

Erich Rohrmayer

SCHAFKOPFEN

mit der langen und der kurzen Karte

BAYERLAND

Vorwort

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

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

Die Kartenspieler im Freistaat müssen jetzt stark sein: Schafkopfen stammt nicht aus Bayern! Bevor es in den 1830er Jahren nach Franken kam, war es bereits im späten 18. Jahrhundert Teil der sächsischen Kultur. In der Zwischenzeit haben die Wissenschaftler des internationalen Kartenspiel-Magazins „The Playing Card“ aber auch Hinweise gefunden, die auf einen Ursprung im 17. Jahrhundert in Schlesien hindeuten. Die Forschung ist hier sicher noch nicht am Ende.

Ebensowenig gesichert ist die Herkunft des Namens. Lange Zeit waren 2 Theorien im Umlauf. Die eine besagt, dass der Begriff „Schaffkopf“ den Ort beschreibt, an dem es gespielt wurde: auf Deckeln („Köpfen“) von Fässern („Schaffen“), wobei das doppelte „ff“ im Verlauf der Jahrhunderte zu einem einfachen „f“ mutiert ist. Die andere besagt, dass Spielgewinne und -verluste mit Kreidestrichen auf einer Tafel zur Form eines Schafkopfes gezeichnet wurden. Obwohl es für diese Zeichnungen Belege gibt, ist unsicher, ob der Name des Spiels tatsäch-

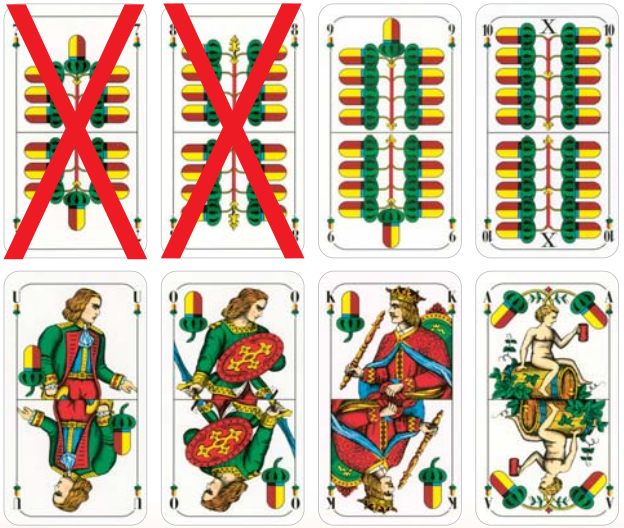
lich davon abstammt. Als Möglichkeit sehen die Experten von „The Playing Card“ eher, dass einfach der Verlierer eines Spiels abwertend als „Schafkopf“ bezeichnet wurde. Aber auch bezüglich der Herkunft des Namens wird noch einiges an geschichtlicher Forschung nötig sein.

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 Schafkopfens 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 bayerischen 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 Schafkopfen 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.



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 978-3-89251-573-9

Die Battenberg Bayerland Verlag GmbH und ihre Imprint-Verlage sehen das gesetzliche Urheberrecht als Basis ihrer Zusammenarbeit mit Autoren und Autorinnen. Vielen Dank, dass Sie eine legale Ausgabe dieses Buches gekauft haben und die Gesetze zum Schutz des geistigen Eigentums anerkennen, indem Sie keinen Teil davon ohne Genehmigung unzulässig kopieren, scannen oder verbreiten. So unterstützen Sie unsere Autorinnen und Autoren und wir als Verlag haben die Möglichkeit, weiterhin Bücher für alle zu veröffentlichen. Systeme und Technologien der künstlichen Intelligenz dürfen Bestandteile des Buches in keinster Weise verwenden oder reproduzieren, auch nicht für Trainingszwecke. In Übereinstimmung mit *Artikel 4(3) der Richtlinie über den digitalen Binnenmarkt 2019/790* nimmt die Battenberg Bayerland Verlag GmbH dieses Werk ausdrücklich von der Ausnahme für Text- und Data-Mining aus. *NO TDM.*



2. Auflage 2026
ISBN 978-3-89251-573-9
Alle Rechte vorbehalten!
© 2020 Bayerland Verlag in der
Battenberg Bayerland Verlag GmbH · Pfälzer Straße 11 · 93128 Regenstauf
www.battenberg-bayerland.de

Fragen zum Buch? Direkt an produkt@battenberg-bayerland.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 schafkopfinteressierten 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
bayerland

BAYERLAND
ist eine Marke der
Battenberg Bayerland Verlag GmbH

9 783955 870706

14,90 € [D]