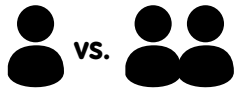


Kompakte Skat-Regeln

für das französische Blatt nach der Internationalen Skatordnung

3 Spieler

immer einer gegen zwei



Alleinspieler Gegenspieler 1, 2

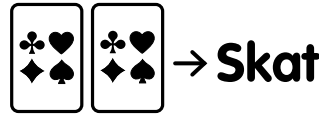
10 Handkarten

für jeden Spieler



32 Karten insgesamt

+2 Karten



Die 2 nicht ausgeteilten Karten sind der **Skat**. Der Alleinspieler darf ihn aufnehmen und dafür zwei Handkarten ablegen.

2 Phasen

- Reizen:** Der Alleinspieler wird bestimmt und legt die Spielart fest.
- Stichspiel:** Der Alleinspieler muss in seiner Spielart gewinnen.

Spielarten des Stichspiels



Farbspiel

Alle Buben und 7 Karten einer vom Alleinspieler bestimmten Farbe sind Trumpf.



Grandspiel

Nur Buben sind Trumpf. Alle übrigen Karten werden nach ihrer Rangfolge gewertet.



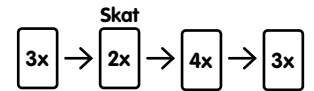
Nullspiel

Es gibt keinen Trumpf. Der Alleinspieler darf keinen Stich bekommen.

Geben

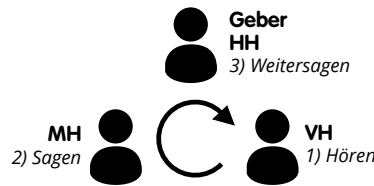
- Zufällige Bestimmung** des Gebers
- Geber ist automatisch Hinterhand.
- Alle Karten müssen verdeckt bleiben.

- Geber mischt und rechter Nachbar hebt ab.
- Geber gibt – **im Uhrzeigersinn**, beginnt bei VH, nimmt von oben.
- Bestimmte Reihenfolge:**
jeder **3** Karten - **2** Karten für den Skat - jeder **4** Karten - jeder **3** Karten
- Handkarten aufnehmen
- Bei mehreren Runden hintereinander wechselt die Geberposition im Uhrzeigersinn.



Reizen

- taktische Vorbereitung** des Stichspiels
- Handkarten einschätzen**
- Bestimmte mögliche Reizwerte** = Schritte, in denen man bis zum maximalen Reizwert reizen kann
- am besten auswendig lernen oder notieren.
- In diesen Schritten bis zum maximalen Reizwert reizen
- erste 10 Schritte:**
18 – 20 – 22 – 23 – 24 – 27 – 30 – 33 – 35 – 36 – [...]
- Weitere Schritte findest du z.B. in der internationalen Skatordnung.
- Dein maximaler Reizwert** wird durch die Reizformel bestimmt, die von deinen Handkarten und deiner Taktik beeinflusst wird. Dein maximaler Reizwert **wird als Alleinspieler dein Spielwert**.



Merke: Geben, Hören, Sagen, Weitersagen.

- Vorhand (VH):** ist der Spieler links vom Geber. Er darf die erste Karte des ersten Stichs spielen.
- Mittelhand (MH):** ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn.
- Hinterhand (HH):** ist der letzte Spieler im ersten Stich.

Reizprozess

Du darfst nur mögliche Reizwerte bieten und sollstst deinen maximalen Reizwert nicht überschreiten!

Sagen = Reizwert ≤ eigener maximaler Reizwert bieten (wird der maximale Reizwert vom Mitspieler gehalten, muss man passen).

Hören = Prüfen, ob Wert ≤ eigener maximaler Reizwert ist (wenn ja: halten, wenn nein: „weg“ sagen, um zu passen).

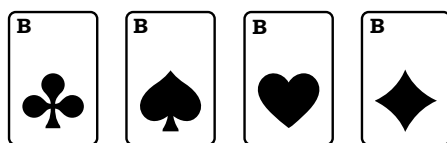
- 1) MH** sagt, **VH** hört, bis eine von beiden passt.
- Die übrige Hand hört, **HH** sagt, bis eine von beiden passt.
- 1) Wer am höchsten reizt bzw. hält, wird Alleinspieler.** Er bestimmt die Spielart des Stichspiels.
- 3.2) Passen alle, wird das Spiel ohne Wertung beendet und es wird neu gegeben.**

Spitzen

Spitzen sind beim Reizen sehr wichtig. Sie bestimmen in der Reizformel, wie hoch du reizen kannst und ob du das Spiel als Alleinspieler bestreiten willst oder lieber jemand anderem den Vortritt lässt. Im Stichspiel können sie dir als Trümpfe einen Stich sichern.

Für die Reizformel ist wichtig, welche Spitzen du hast:

Reihenfolge der Spitzen:



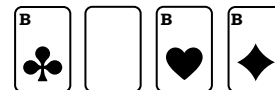
Beispiele fürs Spitzen-Zählen

Wie viele Spitzen **habe ich** fortlaufend?

mit vier



mit einer



mit zwei

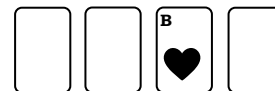


Wie viele Spitzen **fehlen mir** fortlaufend?

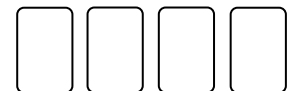
ohne eins



ohne zwei



ohne vier



Beim **Farbspiel** folgen den Buben die Karten der Trumpffarbe in folgender Reihenfolge als Spitzen:
Ass – 10 – König – Dame – 9 – 8 – 7.

Somit kann man im Farbspiel **maximal mit** bzw. **ohne elf** erreichen.

G Beim **Grandspiel** sind nur die **Buben** Spitzen.

0 Beim **Nullspiel** gibt es **keine** Spitzen.

Reizformel

Die Anzahl deiner fortlaufenden oder fehlenden Spitzen nennen wir ab jetzt **X**.
Also: mit zwei **X=2**, ohne zwei **X=2**
Die Reizformel sagst du niemals an, deine Gegner erfahren nur deinen Reizwert!

Beim Farbspiel:

Du willst die Buben und eine Farbe deiner Wahl als Trumpf nutzen. Die Wahl deiner Trumpffarbe beeinflusst deinen Reizwert.

Du rechnest:

$$(X+1) \times \text{Farbwert} = \text{Reizwert}$$

Du denkst:

„Mit **X**, Spiel **(X+1)** mal [Farbe]“

Beispiel:

Du hast einen Kreuz-Buben und einen Pik-Buben auf der Hand und möchtest mit Kreuz als Trumpffarbe spielen. Du hast also zwei Fortlaufende Spitzen. Der Farbwert für Kreuz ist 12.

Du denkst: „Mit **2**, Spiel **3**, mal Kreuz.“

Du rechnest: $(2+1) \times 12 = 36$

Der maximale Reizwert ist hier also **36**.

Beim Grandspiel:

Du willst nur die Buben als Trumpf nutzen. Der Farbwert wird durch 24 ersetzt.

Du rechnest:

$$(X+1) \times 24 = \text{Reizwert}$$

Du denkst:

„Mit **X**, Spiel **(X+1)** mal Grand“

Beispiel:

Du hast den Kreuz-, den Pik- und den Herz-Buben auf der Hand. Du hast also drei fortlaufende Buben auf der Hand. Beim Grandwert wird immer mit 24 statt dem Farbwert multipliziert.

Du denkst: „Mit **3**, Spiel **4**, mal Grand.“

Du rechnest: $(3+1) \times 24 = 96$

Der maximale Reizwert ist hier also **96**.

Farbwerte:



12



11



10



9

Beim Nullspiel:

Du hast so niedrige Karten, dass du glaubst, keinen Stich nehmen zu können. Es gibt keine Trumpfkarten.

Beim Nullspiel ist der Reizwert immer 23

Achtung: Wähle das Nullspiel nur mit **7ern** oder **8ern** auf der Hand! Sonst könnte dich ein Mitspieler unterbieten. Dann müsstest du mindestens einen Stich aufnehmen und so das Nullspiel verlieren!

Beispiel:

Du hast vor allem 7er und 8er und kaum Buben auf der Hand. So wirst du wahrscheinlich keine Stiche gewinnen. Ein Nullspiel lohnt sich deshalb für dich.

Der maximale Reizwert ist hier **23**.

Steigerung des Reizwertes mit Gewinnstufen

Jede Gewinnstufe addiert **weitere +1** zu **X**. Sie sind, soweit logisch, kombinierbar. Genau wie deine Reizformel sagst du deine Gewinnstufen nicht an. Bei den Gewinnstufen Schneider und Schwarz hast du aber die Möglichkeit, sie anzusagen. Das Ansagen ist jeweils eine eigenständige Gewinnstufe.

Gewinnstufe	Hand	Oouvert	Schneider	Schneider angesagt	Schwarz	Schwarz angesagt
Effekt	Der Alleinspieler nimmt Skat nicht auf.	Alle Handkarten des Alleinspielers werden offen gespielt.	Beide Gegenspieler dürfen am Rundenende insgesamt maximal 30 Augen bekommen.	Der Alleinspieler sagt an, dass er auf Schneider reizt.	Kein Gegenspieler darf Stiche erhalten.	Der Alleinspieler sagt an, dass er auf Schwarz reizt.

Beispiel:

Du denkst: „Mit 4, Spiel 5, Hand 6, Schneider 7, Schneider angesagt 8 mal Herz.“

Du rechnest: $(4+1+1+1+1) \times 10 = 80$

Nachdem der Alleinspieler bestimmt ist:

- Alleinspieler **nimmt Skat** auf die Hand
- Für Gegenspieler bleibt der Skat bis zur Auswertung verdeckt.
- Alleinspieler **drückt Skat**: zwei Karten wieder ablegen – Zählwerte sind nun sicher beim Alleinspieler
- Alleinspieler **sagt das Spiel an** (Farbe, Grand oder Null)
- Nun beginnt das Stichspiel.

Nullspiel:

Hier sind die Reizwerte mit Reizerhöhungen wie folgt:

- Null Hand: 35
- Null Ouvert: 46
- Null Ouvert Hand: 59



Bekommst du einen Buben aus dem Skat, verändert sich dein Spielwert automatisch. Rechne nach, ob du mit der veränderten Reizformel deinen Reizwert noch erreichst. Falls nicht, kannst du aufgeben, um möglichst wenig Minuspunkte zu bekommen: Sag ein Spiel an, das mindestens deinen gebotenen Reizwert erreicht. Dieser Spielwert wird dir dann doppelt abgezogen.

Stichspiel

- Ein Stich besteht aus **drei Karten**.
- erste Karte** des ersten Stiches wird von VH gespielt
- Bedienzwang**: erste Karte jedes Stiches gibt Stichfarbe vor – wenn vorhanden, muss die passende Farbe gespielt werden, selbst wenn man auch Trumpf hat.
- abweichende Farbe**, außer Trumpf, kann den Stich nicht gewinnen.
- Buben als Trümpfe** geben keine Stichfarbe vor, sondern **müssen mit anderen Trumpfkarten bedient werden**.
- Im Uhrzeigersinn** legen weiter Spieler je eine Karte ab.
- höchste Karte** gewinnt den Stich – der Spieler nimmt Stich, darf nächsten Stich beginnen
- Wiederholung** bis alle Handkarten verbraucht sind

Rangfolge der Karten beim Stechen



Farbspiel:

*Rahmen = Trumpfkarten

1) Buben **Kreuz – Pik – Herz – Karo**

2) Karten der Trumpffarbe **Ass – 10 – König – Dame – 9 – 8 – 7**

3) übrige Karten **Ass – 10 – König – Dame – 9 – 8 – 7**



Grandspiel:

1) Buben **Kreuz – Pik – Herz – Karo**

2) übrige Karten **Ass – 10 – König – Dame – 9 – 8 – 7**



Nullspiel:

Ass – König – Dame – Bube – 10 – 9 – 8 – 7

Auswertung

Zählwerte der Karten

11	10	4	3	2	Alle 0 (Luschen)		
A	10	K	D	B	9	8	7



Farb- und Grandspiel:

Hier werden die Punkte, auch Augen genannt, des Alleinspielers betrachtet. Die Punkte ergeben sich aus den Zählwerten der beim Stechen gesammelten Karten und den Zählwerten der Karten im Skat. Um zu gewinnen, muss er mindestens **61 Punkte** erreichen. Reizt er mit den Gewinnstufen **Schneider** oder **Schwarz**, erhöht sich diese Grenze

≥ 61 Punkte → Einfacher Spielwert wird dem Alleinspieler gutgeschrieben.

< 61 Punkte → Doppelter Spielwert wird dem Alleinspieler abgezogen.

Erreicht er die Gewinnstufen Schneider (>90 Punkte) oder Schwarz (alle Stiche genommen) – auch unbeabsichtigt – erhöht sich sein Spielwert entsprechend.



Nullspiel:

Beim Nullspiel darf der Alleinspieler keinen einzigen Stich gewinnen.

Erfolg

→ Einfacher Spielwert wird dem Alleinspieler gutgeschrieben.

Scheitern

→ Doppelter Spielwert wird dem Alleinspieler abgezogen.

3 Beispiele für den Spielablauf

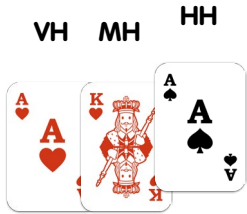
Reizwert: „Mit 2, Spiel 3 mal Pik“ = $(2+1) \times 11 = 33$



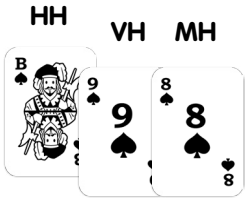
Farbspiel
Trumpf: Pik



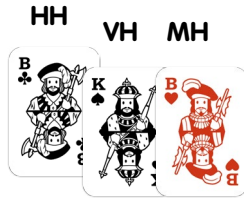
Hier siehst du die Handkarten eines Spielers, der als **Hinterhand** spielt. Das heißt, er spielt im ersten Stich als letzter aus. Mit zwei Buben und einer überwiegenden Farbe (hier Pik) auf der Hand lohnt sich ein Farbspiel. Dadurch hat dieser Alleinspieler 6 Trumpfkarten auf der Hand.



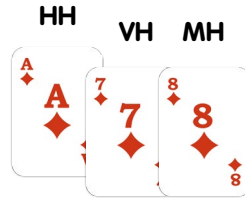
1) Pik-Ass gewinnt, weil es der einzige Trumpf ist.



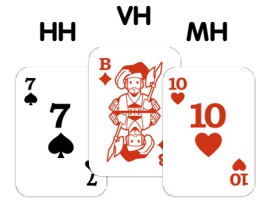
2) Bube gewinnt, weil er der höchste Trumpf ist.



3) Kreuz-Bube gewinnt, weil er der höchste Trumpf ist.



4) Ass gewinnt, weil es die höchste Karte der Stichfarbe Karo ist.

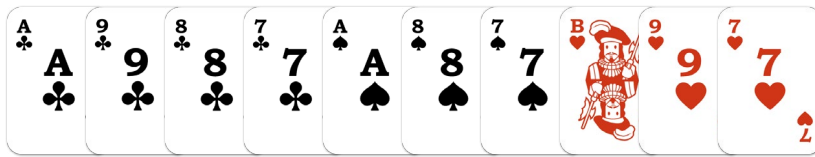


5) Karo-Bube gewinnt, weil er der höchste Trumpf ist.

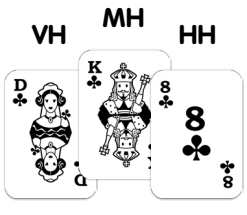
Reizwert: 23



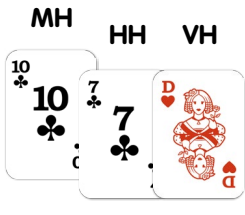
Nullspiel



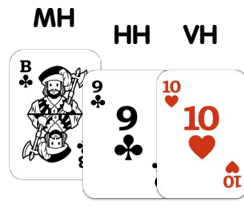
Hier siehst du die Handkarten eines Spielers, der als **Hinterhand** spielt. Mit überwiegend Luschen (7, 8, 9) auf der Hand lohnt sich ein Nullspiel, da diese kaum einen Stich gewinnen werden. Hier muss der Alleinspieler seine wenigen hohen Karten geschickt loswerden, ohne einen Stich zugewinnen.



1) König gewinnt, weil er die höchste Karte der Stichfarbe Kreuz ist.



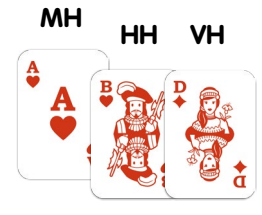
2) 10 gewinnt, weil sie die Stichfarbe Kreuz vorgegeben hat und die höchste Kreuz-Karte ist.



3) Bube gewinnt, weil er die höchste Karte der Stichfarbe Kreuz ist.



4) 8 gewinnt, weil sie die höchste Karte der Stichfarbe Herz ist.

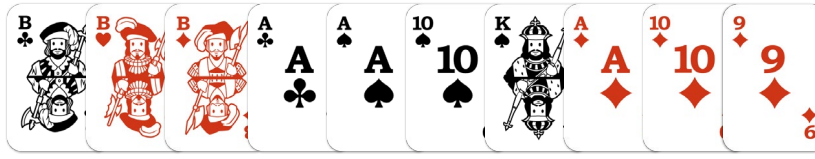


5) Ass gewinnt weil, es die höchste Karte der Stichfarbe Herz ist.

Reizwert: „Mit 1, Spiel 2 mal Grand“ = $(1+1) \times 24 = 48$



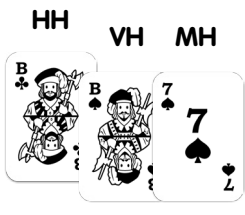
Grandspiel



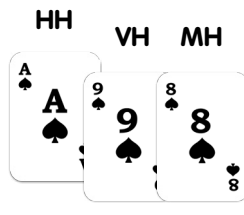
Hier siehst du die Handkarten eines Spielers, der als **Hinterhand** spielt. Mit drei Buben und keiner überwiegenden Farbe auf der Hand lohnt sich ein Grandspiel. Dadurch hat dieser Alleinspieler 3 von 4 Trümpfen auf der Hand und muss nicht befürchten, dass ein anderer Spieler durch Überwiegen einer Farbe mehr Trümpfe nutzen kann.



1) Bube gewinnt, weil er der höchste und einzige Trumpf ist.



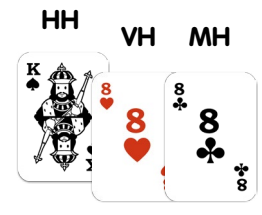
2) Kreuz-Bube gewinnt, weil er der höchste Trumpf ist.



3) Ass gewinnt, weil es die höchste Karte der Stichfarbe Pik ist.



4) 10 gewinnt, weil sie die höchste Karte der Stichfarbe Karo ist.



5) König gewinnt, weil er die einzige und somit höchste Karte der Stichfarbe Pik ist.