

Skat

Spieler:	3 oder 4 (bei 4 Spielern setzt jeweils der Geber aus)
Karten:	32, französisches oder deutsches Bild
Kartenwerte:	As (Daus) = 11; Zehn = 10; König = 4; Dame (Ober) = 3; Bube (Unter) = 2; Neun, Acht, Sieben = 0
Farbenwerte:	1 = Kreuz (Treff) = Höchste Farbe; 2 = Pik; 3 = Herz; 4 = Karo
Trumpfkarten:	Die 4 Buben als ständige Trümpfe; wechselnde Trumpffarbe

Worum es geht:

In einem nicht ganz einfachen „Reizvorgang“ wird der Alleinspieler ermittelt, der gegen seine 2 Mitspieler antritt. Wer 61 von den 120 möglichen Augen erreicht, gewinnt das Spiel.

Das Spiel:

Bis auf wenige Ausnahmen, die noch vorgestellt werden, sind die vier Buben ständige Trümpfe. Die Buben sind die höchsten Trümpfe im Spiel, wobei die oben bereits angeführte Rangordnung gilt: - Kreuzbube (höchste Farbe, höchster Trumpf) – Pikbube – Herzbube – Karobube (niedrigste Farbe)

Zu den Buben als Trümpfen kommt dann noch die jeweilige Trumpffarbe des Spiels, die wechseln kann. Insgesamt gibt es beim Skat 11 Trümpfe; ist z.B. Herz Trumpf, so sieht die Trumpffreihefolge so aus: Kreuzbube, Pikbube, Herzbube, Karobube, Herzas, Herzzehn, Herzkönig, Herzdame, Herzneun, Herzsacht, Herzsieben.

Die Kartenverteilung:

Beim Skat gibt es eine genaue Sitzordnung: Vorhand, links von ihm sitzt Mittelhand, rechts von ihm der Geber (Hinterhand). Der Kartengeber mischt die Karten, lässt Mittelhand abgeben und gibt dann an jeden Spieler, Vorhand zuerst, drei Karten verdeckt aus. Dann legt der Geber zwei Karten verdeckt als „Skat“ in die Mitte des Tisches. Jetzt teilt er in obiger Reihenfolge an jeden Spieler vier Karten aus und dann noch einmal drei Karten. Jeder Spieler muss also 10 Karten in der Hand halten.

Das Reizen:

Durch das „Reizen“ wird ermittelt, welcher Spieler das stärkste Blatt besitzt. Der Spieler mit dem stärksten Blatt tritt allein gegen die beiden Mitspieler gemeinsam an. Mit dem Reizen beginnt immer Mittelhand, der Vorhand ein Angebot machen muss. Vorhand kann das Spiel halten (mitgehen) oder passen (auf die Übernahme des Spiels verzichten). Wenn Vorhand hält, kann seinerseits Mittelhand passen oder sein Angebot erhöhen. Dieses Reizen zwischen Vorhand und Mittelhand geht so lange weiter, bis einer der beiden passt. Danach ist nun Hinterhand (also der Geber) an der Reihe. Er reizt nun, wenn sein Blatt das zulässt, den übrig gebliebenen Spieler. Wer von diesen beiden zuletzt mit dem höchsten Angebot übrig bleibt, erhöht das Spiel: Er wird der Alleinspieler. Er kann zunächst den verdeckten Skat aufnehmen und dafür zwei weniger brauchbare Karten verdeckt ablegen. Die Angebote beim Reizen drückt man in Punktezahlen aus, wobei jede Punktzahl für eine bestimmte Spielart steht. Grundlage für die Ermittlung des Reizwertes ist zuerst einmal die Anzahl der Buben, die man in der Hand hat bzw. nicht in der Hand hat. Die Zählung beginnt beim höchsten Buben und ist in der bekannten Rangfolge gestaffelt: - Kreuzbube, Pikbube, Herzbube, Karobube.

Hier einige Beispiele:

Das Blatt:

- Kreuzbube + Pikbube + Herzbube + Karobube

Die Zählung: „Mit Vier“, da der Spieler alle 4 Buben in der Hand hält.

Das Blatt:

- Kreuzbube + Pikbube + Karobube

Die Zählung: „Mit Zwei“, für die beiden höchsten Buben in der Hand. Der Karobube zählt nicht, da der Herzbube fehlt.

Das Blatt:

- Kreuzbube + Herzbube

Die Zählung: „Mit Einem“, für den höchsten Buben. Der Herzbube bringt nichts, da der Pikbube dazwischen fehlt.

Das Blatt:

- Herzbube + Karobube

Die Zählung: „Ohne Zwei“, weil die beiden höchsten Buben fehlen.

Das Blatt:

- Karobube

Die Zählung: „Ohne Drei“, weil die drei höchsten Buben fehlen.

Zu diesem Grundwert der „Buben“ wird grundsätzlich immer ein zusätzlicher „Reizwert“ addiert, der mit „Spiel“ bezeichnet wird und den Wert „1“ hat. Die erweiterte Zählung muss also beispielsweise lauten:

- a) Ohne Drei, Spiel Vier;
- b) B) Mit Vier, Spiel Fünf;
- c) C) Mit Einem, Spiel Zwei.

Als nächster Schritt wird der Wert der bisher ermittelten Zählung mit dem Grundwert der Farbe multipliziert, die man als Trumpf vorgesehen hat. Diese Grundwerte sind:

- für Karo 9
- für Herz 10
- für Pik 11
- für Kreuz 12
- für Grand 24
- für Grand ouvert 24

Für die obigen drei Beispiele würde die Ermittlung des Spielwertes wie folgt aussehen:

- a) Vorgesehene Trumpffarbe Kreuz: Ohne Drei, Spiel Vier x 12 = 48
- b) Vorgesehene Trumpffarbe Herz: Mit Vier, Spiel Fünf x 10 = 50
- c) Vorgesehene Trumpffarbe Karo: Mit einem, Spiel Zwei x 9 = 18

Der Reizwert eines Spieles kann sich noch erhöhen, wenn man von Anfang an besonders gute Karten auf der Hand hat. In diesen Fällen kommen weitere „Reizwerte“ ins Spiel.

Will ein Spieler auf die Aufnahme des Skats verzichten, also ohne Austausch der beiden Karten im Skat auskommen, so kommt der Reizwert „Hand“ dazu, ebenfalls mit dem Wert „1“.

Beispiel:

Ein Spieler hat den Herz- und den Karobuben, und er will mit Herz als Trumpffarbe spielen: Ohne Zwei, Spiel Drei, Hand Vier x 10 = 40.

Noch höher wird der Reizwert, wenn der Spieler glaubt, dass seine beiden Gegner weniger als 31 Augen stechen können. In diesem Fall wird zusätzlich „Schneider“ angesagt.

Beispiel:

Wie oben: Ohne Zwei, Spiel Drei, Hand Vier, Schneider Fünf, Schneider angesagt Sechs x 10 = 60.

Schneider angesagt bringt also eine Erhöhung des Reizwertes um den Wert Zwei. Eine Erhöhung des Reizwertes um den Faktor Fünf bringt die zusätzliche Ansage „Schwarz“. Das heißt, der Spieler geht davon aus, dass die Gegenpartei keinen Stich macht (auch keinen mit null Augen).

Beispiel:

Der Spieler hat alle vier Buben und will Kreuz als Trumpf spielen. Mit Vier, Spiel Fünf, Hand Sechs, Schneider Sieben, Schwarz Acht, Schneider angesagt Neun, Schwarz angesagt Zehn x 12 = 120. Der Reizwert erhöht sich nicht so erheblich, wenn man auf die Ansage von „Schneider“ bzw. „Schwarz“ verzichtet. Höher kann dagegen der Reizwert bei Farbenspielen (das sind Spiele, bei denen eine Farbe zu Trumpf erklärt wird), wenn man außer den vier Buben auch noch die nächsthöheren Karten in der Hand hat, also das As, die Zehn usw. Wer also vier Buben und das As in der Trumpffarbe hat, kann „mit Fünf“ reizen; wenn noch die Zehn dazu kommt, sogar „mit Sechs“. Das gilt natürlich auch, wenn man weder Buben noch As bzw. Zehn hält. Es heißt dann „Ohne Fünf“ bzw. „Ohne Sechs“.

Das Überreizen:

Zu einem Problem für den Alleinspieler können sich die beiden Karten im „Skat“ entwickeln. Normalerweise wird der Alleinspieler die beiden Karten aufnehmen, um sie gegen weniger brauchbare auszutauschen. Hat er Pech und er findet im Skat nun einen Buben, der den gereizten Spielwert reduziert, hat er sich „überreizt“. Im allgemeinen bedeutet diese, dass das Spiel für ihn verloren geht. Sonderfälle beim Reizen: Eine Reihe von Spielen beim Skat haben feststehende Reizwerte, bei denen nichts mehr zu berechnen ist:

- Null	23
- Null Hand	35
- Null ouvert	46
- Null ouvert Hand	59
- Revolution	92
- Ramsch	kein Reizen

Die verschiedenen Spielarten:

Grand

Die Buben sind die einzigen Trümpfe im Spiele. Alle anderen Karten haben die oben angegebenen Werte.

Grand ouvert (= „offen“)

Wie beim Grand, aber mit folgenden Abweichungen:

Der Alleinspieler nimmt den Skat nicht auf, er muss aus der Hand spielen. Außerdem muss er sein Blatt vor dem Start des Spiels offen auflegen. Weiterhin darf der Alleinspieler keinen einzigen Stich abgeben (berechnet wie „Schwarz angesagt“).

Null

Bei dieser Spielart gibt es überhaupt keinen Trumpf. Die Kartenfolge lautet: As – König – Dame – Bube – Zehn – Neun – Acht – Sieben. Der Alleinspieler darf keinen Stich machen; macht er doch einen, so endet das Spiel sofort, und erhält verloren.

Null Hand

Wie bei Null, nur darf hier der Alleinspieler den Skat nicht aufnehmen.

Null ouvert

Wie bei Null. Vor Beginn des Spiels muss der Alleinspieler seine Karten offen auflegen, nach Farben sortiert.

Null ouvert Hand

Wie bei Null ouvert, der Alleinspieler darf den Skat nicht aufnehmen.

Ramsch

Zu einem Ramsch kommt es, wenn alle Spieler passen. Bei diesem Spiel gibt es keine Trumpffarbe. Wer am Ende die meisten Augen hat, verliert das Spiel. Der Verlierer muss auch die beiden Karten aus dem Skat aufnehmen und zu seinen Stichen addieren.

Der Ablauf des Skat-Spieles:

Beim Skat spielt immer Vorhand (links vom Geber) die erste Karte aus; es spielt dabei keine Rolle, wer das Spiel übernommen hat. Danach spielt immer der Spieler aus, der den letzten Stich gemacht hat. Grundsätzlich muss Farbe bedient werden. Hat ein Spieler keine Karte der ausgespielten Farbe, so darf er entweder eine Karte beliebiger Farbe abwerfen oder trumpfen. Wird Trumpf ausgespielt, muss auch Trumpf bekannt werden.

Nach jedem Spiel zählt der Alleinspieler seine Augen zusammen; das heißt, die Augen aus seinen Stichen und dem Skat. Spiele, die er gewonnen hat, werden ihm gutgeschrieben, und zwar mit der Zahl, die beim Reizen ermittelt wurde. Diese Augenzahl kann sich nach dem Auszählen noch erhöhen, zum Beispiel, wenn der Alleinspieler Schneider oder Schwarz erreicht hat.

Verliert der Alleinspieler, wird ihm die tatsächliche Reizzahl in doppelter Höhe als Minuswert aufgeschrieben.

Augenzahl des Alleinspielers Ergebnis:

Weniger als 61	Er hat das Spiel verloren.
61 und mehr	Er hat das Spiel gewonnen.
61 – 90	Normal gewonnen.
91 und mehr	Gegner sind Schneider.
120	Gegner sind Schwarz.

Üblicherweise werden im Skat mehrere Runden gespielt. Beendet wird es, nachdem alle Spieler gleich oft gegeben haben.