- bei 4 Mitspielern gibt sich der Geber selbst keine Karten
- bei 5 Mitspielern spielen die beiden links sowie der rechts vom Geber sitzende Mitspieler

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 zustande

Spielfindung

- Spitzen (bei Farbspielen maximal 11, bei Grandspielen 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
 - mit oder ohne Kreuz-, Pik-, Herz- und Karo-Bube, Trumpf-Ass = mit bzw. ohne 5, Spiel 6
 - mit oder ohne Kreuz-, Pik-, Herz- und Karo-Bube, Trumpf-Ass, Trumpf-10 = mit bzw. ohne 6, Spiel 7
 - mit oder ohne Kreuz-, Pik-, Herz- und Karo-Bube, Trumpf-Ass, Trumpf-10, Trumpf-König = mit bzw. ohne 7, Spiel 8 usw.
- 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. Ass/Sau, König, Dame/Ober, Bube/Unter, 10, ...*)

- Null = 23
- Null Hand = 35
- Null Ouvert = 46
- Null Ouvert Hand = 59

➤ ergibt den Reiz-/Spielwert

Ansagen

- der Spieler kann nach dem er das Spiel erhalten hat, ein höheres Spiel ansagen
- „**Schneider**“ und „**Schwarz**“ können nur bei Handspielen angesagt werden

Abrechnung

Punkte Notierung

- es werden nur beim Alleinspiele Punkte notiert, bei „gewonnen“ als Pluspunkte und bei „verloren“ als Minuspunkte
- Gewinngrad multipliziert mit dem angesagten bzw. erreichten Spielwert bzw. den festen Spielwerte der Nullspiele ergibt die Punkte

Alleinspieler überreizt

- bei einem überreiztem Spiel mit Aufnahme des Skats wird der Grundwert so oft gerechnet, bis er min. den angesagten Reizwert erreicht
- sofern es sich um ein Nullspiel handelt, ist dieses als Farb- oder Grandspiel zu berechnen

Leistungsbewertung

- für jedes gewonnene Spiel erhält der Alleinspieler 50 Pluspunkte und für jedes verlorene 50 Minuspunkte
- es werden nur beim Alleinspiele Punkte notiert, bei „gewonnen“ als Pluspunkte und bei verloren als Minuspunkte
- die Spieler der Gegenpartei erhalten für jedes verlorene Spiel des Alleinspielers beim Dreiertisch je 40 und beim Vierertisch je 30 Punkte
- Wertungsformel: Spielpunkte des Spielers + Anzahl eigener gewonnener minus eigener verlorener Spiele x 50 + Anzahl verlorener Spiele der anderen Mitspieler x 30 bzw. 40

Kartenwerte

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