dies ist spannend und lehrreich zu gleich.

Allgemeine Spielregeln Buchstaben Schafkopf Jeder gegen Jeden

Wer die meisten STICHE, mit der größten AUGENZAHL hat ist der Gewinner. Ein STICH ist wer mit dem höheren Buchstaben alle anderen Buchstaben aussticht. Dabei gilt:

A ist der höchste Buchstabe und STICHT in Folge alle anderen Buchstaben.

Ä ist der zweithöchste Buchstabe und STICHT folglich alle anderen Buchstaben ausser das A.

B ist der dritthöchste Buchstabe,
C der Vierthöchste und so weiter.

Spielverlauf für 4 Spieler:

Die Karten werden gut gemischt und einzeln im Uhrzeigersinn ausgeteilt. Wer will kann abheben lassen. (siehe 1x1) Der links vom Geber sitzt, ist VORNE, er kommt raus und das Spiel beginnt. Jeder Spieler muss wenn er kann die ausgespielte Karte überstechen (STECHZWANG). Wenn er nicht stechen kann, darf er eine niedrige Karte oder einen NIXER abwerfen (ABSCHMIEREN). Darum heißt es: Konzentriert darauf zu schauen, dass kein Spieler schummelt, in dem er die Reihenfolge des Alphabets nicht beachtet.

Idealbeispiel: Der VORNE spielt ein C, der Nächste, im Uhrzeigersinn, sticht mit einem B, der Nächste mit einem Ä und der Letzte hat das A auf der Hand und sticht das Ä.

Somit geht der ganze Stich an den HINTEN der nun VORNE ist und ausspielt. Zur Erleichterung sind die Karten farblich gestaffelt. Dies erleichtert die Übersicht und das Ordnen der Karten. Die 8 höchsten Trümpfe sind gelb und haben je Buchstaben einen Wert von 3 AUGEN. Die Nächsten sind die hohen Karten.

Diese sind grün und haben je Buchstaben einen Wert von 2 AUGEN. Die niedrigen Karten sind rot und haben einen Wert von einem AUGE. Null Punkte haben die NIXER in blau. Soweit zum Buchstaben Schafkopf.

Es gäbe aber noch weitere Regeln für einen zünftigen Schafkopf.

RUFEN: Der Spieler der VORNE ist, kann durch RUFEN einen Mitspieler gewinnen. Es dürfen nur die grünen Buchstaben gerufen werden. Der Gerufene muss aber seine Berufung geheimhalten, bis sie durch den Spielverlauf offenkundig wird. Die STICHE des Spielers und des gerufenen Mitspielers werden nun zusammengelegt und am Schluss zusammengezählt.

Hat der VORNE kein SOLO und kein Blatt zum Rufen so sagt er WEITER und der Zweite hat nun die Möglichkeit zu RUFEN. Hat auch dieser weder ein SOLO noch ein BLATT zum RUFEN sagt auch dieser WEITER oder weg und sofort. Ein SOLO geht vor und unterbindet das RUFEN. Spielt keiner der Spieler, mangels guter Karten, so wird ZUSAMMENGEWORFEN, das heißt die Karten werden neu

gemischt. Die nächste Runde zählt dann **DOPPELT**. (siehe 1x1) Hat ein Spieler ein gutes Blatt d.h. viele Trümpfe und andere hohe Buchstaben, so kann er versuchen ohne zu **RUFEN** das **SPIEL** für sich als **SOLO** zu entscheiden. Das Spiel gewonnen hat die Partei, die mehr als die Hälfte der zu stechenden **AUGEN**, also mindestens **25 AUGEN** in Ihren **STICHEN** auf sich vereint. Bei Augengleichheit hat der/die **SPIELER** verloren.

Es gibt noch zwei weitere Arten von **SOLO** den **TOUT** auch **DU** genannt und den **BETTEL**. (siehe 1x1) Falls ein **NICHT-SPIELER** anhand seines **BLATTES** meint das Spiel gewinnen zu können, so darf er das Mittels einer Spritze kund tun. Spritzen darf man nur mit 8 Karten in der ersten Runde. Bei einer Spritze verdoppelt sich nur der Punkt des Rufspiels oder die Punkte des Solospiels. Die Punkte können Jetons, Smarties oder Gummibärchen sein oder auch von einem **SCHREIBER** der von der **RUNDE** bestimmt wird, notiert werden. Wer **SPRITZT** übernimmt das Spiel und gilt dadurch als **SPIELER**.

Offiziers Schafkopf

(für 2 Spieler)

Alle 32 Karten werden unter den 2 Spielern aufgeteilt und jeder Spieler spielt für sich ein SOLO somit wird es auch als SOLO bewertet.

Dreierschafkopf

Bei 3 Spielern spielt immer Einer gegen 2 Spieler. Er kann dies aber ablehnen. Falls keiner spielt wird zusammeworfen. Das nächste Spiel zählt dadurch aber nicht doppelt.

Jeder Spieler bekommt 10 Karten. 2 Karten bleiben übrig und werden in der Mitte als Pot aufgelegt.

Derjenige der Spielt darf die 2 Karten anschauen.

Von den 12 Karten die er jetzt hat, darf er 2 Karten seiner Wahl verdeckt im POT ablegen. Diese gehören zu seinen Stichen.

WAO WAO Schafkopfpunktetabelle

Grundsätzlich gibt es für die oder den Gewinner Pluspunkte. Für die oder den Verlierer gibt es keine Punkte.

(RUF) SPIEL	1 Punkt
SOLO	2 Punkte
BETTEL	2 Punkte
DU (TOUT)	4 Punkte
SCHNEIDER	1 Punkt
SCHWARZ	1 Punkt
SPRITZE	verdoppelt die Pluspunkte
DOPPELT	verdoppelt die Pluspunkte
LAUFENDE	ab insgesamt drei LAUFENDEN gibt es einen Punkt pro LAUFENDEN. Es gibt bis zu acht LAUFENDE.

Diese Punkte werden erst am Schluss den Pluspunkten hinzugerechnet. Beispiel:
RUFSPIEL 1 Pkt+ SCHNEIDER 1 Pkt +
DOPPELT = 4 Pkt + 3 LAUFENDE = 7 Pkt

Das Schafkopf 1x1

SCHAFKOPF: Früher Schaffkopf – In der Arbeitspause der Büttner (Faßmacher) wurde ein Faß aufgestellt und auf dessen Boden, der auch Schaff heißt, gekartelt.

KARTE: Eine Karte ist ein 59 x 92 mm großer Karton der auf einer Seite mit einem Motiv (Buchstaben) und auf der anderen Seite neutral bedruckt ist.

KARTLER: Sind diejenigen die direkt am Spiel beteiligt sind = **RUNDE**

BRUNZKARTLER: Sind diejenigen die dem Spiel beiwohnen aber nicht direkt an der Runde beteiligt sind und gegebenenfalls einspringen, falls ein Kartler kurzfristig ausfällt.

BLATT: Sind alle 32 Karten bzw. Buchstaben des Spiels.

GEBER: Kann bestimmt oder auch ausgelost werden z. B. wer die höchste Karte aus dem Blatt zieht, ist der Geber.

MISCHEN: Der Geber mischt die Karten, das Blatt, mit beiden Händen gut durch.

ABHEBEN: Der rechts vom Geber hebt mindestens 1 Karte höchstens aber 31 Karten vom Blattstapel verdeckt auf und legt sie verdeckt neben den Stapel. Der Geber legt die restlichen Karten auf die zuvor abgehobenen Karten.

GEBEN: Der Geber gibt die Karten links herum, einzeln, also Karte für Karte an die Runde aus.

VERGEBEN: Hat ein Geber sich vergeben d.h. die Karten falsch verteilt, so wird die Runde abgebrochen und zusammenge-
worfen und neu gemischt.

Vergibt er sich erneut, wird er bestraft in dem alle Anderen 1 Punkt bekommen nur er nicht. Der Nächste zu seiner Linken gibt dann hoffentlich richtig.

VORNE: Der Erste der Links vom Geber sitzt ist VORNE.

HINTEN: Der Geber bekommt die letzte der 32 Karten und ist somit HINTEN d.h. dass er das letzte Wort haben könnte und den STICH für sich entscheiden kann, falls er das nötige BLATT dazu hat.

FARBE: Signalisiert die Wertigkeit des Buchstabens.

AUGEN: Sind die Wertigkeitspunkte eines jeden Buchstabens.

TRUMPF (gelb): A,Ä,B,C,D,E,F,G

HOHE KARTE (grün): H,I,J,K,L,M,N,O

NIEDRIGE KARTE (rot): Ö,P,Q,R,S,T,U,Ü

NIXER (blau): V,W,X,Y,Z,Z,Z,Z

HANDBLATT: Jeder Kartler sondiert sein Blatt, indem er es nach Farben und Wertigkeit der Buchstaben ordnet und richtet das Blatt so aus, dass alle kleinen Buchstaben nach oben schauen.

Beispiel für die Farbordnung:

links gelb, halblinks grün, halbrechts rot, rechts blau.

KOMMT RAUS: Wer VORNE ist KOMMT RAUS. Er spielt die erste Karte aus, indem er sie offen, vor die RUNDE, auf den Tisch legt.

STECHEN: Ein ständiges Stechen führt zum Stich.

STICH: Beispiel: Der Vorne spielt ein K aus, der Folgende sticht das K mit einem J, der Dritte überbietet das J mit einem I, der Hinten überbietet das I mit einem H und macht den Stich. Diesen Stich legt der Stecher verdeckt neben sich.

STECHZWANG: Es muss immer gestochen werden, wenn das Blatt es erlaubt d.h. auch wenn zwei zusammenspielen müssen sie sich ÜBERSTECHEN.

Darum muss taktisch überlegt werden, wie man die Karten ausspielt, um nicht dem Mitspieler unnötig die Trümpfe aus dem Blatt zu ziehen. Erst wenn einer nicht überstechen kann, darf er ABSCHMIEREN d.h. eine niedrige Karte SCHMIEREN oder einen NIXER los werden.

RUFEN: Der der VORNE ist kann einen Mitspieler RUFEN, mit dem er dann zusammen spielt. Gerufen werden die grünen Buchstaben. Der RUF geht so: Der Vorne sagt in die Runde "also ich würde spielen, wenn es recht ist. Erst wenn keiner etwas dagegen hat, dies laut Kund tut z.B. durch ein "mir recht" oder "WEITER", sagt der VORNE: ich spiele mit dem H.

Es kann aber auch sein, dass es einem Kartler nicht recht ist, dass der VORNE ruft, weil dieser ein SOLO spielen will.

Da das SOLO vor dem RUF geht, darf der VORNE nicht spielen, sondern muss das SOLO gewähren lassen.

MITSPIELER: Der RUFER ist SPIELER und der GERUFENE ist MITSPIELER. Sie spielen zusammen, also machen das SPIEL. Die beiden NICHTGERUFENEN spielen ebenso zusammen d.h. dass ihre jeweiligen STICHE zusammengelegt und am Schluss zusammengezählt werden.

WEITER: Wer nicht spielen will oder nicht spielen kann, sagt WEITER.

SPIEL: Wer VORNE ist kommt raus.
Wer STICHT übernimmt und ist dadurch
VORNE.

ZUSAMMENWERFEN: Spielt keiner in
der Runde, so wird zusammengeworfen.
Der Links vom vorher Gebenden mischt
jetzt und gibt. Sein zur Linken sitzender
Kartler ist somit VORNE.

DOPPELT: Weil zusammengeworfen
wurde, zählt das nächste Spiel DOPPELT,
d.h. die Pluspunkte des Sieges werden
mit 2 multipliziert. Es darf immer nur ein
Spiel DOPPELT gewertet werden.

RAUSLEGEN:

Markieren der doppelten Spiele.

Falls kein Schreiber eingesetzt ist, der
die doppelten Spiele notiert, hat jeder
Spieler ein Schüsselchen in dem seine
Jetons aufbewahrt werden. Aus diesem
Schüsselchen legt der VORNE für jeden
sichtbar einen Jeton heraus, also neben
sein Schüsselchen.

SOLO: Beim SOLO spielt Einer gegen Drei. Der SOLOSPIELER muss ganz seinem BLATT vertrauen, um zu gewinnen. Beim SOLO gibt es keine SCHNEIDER.

DU (TOUT): Ist ein SOLO bei dem die Gegner keinen STICH machen dürfen.

BETTEL: Ist ein SOLO bei dem die Gegner alle STICHE machen müssen. Der BETTEL-SPIELER darf keinen einzigen STICH machen.

SCHNEIDER: Wenn eine Partei nicht mehr als 12 AUGEN am Schluss hat.

SCHWARZ: Wenn eine Partei keinen STICH hat.

SPRITZE: Verdoppelt die Pluspunkte der oder des Gewinners. Auf die Spritze gibt es keine Retourkutsche. Wer spritzt übernimmt das SPIEL = SPIELER.

PUNKT: Punkte gibt es, wenn ein SCHREIBER eingesetzt wird.

AUSZAHLEN: Ansonsten wird gleich nach jedem Spiel abgerechnet und aus dem Schüsselchen ausgezahlt. Der Verlierer zahlt an die Gewinner bzw. die Verlierer zahlen an die Gewinner. (siehe Punkte-tabelle)

POT: (Bei 3 Spielern) sind die 2 Karten die der SOLOSPIELER tauscht und sich zuordnet.

PATT: Falls beide Parteien die gleiche Augenzahl am Ende des Spiels haben, also jeweils 24 Augen, dann hat der Spieler oder haben die Spieler verloren und die Nichtspieler gewonnen.

LAUFENDE: Sind die Trümpfe in Folge. Es gibt höchstens 8 LAUFENDE. Ab 3 LAUFENDEN (A, Ä, B) werden sie bepunktet.

Die Punkte der LAUFENDEN werden aber nicht verdoppelt sondern am Schluss auf das Pluspunkteergebnis dazugerechnet.

VERDECKT: Jeder Kartler hält sein Blatt für sich geheim, also verdeckt.

Es ist aus taktischen Gründen und der Fairness wegen nicht gestattet, das Spiel durch Worte oder Gesten zu beeinflussen. Dadurch bleibt die Spannung des Spiels erhalten.

Nur bei Anfängern dürfen ein paar Runden aufgedeckt gespielt werden.

NACHKARTELN: Falls es doch einmal vorkommen sollte, dass geschummelt wurde, so legt derjenige, dem die Schummerei aufgefallen ist, Protest ein. Er hat nun das Recht die Stiche, Stich für Stich, durchzugehen um den Betrug aufzudecken.

Buchstaben Schafkopf:

Jeder gegen Jeden

Jeder gegen Jeden kann auch zu zweit gespielt werden. Jeder bekommt 8 Karten, wenn diese verspielt sind werden die restlichen Karten ausgeteilt. Derjenige der den letzten Stich hat kommt raus.

Jeder gegen Jeden zu dritt

Bei drei Spielern werden zwei Z aus dem Blatt genommen.

eger+eger
Personalmanagement
GmbH

Nürnberger Straße 38a · 91522 Ansbach
Telefon 0981 97211-0 · Telefax 0981 97211-11
info@eger-eger.de · www.eger-eger.de

FREIZEITWELT

NAGEL!

WOHNMOBILE & CARAVANS

Rothenburger Str. 10 · 91522 Ansbach
Telefon 09 81 / 8 44 40 · Telefax 8 44 38



Ebert Bedachungen GmbH
Kasernendamm 2 · 91522 Ansbach
Tel. (0981) | 35 98 • Fax: (0981) | 35 78

A Ä B C D E F G

H I J K L M N O

Ö P Q R S T U Ü

V W X Y Z Z Z Z