



Sehr geehrte Damen und Herren,
Liebe SchafkopferInnen,

2022

Auf den nachfolgenden Seiten erhalten Sie einen Einblick in das neue SK-Buch,
„**Vom Anfänger zum Turnierspiel**“ von der Schafkopf-Akademie.

Sie sehen das Inhaltsverzeichnis, ein Beispiel aus dem Regelwerk für ein Exotenspiel
und etwas aus der Turnierpsychologie.

Natürlich gibt es noch viel mehr Interessantes wie Übungen, Taktiken, Spielzüge zum
Probieren.

Sie können sich in unseren Kursen auch qualifizieren.

Für Anfänger: Hier erlernen Sie das Spiel mit allen Regeln und können anschließend
die Grundvariationen spielen..

Für Fortgeschrittene: Hier wird ganz auf Ihre Belange eingegangen und flexibel
erweiterte Taktiken und/oder Variationen erlernt.

Für das Turnierspiel: Sie verbessern sich und möchten ausprobieren wie das Spiel
unter Turnierbedingungen funktioniert.

In allen Kursen und im Nachdenken und Nachspielen durch die Buchlektüre wird die
Komplexität des Spiels offensichtlich.

Schafkopf als Selbstlernrezept, *für Anfänger*, wird durch dieses Buch mit 95%iger
Sicherheit nicht funktionieren.

Nicht weil ich Ihnen einen Kurs verkaufen möchte. (Wenn Sie einen machen, freut
mich das natürlich sehr).

Sondern weil viele Techniken und Tipps nicht in Schriftform gegossen werden können
und es immer auf die Spieler, deren Spielverständnis und die Spielsituation an
kommt.

Dies kann ich Ihnen nur persönlich lehren, vorführen und erläutern.
In den Beispielen und Übungen in meinem Buch wird dies deutlich demonstriert.
Z.B. wird in anderes Ausspiel bevorzugt, entsteht sofort eine neue Situation und
darauf ist wieder von den anderen Spielern flexibel zu reagieren.
Oder, werden 1 bis 2 Karten anders verteilt, entsteht ebenfalls eine andere
Spielsituation und das Spiel wird eventuell verloren.

Dies müssen Sie erfahren wie dieses funktioniert, um daraus zu lernen was Sie als
nächstes tun können.

Als *Fortgeschrittener* und *versierter Spieler*, hoffe ich Ihnen noch mehr Anregungen
und die eine oder andere Variante zeigen zu können. Natürlich können wir uns auch
nur auf die Verbesserungen in ihrem Spiel konzentrieren und gezielt jeden von Ihnen
persönlich weiter entwickeln.

Generell, spielen Sie bei mir in einer lockeren Kursatmosphäre.
Lachen, sich selbst nicht so ernst nehmen, Spaß dabei haben, so will ich ihnen das
Spiel näher bringen. Bei mir sind Fehler erwünscht und erlaubt.
Wir erlernen es mit allen Hintergründen, die Sie sonst nie von ihren Mitspielern hören
würden. (;-.) Meistens will Frau/Mann ja die Vorteile selbst nutzen!

So erlernen Sie dieses interessante und abwechslungsreiche Spiel gut und schnell.
Dann werden Sie einen lebenslangen Spaß haben und Sie werden erleben, wie es nie
langweilig wird mit diesem bayrischen Kartenspiel.

Viel Spaß und Freude daran wünscht Ihnen Ihr

Sigi Wenz und der Kartn-Fuzzy

Inhalt	Seite
Einführung und Hintergrund zum Buch	1
Allgemeine Grundlagen und Regeln	6
Begriffe des Schafkopfs	7
Regeln des Schafkopfs	
Spielansage	10
Rufspiel	13
Solo	14
Spielverlauf	16
Bedienpflicht	17
Stoß, Fehlverhalten	18
Verhaltensregeln	21
Taktik für Anfänger & Anmerkungen	21
Spiel mit / um Geld	23
Stoß	18 & 29 & 47
Stock, Bockspiele	24
Rechenbeispiele	25
Variationen, Erweiterungen für Fortgeschrittene	29
Nach-Denken & Um-Denken, Exoten Solos	32
Sonderformen Partnerspiel	35
Sonderrunden	38
Kurze Karte	40
Rangfolge über alle Variationen	43
Reizen im Schafkopfspiel	44
Schafkopf mit 3 Personen	45
Das Turnierspiel, Strategie & Taktik im Spiel	46
Erwartungswert	51
Psychologie im Spiel & Spielertypen	52
Spielsituationen, Übungen, Beispiele,	55
Nachwort	71

Regelbeispiel:

3.3 Stoß

- 3.3.1 Glaubt ein Gegenspieler, dass er eine bessere Karte als der Spielmacher hat bzw. das Spiel gewinnen wird, so kann er einen „Stoß“ oder eine „Spritz`n“ geben.
- 3.3.2 Ein Stoß ist möglich, solange nur maximal eine Karte, nämlich die des Ausspielers, herausgelegt wurde, oder, solange noch keiner ausgespielt hat. Die häufig in Wirtshäusern gespielte Variante, einen Stoß solange zu geben, wie ich als Stoßgeber noch 8 Karten in der Hand habe, ist nicht zulässig.
- 3.3.3 Der Spieler kann daraufhin mit einem „Retour“ oder „Re“ antworten. Dies aber maximal nur solange die erste Karte allein liegt.
- 3.3.4 Der Spieler bleibt Spieler und gewinnt erst mit mindestens 61 Punkten.

Exotenbeispiel:

Solos der anderen Art:

- Reines Farb-Solo,** Ober und Unter sind eingereicht in eine gewählte Farbe, welche als Trumpf angesagt wird.
- Fleischlos-Solo,** OHNE Trümpfe, Ober und Unter sind eingereicht, es gibt keine Trumpffarbe!
Würde gespielt werden, wenn wir kaum Ober / Unter haben, aber eine sehr lange Farbe und hohe Farbkarten.
- Farbloses Solo,** Es sind nur Ober und Unter Trumpf, keine Farbe, Wird gespielt, wenn ich zu Ober und Unter hohe Farbkarten unterschiedlicher Art habe.
- Bettel,** OHNE Trümpfe, 10er kommt nach der 9 und ist somit eingereicht, Ober und Unter sind ebenfalls eingereicht, Bedienpflicht bleibt.
Solospieler darf keinen Stich machen, wird er zum Stechen gezwungen (durch die Bedienpflicht), ist das Spiel sofort verloren.

Beispiel aus der Turnierpsychologie:

Linker Spieler

Aussagen wie „Kann leider nicht spielen, geht nicht“ usw.
Dies sind absolut unzulässige Aussagen, da er gesperrt ist.
Damit wird das Spiel sofort abgebrochen und der, der die
Aussage getätigt hat wird verwahrt und es wird neu gegeben.
Wird dies wiederholt gemacht, werden demjenigen
– 6 Punkte geschrieben und allen anderen +2 und er muss das
Spiel bezahlen.

Es freut uns wenn wir Sie neugierig gemacht haben.

Das Buch verspricht viele Anregungen und kann für 21€ inkl. Versand bestellt werden.

Sie teilen mir per Mail die Adresse und Anschrift mit.

Überweisen auf das

Konto DE07 7009 1500 0000 5283 58 bei der VR-Dachau BIC GENODEF1DCA.

Nach Eingang des Betrages wird das Buch versandt.

Ihr Sigi Wenz

*und der Kartn
Fuzzy*



ISBN: 978-3-00-071697-3