

# 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 weitersgeschoben** 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  |