

ZGB der Weitnau-Gang (Zockergesetzbuch)

§ 1. KARTEN	2
§ 2. SPIELAUFBAU	2
§ 3. ALLGEMEINE REGELN	3
§ 3.1 RUFSPIEL (NORMALES SPIEL)	4
§ 3.2 SOLOSPIELARTEN	5
§ 3.2.1 BETTEL	5
§ 3.2.2 WENZ (QUANDO)	5
§ 3.2.3 SOLO	5
§ 3.2.3 DURCH (DU)	6
§ 3.2.4 SI	6
§ 3.3 SONDERSPIELE	6
§ 3.3.1 RENOCE	6
§ 3.3.2 MUNGO	6
§ 4. SPEZIALRUNDEN	7
§ 4.1 MUNGORUNDE	7
§ 4.2 BOCKRUNDE	7
§ 4.3 GARDAREIZRUNDE	7
§ 4.4 STECKLESRUNDE	8
§ 4.5 MEGASTECKLESRUNDE (LAGO MAGGIORE RUNDE)	8
§ 4.6 RIMINI RUNDE	8
§ 4.7 ABSCHLUBRUNDE	8
§ 5. BEZAHLUNG	9
§ 6. SPIEL MIT FÜNF MANN	9
§ 6.1 SPIEL MIT SECHS MANN	9
§ 7. ABSCHLUSSERKLÄRUNG	10

Hier sehen Sie die Regeln für das beliebteste Kartenspiel der Nation, dem bayerisches Nationalkartenspiel:

„Schafkopf“

Die offizielle Bezeichnung laut "Playing Card Society" heißt: "Bayerisch Schafkopf" normalerweise "Schaffkopf" also mit zwei "f". Schaff bedeutet Faß, da früher die Kartenspiele auf Fässern gespielt wurden.

Bevor wir mit den Regeln beginnen, noch kurz ein kleines Zahlenspiel:

Beim Schafkopf gibt es 99,65 Billionen (= 99.650.000.000.000.000) Kartenverteilungsmöglichkeiten, ohne Berücksichtigung der Sitzreihenfolge. Wollte jemand alle Spiele einmal durchspielen, würde ein Spiel dabei eine Minute dauern und würde er Tag für Tag zwölf Stunden spielen, so wäre er mehr als 3.666 Milliarden Jahre damit beschäftigt. Als Vergleich, das Alter der Erde wird mit "nur" 6 Milliarden Jahre angenommen. Darin liegt wohl die Faszination des Schafkopfspiels. Jedes Spiel ist anders. Es gibt so viele Varianten, wie man ein Spiel gewinnen, oder verlieren kann, daß es nie langweilig wird.

Und nun viel Spaß beim Bayerischen Schafkopf mit den Regeln der Weitnau-Gang.

Schafkopffregeln

§ 1. Karten

Gespielt wird mit bayerischen Schafkopfkarten, ist doch logisch, oder? Insgesamt werden 32 Karten verwendet, die in vier Farben eingeteilt sind:

Eichel - Laub - Herz - Schell

Pro Farbe gibt es acht Karten in folgender Reihenfolge:

As - Zehn - König - Ober - Unter - Neun - Acht - Sieben

§ 2. Spielaufbau

Zum Schafkopf benötigt man vier Spieler. Diese nehmen so an einem Tisch platz, dass sie sich gegenseitig nicht in die Karten schauen können. Die Karten werden durchgemischt, jeder Spieler hebt einmal ab und deckt die unterste Karte von seinem abgehobenen Stapel auf. Derjenige, der laut Rufspiel die höchste Karte hat, muss geben. Er mischt alle Karten erneut durch und läßt seinen rechten Mitspieler abheben.

Nun teilt er im Uhrzeigersinn anfangend bei seinem linken Mitspieler jedem vier Karten aus. Somit erhält jeder Spieler in den zwei Durchgängen insgesamt acht Karten. Klopf jedoch der, der abheben soll auf die Karten, so kann dieser bestimmen, in welcher Reihenfolge die Spieler ihre acht Karten auf einmal erhalten sollen. Wird eine Karte beim Geben versehentlich aufgedeckt, so kann der Spieler dem diese Karte gehört entscheiden ob gespielt, oder zusammengeworfen wird.

Diese Entscheidung muss allerdings fallen ohne die noch ungesehenen Karten anzuschauen. Hat jeder Schafkopfer (in Zukunft auch "Zocker" genannt) seine acht Karten erhalten, so sagt der "Zocker" links vom Geber, ob er spielen will oder nicht. Sollte er nicht spielen wollen, so sagt er "weg" oder "weiter" und der nächste Spieler ist an der Reihe. So geht es weiter, bis alle vier Spieler durch sind. Falls einer ein Spiel hat, so sagt er nur "spiele", jedoch nicht was für ein Spiel er auf den Karten hat. Ist jeder andere Spieler einverstanden, d.h. dass sonst keiner mehr ein Spiel anmelden will, sagt er was für eine Spielart er hat und das Spiel beginnt.

Falls noch andere das Spiel machen möchten, teilt zuerst der letzte in der Runde mit, welche Spielart er hat, dann der vorletzte usw. bis zum ersten.

§ 3. Allgemeine Regeln

Bei allen Spielarten gelten folgende Regelungen:

- Es spielen immer alle vier Spieler alle Spiele mit. Das heißt, Unlust oder Aussteigen während des Spiels gibt es nicht. Hat einer mal ein dringendes Bedürfnis, so muss ein "Brunzkarter" (Aushilfsspieler, der einspringt, wenn ein Spieler aufs Klo muss) kurzzeitig einspringen.
- Während des Spiels wird nicht über das Spiel (z.B. stich! schmier! leg Eichel Ober! usw.) gesprochen. Gleichbedeutende Gesten oder Handlungen, z. B. Augenzwinkern, Gesicht verziehen, Fußtritt usw. sind ebenfalls verboten. Wird dies dennoch von einem getan, so zahlt dieser allein an den, oder die Gegenspieler, die zu zahlende Summe, komplett aus.
- Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt.
- Eine Karte gilt als gelegt, wenn sie vom Spieler nicht mehr berührt wird und auf dem Tisch liegt. Sie kann damit nicht mehr zurückgenommen werden, außer es werden dabei die Schafkopffregeln gebrochen.
- Fordert ein Spieler vor oder während des Spiels einen anderen "Zocker" auf seine Karte noch nicht zu legen, so muss dies vom anderen beachtet werden.
- Am Anfang legt immer der die erste Karte, der links des Gebers sitzt.
- Maßgebend für die zu spielenden Karten, ist immer die erste Karte, die auf dem Tisch liegt.
- Wird ein Trumpf heraus gespielt, so müssen auch Trümpfe (falls vorhanden) gelegt werden. Bei Farben ist es entsprechend.
- Sind vier Karten gelegt, von jedem Spieler eine, so ist dies ein Stich. Er gehört dem, der die höchste Karte gelegt hat. Dies bedeutet, dass bei Farbkarten der sticht, der die höchste Karte (der gespielten Farbe) in dieser Runde gelegt hat. Wenn ein oder mehrere Trümpfe auf dem Tisch liegen, gehört dem der Stich, der den höchsten Trumpf gelegt hat.
- Nach einem Stich legt immer der die erste Karte, der den Stich gemacht hat.
- Der letzten Stich kann so lange eingesehen werden, bis die nächste erste Karte gelegt wird.
- Spielt ein oder mehrere Spieler eine regelwidrige Karte aus und wird dies bemerkt, nachdem der darauffolgende Stich umgedeckt wurde, muss der "Zipfel" (Falschspieler, Schnarcher) und die (Pechvögel), die mit ihm spielen, das Spiel bezahlen. Wird der Fehler aber vor dem Umdecken des darauffolgenden Stichts festgestellt, so wird das Spiel rekonstruiert, d.h. jeder nimmt seine Karten ab dem Fehler wieder auf und legt neu.
- Der, der die höhere Spielart hat, darf spielen (mitspielen tun natürlich alle "Zocker", manche sind dann halt mehr oder weniger nur Kartenständer).
- Haben zwei Spieler die gleiche Spielart, darf der spielen, der zuerst sein Spiel anmelden konnte.
- Die Reihenfolge der Spielarten (die Höchste ist zuerst genannt):
Si - Solodurch - Wenzdurch - Solo(Herz, Eichel, Laub, Schell) - Wenz - Bettel - Rufspiel - Mungo
- Die Reihenfolge gleichartiger Trümpfe (der Höchste wieder zuerst):
Eichel - Laub - Herz - Schell
- Die Punkte (auch Augen genannt):
As = 11 Zehner = 10 König = 4 Ober = 3 Unter = 2 9,8,7 = 0
- Es werden normalerweise alle Karten ausgespielt. Ein Spieler kann die Karten vorzeitig auf den Tisch legen, wenn er meint, er macht alle Stiche. Falls er doch nicht alle Stiche gemacht hätte, bekommt der Gegner alle noch nicht gespielten Karten.
- AUSNAHME im MUNGO: Meint einer er macht alle Stiche und legt hin und sollte dies nicht so sein tritt folgende Regel in Kraft:
 1. Stehen die Verlierer schon fest (durch Augenzahl nachvollziehbar) hat es keine Auswirkungen auf das Endergebnis.
 2. Sollte durch das Hinlegen ein Spieler benachteiligt bzw. begünstigt werden muss der Hinleger an alle Mitspieler den vollen Mungopreis auszahlen.
- Wir spielen Dauerdeckel. Das heißt jeder Spieler darf so lange einen Deckel hinaus legen, solange er nur vier Karten gesehen hat. Jeder hinausgelegte Deckel verdoppelt den Preis des Spiels. Liegt mindestens ein Deckel draußen (nicht vor der Tür, sondern nur vom Haufen herunter genommen), so sind alle Spielarten

zulässig, und es wird ganz normal gezoekt. Falls keiner gedeckelt hat, wird ein Mungo gespielt (außer einer hat einen Si).

- Vergibt sich der Geber so wird dies beim erstmaligen Vergeben mit 0,50 € bestraft, bei mehrmaligem Vergeben des selben Spielers wird 1 € abkassiert. Dieses Geld wird in einen Stock gelegt und wird bei einer Gardareizrunde ausgespielt (siehe hierzu Spezialrunde 4.3.).
- Diese Regelung tritt auch beim Verabheben (Karte fällt beim abheben um) in Kraft.
- Gibt ein Spieler der nicht an der Reihe ist folgt daraus ein Bockspiel (ohne Deckel).

Begriffe:

An dieser Stelle sollen ein paar Grund- und Spezialbegriffe, die jedem "Zocker" geläufig sein sollten, stehen.

- Farben = alle Karten die kein Trumpf sind
- Schneider = eine Spielergruppe hat am Ende des Spiels weniger als 30 Augen
- Schwarz = eine Spielergruppe hat am Ende des Spiels keinen Stich gemacht
- Jungfrau = ein Spieler hat beim Mungo keinen Stich gemacht
- Laufende = die höchsten Trümpfe in ununterbrochener Reihenfolge
- Sauen = Asse
- Buben = Ober und Unter
- (die) Alte = Eichel-As
- (der) Alte = Eichel-Ober
- (die) Blaue = Laub-As
- (der) Blaue = Laub-Ober
- Bumpel = Schell-As
- Wenzel = Unter
- Spatzen = alle Siebener, Achter und Neuner
- Omasolo = Solo, dass leicht zu gewinnen ist, weil es so gut ist
- Deckel = Gedankenstütze für die Verdoppelung des Preises, meistens werden Bierdeckel verwendet, daher auch der Name (auch bekannt als "Pick" oder "Legen")

§ 3.1 Rufspiel (normales Spiel)

Hat ein Spieler mittelmäßig viele Trümpfe (ca. 4 oder 5) und nicht alle Farbenasse, so kann er zusammen mit einem anderen spielen. Dazu muss er von der Farbe, dessen As er ruft mindestens eine Karte besitzen. Logischerweise darf er die Sau nicht selber haben. Der Spieler sagt dann, nachdem er sein Spiel vorher schon angekündigt hat: "Ich spiele mit der X-Sau", wobei X die entsprechende Farbe ist. Derjenige, der diese Sau hat spielt mit ihm zusammen, und diese beiden sind dann die Spieler. Die anderen zwei sind die Mit- oder Nichtspieler.

Sonderregeln:

Wird die Farbe der gerufenen As das erstmal gespielt, so muss derjenige, der die Sau hat, diese auch hineinlegen. Wenn der Spieler, der die Rufsau hat, mindestens vier Karten von der entsprechenden Farbe auf der Hand hat, kann er mit irgendeiner Karte dieser Farbe unten heraus kommen. In diesem Fall vermeidet er, dass der Feind die Rufsau mit einem Trumpf heruntersticht.

- Trümpfe: 14 Stück, zuerst Ober, dann Unter und danach alle Herzen
- Sieger: Die zwei, die insgesamt mindestens 61 Augen haben, haben das Spiel gewonnen. Bei 60 : 60 haben die Nichtspieler gewonnen (Ausnahme: siehe bei Bezahlung).
- Schneider: ja
- Laufende: Es gelten die Trümpfe der Spieler, die miteinander spielen. Ab drei Laufende wird kassiert.
- Grundpreis: 0,10 €

§ 3.2 Solospielarten

Bei allen Solospielarten spielt einer gegen die restlichen drei Mitspieler.

§ 3.2.1 Bettel

Ein Spieler, der wenig hohe Farbenkarten, und vor allem nur niedrige Trümpfe hat kann einen Bettel spielen. (Er kann ihn auch mit anderen Karten spielen, aber die Gewinnchancen sind dann sehr niedrig.)

- Sonderregeln: gibt es nicht
- Trümpfe: 14 Stück, wieder Ober, Unter und Herzen
- Sieger: der Bettelspieler darf keinen Stich machen, sonst hat er verloren
- Schneider: gibt es nicht
- Laufende: gibt es nicht
- Grundpreis: 0,25 €

§ 3.2.2 Wenz (Quando)

Folgend wird ein Wenz mit Gewinnchancen beschrieben.

Ein Spieler hat einige Unter (möglichst hohe) und entweder viele Sauen, oder eine lange Farbe (von der Sau abwärts möglichst viele Karten in der gleichen Farbe). Er sollte dabei nicht mehr als drei Fehlfarben (Karten ohne Stechkraft) haben, falls er auf einen Sieg scharf ist.

- Sonderregeln: haben wir nicht
- Trümpfe: 4 Stück, nur alle Unter
- Sieger: ab 61 Augen. Bei 60 : 60 gewinnen die drei Nichtspieler (Auch hier gibt es Ausnahmen)
- Schneider: ja klar
- Laufende: ab zwei Stück wird verlangt
- Grundpreis: 0,25 €

§ 3.2.3 Solo

Hier gibt es sehr viele Variationsmöglichkeiten mit welchen Karten man ein Solo gewinnen kann, oder besser gesagt spielen kann.

Am besten sind natürlich viele Ober, Unter und viel von einer Farbe. Der Spieler kann sich dann diese Farbe zum Trumpf machen. Eine Fehlfarbe sollte dabei sein, damit der Feind auch noch eine Chance hat, und nicht bloß "in die Röhre" schaut. Wer keine "Memme" ist, spielt auch mit etwas weniger guten Trümpfen. Der Spieler sagt sein Solo an mit: "Ich spiele ein X-Sticht", oder "Alle X-en". X steht für die zum Trumpf gemachte Farbe. Mögliche Gags sind z. B. bei Eichel-Sticht: "Eichulia", bei Laub: "Staub Licht", bei Herz: "Herzlich lacht die Tante" und bei Schell: "Alle Pullogs".

- Sonderregeln: nix
- Trümpfe: 14 Stück. Alle Ober, dann die Unter + die entsprechende Farbe.
- Sieger: Es gilt wieder die 61- und 60iger Regelung.
- Schneider: Sowieso, da lassen wir uns nicht "Lumpen".
- Laufende: Drei und mehr, dann geht's zur Kasse.
- Grundpreis: 0,25 €

§ 3.2.3 Durch (Du)

Spielt ein "Zocker" ein Solo oder einen Wenz, und ist er davon überzeugt (glauben geht auch, ist aber gefährlich!), dass er alle Stiche machen wird, so kann er ein "x-Solo-Durch, bzw. Wenz-Durch" ansagen.

- Sonderregeln: entfallen
- Trümpfe: wie beim Solo bzw. Wenz, je nachdem
- Sieger: Hat der Gegner auch nur einen Stich gemacht, so hat das "Großmaul" ("Sprüchemacher", "Nichtskönner", "Angeber", "Schwätzer") verloren.
- Schneider: entfällt
- Laufende: immer schön bezahlen, Solo ab drei, Wenz ab zwei
- Grundpreis: gleich wie beim Solo bzw. Wenz, aber der Endpreis wird dann noch mal 2 genommen.

§ 3.2.4 Si

Der Spieler, der alle vier Ober und alle vier Unter auf der Hand hat, ist ein "Glückspilz". Er hat einen "Si" bekommen. Dieses Blatt ist das Ziel eines jeden "Zockers". Der "Si" hat höchste Priorität, er hat vor allem und jedem Vorrang.

- Sonderregeln: Es wird nicht gespielt. Die Karten werden nur auf den Tisch gelegt (und von jedem bewundert). Diese acht Karten werden dann im gespielten Raum, mit Rahmen und Daten, aufgehängt. Es wird mit neuen Karten weitergespielt.
- Trümpfe: Ober und Unter, was sonst
- Sieger: der Glückspilz mit den acht Buben (Er kann ja wohl schlecht verlieren, entweder er hat einen Si, oder er hat was an der Pupille.)
- Schneider: ne,ne Du, is nicht
- Laufende: die acht Buben
- Grundpreis: gleich, wie beim Solo, aber der Endpreis wird vervierfacht.

§ 3.3 Sonderspiele

Meldet kein Spieler eine Spielart an, so geht es zu den Sonderspielen.

§ 3.3.1 Renoce

Diesen Begriff können die Zocker aus Ihrem Gedächtnis und Wortschatz streichen. Dieses Fürchterspiel gibt es bei uns nicht mehr.

§ 3.3.2 Mungo

Mungo ist das Spezialspiel für alle Anti-Mungofürchter.
Wenn alle vier Spieler "weg" gesagt haben, dann wird ein Mungo gespielt.

- Sonderregeln: Es spielt jeder Spieler für sich alleine. Jeder versucht so wenig wie möglich Stiche und vor allem Augen zu bekommen. Ist eine Farbe angespielt, und ein Spieler hat diese nicht, so muss er, falls er noch einen besitzt, einen Trumpf hineinlegen.
- Trümpfe: 8 Stück, nur Ober und Unter
- Sieger: Die zwei Spieler, die zusammen am wenigsten Augen haben. Wenn zwei Spieler gleich viele Augen, und Stiche haben, können sie sich die Abrechnung schenken. Der Spieler, der alle Stiche gemacht hat, muss allein an alle zahlen.
- Schneider: nein
- Laufende: nein
- Grundpreis: 0,10 €

§ 4. Spezialrunden

Außer den gewöhnlichen Schafkopfrunden, bei denen alles normal zugeht (wie oben beschrieben), gibt es ein paar kleine "Finten" die im Folgenden beschrieben sind. Es werden allerdings nie beide Runden gemeinsam gespielt, sondern immer hintereinander.

Bei den Spezialrunden wird ohne Deckeln gespielt; Solospiele werden wie Bockspiele gehandhabt.

Ausnahme: Bockrunde!

§ 4.1 Mungorunde

Geht ein Spiel so aus, dass eine Spielergruppe alle, und die andere keinen Stich hat (außer beim Mungo), so wird eine Mungorunde gespielt. Bei dieser Runde kann nur eine Solospielart oder ein Mungo gespielt werden. Es wird so lange ein Mungorunde gespielt, bis vier Mungospiele gemacht wurden.

§ 4.2 Bockrunde

Wenn ein Spiel 60-60 oder 30-90 ausgeht, spielt man eine Bockrunde. Bock bedeutet das sich der Preis des Spiels verdoppelt.

§ 4.3 Gardareizrunde

In dieser Runde bekommt jeder Zocker nur sieben Karten (der Geber gibt zunächst vier dann drei Karten aus), die letzten vier Karten werden verdeckt in die Mitte gelegt. Nun beginnt das Reizen um die Karten es wird bei 62 begonnen und dann immer um 2 Augen erhöht will ein Zocker nicht höher reizen so sagt er "weiter", "passe" oder gleich bedeutendes. Der Spieler der am höchsten gereizt muss nun ein Solo seiner Wahl spielen wobei er die gereizte Augenzahl erreichen muss. Dieser Spieler darf drei der vier Karten aus der Mitte auf die Hand nehmen und muss zwei Karten wieder in die Mitte legen (dies müssen nicht die gezogenen Karten sein). In der Mitte liegen jetzt drei Karten die an die Mitspieler verteilt werden, somit hat wieder jeder Spieler acht Karten auf der Hand. Nun wird nach den gültigen Standardregeln gespielt.

Kam diese Runde durch Vergeben oder Verabheben zusammen wird bei einem gewonnenen Herzstich der Stock mitgewonnen und die Runde wird beendet.

Werden Herz-Solos verloren muss der Stock vom Spieler aufgedoppelt werden (max. 2€).

Dauert das herausspielen des Stock zulange Können nach Absprache auch andere Spiele den Stock bekommen.

Bettel können in dieser Runde natürlich auch gespielt werden. Für ihn gelten folgende Sonderregeln:

- **62-76 Augen:** für jede Reizstufe (2 Augen) muss eine Karte offen auf den Tisch gelegt werden.
(z.B. es wird bis 70 gereizt, so müssen vom Spieler 5 Karten aufgedeckt werden)
- **78-82 Augen:** da jetzt alle Karten aufgedeckt sind, dürfen die Mitspieler zwei, vier bzw. sechs Karten untereinander (bei Einhaltung der Spielrichtung) verdeckt tauschen.
- **84-120 Augen: KEIN REIZEN** möglich.

§ 4.4 Stecklesrunde

In dieser Runde kann bzw. muss jeder Spieler die folgenden Spielarten *einmal* durchziehen.
Für jede Spielart wird an jeden Spieler unterschiedliche Steckle (z.B. Streichhölzer, Zahnstocher) als Gedankenstütze ausgegeben. Die Steckle werden nach Vollzug des damit gekennzeichneten Spieles abgegeben.
Hier nun die Spielarten:

Solo
Wenz
Bettel
Normales Rufspiel
Mungo

Es wird ohne Deckel, aber sonst nach den Regel von Punkt 2 und 3 gespielt.
Ausnahme ist nur, wenn keiner spielen will **muss** der Letzte spielen(hat dieser bereits alle Spiel gehabt so **muss** der Vorletzte usw.)
Diese Runde ist beendet nachdem alle Ihre Steckle abgespielt haben.

§ 4.5 Megastecklesrunde (*Lago Maggiore Runde*)

Es gelten die selben Spielbedingungen wie unter 4.4. beschrieben. Unterschied bei der Megastecklesrunde ist, dass zusätzliche Spielarten dazu kommen.

Dies sind:

Geier
Farbgeier
Farbwenz

“**Gargaraz**”(nur nach Absprache und viel Zeit)

Diese Spiel müssen natürlich mit zusätzlichen Steckle gekennzeichnet werden.

Die Wertigkeit der Spiele in diesen Runden ist folgendermaßen(von Hoch nach Tief):

Solo-Geier-Wenz-Farbgeier-Farbwenz-Gargaraz-Bettel-Rufspiel-Mungo

§ 4.6 Rimini Runde

Es wird nach den Standardregeln gespielt. Zusätzlich zu den normalen Spielarten (Rufspiel, Bettel, Wenz, Solo und Mungo) sind auch Geier, Farbgeier, Farbwenz und Gargaraz möglich.

Diese Runde wird nach Lust und Laune mal dazwischen eingelegt.

Die Wertigkeit der Spiele in diesen Runden ist folgendermaßen(von Hoch nach Tief):

Solo-Geier-Wenz-Farbgeier-Farbwenz-Gargaraz-Bettel-Rufspiel-Mungo

§ 4.7 Abschlußrunde

Vor die Spieler mit dem "zocken" aufhören, wird falls bisher noch keine Mungorunde zustande kam, dies gespielt, jedoch nur insgesamt pro Spieler ein Spiel, nicht vier absolute Mungospiele (sonst spielt man ja ewig).

§ 5. Bezahlung

(Bares, Cash, Spinunki, Gori-Gori, Muck-Muck-Mark-Mik)

Es wird, wie oben bereits angezeigt in gültigem EURO (also keine Ex-DDR Ostmark, oder sonstige Müllwährungen) bezahlt. Man bezahlt seine Zeche immer bar und sofort. Kurzfristige Schulden (zur Seite legen von Geld als Gedankenstütze) sind erlaubt, aber nicht gewünscht.

Zum Grundpreis, der jeweils angegeben ist, kommt folgender Aufschlag dazu:

- Schneider 0,05 €
- Schwarz 0,05 €
- je Laufender 0,05 €
- je Schuss doppelt soviel

Ergänzende Erklärungen:

- Schwarz wird nur dann bezahlt, wenn es auch einen Schneider gibt.
- Schneider ist "Ehrensache", d.h. eine Spielergruppe sagt bzw. zahlt den Schneider ohne, dass die andere danach fragt, bzw. verlangt. Dies gilt jedoch nur bei Schneider, alle anderen Sachen müssen verlangt werden.
- Schuss, auch Spritze oder Kontra genannt, kann ein Nichtspieler geben, der meint er gewinnt das Spiel. Der Spieler schlägt mit seiner Hand gegen die Karten als eindeutiges Zeichen. Der erste Schuss muss von der Nichtspielerpartei gegeben werden, danach abwechselnd. Es können maximal vier Spritzen gegeben werden. Die Spritzen nennt man in der Reihenfolge:

Schuss - Reh - Bock - Hirsch

Der erste Schuss muss gegeben werden, bevor die zweite Karte liegt, die folgenden Spritzen bevor die vierte Karte gelegt wurde. Spritze übernimmt das Spiel, das bedeutet, geht ein Spiel 60 - 60 aus, zahlt der bzw. die Spieler, die die letzte Spritze gegeben haben. Beim Schneider ist es ebenso, wer den letzten Schuss gegeben hat, muss mit 30 Augen den Schneider zahlen. Beim Mungo kann jeder Spieler eine Spritze geben, wobei bei dieser Spielart jede auf die erste Karte gegeben werden muss. Die Spielergruppe, oder der Spieler (bei den Solospielarten), die gewonnen haben, verlangen die zu zahlende Summe (Grundpreis + Aufschlag). Dieser Gesamtbetrag ist jeweils von den Verlierern an die Gewinner auszuführen.

Der Preis eines verlorenen Spiels gilt als bezahlt bzw. kassiert, wenn für das nächste Spiel gemischt und abgehoben ist.

- Wird festgestellt, dass Spieler die falsche Summe einkassiert haben, so müssen sie die doppelte Summe des zuviel verlangten Betrages zurückerstatten. (Gilt jedoch nicht für den zuvielverlangten Schneider, da dieser Ehrensache ist.)

§ 6. Spiel mit fünf Mann

Schafkopfen kann man auf zu fünft. In diesem Fall gibt es einige kleine Sonderregelungen. Der, der die Karten austellt, teilt die Karten unter den anderen vier "Zockern" auf. Die letzten vier Karten, die der Geber in der Hand hält, kann er sich anschauen, und bei Bedarf vom Eigentümer (d.h. vom Spieler der rechts vom Geber sitzt) abkaufen. Entweder er zahlt und spielt, oder er gibt dem rechtmäßigen Eigentümer die restlichen vier Karten und schaut zu. Kauft der Geber die Karten ab ohne sich eine Karte des Verkäufers zeigen zu lassen kann er deckeln.

§ 6.1 Spiel mit sechs Mann

Verhält sich wie das Spiel mit fünf Mann, zusätzlich setzt auch der Abheber aus. Will der Geber nicht abkaufen kann der Abheber abkaufen.

§ 7. Abschlusserklärung

Nachdem sie hier eine genaue Beschreibung der Schafkopffregeln der Weitnau-Gang haben, sollte es jetzt nicht mehr vorkommen, dass wegen Unstimmigkeiten geschlägert wird. Die Verletzungen, die Arztbesuche, sowie die Krankenhausaufenthalte durch das "Zocken" werden dadurch sehr stark verringert. Dies führt natürlich zu einer erheblichen Zeiteinsparung, die sinnvoll durch "zocken" ausgefüllt werden muss. Die Prämien für die Kranken- und Zockversicherungen dürften in Kürze nach unten gehen, somit steht jedem "Zocker" wieder mehr Geld für dieses beliebte Kartenspiel zur Verfügung. Ein weiterer Vorteil dieser Schafkopffregeln ist, dass durch weniger Schlägern das Ansehen, und vor allem auch das Aussehen der Spieler in Zukunft erheblich verbessert wird.

Wir wünschen Ihnen allen viel Spaß und viel Vergnügen beim "zocken" mit den Superspezialgenialhypergeilenschafkopffregeln der Weitnau-Gang.