



SCHEISSKOPF KARTENSPIELVEREIN
AUSBILDUNGSZENTRUM NIEDEROESTERREICH

Offizielles Regelwerk der Standardvariante

(Stand: 18.08.2018)



SCHEISSKOPF
SINCE 2018

© Scheisskopf.at

SCHEISSKOPF – Spielregeln (kompakt)

Ziel des Spiels

Das Ziel beim klassischen Scheißkopf (idR die Schwechater Regelvariante) ist es vor dem letzten Spieler alle seine Karten, also Hand- sowie abgelegte (verdeckt und offen) Karten auszuspielen. Ist man der letzte Spieler, beziehungsweise jener Spieler der seine Karten nicht ausspielen konnte, hat man die Runde verloren und darf, bis zur nächsten Partie, als „Scheißkopf“ bezeichnet werden.

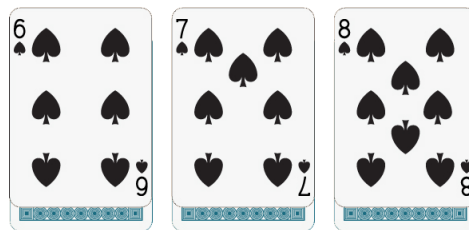
Spielvorbereitung

Abhängig von der Spieleranzahl ist die Anzahl der Kartendecks welche zum Spielen verwendet werden. Reizvoll wird eine Standardpartie, laut der Meinung vieler Spieler, meist erst ab einer Spieleranzahl von fünf bis maximal 8 Personen. Scheißkopf kann jedoch auch mit weniger als 4 Spielers (mindestens 2) gespielt werden (siehe Abs. „Speed-Variante“ in den Ausführlichen Regeln). Wird die Anzahl von 8 Spielern überschritten, müssen zusätzliche Spielkartendecks verwendet werden, sonst liegt die **empfohlene Anzahl bei 2 Spielkartendecks zu je 55 Karten** (inkl. Joker).

Die Decks werden nun kombiniert und gemischt. Jeder Spieler erhält 3 verdeckte Spielkarten (*Face-Down-Cards*, kurz FDC), welche er vor sich auf die Spielfläche legt, ohne diese zu betrachten. Anschließend werden jedem Spieler 6 weitere Karten ausgeteilt. Die verbleibenden Karten werden verdeckt in die Mitte gelegt und bilden den Nachziehstapel. Vom Nachziehstapel wird die oberste Karte aufgedeckt und danebengelegt. Dieser Stapel bildet den Ablegestapel.

Jeder Spieler muss nun drei Karten offen als *Face-Up-Cards* (FUC) auf die vor ihm liegenden verdeckten (FDC's) legen.

Wurde noch keine Runde Scheißkopf davor gespielt, wird ein Spieler ausgelost und die Runde beginnt. Meist jedoch, beginnt jener Spieler mit den schlechtesten, beziehungsweise schwierigsten abgelegten offenen Karten (siehe Abs. „Beginner-Auslösung“ in den Ausführlichen Regeln). Sollte schon eine Runde davor gespielt worden sein, beginnt der „Scheißkopf“ der vorherigen Runde.



(mögliche Anordnung der Spielkarten, vor einem Spieler)



SCHEISSKOPF
SINCE 2018

© Scheisskopf.at

Spielverlauf

Der erste Spieler legt eine, oder mehrere Karten derselben Art, auf den Ablegestapel. Dabei gilt: Eine Karte kann nur auf eine Karte mit niedrigerem oder demselben Kartenwert gelegt werden. Liegt eine Sonderkarte (aka. *Wildcard*) auf dem Ablegestapel, gelten besondere Regeln (siehe Abs. Sonderkarten). Kann ein Spieler keine passende Karte ausspielen, muss er den gesamten Ablegestapel auf die Hand nehmen, also „fressen“. Anschließend darf der Spieler eine (oder mehrere) neue Karte seiner Wahl ausspielen und somit den neuen Ablegestapel bilden. Wichtig ist, dass auch freiwillig der Ablegestapel gefressen werden kann. Dies kann in manchen Situationen strategisch gut sein. Wird beim Ausspielen von Karten die Handkartenanzahl von 3 unterschritten, müssen solange neue Karten vom Nachziehstapel gezogen werden, bis der Spieler wieder drei Handkarten auf der Hand hat.

Befinden sich keine Karten mehr auf dem Nachziehstapel müssen zuerst die Karten auf der Hand, und anschließend die abgelegten offenen Karten (Face-Up-Cards) ausgespielt werden. Eine abgelegte Karte, egal ob offen oder verdeckt, darf nur ausgespielt werden sofern der Spieler keine Handkarten besitzt. Verdeckte abgelegte Karten (Face-Down-Cards) dürfen nur verwendet werden, wenn sich auf ihr keine offene Karte befindet. Wird eine verdeckte Karte umgedreht, muss sie direkt ausgespielt werden. Wenn diese, auf Grund des Kartenwertes, oder einer Sonderkarte, nicht auf den Ablegestapel passt, muss dieser gefressen werden. Es ist also reines Glück ob es sich bei einer FDC um die passende Karte handelt.

Im Gegensatz zu anderen Spielen hat der erste Spieler, der alle seine Karten ausgespielt hat, nicht gewonnen, sondern lediglich nicht verloren. Bei einem normalen Scheißkopfspiel gibt es nur einen Verlierer: Jener Spieler der alle seine Karten nicht ausspielen konnte hat die Runde verloren und wird zum Scheißkopf.



Kartenwerte

Die Schwechater Regelvariante beschreibt die Kartenwerte, beziehungsweise Rangfolge, in welcher Karten ausgespielt werden können wie folgt:

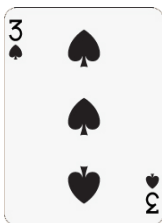
Zwei, Vier, Fünf, Sechs, Acht, Neun, Bube, Dame, König, Ass

Sonderkarten, also Wildcards, sind von dieser Reihenfolge ausgeschlossen (siehe Abs. Sonderkarten)

Sonderkarten (Wildcards)

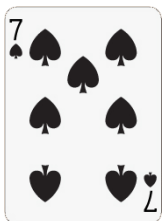
In der Schwechater Regelvariation gibt es insgesamt vier Wildcards sowie eine Karte mit Sonderfunktion, welche nachfolgend erklärt werden.

Wildcards



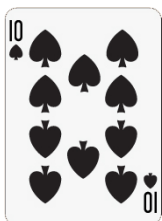
SPIEGELN KARTE (Drei)

Wird eine Drei ausgespielt wird die auf dem Ablegestapel darunterliegende Karte gespiegelt, d.h. die Drei repräsentiert nun die darunterliegende Spielkarte. Wird eine Drei zum Beispiel auf ein Ass gelegt, ist ihr neuer Kartenwert jener eines Asses. Dasselbe gilt auch wenn eine Drei eine andere Wildcard spiegelt. Wenn eine Drei auf eine weitere Drei gelegt wird, wird diese erneut gespiegelt. Dieser Ablauf wiederholt sich solange, bis die Karte unter den ausgespielten Dreien gespiegelt wird. Dieser ist nun der neue Wert. Wird eine Spiegelkarte auf einen leeren Ablegestapel gelegt, entspricht ihr Kartenwert Null.



UNTERBIETEN KARTE (Sieben)

Wird eine Sieben ausgespielt muss diese vom nächsten Spieler unterboten werden. Es können also, abgesehen von anderen Wildcards, nur die Karten Zwei, Vier, Fünf und Sechs gespielt werden. Kann der Spieler keine dieser Karten spielen, muss der Ablegestapel gefressen werden.



LÖSCHEN KARTE (Zehn)

Eine Zehn ist eine eher positive Karte für alle Spieler: Wird sie ausgespielt wird der darunterliegende Ablegestapel gelöscht und aus dem Spiel entfernt. Anschließend darf keine weitere Karte gespielt werden, und der nächste Spieler ist am Zug.



RICHTUNGSWECHSEL KARTE (Joker bzw. Jolly)

Der Joker bewirkt einen Richtungswechsel der Spielrichtung bis zum nächsten ausgespielten Joker. Wird diese Karte gespielt ist folglich der Spieler an der Reihe, welcher vor jener Person die den Joker gespielt hat seinen Spielzug hätte.

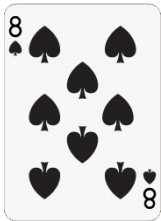


SCHEISSKOPF
SINCE 2018

© Scheisskopf.at

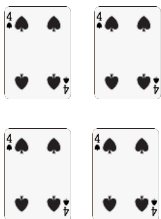
Ein Joker hat einen Kartenwert von Null, somit kann der Spieler der nach einer ausgespielten Richtungswechsel Karte an der Reihe ist, jede beliebige Karte auf den Ablegestapel legen. Wichtig ist: Werden zwei Joker gleichzeitig gespielt, erfolgt kein doppelter Richtungswechsel (also keiner), sondern ein einmaliger. D.h. egal wie viele Richtungswechsel Karten gleichzeitig gespielt werden, die Spielrichtung wird immer nur einmal gedreht. Befinden sich lediglich zwei verbleibende Spieler in einer Partie, bewirkt der Joker keinen Richtungswechsel und besitzt ebenfalls den Kartenwert Null.

Sonderfunktionen



AUSSETZEN KARTE (Acht)

Da die Acht keine Wildcard ist, kann sie nur gespielt werden, wenn es ihr Kartenwert erlaubt. Wird eine Acht gespielt muss der nächste Spieler, welcher an der Reihe wäre, einen Spielzug aussetzen. Der Kartenwert nach einer ausgespielten Acht ist im Anschluss Null. Werden mehrere Achter gleichzeitig gespielt, müssen die gleiche Anzahl an Spielern aussetzen, wie ausgespielte Achter. Beachten werden muss jedoch, dass maximal so viele Spieler aussetzen können wie in einer Partie vorhanden. Befinden sich also zum Beispiel 4 weitere Spieler (also insgesamt 5) in der Partie, können maximal 4 übersprungen werden. Werden also 4 oder mehr Achter gleichzeitig gespielt, ist jener Spieler wieder an der Reihe welcher die Achter gespielt hat, und darf erneut eine Karte ausspielen.



STAPEL LÖSCHEN (mind. vier Karten eines Wertes)

Werden vier oder mehr Spielkarten derselben Art, beziehungsweise eine Kartenwertes, gespielt, wird, ähnlich wie bei der Löschen Karte, der vorhandene Ablegestapel aus dem Spiel entfernt. Anschließend darf keine weitere Karte ausgespielt werden, und der nächste Spieler muss seinen Spielzug beginnen.

Strafen

Hält sich ein Spieler nicht an die Regeln sowie spielt er falsche Karten aus, ist dies zuerst mit einer offiziellen mündlichen Verwarnung zu ahnden. Sollte ein bereits verwarnter Spieler erneut eine Regelbrechung begehen, ist dies mit einer neuen, weiteren Face-Down-Card zu bestrafen, welche zusätzlich zu seinen noch vorhanden, vor ihm platziert wird. Wird eine schon vorhandene FDC aufgedeckt, ohne dass dies Regelkonform ist, oder sie gar betrachtet wird, gilt die „Keine-Toleranz-Regel“. Dem Spieler werden anschließend entweder alle, oder nur die aufgedeckte Face-Down-Card entfernt, und eine (bzw. mehrere) neue ausgeteilt. Zusätzlich erhält er eine weitere verdeckte Strafkarte.

Regelbrechungen können unter anderem sein: Das Ausspielen einer Karte obwohl man nicht am Zug ist oder: Das Ausspielen einer Karte auf einen nicht passenden Kartenwert. (Für weitere Regelbrechungen siehe Abs. Strafen in den Ausführlichen Regeln.)



SCHEISSKOPF
SINCE 2018

© Scheisskopf.at