

Stefan Dillig

SCHAFFKOPF

Mit Taktik zum Erfolg



Spielst Du noch oder
gewinnst Du schon?

Inhalt

Einführende Worte	1
1 Sauspiel als rufender Spieler	8
1.1 Ein normales Rufspiel ansagen	9
1.2 Nicht mit drei Farben spielen	11
1.3 Die Sau zur Zehn rufen	13
1.4 Zu Beginn des Spiels mehrere Trumpfrunden anstreben	15
1.5 Als Spieler die Rufsau nicht selber suchen	17
1.6 Gesperrt sein	19
1.7 Sich rufen lassen statt selber spielen	21
1.8 Als Letzter mit schlechten Trümpfen spielen	23
1.9 Nichts zu verlieren haben	25
1.10 Seine Schmiertrümpfe nicht ohne Not zugeben	27
1.11 Die Karte der Ruffarbe abwerfen	29
1.12 Die freie Farbe des Partners anspielen	31
1.13 Nach einer Spritze ungewöhnlich spielen	33
1.14 Auf die Wesensart des Rufspiels eingehen	35

2 Sauspiel als gerufener Spieler.	38
2.1 Sich durch Trumpfspielen als Partner zeigen	39
2.2 Sich durch Davonlaufen als Partner zeigen	41
2.3 Nicht davonlaufen bei fünffach besetzter Rufsau	43
2.4 Die Gegenspieler in Mittelhand bringen.	45
2.5 Auf den Spielplan des Spielmakers eingehen	47
2.6 Dem Partner seine freie Farbe anzeigen	49
2.7 Nicht immer den höchsten Trumpf anspielen	51
2.8 Sich durch Spielen der Rufsau als Partner zeigen	53
2.9 Nicht davonlaufen, wenn sich der Spielmaker abspatzt	55
2.10 Nach einer Spritze als Spieler keinen Trumpf spielen	57
2.11 Den Gegner verleiten, sich selbst zu überstechen	59
2.12 Den Gegnern hohe Trümpfe ziehen	61
2.13 Vorausdenken und den eigenen Partner überstechen	63
2.14 Techniken kombinieren.	65
3 Sauspiel als Gegenspieler	68
3.1 Suchen mit einer blanken Zehn	69
3.2 Suchen mit einer dreifach besetzten Farbe	71
3.3 Nicht suchen, wenn der Partner keinen Trumpf hat.	73
3.4 Anspielen bei freier Ruffarbe	75
3.5 Spritze geben im Sauspiel	77
3.6 Trumpfstich vermeiden, wenn man die Ruffarbe frei ist	79
3.7 Nur nicht Schwarz werden	81
3.8 Die Trumpf-Sau schmieren.	83
3.9 Die Trumpf-Sau nicht schmieren.	85
3.10 Den richtigen Trumpf abgeben	87
3.11 Stechen oder unterstehen	89
3.12 Spritze geben nach Anspiel einer freien Farbe.	91
3.13 Einen Trumpfstich sichern	93
3.14 In zweiter Hand nichts geben.	95

3.15 Trümpfe nicht zu lange zurückhalten97
 3.16 Zehn statt Sau spielen99
 3.17 Zwei gleichfarbige Fehlkarten vermuten.....101
 3.18 Den eigenen Partner überstechen103
 3.19 Als Nichtspieler mit dem Alten eröffnen105
 3.20 Dem Gegner eine Schmierkarte überlassen.....107
 3.21 Die Rufsau auch einmal nicht stechen109
 3.22 Trumpf spielen, wenn der Gegner davongelaufen ist111
 3.23 Als Nichtspieler einen Schmiertrumpf ausspielen.....113
 3.24 Die Rufsau einmal nicht suchen.....115

4 Alleinspiel als Spieler118

4.1 Ein Alleinspiel wagen.....119
 4.2 Sein Ausspiel variieren.....121
 4.3 Trumpfstiche und Farbstiche richtig kalkulieren.....123
 4.4 Mit einem Unter in die freie Farbe einstechen.....125
 4.5 Abspatzen in Mittelhand.....127
 4.6 Abspatzen in Hinterhand129
 4.7 Auf ein Herz-Solo verzichten131
 4.8 Spatzen ausspielen, sobald die Gegner trumpflos sind133
 4.9 Möglichst wenig von sich preisgeben135
 4.10 Mit beiden Schmiertrümpfen klein anspielen137
 4.11 Eine Zwickmühle vermeiden139
 4.12 Im Farbwenz die Schmiertrümpfe klug einsetzen.....141
 4.13 Auch im Solo die Schmiertrümpfe klug einsetzen143
 4.14 Wenz gegen Farbwenz abwägen.....145
 4.15 Seine Gewinnchancen richtig einschätzen.....147
 4.16 Spatz-Zehn statt Spatz-König anbieten149
 4.17 Kombinationen in der richtigen Reihenfolge spielen151
 4.18 Gelegentlich auch unsichere Alleinspiele riskieren.....153

5	Alleinpiel als Gegenspieler	156
5.1	Bei kurzem Weg eine lange Farbe spielen	157
5.2	Bei langem Weg eine kurze Farbe spielen	159
5.3	Ranggleiche Karten von unten her abwerfen	161
5.4	Im Tout nicht unüberlegt vorstechen	163
5.5	Auf die Abwürfe der Partner achten	165
5.6	Den Alleinspieler in Mittelhand bringen	167
5.7	Nachspielen, was der Partner abspatzt	169
5.8	Gegen einen Wenz eine Sau anspielen	171
5.9	Neue Farben anspielen, wenn Sau und Zehn gefallen sind	173
5.10	Fünfzehn Punkte anbieten	175
5.11	Auf Verdacht schmieren	177
5.12	Nachspielen einer Farbe	179
5.13	Gegen einen Tout in Mittelhand ausspielen	181
5.14	Mit seinen Schmierkarten sorgfältig umgehen	183
5.15	Die Trumpf-Sau nicht vorschnell schmieren	185
5.16	Einen Herz-Spatz beim Solospieler vermuten	187
5.17	Als starker Gegenspieler Punkte anbieten	189
5.18	Nicht die Sau schinden	191
5.19	Keine Sau ausspielen gegen die Hinterhand	193
5.20	Wann doch eine Sau gegen die Hinterhand ausspielen	195
5.21	Den letzten Trumpf abwerfen	197
5.22	Ebenfalls schmieren, wenn alle schmieren	199
5.23	Im richtigen Moment vorstechen	201
5.24	Doppelstich in einer Farbe verhindern	203
5.25	Die Sau für die gegnerische Zehn zurückhalten	205
5.26	Dem Solospieler einen Ober ziehen	207
5.27	Sich einen zusätzlichen Trumpfstich erarbeiten	209
5.28	Auf einen mageren Stich verzichten	211
5.29	Bereits gespielte Farben schnell auflösen	213
5.30	Dem Alleinspieler einen hohen Trumpf ziehen	215

5.31	Nach einer Spritze seine Punkte schonen	217
5.32	Sich scheinbar eine Farbe freimachen	219
5.33	Richtig abwerfen auf einen Wenz-Tout	221
5.34	Gegen einen Farbwenz mit vier Laufenden spielen	223
5.35	Schelln-Unter statt kleinem Trumpf abwerfen	225
5.36	Sich nicht von der Intuition verleiten lassen	227
6	Informelle Techniken	230
6.1	Das Abheben der Karten	230
6.2	Das Aufnehmen der Karten	231
6.3	Das Aufstecken der Karten	232
6.4	Die Ansage des Spiels	233
6.5	Das Geben einer Spritze	234
6.6	Das Zugeben von Karten	235
6.7	Das Andeuten eines Stichs	236
6.8	Das Mitzählen der Punkte	237
6.9	Die Eigenheiten der Mitspieler	238
6.10	Die Besonderheiten beim Schafkopfturnier	239
6.11	Der Glaube an den Erfolg	240
7	Goldene Regeln im Überblick	244
	Glossar	254
	Mein besonderer Dank	257

Einführende Worte

Wenn ich Schafkopf spiele, möchte ich auch gewinnen – ob es in der Familie um Punkte geht, mit guten Freunden um ein wenig Geld oder im Rahmen eines großen Schafkopfturniers um wertvolle Sachpreise. Aber wie bei vielen Dingen im Leben bringt auch beim Schafkopfen der Wunsch allein noch keinen Erfolg. Will ich meine Erfolgchancen verbessern, muss ich fleißig üben. Und das heißt in unserem Fall: spielen, spielen, spielen. Und eigentlich kann ich dabei immer nur gewinnen: mal etwas mehr Geld, mal etwas mehr Erfahrung. Im zweiten Fall tröstet uns der Philosoph Laotse: *Und war der Tag auch nicht dein Freund, so war er wenigstens dein Lehrer.*

Erfolgreiches Schafkopfen basiert auf drei Säulen

Da ist zum einen die richtige Einschätzung meines Blattes bei der Ansage des Spiels: Sind meine Karten gut genug für ein *Sauspiel*, für einen Wenz, für ein Solo? Oder sind sie es eben nicht? Auf dem schmalen Grat zwischen Mut und Übermut sicher zu schreiten, ist die Basis für ein gutes Gelingen.

Ein zweiter wichtiger Punkt ist die Fähigkeit, mir im Spielverlauf so viele Infor-

mationen wie möglich zu merken: Punkte der eigenen und der gegnerischen Stiche, Menge und Höhe der gespielten Trümpfe, Anzahl und Größe der noch nicht gespielten Farbkarten. Je mehr dieser Werte ich im Kopf habe, desto treffender finde ich *die eine* Karte, die als nächste zu spielen ist.

Die dritte Säule für den nachhaltigen Erfolg bildet die umfassende Kenntnis von Spieltechniken, die mir Fragen beantworten, wie zum Beispiel: *Wann beginne ich mein Spiel mit großen Trümpfen, wann mit kleinen? In welchen Situationen sollte ich schmieren, in welchen stechen, in welchen besser abspatzen? Warum ist „davonlaufen“ nicht immer richtig? Warum sollte ich gelegentlich meinen eigenen Partner überstechen? Wann soll ich als Solospieler meine Spatzen bringen? Wann ist es im Farbwenz falsch, mit der Trumpf-Sau zu stechen?* Diese Techniken gilt es zu kennen und im entscheidenden Moment parat zu haben. Erst die Umsetzung solcher taktischen Finessen erhebt das Schafkopfen vom einfachen Freizeitvergnügen zum anspruchsvollen Kartenspiel. Vor allem in diesem dritten und wichtigsten Bereich möchte das vorliegende Buch ihr Wissen bereichern.

„Aber vor allem braucht man doch Glück“, mag der eine oder andere einwenden. Nun ja, das gilt wohl für das einzelne Spiel und vielleicht auch noch für einen Abend. Auf längere Sicht indes verteilt sich das Glück doch ziemlich gleichmäßig. Wer bei einem großen Turnier über zehn Runden letztlich ganz oben auf dem Siebertreppchen steht, hat sicherlich nicht nur Glück gehabt. Den Unterschied zum Gros der Teilnehmer machen Erfahrung, Konzentration und eben auch taktisches Können.

Wie hilft mir dieses Buch, meine taktischen Fähigkeiten zu verbessern?

Die folgenden Kapitel enthalten zahlreiche Aufgaben mit konkreten Spielsituationen aus der Schafkopfpraxis. Sie werden aufgefordert, den Blickwinkel desjenigen Spielers einzunehmen, der zum Ausspielen an der Reihe ist, und sollen die jeweils beste Karte aus seinem Blatt wählen. Dabei wäre jedes dieser Beispiele für sich genommen belanglos, weil keines davon in der Praxis so vorkommen wird. Indem Sie jedoch die allgemeingültigen Prinzipien, die all diesen Beispielen zugrunde liegen, erkennen und verstehen, verbessern Sie Ihr Spiel grundlegend und dauerhaft. Dabei helfen ausführliche Erläuterungen, die spezifischen Merkmale

der jeweiligen Situation zu erfassen und ein tieferes Verständnis für die zugrundeliegenden Strukturen zu erlangen. Und so können Sie die besprochenen Techniken später leicht auf konkrete Situationen in Ihrer Schafkopfrunde übertragen.

Wie ist dieses Buch aufgebaut?

Die ersten fünf Kapitel enthalten die eben erwähnten Beispiele. Die Gliederung richtet sich nach den typischen Rollen, welche für die Mitspieler vor jeder Runde neu festgelegt werden. Beim gewöhnlichen *Sauspiel* sind dies die Positionen als „Spielmacher“, als „gerufener Mitspieler“ und als „Gegenspieler im *Sauspiel*“, beim Solo und Wenz die beiden Rollen „*Alleinspieler*“ und „Gegenspieler im *Alleinspiel*“. Das sechste Kapitel beschreibt informelle Techniken, die unabhängig von diesen Rollen zum Tragen kommen. Innerhalb der einzelnen Kapitel sind die Aufgaben nach ansteigendem Schwierigkeitsgrad sortiert, was natürlich ein gewisses Maß an Subjektivität mit einschließt.

Im siebten Kapitel schließlich sind – sozusagen als Resümee – noch einmal die Leitsätze zu allen Techniken als „Goldene Regel“ im Überblick aufgeführt. Dabei entspricht die Regelnummer dem jeweiligen Kapitel.

Für wen ist dieses Buch gedacht?

Die Palette der Schafkopftechniken ist breit. „Kurzer Weg – lange Farbe“ lernt jeder Neuling schon am ersten Abend im Kreise „älterer“ Spieler, auch wenn er den Zusammenhang vielleicht noch nicht genau versteht. Was es bedeuten kann, wenn mein gerufener Partner statt Trumpf eine Farbe spielt, gehört bereits zum fortgeschrittenen Schafkopfwissen. Und den richtigen Moment zu erkennen und auf das Stechen der Rufsau zu verzichten, obwohl es durchaus möglich wäre, ist Spielkunst der höchsten Klasse. All diese Themen und viele solcher mehr werden ausführlich besprochen, wodurch dieses Buch tatsächlich für Schafkopfanfänger ebenso wie für erfahrene Turnierspieler zugleich unterhaltsam und informativ sein sollte.

Wie arbeite ich mit diesem Buch am effektivsten?

Wählen Sie ein Kapitel aus und betrachten Sie zunächst nur die grafisch dargestellte Aufgabenstellung. Versetzen Sie sich in die Spielsituation und versuchen Sie, die gestellte Frage zu beantworten. In der Regel geht es darum, die nächste zu spielende Karte zu finden. Haben Sie „Ihre“ Karte gewählt, überlegen Sie, aus

welchem Grund Sie diese Karte spielen möchten, ob es eine gleichwertige Alternative gäbe, und warum Sie bestimmte andere Karten nicht spielen würden. Im Anschluss lesen Sie die Kapitelüberschrift, die einen sachdienlichen Hinweis auf die behandelte Thematik gibt. Überdenken Sie daraufhin ihre Lösung gegebenenfalls noch einmal und gehen Sie dann daran, die Gedanken und Bemerkungen zur vorgeschlagenen Lösung zu lesen. Können Sie sich den Ausführungen anschließen, bliebe als letzter Schritt, sich die zusammenfassende Merkregel am Ende des Kapitels einzuprägen.

Das Nachspielen der Szenarien mit offenen Karten ist eine weitere bewährte Methode, um die vorgestellten Techniken noch tiefergehend zu verinnerlichen. Suchen Sie sich die Karten der Aufgabenstellung heraus und verteilen Sie die restlichen Karten nach dem Zufallsprinzip auf die fiktiven Mitspieler. Spielen Sie die Runde mit aufgedeckten Karten fertig und sehen Sie, was alles passieren kann. Je öfter Sie die gleiche Situation mit verschiedenen gegnerischen Kartenverteilungen durchspielen und durchdenken, desto nachhaltiger wird die jeweilige Technik in Ihrem Taktik-Repertoire haften bleiben.

Gibt es für jede Situation die „eine richtige“ Regel?

Nein, die gibt es natürlich nicht. Und das ist auch gut so. Wie langweilig wäre Schafkopfen, wenn dem so wäre. In manchen Situationen gibt es eine eindeutig beste Karte, oftmals aber sind durchaus mehrere Karten spielbar. Ähnlich ist es mit den vorgestellten Techniken. Manchmal trifft genau eine Regel zu, manchmal gibt es zwei oder mehr Regeln, die in der Situation anwendbar wären. Gelegentlich widersprechen sich Regeln sogar. So besagt der eine Merksatz, man dürfe „niemals“ mit drei Farben spielen, und ein zweiter, man sollte gerade mit einem solchen Blatt hin und wieder frech ein Spiel riskieren.

Was muss ich noch wissen, bevor ich loslege?

Die grundsätzlichen Spielregeln des Schafkopfens werden als bekannt vorausgesetzt.

Alle in diesem Buch vorgestellten Techniken werden anhand des *langen* Schafkopfs mit 32 Karten besprochen. Prinzipiell sind alle Techniken auch für den *kurzen* Schafkopf bedeutsam, wenn auch unterschiedlich leicht zu übertragen. Insbesondere die genannten Gewinn- und Verteilungswahrscheinlichkeiten (sämt-

lich entnommen aus „*Schafkopfen ist kein Glücksspiel*“, siehe Seite 258) beziehen sich auf den langen Schafkopf und unterscheiden sich mitunter deutlich von denen der kurzen Karten.

Manche Techniken werden am Beispiel des Farbwenz erläutert, der vielleicht nicht in jeder Runde gespielt wird. Auch für das *Spritzen*, das Kontrageben, gibt es von Runde zu Runde leicht unterschiedliche Regeln. In den gezeigten Situationen soll *Spritzen* und *Retour-Spritzen* erlaubt sein, solange der zweite Spieler noch alle acht Karten in seiner Hand hat.

In allen Beispielen zum einfachen *Sauspiel* wird die Eichel-Sau gerufen. In den Kapiteln zu Solo und Wenz ist ausschließlich Herz die Trumpffarbe. Diese Einheitlichkeit soll es Ihnen erleichtern, sich auf das Wesentliche der Aufgabe zu konzentrieren. In den Erläuterungen hingegen werden gelegentlich verschiedene Bezeichnungen für gleiche Dinge verwendet. So ist zum Beispiel der *Partner* auch einmal der *Freund*, der *Mitspieler* oder der *Kompagnon*. Alle Begriffe, die jedoch nicht wirklich „Alltagssprache“ sind, werden im Glossar erläutert und sind im Text *kursiv* dargestellt.

Und nun wünsche ich Ihnen viel Vergnügen und wertvolle Anregungen bei der Lektüre der nachfolgenden Seiten und noch mehr bei der erfolgreichen Umsetzung in Ihrer Schafkopfrunde.



Stefan Dillig

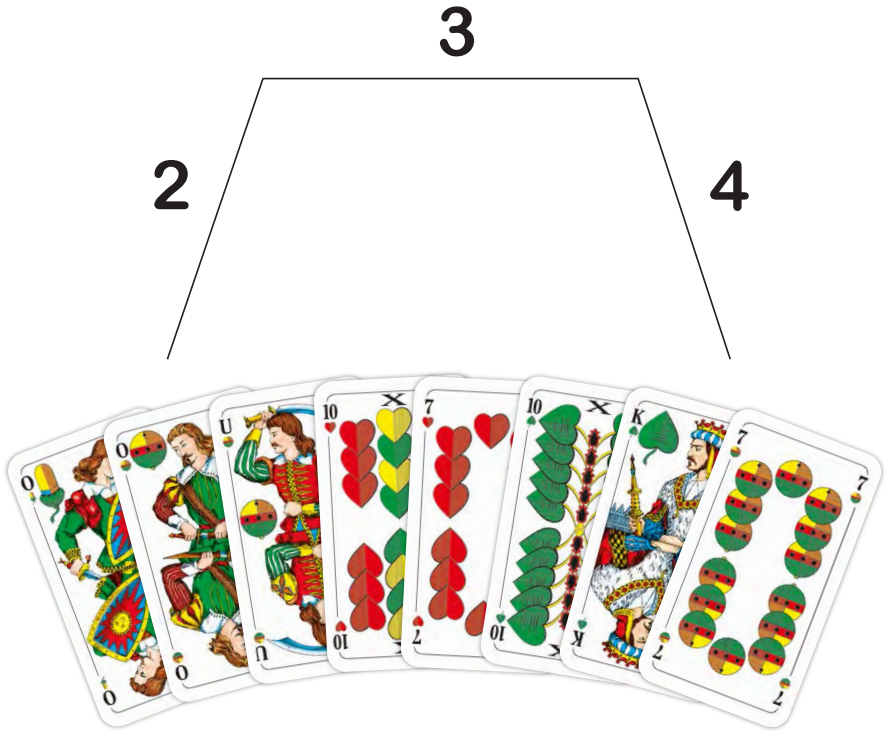
Holzkirchen, März 2017

Kontakt zum Autor

Die Aufgaben sowie deren Lösungen und Analysen wurden sorgfältig erarbeitet und geprüft. Sollten Sie dennoch Fehler finden oder einen Verbesserungsvorschlag haben, so würde ich mich sehr über Ihre Nachricht an Info@Schafkopf-Dillig.de freuen.

Ebenso willkommen sind natürlich auch positive Rückmeldungen, sei es per Post, per E-Mail oder in Form einer wohlwollenden Amazon-Bewertung.

Besonders erwünscht sind Ideen zu weiteren taktischen Motiven und Techniken. Sollte Ihre Anregung zu einem Kapitel in einer zweiten, erweiterten Auflage führen, werde ich mich gerne mit einem Freixemplar bedanken ☺.



1 . . .

Soll ich ein Sauspiel machen
oder Weiter sagen?

Antwort: Ein Sauspiel mit der Schelln-Sau.

1.1 EIN NORMALES RUFSPIEL ANSAGEN

Eine der ersten Fragen, die sich jeder Schafkopfneuling stellt, lautet sicherlich: Welche Voraussetzungen muss mein Blatt erfüllen, damit ich guten Gewissens ein *Sauspiel* ansagen kann? Um diese Frage zu beantworten, betrachten wir zunächst den „Urtyp“ eines soliden *Rufspiels* und gehen dann auf mögliche Variationen ein.

Beim klassischen Standard-*Sauspiel* besitzt der Spielmacher fünf Trümpfe, darunter einen der drei höchsten Ober und einen *Schmiertrumpf*. Darüber hinaus ist er eine der drei Farben *frei*.

Der Gewinnplan mit solchen Karten sieht folgendermaßen aus: Mit meinen Trümpfen entscheide ich mindestens zwei Trumpfrunden für mich. Ist mein Partner nicht ganz schwach in Trumpf, könnten ein bis zwei weitere Trumpfstiche dazukommen. Gemeinsam kontrollieren wir mindestens zwei der drei Farben: Zum einen die *Ruffarbe*, von der ja mein Partner die Sau hat. Zum anderen die Farbe, die ich *frei* bin und auf die ich bei Gelegenheit einstechen kann. Zusam-

men genommen ergibt das eine vernünftige Gewinnchance, und ich kündige ein einfaches *Sauspiel* an.

Abweichend zur gezeigten Trumpf-Farben-Konstellation des „Urtyps“ sind auch folgende Varianten gleichermaßen geeignet:

- wenn ich anstelle des *Schmiertrumpfs* einen zusätzlichen Ober habe
- wenn ich anstelle einer *freien* Farbe eine Farb-Sau habe
- wenn ich statt fünf Trümpfen nur vier, dafür aber hohe Trümpfe habe, und neben einer *freien* Farbe auch eine Farb-Sau
- wenn ich keinen der drei *laufenden* Ober habe, dafür aber sechs Trümpfe, und dazu zwei *freie* Farben oder eine Farb-Sau

Beachtenswert: Als spielende Partei habe ich in allen gezeigten Varianten die Kontrolle über mindestens zwei Farben.

Ein solides Sauspiel basiert auf der Kontrolle von mindestens zwei Farben.

1.12 DIE FREIE FARBE DES PARTNERS ANSPIELEN

Spieler 1 gibt sich gleich als mein Partner zu erkennen, indem er in der ersten Runde die gerufene Sau ausspielt. Anstatt nun, wie ich erwarten würde, mit einem Trumpf nachzusetzen, spielt er eine kleine Farbkarte. Warum?

Seine Art zu spielen kann eine einfache Erklärung haben: Möglicherweise besitzt er einfach keinen Trumpf. Könnte sein. In der Mehrzahl der Fälle steckt jedoch eine feinsinnige Kommunikation mit mir als *Rufendem* dahinter.

Mein Partner möchte mir anzeigen, dass es eine Farbe gibt, die er *frei* ist und die er gerne für uns stechen würde. Aus diesem Grund verzichtet er auf das routinemäßige Ausspielen von Trumpf und setzt stattdessen mit einer Farbkarte fort. Welche Farbe er *frei* ist, ist für mich leicht zu ersehen: Schelln. Denn wenn Eichel die *Ruffarbe* ist und Gras ausgespielt wird, kann es nur die *dritte* Farbe sein.

Gerne nehme ich sein Angebot an und bringe sofort einen meiner Schelln-*Spatzen*. Wenn jetzt mein Freund diesen Stich für uns macht, bin ich nicht sonderlich überrascht. Komme ich dann im weiteren Verlauf des Spiels erneut zum Ausspiel, könnte ich sogar mein zweites Schelln bringen, sofern ich meinem Partner zu diesem Zeitpunkt noch einen weiteren Trumpf zutraue.

Aber, selbst wenn mein Mitspieler Anfangs nur deswegen eine Farbe gespielt hat, weil er tatsächlich trumpflos war, mache ich durch meine Spielweise nichts schlechter. Denn dann käme später im Spiel ohnehin einmal Schelln auf den Tisch und ginge gleichermaßen an die Gegner.

Bringt der gerufene Partner früh im Spiel eine Farbe, will er mir als Spielmacher damit oftmals andeuten, die dritte Farbe frei zu sein.

2.4 DIE GEGENSPIELER IN MITTELHAND BRINGEN

Der *Ausspieler* hat vermutlich keine Karte zum Suchen und bringt stattdessen ein kleines Schelln. Auf den König von Spieler 2 gibt mein Partner die Schelln-Sau zu und übernimmt bereits den Stich für uns. Ich hätte meinen Partner gerne mit meiner *freien* Farbe Schelln unterstützt, aber diese einzige Stärke meines Blattes hat gerade viel an Wert verloren.

Bevor ich jetzt aber vorschnell meine Gras-Zehn dazu werfe, gehe ich im Geiste die verschiedenen Möglichkeiten durch, wie mein Partner das Spiel dann fortsetzen könnte. Der Idealfall sähe so aus: er kommt mit dem Eichel-Ober heraus, auf den ich meine Trumpf-Zehn *schmiere*. Anschließend bringt er ein kleines Herz, das ich mit meinem Schelln-Ober halbwegs gut aufwerten könnte.

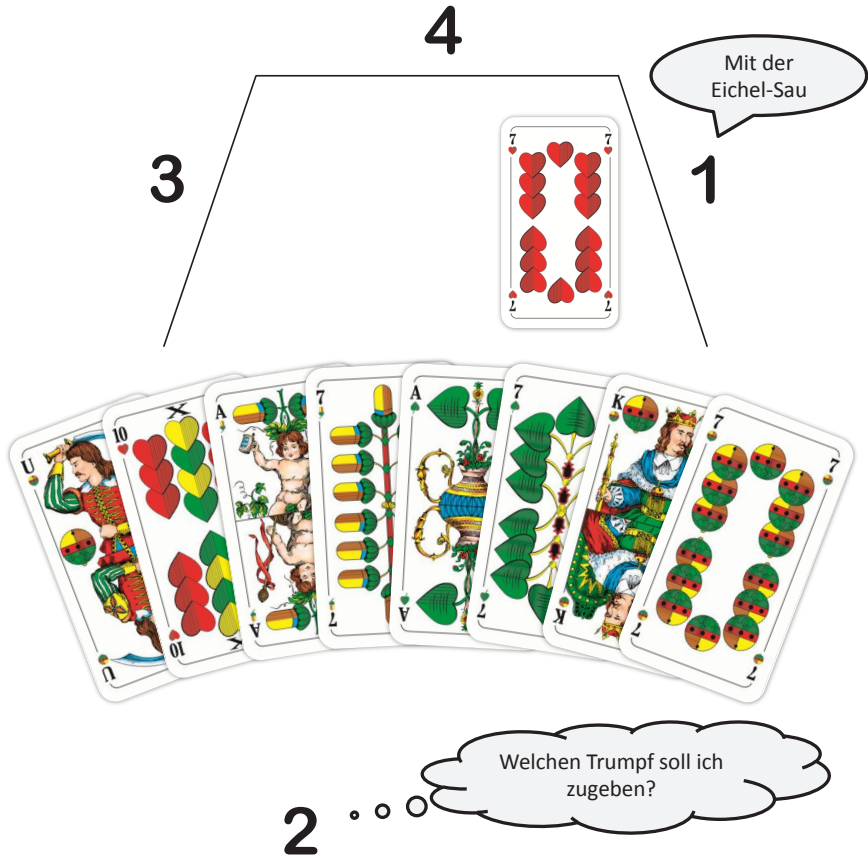
Was aber passiert, wenn mein Freund nicht mit dem *Alten*, sondern nur mit dem *Blauen* oder gar nur dem *Roten* nachsetzen kann? Sowohl mein Schelln-Ober, als auch meine Trumpf-Zehn wären dann denkbar ungünstige Zugaben. Da beide Gegner hinter uns sitzen, können

sie nach Belieben mit kleinen Trümpfen *unterstehen* oder mit dem *Alten* übernehmen und *schmieren*. Schlimmstenfalls kommt Spieler 2 zum Stich und sucht die Rufsau, die sich dann wohl Spieler 1 holen wird. Die Initiative liegt in jedem Fall bei der Gegenpartei.

Um die Kontrolle nicht aus den Händen zu geben, *schmiere* ich auf die Schelln-Sau meines Partners nicht, sondern reiße den Stich – und damit das Ausspielrecht – mit meiner Herz-Zehn an mich. Damit rutscht mein Partner in die *Hinterhandposition*, in der er ruhig abwarten kann, wie die Gegenspieler auf meinen nachgespielten Schelln-Ober reagieren. Die Initiative liegt auf diese Weise in unsren Händen.

Den eigenen Partner zu überstechen, kann hin und wieder vorteilhaft sein, wenn ich ihn dadurch in *Hinterhand* bringe. Ebenso werde ich auch immer in Betracht ziehen, auf einen billigen Stich zu verzichten, wenn ich dadurch in *Hinterhand* bleiben kann.

Gelegentlich ist es vorteilhaft, wenn ich durch Überstechen des Partners oder durch Verzichten auf einen Stich meinen Freund oder mich selbst in die Hinterhandposition manövriere.



Antwort: Die Herz-Zehn.

2.12 DEN GEGNERN HOHE TRÜMPFE ZIEHEN

Der Spielmacher hat meine Eichel-Sau gerufen und eröffnet mit einem kleinen Herz. Mir schwant Übles. Möglicherweise sitzen mehrere hohe Ober bei den Gegenspielern. Mein höchster Trumpf ist der Schelln-Unter. Hätte mein Freund mehr als nur mittelhohe Trümpfe, wäre er vermutlich mit einem der größeren Ober herausgekommen.

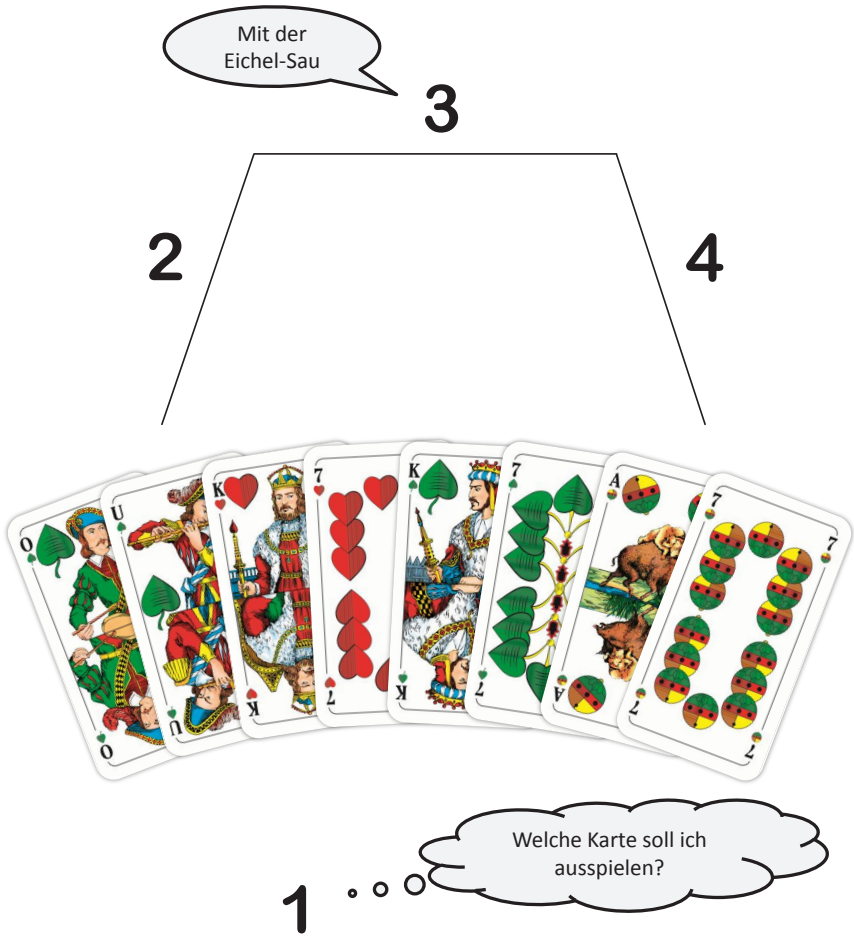
Auf den ersten Blick erscheint es zunächst vernünftig, den Schelln-Unter zuzugeben, denn dieser Stich geht zweifellos an die Gegner. Aber wenn sich meine Vorahnung bestätigt, könnten sogar beide Trümpfe von mir verloren sein, also etwas später ebenso die Herz-Zehn.

Ich überlege: Wenn ich jetzt sofort meinen *Schmiertrumpf* opfere, könnte dieser womöglich zwei hohe Trümpfe bei den Gegnern *ziehen*. Beide Hintermän-

ner wissen noch nicht, dass sie Partner sind und eigentlich zusammenspielen. Sie wissen nur, dass sie nicht zum Spielmacher gehören. *Schmiert* nun der Spieler an Position 2, dann doch nur – so denken hoffentlich beide –, weil auch er ein Nichtspieler ist und auf seinen Partner hinter ihm setzt. Um nun die Zehn des vermeintlichen Freundes zu bekommen, werden sich beide bemühen, den Stich so gut wie möglich *festzuhalten*.

Im Idealfall versucht mein erster Hintermann, die Punkte mit seinem Gras-Ober zu sichern, um dann von seinem eigenen Mitspieler mit dem Eichel-Ober überstochen zu werden. Dann wäre mein Plan voll aufgegangen. Aber auch, wenn nur der *Alte* kommen würde, wäre mein Opfer nicht vergebens gewesen.

Durch das Opfern eines Schmiertrumpfs kann ich einen oder mehrere Ober ziehen, wenn die beiden nachfolgenden Gegner noch nicht wissen, dass sie Spielpartner sind.



Antwort: Den Gras-König oder die Gras-Sieben, nicht die Schelln-Sau.

3.4 ANSPIELEN BEI FREIER RUFFARBE

Oft ist das Stechen der Rufsau die Ausgangsbasis, als Gegenpartei ein *Rufspiel* zu gewinnen. Dieses Ziel sollte immer der primäre Ansatzpunkt der Verteidigung sein. Somit kommt dem ersten Ausspiel der verteidigenden Partei eine besondere Bedeutung zu.

Im Regelfall – und hier gibt es nicht besonders viele Ausnahmen – werde ich als Gegenspieler die Rufsau suchen. Nun bin ich aber die *Ruffarbe frei* und würde mir die Rufsau selber gerne holen. Dazu muss sie ausgespielt oder gesucht werden. Meine Gegenspieler werden mir diesen Gefallen nicht tun, zumindest nicht, solange ich noch Trümpfe habe.

Durch das Ausspielen einer Karte in einer anderen Farbe als der der Rufsau signalisiere ich meinem Mitstreiter, dass ich

die *Ruffarbe frei* bin. Es ist sozusagen eine Aufforderung an ihn, so schnell wie möglich das Ausspielrecht zu erobern und die Rufsau zu suchen.

Auf welche Weise gelingt es mir am ehesten, meinem Partner zu einem schnellen Stich zu verhelfen? Im Beispiel habe ich die Wahl zwischen Gras und Schelln. Mein Freund könnte natürlich eine der beiden Farben *frei* sein und einstechen. Ebenso könnte er jedoch auch über einen Farbstich ans Ausspiel kommen. Da ich in Schelln die Sau selber habe, ist es folglich aussichtsreicher, ein kleines Gras anzuspieren. So könnte mein Partner mit der zugehörigen Sau an den Stich kommen und anschließend die Rufsau suchen.

Habe ich keine Karte der Ruffarbe, spiele ich zunächst eine Farbe an, von der ich keine Sau habe.

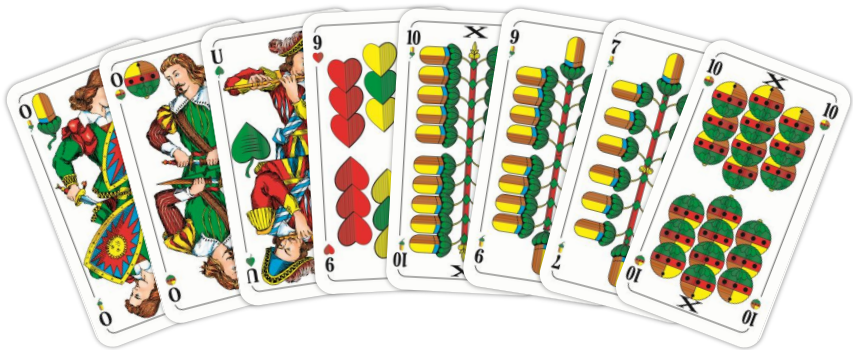
Mit der Eichel-Sau

2

1



3



Welche Karte soll ich spielen?

4

3.20 DEM GEGNER EINE SCHMIERKARTE ÜBERLASSEN

Zweifellos ist es nahe liegend und verlockend, sofort mit Trumpf einzustechen und mit der Eichel-Zehn zu suchen. Der *Ausspieler*, der wohl mein Partner ist, scheint die *Ruffarbe frei* zu sein und nur darauf zu warten.

Ich zögere und überlege: Mit meinen Trümpfen komme ich wahrscheinlich dreimal zum Stechen. Setze ich nun sofort einen Trumpf ein, bekomme ich lediglich vier Punkte und habe anschließend nur noch zwei sichere Trumpfstiche. Gebe ich hingegen – wenn auch schweren Herzens – meine einzeln stehende Schelln-Zehn ab, verbleiben mir nach wie vor drei Trumpfstiche und ich bin darüber hinaus ab sofort eine zweite Farbe *frei*.

Nachdem der Spielmacher den ersten Stich eingestrichen hat, wird er vermutlich mit Trumpf nachkommen. Ich sollte

dann mit meinen hohen Trümpfen umgehend an den Stich kommen und suchen können. Läuft alles wie gedacht, holt sich mein Freund die Rufsau und bringt dann zwangsläufig eine Farbe, die ich *frei* bin. Da ich hinter den beiden Spielern sitze, stehen mir dann alle Optionen offen.

Das Ganze würde dann zum Eigentor, wenn mein Mitstreiter genau einen Trumpf hätte. Dann müsste er diesen in der zweiten Runde der Gegenpartei abtreten und wäre im entscheidenden Moment trumpfflos. Dieses kleine Risiko nehme ich bewusst in Kauf.

Gelegentlich opfere ich eine Schmierkarte oder verzichte auf einen Stich, wenn ich dafür erwarten darf, später im Spiel einen zusätzlichen oder einen umso wertvolleren Stich zu gewinnen.

4.6 ABSPATZEN IN HINTERHAND

Auf mein Herz-Solo in *Hinterhand* bringt der *Ausspieler* eine Farbe, die ich *frei* bin. Und nicht nur das, er kommt obendrein selbst mit der Sau heraus. Schöner kann das Solo für mich nicht beginnen, weil mir das Anspielen einer Sau viele Optionen eröffnet. Ich kann abwarten, bis alle Kontrahenten ihre Karten zugegeben haben und wähle dann in Ruhe die mir angenehmste Alternative.

Auf dem Tisch liegen schließlich 15 Punkte. Ohne zu zögern gebe ich meinen Gras-*Spatz* ab. Für diese Karte hatte ich vor dem Spiel 25 Verlustpunkte eingeplant. Wenn sie jetzt mit 19 Punkten weggeht, ist dies in jedem Fall billiger als erwartet.

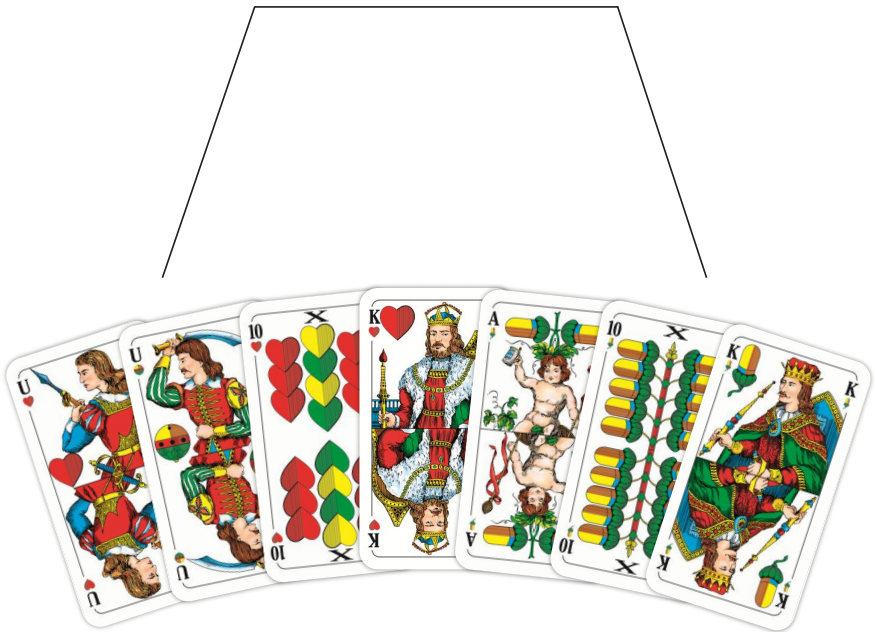
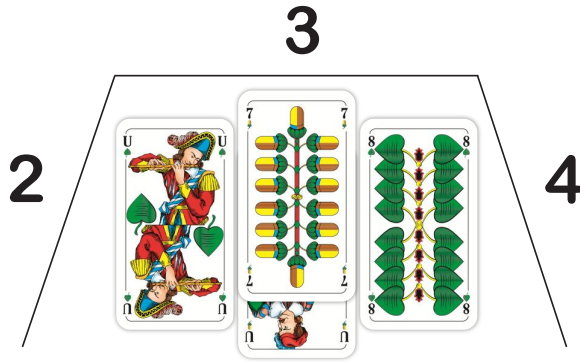
Viel wichtiger, als meinen *Spatz* relativ günstig losgeworden zu sein, ist jedoch, dass ich weiterhin in *Hinterhand* sitze. Diese Position ist deswegen so angenehm, weil ich keine Gefahr laufe, in eine *Zwickmühle* zu geraten. Denn es ist immer schwierig und unabsehbar, in *Mittel-*

hand in eine Farbe einstechen zu müssen, die bereits gespielt wurde. In der Regel ist dann mein Trumpf entweder unnötig hoch und nutzlos vergeudet oder er ist zu klein und wird überstochen.

Das Abwerfen einer *Fehlkarte* ist für mich als Spielmacher im Regelfall dann empfehlenswert, wenn ich anschließend in der *Hinterhand* bin. Würde ich hingegen nach dem *Abspatzen* in *Mittelhand* verbleiben, *spatze* ich nicht *ab*, sondern steche lieber ein.

Hätte im Beispiel Spieler 1 mit dem Eichel-König eröffnet und stattdessen Spieler 3, mein direkter Vordermann, die Eichel-Sau zugegeben, hätte ich meine Fehlfarbe nicht abgeworfen, sondern stattdessen eingestochen. Die Gefahr, dass Spieler 3 Eichel nachspielt und mich mit dieser *Zwickmühle* in eine sehr unangenehme Lage bringt, wäre einfach zu hoch.

Wird gegen mich als Alleinspieler in Hinterhand eine freie Farbe angespielt, wäge ich gründlich ab, ob ich einstechen oder einen Spatz abwerfen sollte.



Wenz

1 . . .

Welche Karte soll ich nachspielen?

Antwort: Die Herz-Zehn, nicht den Herz-König.

4.16 SPATZ-ZEHN STATT SPATZ-KÖNIG ANBIETEN

Eines ist ganz klar: Diesen Wenz kann ich nicht verlieren. Die Gegenpartei wird genau einen Stich mit der Herz-Sau machen. Aus diesem Grund erhöhe ich umgehend meine Ansprüche und überlege, wie ich vorgehen muss, diesen Wenz *Schneider* zu gewinnen.

In der ersten Runde habe ich mir den einen fehlenden Unter geholt. Je früher ich nun Herz anspiele, desto weniger Zeit haben meine Gegner, ihre kleinen Herz-Karten abzuwerfen, um dann auf meinen *Spatz schmieren* zu können.

Naheliegender wäre jetzt, den Herz-König zu spielen. Selbst wenn einer der Gegner *herzfrei* wäre und eine andersfarbige Zehn *schmieren* kann, käme die Gegenpartei nicht aus dem *Schneider*, wenn die Herz-Sau sticht.

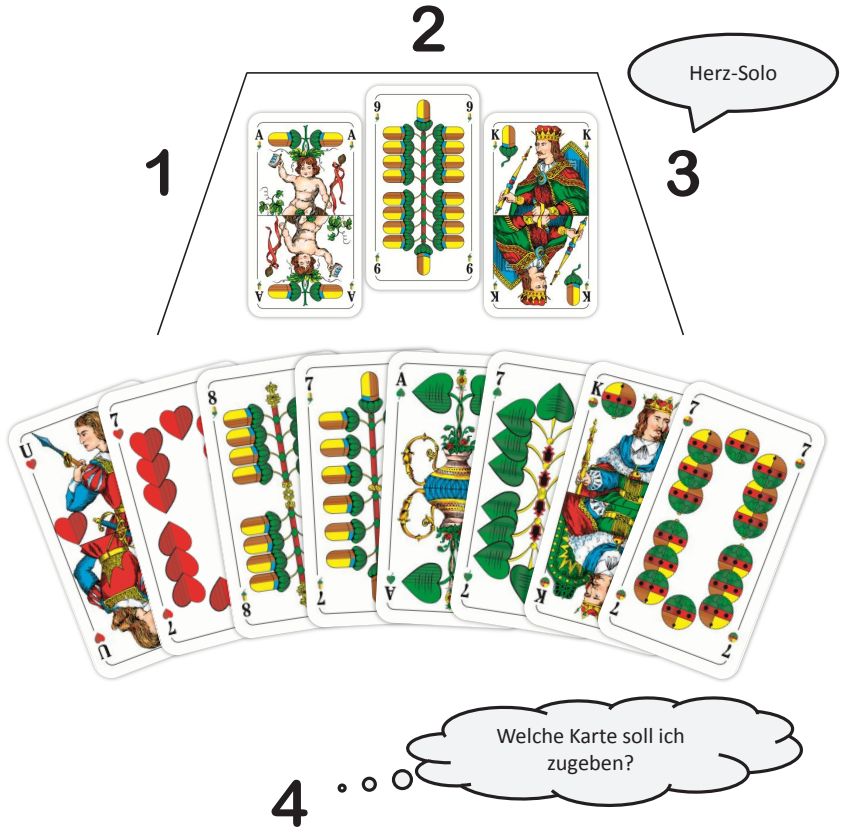
Meine Rechnung geht allerdings nicht auf, wenn die Herz-Sau bei meinem Gegner in *Hinterhand* steht. Er bemerkt die fehlende Herz-Zehn und kann sich leicht ausmalen, dass sie bei mir sitzen muss. Er wird, wenn möglich, zunächst mit einem kleinen Herz *ausweichen* und seine Herz-Sau nicht hergeben, bis ich meine Herz-Zehn spielen muss. Zu diesem Zeitpunkt

– und sei es bereits in der nächsten Runde –, hat sich vielleicht ein Gegner schon *herzfrei* gespielt und kann jetzt in einer anderen Farbe *schmieren*. Der *Schneider* ist für mich verloren.

Spiele ich jedoch satt des Königs sofort meine Zehn, wird die Herz-Sau übernehmen. Haben alle Spieler ein Herz, bleiben die Gegner *Schneider*. Und wenn die Herz-Sau wiederum in *Hinterhand* steht, und dieser Spieler den Herz-König bei mir vermutet und vom Stich weg bleibt, spiele ich umgehend den Herz-König nach. Jetzt müssten schon zwei Gegner *herzfrei* sein und *schmieren*, damit sie mit diesem einem Stich aus dem *Schneider* kommen.

In diesem Beispiel geht es nur um *Schneider* oder *Nicht-Schneider*. Viel öfter geht es aber um Sieg oder Niederlage, wenn ich eine Zehn-König-Kombination am Ausspiel habe und die Gegner mit der Sau keinen Stich mit mehr als 30 Punkten machen dürfen. In solchen Fällen empfiehlt es sich immer, die Zehn anzubieten, zumindest solange noch einige *Luschen* dieser Farbe im Spiel sind.

Muss ich im Wenz eine Zehn-König-Kombination selbst auflösen, ist es meist klüger, wenn ich zuerst die Zehn und nicht den König anbiete.



Antwort: Die Eichel-Sieben, nicht die Eichel-Acht.

5.3 RANGGLEICHE KARTEN VON UNTEN HER ABWERFEN

Ein Grundprinzip im Schafkopf besagt, dass eine gespielte Karte den Besitz einer kleineren Karte gleichen Ranges ausschließt. Dies gilt sowohl bei Farben als auch bei Trümpfen. Lediglich die *Schmiertrümpfe* bilden eine Ausnahme.

Gebe ich hier gedankenlos statt der Eichel-Sieben die Eichel-Acht zu – was aus meiner Sicht ja tatsächlich keinen Unterschied macht –, begehe ich durchaus eine Unkorrektheit. Was könnte in dieser scheinbar harmlosen Situation passieren?

Der *Ausspieler*, der vielleicht auch die Eichel-Zehn hat, schließt aus meiner Acht, dass die Eichel-Sieben nicht bei mir steht und ich somit *eichelfrei* bin. Er bringt die Zehn, womöglich seine einzige *Schmierkarte*, und erwartet von mir, den Solospieler gegebenenfalls überstechen zu können. Unser Partner an Position 2 vermutet hingegen die Eichel-Sieben bei Spieler 1. Er folgt der Vorgabe des *Ausspielers* und gibt eine weitere *Schmierkarte* dazu. Der Spielmacher sticht ein und ich muss mit rotem Kopf die Eichel-Sieben bedienen.

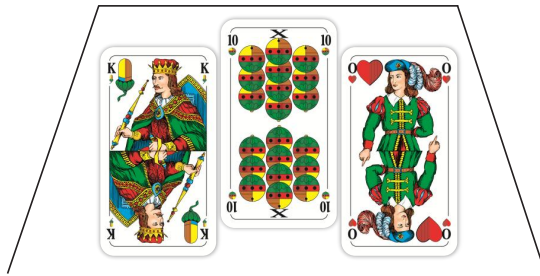
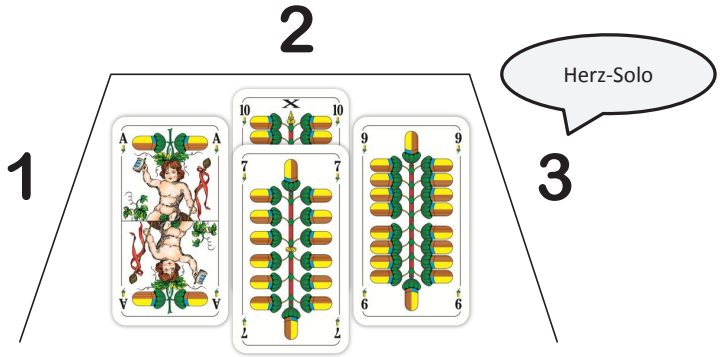
Das Prinzip lautet also: Will ich mit einer Karte stechen oder muss ich eine Karte zugeben und habe dabei mehrere

Karten gleichen Ranges zur Auswahl, so nehme ich immer die kleinste dieser Reihe. *Ranggleiche* Karten wären zum Beispiel in Trumpf Schelln-Ober, Eichel-Unter und Gras-Unter oder in der Farbe Eichel die Neun, Acht und Sieben. Gebe ich eine Acht zu, zeige ich damit klipp und klar, die zugehörige Sieben nicht zu haben. Gebe ich die Neun, sollte ich weder die Sieben, noch die Acht haben.

Im Falle von den *ranggleichen* Schelln-Ober und Eichel-Unter neige ich dazu, diesem Prinzip folgend eher mit dem Eichel-Unter zu stechen – auch wenn dieser einen Punkt weniger bringt. Denn sollte einer meiner Partner folgern, dass ich keinen hohen Trumpf mehr habe, nur weil ich des einen Punktes wegen mit dem Ober gestochen habe, könnten uns bedeutend mehr Punkte verloren gehen, wenn sich dieser Partner zu gegebener Zeit nicht zu *schmieren* traut.

Wie bereits erwähnt, gilt diese Regel nicht bei den *Schmiertrümpfen*. Habe ich auf den gegnerischen Eichel-Ober den Schelln-Unter und die Herz-Sau, werfe ich natürlich den bedeutend billigeren Schelln-Unter ab.

Eine gespielte Karte, egal ob Trumpf oder Farbe, schließt den Besitz einer kleineren Karte gleichen Ranges aus, wobei Schmiertrümpfe eine Ausnahme darstellen.



4

Welche Karte soll ich spielen?

Antwort: Die Schelln-Neun.

5.36 SICH NICHT VON DER INTUITION VERLEITEN LASSEN

O bwohl es sehr verlockend aussieht, diesen mächtigen Stich mit dem *Alten* zu übernehmen und damit weitere 20 Punkte auf der Habenseite zu verbuchen, ist es weitsichtiger und klüger, von diesem Stich wegzubleiben. Denn das Überstechen mit dem Eichel-Ober verschenkt einen kompletten Trumpfstich.

Ist der *Alte* erst gefallen, zieht mir der Spieler womöglich mit Gras- und Schelln-Ober meine beiden verbliebenen Trümpfe, und es bleibt bei diesem einen Trumpfstich. Hat der Spielmacher keine weitere *Fehlkarte*, verhungern wir mit 41 Punkten.

Vergeude ich jedoch in der zweiten Runde keinen Trumpf, kann ich auf den gegnerischen Gras-Ober mit meinem Herz-König *ausweichen* und steche im Anschluss sicher zweimal auf Trumpf.

Unter normalen Umständen sollten damit weit mehr als die geopferten 17 Punkte für uns zu gewinnen sein. Und es könnte zum Sieg reichen, auch wenn der Spielmacher keine weitere Schwäche mehr hat.

Ich verzichte auch auf einen verlockend profitablen Stich, wenn ich dafür im Gegenzug einen zusätzlichen zweiten Trumpfstich mache.

6.3 DAS AUFSTECKEN DER KARTEN

Ähnlich weit wie die Unbekümmertheit beim Aufnehmen, ist auch die Achtlosigkeit beim Aufstecken der Karten verbreitet. Anfänger und weniger Geübte sortieren ihre Karten gerne von „links nach rechts“: Der höchste Trumpf kommt ganz nach links, daneben der zweithöchste und so weiter bis hin zum kleinsten Trumpf. Dann kommen die Farbkarten – und auch hier schön nach Farben und innerhalb der Farben nach Rangfolge sortiert. Perfekter Überblick! – Aber leider nicht nur für den Spieler selbst. Alle in den Beispielaufgaben gezeigten Spielerblätter sind somit gute Beispiele, wie ich es NICHT machen sollte.

Ich muss noch nicht einmal ein besonders guter Beobachter sein, um den Stand der Dinge zu erkennen, wenn so jemand als *Alleinspieler* die zweite Karte von links zieht und den Gras-Ober ausspielt. Ich halte mich mit dem *Schmieren* zurück, denn der *Alte* sitzt bestimmt bei ihm. Kommt hingegen der *Blaue* von ganz links, werfe ich meinen *Schmiertrumpf* dazu und bin wenig überrascht, wenn ihn einer meiner Partner mit dem Eichel-Ober übersticht.

Gleiches gilt für das *Rufspiel*. Kommt beispielsweise die Gras-Sau von ganz

rechts, kann ich damit rechnen, dass der Kollege keine weitere Gras-Karte hat.

Der gute Rat der Profis klingt einfach: Nimm deine acht Karten auf und ändere nichts an deren Reihenfolge. Das wäre offensichtlich ideal, hört sich aber leichter an, als es ist. Nicht jedem gelingt es, mit unsortierten Karten den Überblick zu behalten. Zumindest ist es anstrengend und bis zu einem gewissen Grad auch unangenehm.

Dennoch gibt es praktikable Möglichkeiten, diese Schwäche abzumildern: Ich sortiere meine Karten so wenig wie möglich, aber zumindest nicht immer auf die gleiche Art und Weise. Ich nehme die Trümpfe in die Mitte und platziere ein oder zwei Farben nach links, den Rest nach rechts. Innerhalb der Trümpfe und Farben ordne ich das eine Mal von links nach rechts, das andere Mal von rechts nach links. Und wenn ein Mitspieler bisweilen etwas länger zum Nachdenken braucht, nutze ich die Zeit und stecke meine Karten auch während des Spiels einmal um.

Ich vermeide so weit wie möglich das Sortieren der Karten von links nach rechts und variiere immer wieder die Art und Weise, wie ich meine Karten aufstecke.

6.11 DER GLAUBE AN DEN ERFOLG

Wer aufgibt, hat schon verloren. Ich rate Ihnen, unabhängig davon, welche Karten Sie haben: Glauben Sie an Ihren Erfolg! Gehen Sie zunächst immer davon aus, Ihr Spiel zu gewinnen – nicht nur als Spielmacher, sondern insbesondere auch als Gegenspieler.

Wenn ich selbst schlechte Karten habe, hoffe ich auf den Partner. Je weniger Trümpfe ich habe, desto mehr müssen zwangsläufig bei ihm stehen: Kann ich nicht stechen, kann ich womöglich *schmieren*. Zeigt sich, dass auch mein Partner schwach ist, reduziere ich meine Erwartungen und versuche, so knapp wie möglich zu verlieren. Haben die Gegner ihre 60 Punkte erreicht, heißt mein nächstes Ziel, *Schneiderfrei* zu werden. Sollte auch das nicht gelingen wollen, so möchte ich doch wenigstens einen Stich machen, um nicht *Schwarz* zu werden. Mit aussichtslosen Karten aus dem *Schneider* kommen oder auch nicht *Schwarz* zu werden, verbuche ich dann als einen moralischen Sieg.

Grundsätzlich stelle ich mir das Blatt meines Partners so stark vor, wie es nötig wäre, damit wir gerade eine reelle Gewinnchance haben – auch wenn dabei gelegentlich ein „überirdisches“ Blatt von Nöten wäre. So verbleibt mir in jeder Lage ein theoretischer Gewinnweg – und damit zumindest ein kleiner Hoffnungsschimmer. Jede Strategie ist besser als keine Strategie. Der eigentliche Mehrwert aus dieser Einstellung ist dann nicht der gelegentliche Sieg, den ich dadurch erringe. Viel wertvoller ist die permanente Aufmerksamkeit im Gegenspiel, das flexible Entwerfen und Anpassen von Gewinnstrategien, das fortlaufende Hochhalten der Konzentration. All das verbessert nachhaltig mein Spiel.

Wer Ziele hat, bleibt fokussiert und konzentriert. Wer aufgibt, hat schon verloren. Meine Gegenspieler sind auch nur Menschen und Menschen machen hin und wieder Fehler. Bieten sie mir eine unerwartete Chance, will ich bereit sein, sie zu nutzen.

Ich glaube an meinen Erfolg!

7.1 SAUSPIEL ALS RUFENDER SPIELER

1. Ein solides Sauspiel basiert auf der Kontrolle von mindestens zwei Farben.
2. Ein Rufspiel mit drei Farben ohne Sauen ist oft auch mit fünf Trümpfen nicht zu gewinnen.
3. Für ein Rufspiel bietet sich diejenige Sau an, von deren Farbe ich nur eine einzelne Karte habe. Bei mehreren blanken Karten bevorzuge ich diejenige mit dem höchsten Punktwert.
4. Als die Partei mit der vermeintlich größeren Anzahl an Trümpfen sollten die Spielmacher versuchen, zu Beginn des Spiels mehrere Trumpfrunden zu erzwingen.
5. Die alte Schafkopfweisheit „Der Dumme sucht selber“ ist zutreffend.
6. Als gesperrter Spieler lasse ich mich zu keinem schwachen Solo hinreißen, sondern sage emotionslos und ohne zu zögern „Weiter“.
7. Als Ausspieler kann ich mit vier Trümpfen und zwei Farb-Sauen auch einmal „Weiter“ sagen und darauf hoffen, von einem starken Partner gerufen zu werden.
8. Haben alle drei Vorderleute „Weiter“ gesagt, kann ich als Spieler in Hinterhand auch einmal mit nur vier Trümpfen ein Sauspiel wagen.
9. Wenn ich hin und wieder mit einem trostlosen Blatt ein Sauspiel ansage, wirke ich schematischem Handeln entgegen und werde dadurch ein Stückchen weniger durchschaubar.
10. Solange nicht wirklich feststeht, welcher Mitspieler mein Partner ist, gebe ich meine Schmiertrümpfe nicht unüberlegt zu.
11. Ist ein Gegenspieler offensichtlich die Ruffarbe frei, werfe ich mitunter eher eine blankte Karte der Ruffarbe ab, bevor ich in eine freie Farbe einsteche.
12. Bringt der gerufene Partner früh im Spiel eine Farbe, will er mir als Spielmacher damit oftmals andeuten, die dritte Farbe frei zu sein.
13. Nach einer Spritze spiele ich ungewöhnlich.
14. Wenn es die Not gebietet, weiche ich auch einmal von den Standardregeln ab.

7.2 SAUSPIEL ALS GERUFENER MITSPIELER

1. Spieler spielt Trumpf, Nichtspieler spielt Farbe.
2. Bevor ich ohne die Zehn der Ruffarbe davonlaufe, wäge ich das Für und Wider sorgfältig ab.
3. Mit der Rufsau und insgesamt fünf Karten der Ruffarbe brauche ich nicht davonzulaufen, weil die Gegenspieler ohnehin nicht suchen können.
4. Gelegentlich ist es vorteilhaft, wenn ich durch Überstechen des Partners oder durch Verzichten auf einen Stich meinen Freund oder mich selbst in die Hinterhandposition manövriere.
5. Hat der Spielmacher eine Farbkarte ausgespielt, gehe ich als gerufener Partner auf seine Strategie ein und bringe im weiteren Verlauf statt Trumpf ebenfalls Farbe.
6. Durch das Ausspielen einer Farbkarte anstelle eines Trumpfs zeige ich als gerufener Partner dem Spielmacher an, die dritte Farbe frei zu sein.
7. Sitzt der Spielmacher in Mittelhand, spiele ich als gerufener Partner nur dann meinen höchsten Trumpf aus, wenn ich einen der drei großen Ober habe.
8. Wenn ich als gerufener Partner keinen Trumpf habe, gebe ich mich dem Spielmacher schnell zu erkennen, nötigenfalls durch Ausspielen der Rufsau.
9. Wirft der Spielmacher eine Lusche der Ruffarbe ab statt auf eine freie Farbe einzustecken, laufe ich nicht davon, sondern spiele besser Trumpf.
10. Nach einer Spritze verhalte ich mich als Spieler eher wie ein Nichtspieler und als Nichtspieler eher wie ein Spieler.
11. Wenn sich Gelegenheiten bieten, versuche ich, den Gegner durch unkonventionelle Spielweise zu manipulieren und Fehler zu provozieren.
12. Durch das Opfern eines Schmiertrumpfs kann ich einen oder mehrere Ober ziehen, wenn die beiden nachfolgenden Gegner noch nicht wissen, dass sie Spielpartner sind.
13. Im Falle von mehreren Optionen bedenke ich auch die nächsten Stiche und achte besonders darauf, wer wann am Ausspiel sein soll.
14. Gelegentlich muss ich eine Technik erst durch eine andere Technik vorbereiten.

7.3 SAUSPIEL ALS GEGENSPIELER

1. Es gibt keinen triftigen Grund, auf das Suchen der Rufsau mit einer blanken Zehn zu verzichten.
2. Ich suche nur dann mit einer dreifach besetzten Zehn, wenn mir für die sicheren Stiche meines Partners weitere Schmierkarten bleiben.
3. In der Regel verzichte ich auf das Suchen der Rufsau, wenn der Partner offensichtlich keinen Trumpf mehr hat.
4. Habe ich keine Karte der Ruffarbe, spiele ich zunächst eine Farbe an, von der ich keine Sau habe.
5. Als Voraussetzung für eine Spritze im Sauspiel sollte ich möglichst zwei Farben kontrollieren und eine berechtigte Hoffnung auf vier Stiche haben.
6. Habe ich keine Karte der Ruffarbe, lasse ich bevorzugt den Partner zum Stich kommen, damit er suchen kann.
7. Manchmal muss ich einen Schmiertrumpf abwerfen und den höchsten verbliebenen Trumpf behalten, um nicht „Schwarz“ zu werden.
8. Sitze ich als Nichtspieler an Position 2 und mein Partner an Position 4, gilt für mich beim Anspiel eines hohen Trumpfes die Devise: „Schmieren oder stechen“.
9. Sitze ich als Nichtspieler an Position 2 und mein Partner an Position 4, gilt für mich beim Anspiel eines hohen Trumpfes die Devise: „Stechen oder schmieren“.
10. Gelegentlich muss ich einen hohen Trumpf opfern, um mir die Möglichkeit zu erhalten, meinem Partner einen Schmiertrumpf zugeben zu können.
11. Ich steche, weil ich will und nicht, weil ich kann.
12. Sind gleich zu Beginn der Runde zwei punktreiche Farbstiche absehbar, kann ich mit nur einem weiteren sicheren Trumpfstich eine Spritze wagen.
13. Um nicht unnötigerweise einen Trumpfstich zu verschenken, muss ich unter Umständen von der ungünstigsten Trumpfverteilung ausgehen.
14. Sitze ich als Nichtspieler an Position 2 und mein Partner an Position 4, gilt beim Anspiel eines Schmiertrumpfs die Devise: „Die zweite Hand gibt nichts“.

15. Als der starke Gegenspieler setze ich meine Trümpfe rechtzeitig ein und warte nicht darauf, am Ende des Spiels groß aufzutumpfen.
16. Habe ich Sau und Zehn einer Farbe, und müssen beide Gegner noch zugeben, kann das Spielen der Zehn anstelle der Sau den ersten Gegner zu einer falschen Annahme verleiten, wer die Sau hat.
17. Nicht selten hat der Spielmacher im Sauspiel zwei Fehlkarten der gleichen Farbe.
18. Gelegentlich übersteche ich bewusst meinen eigenen Partner, um sofort suchen zu können oder auch, um ihn in Hinterhand zu bringen.
19. Als Nichtspieler einen blanken Eichel-Ober auszuspielen, gewinnt das Vertrauen des Spielers, wodurch eine nachgespielte Sau von ihm nicht unbedingt gestochen wird.
20. Gelegentlich opfere ich eine Schmierkarte oder verzichte auf einen Stich, wenn ich dafür erwarten darf, später im Spiel einen zusätzlichen oder einen umso wertvolleren Stich zu gewinnen.
21. Ich steche, weil ich will und nicht, weil ich kann. Das gilt auch bei der Rufsau.
22. Um einem Gegenspieler, der davongelaufen ist, nicht in eine freie Farbe zu laufen, kann ich als Nichtspieler auch einmal einen Trumpf bringen.
23. Gerade mit trostlosen Karten verstoße ich hin und wieder gegen alle Routine und spiele etwas Ungewöhnliches.
24. Durch wiederholtes Ausspielen der gleichen Farbe kann ich dem Spielmacher in gewissen Situationen mehrere, auch hohe Trümpfe ziehen.

7.4 ALLEINSPIEL ALS SPIELER

1. Gebe ich unter Zugrundelegung einer normalen Kartenverteilung nicht mehr als drei Stiche ab, ziehe ich grundsätzlich ein Alleinspiel in Betracht.
2. Um nicht durchschaubar zu werden, variiere ich mein Spiel in gleichen Situationen immer wieder.
3. Für den Spielmacher sind abgegebene Trumpfstiche im Schnitt günstiger als abgegebene Farbstiche.
4. Beim Einstechen auf eine freie Farbe zu Beginn eines Solos gilt die alte Weisheit: „Mit einem Unter gehst ' nicht unter“.
5. Wird gegen mich als Alleinspieler in Mittelhand eine freie Farbe angespielt, wäge ich gründlich ab, ob ich wirklich einen Spatz abwerfen oder doch besser einstechen sollte.
6. Wird gegen mich als Alleinspieler in Hinterhand eine freie Farbe angespielt, wäge ich gründlich ab, ob ich einstechen oder einen Spatz abwerfen sollte.
7. Hat ein Spieler vor mir bereits den Wunsch zu spielen geäußert, verzichte ich besser auf ein nicht ganz sicheres Alleinspiel in der Farbe Herz.
8. Sobald alle gegnerischen Trümpfe gefallen sind, spiele ich als Alleinspieler umgehend meine Spatzen.
9. Ich gebe so wenig wie möglich über mein Blatt preis und lasse die Gegner so lange wie möglich über meine Stärken und Schwächen im Unklaren.
10. Je früher die Gegenspieler unvermeidliche Trumpfstiche machen, umso weniger Punkte werden sie damit erzielen.
11. Bevor ich durch Abwerfen eines Spatzes in eine Zwickmühle gerate, steche ich auf eine freie Farbe besser ein.
12. Im Farbwenz besteht die Hauptaufgabe der Schmiertrümpfe in erster Linie darin, die gegnerischen Trümpfe zu ziehen, und nicht, punktreiche Stiche zu machen.
13. Nicht nur im Farbwenz, sondern auch im Solo steche ich nicht vorschnell mit meinen Schmiertrümpfen, weil diese gegen Ende des Spiels hoch werden könnten.

14. Mit zwei oder drei Untern und starken Sauen entscheide ich mich eher für einen farblosen Wenz, hingegen mit guten Untern und wenigen Sauen eher für einen Farbwenz.
15. Auch für Spieler mit langjähriger Erfahrung ist es lohnenswert, sich unter Zuhilfenahme geeigneter Literatur mit Gewinn- und Verteilungswahrscheinlichkeiten beim Schafkopf zu beschäftigen.
16. Muss ich im Wenz eine Zehn-König-Kombination selbst auflösen, ist es meist klüger, wenn ich zuerst die Zehn und nicht den König anbiete.
17. Im Wenz löse ich Farbenkombinationen in der richtigen Reihenfolge auf, indem ich zuerst meine blanken Karten spiele und eine Sau-König-Kombination möglichst lange zurückhalte.
18. Die goldene Regel des Schafkopfspiels: Ich gehe bei all meinen Entscheidungen immer von den wahrscheinlichsten Umständen aus und nicht von den ungünstigsten.

7.5 ALLEINSPIEL ALS GEGENSPIELER

1. Gegen ein Solo oder einen Farbweiz in Mittelhand spiele ich meine längste Farbe an: „Kurzer Weg – Lange Farbe“.
2. Gegen ein Solo oder einen Farbweiz in Hinterhand spiele ich eine einzeln stehende oder meine kürzeste Farbe an, jedoch niemals eine Sau: Langer Weg – Kurze Farbe“.
3. Eine gespielte Karte, egal ob Trumpf oder Farbe, schließt den Besitz einer kleineren Karte gleichen Ranges aus, wobei Schmiertrümpfe eine Ausnahme darstellen.
4. Im Tout steche ich als Gegenspieler nur dann auf eine freie Farbe vor, wenn ich dadurch keinen sicheren Trumpfstich vergebe.
5. Werfen meine Partner auf Stiche des Spielmakers sehr hohe Trümpfe oder Schmiertrümpfe ab, haben sie in aller Regel keinen oder nur noch einen weiteren Trumpf.
6. Die wichtigste Strategie der Verteidigung gegen ein Alleinspiel besteht darin, den Spielmaker so oft wie möglich in die Mittelhand zu bringen.
7. Kommt in einer Situation, in der ich vom Partner eine Schmierkarte erwarte, lediglich eine Lusche, könnte sich dieser wohlweislich die Farbe der abgeworfenen Karte frei gemacht haben.
8. Im Weiz spiele ich als Gegenspieler, wenn immer möglich, Böcke aus. Zu Beginn des Spiels lautet folglich die Devise: „Auf einen Weiz gehört eine Sau“.
9. Im Weiz verzichte ich als Gegner auf das Nachspielen einer Farbe, wenn sich der Spielmaker dabei günstig abspatzen könnte: „Hast Du Sau und Zehn gesehen, sollst Du von der Farbe gehen“.
10. Im Idealfall sollten etwa 15 Punkte im Stich liegen, wenn der Alleinspieler an die Reihe kommt.
11. Kommt der Spielmaker nicht mit der höchsten Karte heraus, kann ich bedenkenlos meinen Schmiertrumpf zugeben, wenn der Gegner diesen durch Anziehen aller Laufenden ohnedies gewinnen würde.
12. Sitzt hinter dem Spielmaker ein Partner, der offensichtlich eine Farbe frei ist, übe ich durch An- oder Nachspielen dieser Farbe großen Druck auf den Spielmaker aus.

13. Gegen einen Toutspieler in Mittelhand komme ich als Ausspieler mit einer Karte meiner längsten Farbe heraus, von der ich keine Sau habe.
14. Je weniger Trümpfe ich als Gegenspieler habe, desto sorgfältiger achte ich auf meine Schmierkarten und riskiere sie nicht auf Verdacht bei Farbstichen.
15. Im Farbwenz schmiere ich Trumpf-Sau und Trumpf-Zehn nur, wenn ich dadurch keinen Trumpfstich verschenke.
16. Bei einem Eichel-, Gras- oder Schelln-Solo hat der Alleinspieler mit einer höheren Wahrscheinlichkeit einen Spatz in der Farbe Herz als in einer der anderen Farben.
17. Als vermeintlich stärkster Gegenspieler in einem Alleinspiel biete ich selbst Punkte an, damit meine Partner ihre Schmierkarten für meine Stiche zurückhalten können.
18. Als Verteidiger darf ich bei Farbstichen keine Sau schinden, solange der Alleinspieler noch einen Spatz haben könnte.
19. In den allermeisten Fällen ist es ein schwerwiegender Fehler, auf ein Solo oder einen Farbwenz in Hinterhand eine Sau auszuspielen.
20. Gegen ein Solo oder einen Farbwenz in Hinterhand spiele ich nur dann eine Sau aus, wenn ich voraussichtlich drei Trumpfstiche machen werde.
21. Ich werfe einen blanken kleinen Trumpf zu Beginn des Spiels so rasch wie möglich ab, damit ich meinen Partnern im folgenden Trumpfstich möglicherweise schmieren kann.
22. Beim Schmieren gibt der erste Partner die Richtung vor: Schmiert er, schmiere ich als zweiter Partner ebenfalls. Bleibt er klein, bleibe auch ich klein.
23. Vorstechen ist eine gute Möglichkeit, dem Spielmacher einen hohen Trumpf zu ziehen oder ihn in Mittelhand zu bringen.
24. Könnte der Spielmacher im Wenz oder Farbwenz eine Sau-Lusche-Kombination haben, achte ich als Gegner darauf, dass er mit dieser Lusche nicht zum Stechen kommt.
25. Könnte der Spielmacher im Wenz oder Farbwenz eine Zehn-König-Kombination haben, stehe ich beim König unter, um dann später mit der Sau die Zehn zu stechen.

26. Wird eine Farbe mit einer punktreichen Karte nachgespielt, kann ich einem Solospieler an Position 3 durch Vorstechen oder Schmieren einen sehr hohen Trumpf abnötigen.
27. Durch Anbieten genügend vieler Punkte kann ich einen Solospieler in Mittelhand nötigen, zum *Festhalten* der Punkte einen Laufenden aufzuwenden.
28. Gelegentlich opfere ich eine Schmierkarte oder verzichte auf einen Stich, wenn ich dafür erwarten darf, später im Spiel einen zusätzlichen oder einen umso wertvolleren Stich zu gewinnen.
29. Auch bei einem trostlosen Blatt bleibe ich stets konzentriert und werfe meine vermeintlich unscheinbaren Karten nicht freudlos ab.
30. Insbesondere wenn ich direkt vor dem Spielmacher sitze, bringe ich durch das Nachspielen einer Farbe den Alleinspieler in arge Bedrängnis.
31. Nach einer ausgesprochenen oder auch nur erwogenen Spritze eines trumpfstarken Partners achte ich sehr auf meine Schmiertrümpfe, um ja genügend Punkte auf dessen Stiche zugeben zu können.
32. Bisweilen gebe ich statt eines Königs nur eine Lusche zu, wenn dadurch der vor mir sitzende Spielmacher annehmen muss, dass ich mich eine Farbe freigemacht habe.
33. Bei einem Wenz-Tout zeige ich durch Abwerfen einer Sau den Partnern, welche Farbe sie bedenkenlos abwerfen können.
34. Meine Phantasie sollte dem Spieler grundsätzlich ein Blatt unterstellen, das so stark wie möglich, aber so schwach wie nötig ist, um uns Gegnern zumindest eine kleine Gewinnchance zu lassen.
35. Durch rasches Abwerfen hoher Trümpfe, die nicht zum Stich kommen werden, kann ich den Partnern helfen, die Stärke des Spielers richtig einzuschätzen.
36. Ich verzichte auch auf einen verlockend profitablen Stich, wenn ich dafür im Gegenzug einen zusätzlichen zweiten Trumpfstich mache.

7.6 INFORMELLE TECHNIKEN

1. Ich variiere die Anzahl der abgehobenen Karten und gebe Acht, dass die abgehobenen Karten unten in den Stapel kommen.
2. Ich nehme alle acht Karten auf einmal auf und gebe weder durch Bemerkungen noch durch Körpersprache Hinweise auf meine Stärken und Schwächen.
3. Ich vermeide so weit wie möglich das Sortieren der Karten von links nach rechts und variiere immer wieder die Art und Weise, wie ich meine Karten aufstecke.
4. Ich kontrolliere bewusst das Tempo meiner Spielansage und verhindere damit Rückschlüsse auf die Qualität meiner Karten.
5. Ich überlege genau, zu welchem Zeitpunkt ich eine Spritze gebe: Bevor die erste Karte ausgespielt wird oder erst danach.
6. Ich gebe alle Karten mit etwa gleicher Verzögerung zu und ermögliche keine Rückschlüsse auf die Zusammensetzung meines Blattes.
7. Ich verzögere die Zugabe einer kleinen Karte, wenn ich meinen Mitspielern andeuten möchte, dass ich die vorliegende Karte auch stechen könnte.
8. Ich kann mich um so einfacher entscheiden, welche Karte ich als nächste spielen soll, je mehr ich vom bisherigen Spielverlauf im Kopf behalte.
9. Ich gehe auf die Charakterzüge meiner Mitspieler ein und berücksichtige sie in meinem Handeln.
10. Ich muss mir auch als Turnier-Neuling oder weniger geübter Spieler unanständiges Verhalten von alten Hasen nicht gefallen lassen.
11. Ich glaube an meinen Erfolg!

Für
Anfänger,
Fortgeschrittene
& Turnier-
spieler

In ansprechend dargestellten Spielsituationen findet sich der Leser als Mitspieler einer erlauchten Schafkopf-Runde wieder. Aus dem Blickwinkel desjenigen Spielers, der zum Ausspielen an der Reihe ist, wird er aufgefordert, die *richtige* aus den acht Karten seines Blattes zu wählen.

Jede der zahlreichen Aufgaben thematisiert dabei eine typische, immer wiederkehrende Situation aus dem Schafkopf-Alltag, die durch das Anwenden einer geeigneten Technik zu lösen ist. Das Spektrum umfasst dabei die gesamte Palette der Schafkopf-Taktik – von elementaren Motiven über trickreiche Spielzüge bis hin zu überraschenden Finessen.

Eine Sammlung unterhaltsamer und lehrreicher Übungen für alle, die ihr Kartenglück selbst in die Hand nehmen wollen - vom Anfänger bis zum Turnierspieler.

