

Einführung in das Skat

Stan Baumann

www.skatroid.com

Das beste Skat für Android

Inhaltsverzeichnis

Geschichte.....	3
Spielablauf.....	4
Die Karten.....	4
Spielarten.....	5
Farbspiele.....	5
Grandspiele.....	5
Nullspiele.....	5
Handspiele.....	6
Hand bei Farb- und Grandspielen.....	6
Hand bei Nullspielen.....	6
Gewinnstufen.....	6
Trümpfe.....	7
Bedienen.....	9
Das Geben.....	9
Das Reizen.....	10
Ablauf.....	10
Reizwertermittlung.....	10
Überreizen.....	12
Reizwerttabelle.....	13
Wahl des Spiels.....	14
Farbspiel.....	14
Grandspiel.....	14
Nullspiel.....	14
Abrechnung.....	15
Klassische Abrechnung.....	15
Erweiterte Abrechnung nach Fabian/Seeger.....	15
Bierlachs.....	16
Kneipenregeln.....	16
Ramsch.....	16
Einfacher Ramsch.....	17
Augenramsch.....	17
Schieberamsch.....	17
Jungfrau/Jungfer.....	17
Durchmarsch.....	18
Kontra/Re/Hirsch.....	18
Kontra.....	18
Re.....	18
Hirsch.....	18
Bockrunden.....	18
Schenken.....	19
Bierlachs.....	19
Skatlexikon.....	19

Geschichte

Skat entstand Anfang des 19. Jahrhunderts in der Stadt Altenburg in Thüringen (Deutschland).

Der Legende nach brachte ein Altenburger Kutscher das Spiel Schafkopf aus dem Erzgebirge nach Altenburg. Seither wurde Schafkopf in Altenburg gespielt. Zwischen 1810 und 1817 entstand aus den Spielen Schafkopf, L'hombre, Solo und Tarock das Skatspiel.

Der Begriff Skat wurden im italienischen Tarockspiel für die beiseite gelegten Karten bezeichnet. Das Wort Skat leitet sich vom italienischen scartare - weglegen ab.

Im Laufe der ersten Jahre änderten sich die Regeln des ursprünglichen Skats mehrfach. 1886 fand der erste Skatkongreß statt, bei der die Allgemeine Deutsche Skatordnung (Entwurf von Karl Buhle) eingeführt wurde. Sie schuf klare und eindeutige Regeln für das Skatspiel.

1899 wurde in Altenburg der DSKV (Deutscher Skatverband), 1976 in Aachen der internationale Skatverband - die ISPA (International Skat Players Association) gegründet. Die ISPA gründete sich als Konkurrenzverband zum DSKV und entwickelte abweichende Regeln. 1999 einigten sich beide Verbände auf ein einheitliches Regelwerk. Der DSKV ist heute der Skatverband der deutschen, die ISPA der internationale Dachverband aller Skatspieler der Welt.

Spielablauf

Skat ist ein Kartenspiel für 3 oder mehr Spieler. In einem Spiel spielen jeweils nur 3 Spieler, die restlichen spielen nicht mit.

Eine Spielerreihe besteht aus 12 Runden. Jede Runde besteht aus einer Anzahl an Spielen, die der Anzahl aller Spieler entspricht. D.h., wird mit 3 Spielern gespielt beinhaltet eine Spielerreihe 36 Spiele, bei 4 Spielern 48 usw.

Bei Tunieren wird i.d.R. mit 4 Spielern gespielt. Das gilt als optimale Variante.

Zuerst wird entschieden, wer die Karten gibt. Der Geber verteilt die Karten in einer festgelegten Reihenfolge an seine Mitspieler.

Anschließend wird durch das Reizen der Alleinspieler ermittelt. Der Alleinspieler spielt gegen die anderen beiden Spieler.

Vorhand beginnt mit dem Spiel und legt eine Karte. Mittelhand und Hinterhand legen ebenfalls eine Karte. Abhängig von der Wertigkeit, erhält ein Spieler den Stich. Der Spieler, der den Stich erhält, beginnt mit dem Legen der nächsten Karte. Sind alle 10 Stiche gelegt, ist ein Spiel beendet.

Ziel des Spieles ist es, die Meisten Augen zu bekommen. Der Alleinspieler muss in der Regel 61 Augen (einfache Gewinnstufe) erreichen. Ausnahmen bilden die Gewinnstufen "Schneider", bei der 90 Augen erreicht werden müssen und "Schwarz", bei der der Alleinspieler alle Stiche bekommen muss. Spiele können ausserdem mit Ansage, als Handspiel oder offen gespielt werden.

Nach dem Spiel wird der Wert des Spiels ermittelt und in eine Tabelle eingetragen. Der Spieler, der am Ende einer Serie die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Spielgliederung in Kurz:

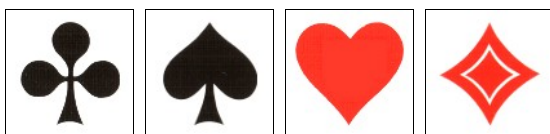
- Geben
- Beurteilung der Karten
- Reizen
- Spielauswahl
- Drücken
- Spielen
- Abrechnung

Die Karten

Skat wird mit 32 Karten gespielt. Skatkarten besitzen 4 verschiedene Farben. Je nach Kartenbild (deutsch, französisch, tunier) unterscheiden sich aussehen und Namesgebung. Jede Farbe besitzt einen Grundwert, der bei der Spielermittlung (Reizen) bzw. der Spielabrechnung relevant wird.

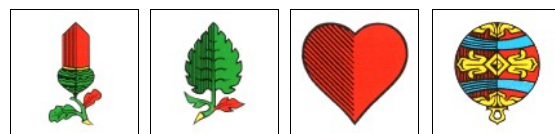
In der folgenden übersicht sind die Farben der Kartenbilder, deren gängige Bezeichnung und der Grundwert angegeben.

Farben im französischen Blatt



Kreuz	Pik	Herz	Karo
12	11	10	9



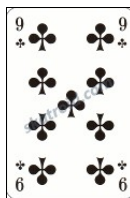





Farben im deutschen Blatt



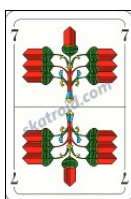
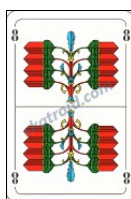
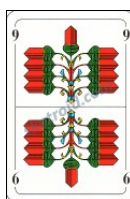
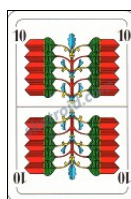




Eichel	Grün	Rot	Schellen
12	11	10	9

Von jeder Farbe gibt es jeweils 8 Karten mit 8 verschiedenen Kartenbildern. Jedes Kartenbild besitzt einen Grundwert, der im Spielverlauf und bei der Abrechnung relevant ist. Der Grundwert der Kartenbilder ist für alle Farben gleich. Folgende Übersicht zeigt die Kartenbilder der Farbe Kreuz/Eichel, mit deren Grundwerte und die gängigen Bezeichnungen.

Kartenbilder Kreuz im französischen Blatt

							
Sieben	Acht	Neun	Zehn	Bube	Dame	König	Ass
0	0	0	10	2	3	4	11

Kartenbilder Eichel im deutschen Blatt

							
Sieben	Acht	Neun	Zehn	Unter	Ober	König	Daus
0	0	0	10	2	3	4	11

Spielarten

Farbspiele

Als Farbspiele werden Spiele bezeichnet, bei denen eine bestimmte Farbe Trumpf ist. Bei einem Farbspiel sind alle Buben (Kreuz, Pik, Herz, Karo) und alle Karten der gewählten Farbe (7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass) trumps. Der Alleinspieler entscheidet, welche Farbe gespielt wird.

Grandspiele

Als Grandspiele werden Spiele bezeichnet, bei denen nur die Buben Trumpf sind.

Nullspiele

Sagt der Alleinspieler ein Null an, darf dieser keinen Stich machen. Bei Null gibt es keine Trümpfe. Anders als bei Farb- und Grandspielen reiht sich der Bube daher in das Blatt ein.

Neben dem einfachen Null gibt es Null Hand (der Skat darf nicht aufgenommen werden), Null Ouvert (das Null wird offen gespielt) und Null Hand Ouvert.

Da es bei einem Null keine Trümpfe gibt, besitzen alle Nullspiele feste Wertigkeiten.

Null: 23

Null Hand: 35

Null Ouvert: 46

Null Hand Ouvert: 59

Handspiele

Hand bei Farb- und Grandspielen

Farb- und Grandspiele können als Hand gespielt werden. D.h., der Skat darf nach Erwerb des Spiels nicht aufgenommen werden. Durch die Ansage von Hand, wird die Gewinnstufe um 1 erhöht.

Bsp: Mit 1, Spiel 2, Hand 3 x 11 (Pik) = 33

Bei einem Handspiel kann es zusätzliche Gewinnstufen geben. Handspiele erlaubt die Ansage von "Schneider", "Schwarz" und "Ouvert". Durch eine Ansage wird die Gewinnstufe jeweils um 1 erhöht.

Bsp: Mit 4, Spiel 5, Hand 6, Schneider 7, Schneider Angesagt 8, Schwarz 9, Schwarz Angesagt 10, Ouvert 11 x 11 (Pik) = 121

Hand bei Nullspielen

Auch Null kann als Handspiel gespielt werden. Da es keine Trümpfe gibt, besitzen diese Spiele feste Wertigkeiten.

Null Hand: 35

Null Hand Ouvert: 59

Das Spiel Null Ouvert (Wertigkeit 46) ist kein Handspiel.

Gewinnstufen

Farb- und Grandspiele haben verschiedene Gewinnstufen. Eine Gewinnstufe erhöht den Multiplikator für die Berechnung der Wertigkeit jeweils um den Faktor 1.

Bei jedem Spiel gibt es eine Gewinnstufe einfach, Spiel genannt. Diese wird nach dem Bieten immer hinzugefügt.

Zusätzliche Gewinnstufen bei einfachen Spielen:

Spiel: Der Alleinspieler bekommt zwischen 61 und 89 Augen

Schneider: Der Alleinspieler bekommt mindestens 90 Augen

Schwarz: Der Alleinspieler bekommt alle Stiche

Die Gewinnstufen Schneider und schwarz werden nicht angesagt.

Bsp: Mit 1, Spiel 2, Schneider 3 x 10 (Rot) = 30

Zusätzliche Gewinnstufen bei Handspielen:

Hand: Der Skat wird nach dem Reizen nicht aufgenommen

Schneider angesagt: Der Alleinspieler sagt ein mit Schneider gewonnenes Spiel an

Schwarz angesagt: Der Alleinspieler sagt ein mit Schwarz gewonnenes Spiel an

Ouvert: Der Alleinspieler deckt deine Karten auf

Bsp: Mit 1, Spiel 2, Schneider 3, Schneider angesagt 4 x 10 (Rot) = 40

Wird Ouvert angesagt, muss der Alleinspieler das Spiel mit Schwarz gewinnen.

Trümpfe

Als Trumpfkarten werden Karten in einem Spiel bezeichnet, die andere Karten stechen können. Die Augen des Stichs werden dem Spieler zugeschrieben, der die höchste Trumpfkarte in den Stich gelegt hat. Zusätzlich erhält er das Recht zum Ausspiel der nächsten Karte.

Trümpfe beim Grand:

- Kreuz Bube (höchster)
- Pik Bube
- Herz Bube
- Karo Bube (niedrigster)

Trümpfe beim Farbspiel:

- Kreuz Bube (höchster)
- Pik Bube
- Herz Bube
- Karo Bube
- Ass der gespielten Farbe
- 10 der gespielten Farbe
- König der gespielten Farbe
- Dame der gespielten Farbe
- 9 der gespielten Farbe
- 8 der gespielten Farbe
- 7 der gespielten Farbe (niedrigster)

Beispiel:

Vorhand Mittelhand Hinterhand



Hinterhand ist Alleinspieler und spielt Herz.

Vorhand legt Pik Dame, Mittelhand übernimmt mit Pik König. Hinterhand hat kein Pik und kann daher durch legen der Herz 7 (Trumpf) stechen.

Hinterhand erhält den Stich und darf zum nächsten Stich ausspielen.

Beispiel:

Vorhand Mittelhand Hinterhand



Mittelhand ist Alleinspieler und spielt Kreuz.

Vorhand legt Herz Ass, Mittelhand hat kein Herz und sticht mit Pik Bube. Hinterhand hat ebenfalls kein Kreuz und kann daher mit dem Kreuz Buben stechen.

Hinterhand erhält den Stich und darf zum nächsten Stich ausspielen.

Bedienen

Bedienen heißt, dass nach Ausspiel einer Farbe eine Karte der selben Farbe, oder beim Ausspiel eines Trumpfs ein Trumpf in den Stich gelegt werden muss. Buben zählen zu den Trümpfen. Wird eine Farbe gespielt, muss der Bube der gelegten Farbe nicht bedient werden.

Beispiel:

Vorhand Mittelhand Hinterhand



Vorhand legt Herz Ass, Mittelhand bedient mit Herz Dame, Hinterhand mit Herz 7.
Vorhand erhält den Stich mit 14 Augen.

Beispiel:

Vorhand Mittelhand Hinterhand



Vorhand legt Pik 9, Mittelhand sticht mit Pik Bube, Hinterhand bedient mit Pik König.
Mittelhand erhält den Stich mit 6 Augen.

Das Geben

Im ersten Spiel gibt ein bestimmter Spieler, im zweiten der Spieler links des ersten Gebers und abschließend der 3. Spieler.

Der Geber mischt vor dem Geben die Karten und legt den Stapel in die Mitte des Tisches. Anschließend hebt der Spieler rechts des Gebers die Karten ab. D.h., er teilt den Stapel in 2 Teile (mindestens 3 Karten pro Teil) und schiebt anschließend den oberen Teil nach unten.

Der Geber nimmt die Karten auf und gibt im Uhrzeigersinn. Gegeben wird nach der Regel 3-Skat-4-3, d.h., zuerst werden 3 Karten an die Spieler verteilt, danach 2 Karten (Skat) in die Mitte auf den Tisch gelegt, anschließend wieder 4 und zum Schluss 3 Karten ausgeteilt. Alle Karten werden verdeckt gegeben.

Nach dem Geben zählt jeder Spieler seine Karten. Wurde falsch gegeben, wird das Spiel als Eingabe gewertet. Kein Spieler erhält Punkte und der nächste Geber gibt erneut. Ist die Anzahl korrekt, kann mit dem Reizen begonnen werden.

Das Reizen

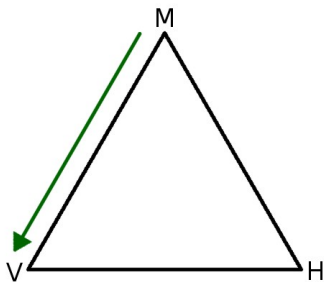
Ablauf

Das Reizen (oder Bieten) dient der Spielermittlung.

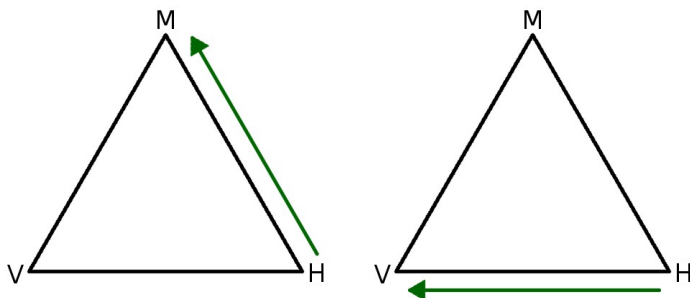
Jeder Spieler schätzt nach dem Aufnehmen der Karten sein Blatt. Er ermittelt ein Spiel mit den höchsten Gewinnchancen.

Der Spieler links des Gebers wird als Vorhand bezeichnet, der nächste Mittelhand und der dritte Hinterhand.

Beim Reizen wird nach der Regel "geben-hören-sagen-weitersagen" vorgegangen. Zuerst hört Vorhand (hören) und Mittelhand (sagen) bietet.



Passt einer von beiden, bietet Hinterhand (weitersagen) weiter. Vorhand kann somit nur hören, Mittelhand hören oder sagen und Hinterhand nur sagen.



Der Spieler, der nicht passt, bekommt das Spiel und ist der Alleinspieler. Passen alle 3 Spieler, wird das Spiel eingepasst. Bei eingepassten Spielen gibt es keine Punkte. Die Karten werden vom nächsten Geber gegeben.

Es wird empfohlen, in kleinen Schritten zu bieten. Der sagende Spieler sagt sein Gebot (beginnend mit dem kleinsten Wert 18), der hörende antwortet mit "Ja", wenn er das Gebot halten kann, ansonsten "passe".

Reizwertermittlung

Nullspiele besitzen feste Reizwerte.

Null: 23

Null Hand: 35

Null Ouvert: 46

Null Hand Ouvert: 59

Bei Farb- und Grandspielen zählen die geschlossenen Trümpfe ("Spitzen"). Hat der Spieler den Kreuz Buben, hat er "mit Spitzen", andernfalls "ohne". Es zählen nur die geschlossenen Trümpfe von oben nach unten. Folgende Beispiele zeigt verschiedenen Kombinationen.

- Kreuz Bube: "mit 1"
- Kreuz Bube, Pik Bube: "mit 2"
- Kreuz Bube, Herz Bube: "mit 1" (da Pik Bube fehlt)
- Pik Bube: "ohne 1" (da Kreuz Bube fehlt)
- Pik Bube, Herz Bube, Karo Bube: "ohne 1" (da Kreuz Bube fehlt)
- Karo Bube: "ohne 3"

Bei Farbspielen zählen zusätzlich die Trümpfe der Trumpffarbe.

- Kreuz Bube, Pik Bube, Herz Bube, Karo Bube, Grün Ass, Grün König: "mit 5" (Das Ass zählt mit, der König nicht da die 10 fehlt)
- Grün 10, Grün König: "ohne 5" (die Buben und das Ass fehlen)

Sind die Spitzen ermittelt, kann der Reizwert errechnet werden:

Beispiele:

- Mit 2 (Spitzen), Spiel 3 (einfache Gewinnstufe Spiel) x 10 (Herz) = 30
- Mit 3 (Spitzen), Spiel 4 (einfache Gewinnstufe Spiel) x 24 (Grand) = 96

Der Reizwert kann durch zusätzliche Gewinnstufen erhöht werden. Jede Gewinnstufe (z.B. Hand, Schneider, Ouvert) erhöht den Multiplikator um 1.

Beispiele:

- Mit 1 (Spitze), Spiel 2 (einfache Gewinnstufe Spiel), Hand 3 (Gewinnstufe Hand) x 18 (Karo) = 27
- Mit 3, Spiel 4, Hand 5, Schneider 6 (Spieler muss 90 Augen erreichen) x 11 (Grün) = 66

Wie erwähnt, sollten die Schritte beim Reizen klein gehalten werden, um möglichst wenig über das Blatt oder die Trümpe zu verraten. Außerdem besteht dadurch leichter die Möglichkeit, auf ein anderes Spiel umzuschwenken, sollten ungünstige Karten im Skat liegen. Beim Reizen wird daher der nächste mögliche Wert genannt. Es ergeben sich die Reizwerte 18, 20, 22, 23, 24, 27, 30, etc.

Zusammensetzung der (im Beispiel bis 48) Reizwerte:

- 18 = mit/ohne 1, Spiel 2 x 9 (Karo)
- 20 = mit/ohne 1, Spiel 2 x 10 (Herz)
- 22 = mit/ohne 1, Spiel 2 x 11 (Pik)
- 23 = Null
- 24 = mit/ohne 1, Spiel 2 x 12 (Kreuz)
- 27 = mit/ohne 2, Spiel 3 x 9 (Karo)
- 30 = mit/ohne 2, Spiel 3 x 10 (Herz)
- 33 = mit/ohne 2, Spiel 3 x 11 (Pik)
- 35 = Null Hand
- 36 = mit/ohne 2, Spiel 3 x 12 (Kreuz) oder mit/ohne 3, Spiel 4 x 9 (Karo)
- 40 = mit/ohne 3, Spiel 4 x 10 (Herz)
- 44 = mit/ohne 3, Spiel 4 x 11 (Pik)
- 45 = mit/ohne 4, Spiel 5 x 9 (Karo)
- 46 = Null Hand Ouvert
- 48 = mit/ohne 3, Spiel 4 x 12 (Kreuz) oder mit/ohne 1, Spiel 2 x 24 (Gand)

Überreizen

Bietet ein Spieler mehr als den maximalen Spielwert, ist das Blatt überreizt. überreizen kommt insbesondere vor, wenn ein Blatt ohne Spitzen gereizt wurde und im Skat ein Bube gefunden wird. Gewinnt der Alleinspieler unter dem gebotenen Spielwert, ist das Spiel verloren.

Beispiel:

Ein Spieler will Karo spielen und reizt bis 24. Der Spielwert ist 27 (Karo ohne 2, Spiel 3 x 9 = 27). Liegt der Kreuz Bube im Skat, verringert sich der Spielwert auf 18 (Karo mit 1, Spiel 2 x 9 = 18). Der Spielwert (18) ist geringer als das maximale Gebot (24). 61 Augen reichen daher nicht, das Spiel mit Karo zu gewinnen.

Ein höheres Reizgebot kann durch zusätzliche Gewinnstufen ausgeglichen werden. Um ein überreiztes Spiel zu gewinnen, muss der Spieler mindestens den Spielwert erreichen. D.h., er muss sein Spiel mit 90 oder mehr Augen (Schneider) gewinnen. Bezogen auf das obige Beispiel ist der Spielwert mit Gewinnstufe Schneider 27 (Karo mit 1, Spiel 2, Schneider 3 x 9 = 27). Der Reizwert (24) ist somit erreicht und das Spiel gewonnen.

Beispiel:




































Ein Spieler reizt 36. Der maximale Reizwert ist 40 (Herz ohne 3, Spiel 4 x 10 = 40). Liegt der Pik Bube im Skat, verringert sich der Spielwert auf 20 (Herz ohne 1, Spiel 2 x 10 = 20). Um den Reizwert 36 zu erreichen, muss der Spieler sein Spiel Schwarz gewinnen (Herz ohne 1, Spiel 2, Schneider 3, Schwarz 4 x 10 = 40).

Der Spielwert kann auch durch wechseln der Trumpffarbe erhöht werden.

Beispiel:

Ein Spieler reizt 36. Der maximale Reizwert ist 36 (Karo ohne 3, Spiel 4 x 9 = 36). Im Skat liegt der Kreuz Bube. Der Spielwert ist nach Aufnahme des Skats 18 (Karo mit 1, Spiel 2 x 9 = 18). Wechselt der Spieler die Trumpffarbe auf Grand, wird der Reizwert erreicht (Grand mit 1, Spiel 2 x 24 = 48).

Reizwerttabelle

Reizwerttabelle				Grundwerte				
				Grand Kreuz	Pik	Herz	Karo	
								
				24	12	11	10	9
				x Grundwert = Reizwert				
Unter	Spitzen	Stufe						
								
			mit 1 Spiel 2	48	24	22	20	18
								
								
								
			ohne 1 Spiel 2	48	24	22	20	18
								
								
								
			mit 2 Spiel 3	72	36	33	30	27
								
								
			ohne 2 Spiel 3	72	36	33	30	27
								
			mit 3 Spiel 4	96	48	44	40	36
			ohne 3 Spiel 4	96	48	44	40	36
			mit 4 Spiel 5	120	60	55	50	45
			ohne 4 Spiel 5	120	60	55	50	45
Null				23				
Null Ouvert				35				
Null Hand				46				
Null Hand Ouvert				59				

Wahl des Spiels

Farbspiel

Die Wahl, ob ein Farbspiel gespielt werden sollte, hängt von der Anzahl der Trümpfe und dem Beiblatt ab. Beiblatt werden die Farbkarten im Spiel genannt. Generell sollte die Anzahl der Trümpfe möglichst hoch sein und Buben enthalten. Je weniger Trümpfe im Blatt enthalten sind, desto stärker muss das Beiblatt sein. D.h., es kann bei sehr starkem Beiblatt auch ein Farbspiel mit wenig Trümpfen gespielt werden.

Beispiel:

Pik Bube, Herz Bube, Karo Bube, Pik Ass, Pik König, Pik 9, Pik 8, Pik 7, Karo 9, Karo 7

Der Alleinspieler hat 8 Trumpfkarten (Pik), aber ein schwaches Beiblatt. Die Wahrscheinlichkeit, sein Spiel zu gewinnen ist hoch.

Beispiel:

Pik König, Pik 9, Pik 8, Pik 7, Kreuz Ass, Kreuz 10, Herz Ass, Herz 10, Karo Ass, Karo 10

Der Alleinspieler hat nur 4 Trumpfkarten (Pik). Aufgrund des starken Beiblattes hat er dennoch die Möglichkeit, dieses Spiel zu gewinnen.

Grandspiel

Bei einem Grandspiel sollte das Beiblatt gut sein, da nur Buben Trumpf sind. Enthält das Beiblatt mehrere Assen und Zehnen, spielen die Buben eine untergeordnete Rolle. Das Beiblatt kann ebenso aus einer langen Farbe bestehen. In diesem Fall ist eine höhere Zahl an Buben von Vorteil.

Beispiel:

Herz Bube, Karo Bube, Kreuz Ass, Kreuz 10, Pik Ass, Pik 10, Herz Ass, Herz 10, Karo Ass, Karo 7

Aufgrund des guten Beiblattes sind die Buben nicht relevant. Der Spieler wird mit hoher Wahrscheinlichkeit sein Spiel gewinnen.

Beispiel:

Kreuz Bube, Pik Bube, Karo Bube, Kreuz Ass, Kreuz 10, Kreuz König, Kreuz Dame, Kreuz 9, Kreuz 8, Karo 7

Das Beiblatt besteht aus einer langen Farbe. Der Spieler benötigt daher Buben zum stechen. Trotz fehlender hohen Karten, ist Wahrscheinlichkeit sein Spiel gewinnen, sehr hoch.

Nullspiel

Da der Alleinspieler beim Null keinen Stich bekommen darf, sind möglichst niedrige Karten von Vorteil. Im Optimalfall ist jede Farbe aufsteigend ab der 7 geschlossen. Ist eine Farbe unterbrochen muss die Lücke durch Karten mit geringeren Wert überbrückt werden.

Beispiel:

7, 9, Bube, König

Der Alleinspieler kann, vorausgesetzt er sitzt nicht in Vorderhand, eine gelegte Karte immer durch eine niedrigere ausgleichen. D.h., wird vom Gegner die 8 gelegt, kann die 7 gelegt werden, wird 10 gelegt, die

9, etc.

Beispiel:

7, 8, Bube

In diesem Beispiel besteht eine Lücken von zwei Karten (9, 10). Diese kann durch legen der Karten 7 und 8 ausgeglichen werden.

Fehlt die 7 einer Farbe, muss die Anzahl der Karten dieser Farbe möglichst klein sein. Hat der Alleinspieler nur die 8, ist die wahrscheinlichkeit hoch, diese Karte gefahrlos spielen zu können.

Hat der Alleinspieler hingegen 8, 9, 10, Bube und Dame, wird er vmtl. sein Spiel verlieren. Ein Gegenspieler mit Ass, König und 7 im Blatt, wird das Ass spielen. Da der Mitspieler der Gegenpartei keine Karte hat, wird dieser seine 7 ausspielen. Der Alleinspieler muss mit einer höheren Karte bedienen und das Spiel ist verloren.

Abrechnung

Nach 36 Spielen (48 bei 4 Spielern) kommt es zur Endabrechnung und ermittlung des Gesamtsiegers. Es gibt 2 gängige Varianten der Abrechnung - die klassische und die erweiterter nach Fabian/Seeger. Im Tunierskat wird die erweiterte Abrechnung nach Fabian/Seeger verwendet.

Es gibt eine weiter Abrechnung Bierlachs. Bierlachs zählt zu den Kneipenregeln.

Klassische Abrechnung

Bei dieser Variante werden dem Alleinspieler gewonnene Spieler einfach, verlorene doppelt angerechnet. Die Summe aller Punkte ergibt den Endstand.

Zusammensetzung des Spielwerts	A	B	C	Spiel
A gewinnt Kreuz mit 2	+36	-	-	+36
B verliert Herz mit 1	-	-40	-	-40
Eingepasstes Spiel	-	-	-	-
B gewinnt Grand mit 2, Schneider	-	+96	-	+96
C verliert Pik mit 1	-	-	-44	-44
A gewinnt Herz mit 2, Hand	+40	-	-	+40
Endstand	+76	+56	-44	

Erweiterte Abrechnung nach Fabian/Seeger

Bei dieser Variante werden dem Alleinspieler gewonnene Spieler einfach, verlorene doppelt angerechnet. Zusätzlich werden für jedes gewonnene Spiel +50 Bonuspunkte, für jedes verlorene Spiel -50 Bonuspunkte angerechnet. Die Gegenspieler erhalten bei einem verlorenen Spiel des Alleinspielers zusätzlich +40 Bonuspunkte. Die Summe aller Spiel- und Bonuspunkte ergibt den Endstand. Am Einfachsten ist es, die Bonuspunkte nach der Summierung der Spielpunkte zu addieren. Die erweiterte Abrechnung nach Fabian/Seeger wird vor allem in Tunieren angewand.

Zusammensetzung des Spielwerts	A	B	C	Spiel
A gewinnt Kreuz mit 2	+36	-	-	+36
B verliert Herz mit 1	-	-40	-	-40
Eingepasstes Spiel	-	-	-	-
B gewinnt Grand mit 2, Schneider	-	+96	-	+96
C verliert Pik mit 1	-	-	-44	-44
A gewinnt Herz mit 2, Hand	+40	-	-	+40
Punkte	+76	+56	-44	
Bonus A (2 gewonnen = 2) * 50	+100			
Bonus B (1 gewonnen - 1 verloren = 0) * 50		+0		
Bonus C (1 verloren = -1) * 50			-50	
Bonus A als Gegenspieler (2 gewonnen = 2) *40	+80			
Bonus B als Gegenspieler (1 gewonnen = 1) *40		+40		
Bonus C als Gegenspieler (1 gewonnen = 1) *40			+40	
Endstand	+256	+96	-54	

Bierlachs

Bierlachs ist eine Kneipenregel. Ein Spieler der eine festgelegte Zahl an Minuspunkten erhält, hat verloren und muss eine Runde Bier ausgeben. Je nach Durst, wird Bierlachs mit 301, 401, 501, 1001, etc. Punkten gespielt. Es werden nur Minuspunkte angeschrieben.

Zusammensetzung des Spielwerts	A	B	C	Spiel
A gewinnt Kreuz mit 2	-	-36	-36	-36
B verliert Herz mit 1	-	-40	-	-40
Eingepasstes Spiel	-	-	-	-
B gewinnt Grand mit 2, Schneider	-96	-	-96	-96
C verliert Grand mit 2	-	-	-144	-144
A gewinnt Herz mit 3, Hand, Schneider	-	-60	-60	-60
Endstand	-96	-136	-336	

Kneipenregeln

Kneipenregeln sind Regeln, die nicht den Regeln der ISPA (International Skat Players Association) entsprechen. Sie werden im Freizeitskat angewandt. Turniere werden nach den Regeln der ISPA gespielt. Die Kneipenregeln werden vor einer Skatserie von den Spielern festgelegt.

Ramsch

Ramsch ist eine Spielart, bei der alle 3 Spieler gegeneinander spielen. Ziel ist es, die wenigsten Kartenpunkte zu erhalten. Derjenige, der die meisten Augen erhält, bekommt Minuspunkte angeschrieben. Der Skat wird beim Zählen der Augen entweder nicht beachtet, wird dem Spieler

zugeschrieben, der die meisten Augen hat, oder demjenigen, der den letzten Stich macht. Wie beim Grand, sind beim Ramsch die Buben Trumpf.
Folgende Ereignisse können Ramschspielen oder -runden führen.

Ereignisse:

- Eingepasste Spiele
- 60:60 Augen
- Nach erfolgreichem Grand Hand
- Nach erfolgreichen Kontra
- Nach jedem Re
- Schnapszahl in der Abrechnung
- Im Anschluss an eine Bockrunde
-

Einfacher Ramsch

Beim einfachen Ramsch verbleibt der Skat ungesehen liegen. Derjenige, der die meisten Augen erhält verliert den Ramsch. Für verlorene Spiele werden Punkte vergeben. Ein einfach verlorener Ramsch zählt i.d.R. 10 Minuspunkte. Gibt es eine Jungfrau (ein Spieler bekommt keinen Stich), werden 15 Minuspunkte vergeben. Bekommt ein Spieler alle Stiche (Durchmarsch) so werden den Gegenspielern 20 Minuspunkte angeschrieben.

Augenramschr

Beim einfachen Ramsch verbleibt der Skat ungesehen liegen. Derjenige, der die meisten Augen erhält verliert den Ramsch. Derjenige, der den Ramsch verliert Minuspunkte in Höhe der erhaltenen Augen seiner Stiche. Gibt es eine Jungfrau (ein Spieler bekommt keinen Stich), werden die Punkte verdoppelt. Bekommt ein Spieler alle Stiche (Durchmarsch), erhalten die Gegenspieler 120 Minuspunkte.

Schieberamsch

Beim Schieberamsch kann Vorhand den Skat aufnehmen und zwei unpassende Karten drücken. Danach kann Mittelhand und abschließend Hinterhand den Skat aufnehmen. Es gibt die Möglichkeit zu schieben, d.h. der Skat wird nicht aufgenommen. Jeder Spieler kann schieben. Ein geschobenes Spiel verdoppelt die Punkte.

Beispiel (Augenramschr):

Ein spieler verliert mit 50 Augen, es wurde zweimal geschoben. Der Spieler erhält somit $50 \cdot 2 \cdot 2 = 200$ Minuspunkte.

Beispiel (einfacher Ramsch):

Ein spieler verliert mit 50 Augen, es wurde einmal geschoben. Der Spieler erhält somit $10 \cdot 2 = 20$ Minuspunkte.

Jungfrau/Jungfer

Erhält ein Spieler keinen Stich, ist er Jungfrau. Im Augenramschr zählt Jungfrau als Gewinnstufe, im einfachen Ramsch bekommt der Spieler 15 Minuspunkte angeschrieben.

Beispiel (Augenramschr):

Ein spieler verliert mit 50 Augen, es gibt eine Jungfrau. Der Spieler erhält somit $50 \cdot 2 = 100$ Minuspunkte.

Beispiel (einfacher Ramsch):

Ein spieler verliert mit 50 Augen, es gibt eine Jungfrau. Der Spieler erhält somit 15 Minuspunkte.

Durchmarsch

Erhält ein Spieler alle Stiche, hat er einen Durchmarsch gemacht. Im Augenramsches zählt Durchmarsch 120 Minuspunkte (für die Gegenspieler), im einfachen Ramsch bekommen die Gegenspieler 20 Minuspunkte angeschrieben.

Kontra/Re/Hirsch

Kontra

Sieht ein Gegenspieler die Möglichkeit ein angesagtes Spiel zu gewinnen, kann er Kontra ansagen. Kontra verdoppelt den Wert des Spiels. Es gibt verschiedene Zeitpunkte für die Ansage.

Zeitpunkt der Ansage:

- Vor dem ersten Stich
- Vor der ersten eigenen Karte
- Vor dem zweiten Stich

Beispiel:

Ein Spieler gewinnt Herz mit einem, Kontra wurde angesagt. Der Spieler bekommt 40 (mit 1, Spiel $2*10$)*2(Kontra) Punkte.

Re

Wurde Kontra gesagt und der Alleinspieler ist sicher das Spiel zu gewinnen, kann er Re erwidern. Re verdoppelt den Wert des Spiels. Es gibt verschiedene Zeitpunkte für die Ansage.

Zeitpunkt der Ansage:

- Direkt nach dem Kontra
- Vor der ersten eigenen Karte
- Vor dem zweiten Stich
- Vor der eigenen Karte im zweiten Stich

Beispiel:

Ein Spieler gewinnt Herz mit einem, Kontra und Re wurden angesagt. Der Spieler bekommt 80 (mit 1, Spiel $2*10$)*2(Kontra)*2(Re) Punkte.

Hirsch

Wurde Re gesagt kann von den Gegenspielern Hirsch erwidert werden. Hirsch verdoppelt den Wert des Spiels. Mit Hirsch wird i.d.R. nicht gespielt. Es gibt verschiedene Zeitpunkte für die Ansage.

Zeitpunkt der Ansage:

- Direkt nach dem Re
- Vor der ersten eigenen Karte
- Vor dem zweiten Stich
- Vor der eigenen Karte im zweiten Stich

Beispiel:

Ein Spieler gewinnt Herz mit einem, Kontra, Re und Hirsch wurden angesagt. Der Spieler bekommt 160 (mit 1, Spiel $2*10$)*2(Kontra)*2(Re)*2(Hirsch) Punkte.

Bockrunden

Bockrunden verdoppeln den Spielwert. Folgende Ereignisse können Ramschspielen oder -runden führen. Ereignisse:

- 60:60 Augen
- Nach erfolgreichem Grand Hand
- Nach erfolgreichem Kontra
- Nach jedem Re

• Schnapszahl in der Abrechnung

•

Schenken

Sieht die Gegenpartei nach Ansage des Spiels keine Gewinnchance, können diese nach Einigung das Spiel schenken. Nimmt der Alleinspieler das Schenken an, gewinnt er sein Spiel wie angesagt. Lehnt der Alleinspieler das Schenken ab muss dieser in der nächst höheren Gewinnstufe gewinnen.

Beispiel:

Der Alleinspieler spielt Herz mit 1. Die Gegner wollen schenken, der Alleinspieler nimmt das Schenken an. Er erhält 20 (mit 1, Spiel 2*10) Punkte.

Beispiel:

Der Alleinspieler spielt Herz mit 1. Die Gegner wollen schenken, der Alleinspieler nimmt das Schenken nicht an. Der Alleinspieler muss sein Spiel mit Schneider, also 90 Augen gewinnen. Er erhält 30 (mit 1, Spiel 2, Schneider 3*10) Punkte.

Bierlachs

Bierlachs ist eine Abrechnungsform. Ein Spieler der eine festgelegte Zahl an Minuspunkten erhält, hat verloren und muss eine Runde Bier ausgeben. Ein Bierlachs wird mit 301, 401, 501, 1001, etc. Punkten gespielt. Es werden nur Minuspunkte angeschrieben.

Skatlexikon

Begriff	Beschreibung	Synonym
A		
abwerfen	dem Gegner eine ungünstige Karte in den Stich geben, wenn nicht bedient werden muss	
Alleinspieler	Spieler mit dem höchsten Gebot beim Reizen	
Alter, der	Unter der Farbe Kreuz, Eichel, Treff, Eckern	
anbieten	Karte mit Augen aufspielen	
ansagen	Bekanntgabe des Spiels durch den Alleinspieler	
anschreiben	den Spielwert in eine Liste eintragen	
As	Spielkarte des französischen Blattes mit dem Grundwert 11	Daus
Augen	Grundwert der Karte	
ausreizen	bis zum höchstmöglichen Reizwert bieten	
ausspielen	das Legen der ersten Karte eines Stiches	
B		
bedienen	bei gelegtem Trumpf eine Trumpfkarte, bei gelegter Farbe eine Farbkarte in den Stich geben	zugeben
bieten	durch Ansagen der Reizwerte den Alleinspieler ermitteln	reizen
Bierlachs	Kneipenregel, entspricht nicht den Regeln der ISPA	
blanke Karte	eine einzige Karte einer Farbe	
blank spielen	eine farbe spielen, von der man nur eine Karte hat	

Blatt	die Karten eines Spielers	
Blatt	Farbe des deutschen Kartenblattes mit dem Wert 11	
Bockrunde	Kneipenregel, entspricht nicht den Regeln der ISPA	
Bollen	Farbe des deutschen Kartenblattes mit dem Wert 9	Schellen, Karo, Eckstein
buttern	hohe Augenzahl in den Stich werfen	wimmeln, schmieren
Bube	Spielkarte des französischen Blattes mit dem Grundwert 2	Junge, Unter, Wenzel
D		
Dame	Spielkarte des französischen Blattes mit dem Grundwert 3	Ober
Daus	Spielkarte des deutschen Blattes mit dem Grundwert 11	Ass
drücken	zwei Karten in den Skat legen	
Durchmarsch	Kneipenregel, entspricht nicht den Regeln der ISPA	
E		
Eckern	Farbe des deutschen Kartenblattes mit dem Wert 12	Eichel, Kreuz, Treff
Eckstein	Farbe des französischen Kartenblattes mit dem Wert 9	Bollen, Karo, Schellen
Eichel	Farbe des deutschen Kartenblattes mit dem Wert 12	Eckern, Kreuz, Treff
einpassen	niemand reizt	
erhöhen	Ansage eines Spiels mit höherem Wert nach Ansage eines Spiels	
F		
Fahne	lange Farbe im Blatt	Flöte
Fehlfarbe	Farbe, die man nicht im Blatt hat	
fetter Stich	Stich mit vielen Augen	
Flöte	lange Farbe im Blatt	Fahne
fordern	Trumpf legen	
G		
geben	die Karten verteilen	
Gebot	der angesagte Reizwert	
Gegenspieler	die Spieler, die gegen den Alleinspieler spielen	
geschlossene Farbe	Kartenfolge einer Farbe ohne Lücken in der Reihenfolge	
Gewinnstufen	erhöht den Spielwert (Hand, Schneider, Schwarz, Ouvert, angesagt)	
Grand	Spielart; nur die Buben/Unter sind Trumpf	
Grün	Farbe des deutschen Kartenblattes mit dem Wert 11	Blatt, Pik, Schippen
Grundwert	festgelegte Zahlen für die Farben/Karten	
H		
halten	mit einem Gebot mitgehen	
Handspiel	Spiel ohne Skataufnahme	

Herz	Farbe des französischen / deutschen Kartenblattes mit dem Wert 10	Rot
Hinterhand	Spieler, der die dritte Karte zum Stich gibt	
J		
Junge	Spielkarte des französischen Blattes mit dem Grundwert 2	Bube, Unter, Wenzel
Jungfrau	Kneipenregel, entspricht nicht den Regeln der ISPA	
K		
Karo	Farbe des französischen Kartenblattes mit dem Wert 9	Bollen, Eckstein, Schellen
König	Spielkarte des französischen / deutschen Blattes mit dem Grundwert 4	
Kontra	Kneipenregel, entspricht nicht den Regeln der ISPA	
Kreuz	Farbe des französischen Kartenblattes mit dem Wert 12	Eckern, Eichel, Treff
kurze Farbe	wenig Karten einer Farbe im Blatt	
kurzer Weg	der Alleinspieler sitzt in Mittelhand	
L		
lange Farbe	viele Karten einer Farbe im Blatt	
langer Weg	der Alleinspieler sitzt in Hinterhand	
Lusche	Karte ohne Augen	
M		
mauern	ein gutes Blatt nicht ausreizen	
mischen	Reihenfolge der Karten verändern	
Mittelhand	Spieler, der die zweite Karte zum Stich gibt	
N		
nachbringen	eben gespielte Farbe nochmals spielen	
Null	Spiel, in dem der Alleinspieler keinen Stich machen darf	
O		
Ober	Spielkarte des deutschen Blattes mit dem Grundwert 3	Dame
Offen	Spiel mit aufgedeckten Karten	
Ouvert	Spiel mit aufgedeckten Karten	
P		
passen	beim Reizen ein Gebot nicht halten	
Pik	Farbe des französischen Kartenblattes mit dem Wert 11	Blatt, Grün, Schippen
Punkte	Spielwert	
R		
Ramsch	Kneipenregel, entspricht nicht den Regeln der ISPA	
Re	Kneipenregel, entspricht nicht den Regeln der ISPA	
reizen	durch Ansagen der Reizwerte den Alleinspieler	bieten

	ermitteln	
Revolution	Kneipenregel, entspricht nicht den Regeln der ISPA	
Rot	Farbe des deutschen Kartenblattes mit dem Wert 10	Herz
Runde	Anzahl der Spiele, die der Anzahl der Spieler entspricht	
S		
Schellen	Farbe des deutschen Kartenblattes mit dem Wert 9	Bollen, Eckstein, Karo
Schieberamsch	Kneipenregel, entspricht nicht den Regeln der ISPA	
Schuppen	Farbe des französischen Kartenblattes mit dem Wert 11	Blatt, Grün, Pik
schmieren	hohe Augenzahl in den Stich werfen	buttern, wimmeln
schneiden	angespielte Karte nicht mit einem Ass übernehmen	
Schneider	Partei hat 90 oder mehr Augen	
Schwarz	Partei bekommt alle Stiche	
Spielwert	Punkte des Spiels	
Spitzen	Trümpfe ohne Unterbrechung in der Reihenfolge	
stechen	angespielte Karte mit Trumpf übernehmen	
Stich	die 3 Karten, die von Vor-, Mittel- und Hinterhand gespielt werden	
T		
Treff	Farbe des französischen Kartenblattes mit dem Wert 12	Eckern, Eichel, Treff
Trumpf	Karten, die Farbkarten stechen können	
U		
übernehmen	höhere Karte einer gespielten Farbe/Trumpfes spielen	
überstechen	Hinterhand legt einen höheren Trumpf auf eine gestochene Karte	
Unter	Spielkarte des deutschen Blattes mit dem Grundwert 2	Bube, Junge, Wenzel
V		
vergeben	Karten falsch verteilen	
verwerfen	eine falsche Karte spielen	
Vorhand	Spieler, der die erste Karte zum Stich gibt	
vorwerfen	Karte spielen, ohne an der Reihe zu sein	
W		
Wenzel	Spielkarte des deutschen Blattes mit dem Grundwert 2	Bube, Junge, Unter
Wimmelfinte	Mittelhand eine Karte vorspielen, die zum wimmeln verleiten soll	
wimmeln	hohe Augenzahl in den Stich werfen	
Z		
zugeben	bei gelegtem Trumpf eine Trumpfkarte, bei gelegter Farbe eine Farbkarte in den Stich geben	bedienen

