

Skat-Regeln

(Teilweise ergänzend bzw. abweichend von den offiziellen Regeln des Deutschen Skatverband e. V.)

Begrifflichkeiten

Beim Skat existieren einige spezielle Begriffe, u. a.:

- Reizen Ermittlung des Alleinspielers
- Reizwert der Wert bis zum dem gereizt werden kann
- überreizt z. B. wenn man nach der Skataufnahme dort noch einen Spitze findet und dadurch nun einen niedrigeren Reizwert hat, als gereizt

- Spitzen Trümpfe vom Kreuz-Buben in ununterbrochener Reihenfolge

- Grand nur die Buben sind Trumpf
- Grand ouvert Grand offen (der Alleinspielers deckt seine Karten vor dem 1. Stich auf)

- Null der Spieler darf keinen Stich machen
- Null ouvert Null offen (der Alleinspielers deckt seine Karten vor dem 1. Stich auf)

- Hand Spiel ohne Skataufnahme

- Schneider keine 30 Augen erreicht
- Schwarz keinen Stich gemacht

Allgemein

- es wird mit einem französischen oder deutschem Blatt mit 32 Karten gespielt
- *ebenso kann ein 4-Farbblatt mit 32 Karten verwendet werden*



- der Geber verteilt die Karten im Uhrzeigersinn, beginnend beim linken Nachbarn, wie folgt:
 - 3 Karten
 - 2 Karten gesondert als Skat
 - 4 Karten
 - 3 Karten

- kommt kein Spiel zustande, werden die Karten vom jeweiligen Geber neu gemischt

alternativ (d. h. vor Spielbeginn zu vereinbaren)

- nach Absprache kann auch eine Schieberamsch-Runde eingefügt werden

der nach dem Geber sitzende Spieler darf als 1. den Skat aufnehmen und 2 nicht passende Karten weiterschieben, es dürfen jedoch **in keinem Fall Buben weitergeschoben** werden

Reizen

- das Mindestreizgebot ist 18, das Höchstreizgebot ist 264
- Vorhand reizt seinen linken Nachbarn = Mittelhand
- hat Vorhand kein Spiel mit dem geboten oder einen höheren Reizwert, muss sie passen
- dann reizt Hinterhand Mittelhand oder passt
- wenn Mittelhand kein Spiel machen will oder ihr höchstes Reizgebot von Vorhand gehalten wird, muss sie passen
- danach reizt Hinterhand weiter oder passt ebenfalls
- wenn alle passen, kommt kein Spiel zu stande

Spielfindung

- Spitzen (maximal 4)
- mit oder ohne Kreuz-Bube = mit bzw. ohne 1, Spiel 2
 - mit oder ohne Kreuz- und Pik-Bube = mit bzw. ohne 2, Spiel 3
 - mit oder ohne Kreuz-, Pik- und Herz-Bube = mit bzw. ohne 3, Spiel 4
 - mit oder ohne Kreuz-, Pik-, Herz- und Karo-Bube = mit bzw. ohne 4, Spiel 5
- plus Gewinnstufe
- Spiel = 1
 - Hand = 2
 - Schneider = 3
 - schwarz oder Schneider angesagt = 4
 - Schneider angesagt und schwarz = 5
 - schwarz angesagt = 6
 - ouvert = 7
- ergibt die Fälle multipliziert mit dem Grundwert

Farb-/Grandspiele

- Grand = 24
- Kreuz = 12
- Pik = 11
- Herz = 10
- Karo = 9

Nullspiele (*kein Trumpf, alle Karten sind eingereicht, d. h. As/Sau, König, Dame/Ober, Bube/Unter, 10, ...*)

- Null = 23
 - Null Hand = 35
 - Null Ouvert = 46
 - Null Ouvert Hand = 59
- ergibt den Reiz-/Spielwert

alternativ (d. h. vor Spielbeginn zu vereinbaren)

- es kann mit „**Sächsischer Spitze**“ gespielt werden
- analog Grand, jedoch ist die Reihenfolge der Karten umgekehrt, d. h.
 - Karo-Bube ist höchster Trumpf
 - bei Farbstichen ist die 7 die höchste Karte
 - die 10 ist - wie beim Null – eingereicht
 - Gewinngrade analog der Farb-/Grandspiele
 - Grundwert = 20

Ansagen

- der Spieler kann nach dem er das Spiel erhalten hat, ein höheres Spiel ansagen
- „**Schneider**“ und „**Schwarz**“ können bei **allen** Spielen angesagt werden (unabhängig von einem Handspiel)
- Kontra kann nur angesagt werden
- nach entsprechendem reizen
 - wenn man als Hinterhand ebenfalls mindestens 18 reizen hätte können
- **Ansage** „Kontra“ kann nur mit **allen 10 Karten** auf der Hand erfolgen
- Erwiderung „Re“ muss **vor dem ausspielen der nächsten eigenen Karte** erfolgen

Bockrunden

- *entstehen bei verlorenen Ansagen wie Re, Kontra, Schneider, schwarz etc.*
- entstehen während Bockrunden weitere Bockrunden, so werden diese hinten angefügt (es gibt keine Doppel- bzw. Mehrfachbockrunden)*
- *entstehen bei*
- **verlorenem** Re oder Kontra
 - „**gespaltenem Arsch**“ (60/60er-Spiel)

- entstehen während Bockrunden neue Bockrunden, so werden diese hinten angefügt, d. h. es gibt keine Doppel- bzw. Mehrfachbockrunden
- Ausnahme: sofern in einem Spiel 2 oder 3 der vorgenannten Gründe zusammentreffen, (z. B. sowohl ein **verlorenes Re** oder Kontra und ein „gespaltener Arsch“), entstehen ausnahmsweise Doppelböcke

alternativ (d. h. vor Spielbeginn zu vereinbaren)

- nach Absprache können nach den Bockrunden eine entsprechende Anzahl Schieberamsch-Runden eingefügt werden

der nach dem Geber sitzende Spieler darf als erster den Skat aufnehmen und 2 nicht passende Karten weiterschieben, es dürfen jedoch **in keinem Fall Buben weitergeschoben** werden

Abrechnung

Punkte Notierung

- es werden nur beim Alleinspiele Punkte notiert

Alleinspieler gewinnt

- Gewinngrad multipliziert mit dem angesagten bzw. erreichten Spielwert bzw. den festen Spielwerte der Nullspiele = Pluspunkte

Alleinspieler verliert

- Gewinngrad multipliziert mit dem angesagten bzw. erreichten Spielwert bzw. den festen Spielwerte der Nullspiele
 - Spiel mit Skataufnahme = x2 als Minuspunkte
 - Handspiel = als Minuspunkte (Hand wird nicht bestraft)
- wird ein **überreiztes Spiel gewonnen und dies bemerkt**, wird das Spiel ebenfalls entsprechend als verloren gewertet

Re bzw. Kontra

- verdoppeln die Punkte

Ramsch

- derjenige Spieler, der den letzten Stich macht, erhält den Skat
- der Spieler mit den meisten Augen bekommt diese als Minus-Punkte
- sofern 2 Spieler gleichviel Augen haben, so erhält der mit den meisten Stichen die Minus-Punkte
- sofern auch die Anzahl der Stiche gleich ist, bekommt derjenige die Minus-Punkte, der auch den Skat erhalten hat

Kartenwerte

- Sau 11
- 10 10
- König 4
- Ober 3
- Unter 2
- 7, 8 und 9 0

karten-spiele-spielen.de