ZUM AUSDRUCKEN · SCHAFKOPF · VIER SPIELER

Schafkopf-Liste mit Tarif

VOM REGELFUCHS ★ GEPRÜFT

Datum _____ Ort _____ Euer Tarif: Rufspiel _____ Einzelspiel _____ Grundeinheit _____

Weit verbreitet nach den Schafkopfregeln, jede Runde darf einen eigenen Tarif vereinbaren:

10 oder 20 ct Rufspiel	**50 ct** Einzelspiel	**+10 ct** Schneider	**+10 ct** Schwarz
+10 ct je Laufender	**doppelt** Tout	**doppelt** Stoß	**vierfach** Retour-Stoß

NR	SPIEL	SPIEL-MACHER	LAU-FENDE	SCHNEIDER, SCHWARZ	STOSS	PREIS	Position 1 · Name	Position 2 · Name	Position 3 · Name	Position 4 · Name
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										
25										
26										
27										
28										
29										
30										
31										
32										
ENDSTAND, ALLE VIER ZUSAMMEN 0										

Preis: Spielpreis für Rufspiel oder Einzelspiel, dazu je eine Grundeinheit für Schneider, Schwarz und jeden Laufenden. Laufende gibt es beim Rufspiel und Solo ab drei Obern, beim Farbwenz ab drei Untern, beim Wenz ab zwei Untern.

Aufschreiben: Beim Rufspiel bekommen beide Gewinner den Preis plus, beide Verlierer minus. Beim Einzelspiel bekommt der Spielmacher den Preis dreifach, die drei anderen je einfach mit umgekehrtem Vorzeichen.

Prüfen: Nach jedem Spiel ergeben alle vier Stände zusammen 0. Laufende zählen nur, wenn die Gewinner die Laufenden vor dem Abheben des nächsten Spiels verlangen.

 Nur für den privaten Gebrauch, Spielnamen gehören den Rechteinhabern.

ZUM AUSDRUCKEN · SCHAFKOPF · OHNE GELD

Schafkopf-Liste mit Punkten

VOM REGELFUCHS ★ GEPRÜFT

Datum _____ Ort _____ Durchgang _____

Punkte nach den Turnierregeln der Schafkopfschule, Spielmacher / jeder der drei anderen:

je 1 Rufspiel	**je 2** Rufspiel Schneider	**je 3** Rufspiel Schwarz	**6 / je 2** Solo oder Wenz
9 / je 3 Solo oder Wenz Schneider	**12 / je 4** Solo oder Wenz Schwarz	**18 / je 6** Solo oder Wenz Tout	**24 / je 8** Sie

SPIEL	Position 1 · Name		Position 2 · Name		Position 3 · Name		Position 4 · Name	
	GEWONNEN	VERLOREN	GEWONNEN	VERLOREN	GEWONNEN	VERLOREN	GEWONNEN	VERLOREN
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								
26								
27								
28								
29								
30								
31								
32								
Summe								
GESAMT								

Rufspiel: Beide Gewinner schreiben die Punkte unter gewonnen, beide Verlierer unter verloren. Ein Rufspiel bringt je 1 Punkt, mit Schneider je 2, Schwarz je 3.

Solo oder Wenz: Gewinnt der Spielmacher, bekommt er 6 Punkte und jeder der drei anderen verliert 2. Verliert der Spielmacher, ist es umgekehrt. Einzelspiele mit einem Kreis um die Zahl markieren.

Prüfen: Nach jedem Spiel ergeben gewonnene und verlorene Punkte am Tisch zusammen 0. Ihr könnt nach jedem Spiel zusammenzählen oder erst am Ende des Durchgangs.

 Nur für den privaten Gebrauch, Spielnamen gehören den Rechteinhabern.