

Skat-Regeln:

(Teilweise ergänzend bzw. abweichend von den "offiziellen" Regeln!)

Allgemein

- 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*
- Kontra kann nur angesagt werden
 - nach entsprechendem reizen
 - wenn man als Hinterhand ebenfalls min. 18 reizen könnte
- „**Schneider**“ und „**Schwarz**“ können bei **allen** Spielen angesagt werden (unabhängig von einem Handspiel)
- wird ein überreiztes Spiel gewonnen und dies **bemerkt**, wird das Spiel ebenfalls als verloren gewertet

Spielfindung/Reizen

Gewinngrad Normalspiele

- 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

- Hand = + 1
- Schneider = +1
- Schneider angesagt = +1
- schwarz = +1
- schwarz angesagt = +1
- Ouvert = +1
- Ouvert angesagt = +1

- es müssen dabei nicht alle Gewinngrade vorkommen, z. B.:
 - *mit oder ohne 4 Buben, Hand, Schneider, Schneider angesagt, schwarz = 8*
 - *mit ohne Kreuz-Bube, Schneider = 3*

jeweils multipliziert mit dem

Spielwert

- Grand (nur die Buben sind Trumpf) = 24
- Kreuz = 12
- Pik = 11
- Herz = 10
- Karo = 9

- bei Grand sind nur die Buben Trumpf!

Spielwert Sonderspiele

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

- bei allen **Nullspielen** ist die **10** (zwischen 9 und Bube) **eingereicht!**

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**
 - die Gewinngrade sind analog der Normalspiele
 - der Spielwert ist 20

Ansagen

- **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)

nach den Bockrunden folgen wieder „normale“ Spiele

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 1. den Skat aufnehmen und 2 nicht passende Karten weiterschieben, es dürfen jedoch **in keinem Fall Buben weitergeschoben** werden*

Abrechnung

Alleinspieler gewinnt

- Gewinngrad multipliziert mit dem angesagten bzw. erreichten Spielwert bzw. der festen Spielwerte der Nullspiele
- Re bzw. Kontra verdoppeln jeweils die Punkte
- ermittelte Punkte werden als Plus-Punkte angeschrieben

Gegenspieler gewinnen

- Gewinngrad multipliziert mit dem angesagten bzw. erreichten Spielwert bzw. der festen Spielwerte der Nullspiele
- Re bzw. Kontra verdoppeln jeweils die Punkte
- Verloren verdoppelt ebenfalls, ausgenommen bei Handspielen
- ermittelte Punkte werden dem Alleinspieler als Minus-Punkte angeschrieben

Ramsch

- derjenige, 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

- Ass	11
- 10	10
- König	4
- Dame	3
- Bube	2
- 7, 8 und 9	0