

Skat

Personen:	3
Karten	32
Joker	Nein

Über Skat gibt es meterweise Literatur, natürlich ist es unmöglich hier erschöpfend eine Spielanleitung zusammenzustellen. Wir wollen hier einen kleinen Einstieg geben, der Lust auf mehr macht. Außerdem eine kleine Nachschlagemöglichkeit für alle weniger routinierten Spieler, die immer mal einige wichtige Eckdaten wie Spielwerte für die Spielarten nachschlagen wollen.

Ziel des Spiels: Es müssen mehr als 60 Punkte erreicht werden, um das Spiel zu gewinnen. Die drei Mitspieler beim Skat spielen aber nicht „alle gegen alle“. Es gibt einen der „das Spiel macht“ und bestimmt welche Variante gespielt wird und welche Farbe Trumpf ist. Die anderen beiden Spieler spielen gegen diesen Spielmacher und versuchen den Sieg zu verhindern.

Gewonnene Spiele werden mit Punkten belohnt, verlorene Spiele mit Minuspunkten bestraft. Punkte und Strafpunkte werden nur für den Spielmacher notiert.

Verteilung der Karten: Die Karten werden reihum von jedem Spieler verteilt. Die Karten werden gut gemischt, danach wird dem rechts sitzenden Spieler angeboten abzuheben, da die unten liegende Karte beim verteilenden Spieler landet. Wird vergessen dies anzubieten können Strafpunkte eingetragen werden.

Es wird in einer festgelegten Reihenfolge verteilt an die drei Spielparteien im Uhrzeigersinn.

- 3 Karten für jeden Spieler
- 2 Karten in den „Skat“
- 4 Karten für jeden Spieler
- 3 Karten für jeden Spieler

Wenn dann noch eine Karte übrig ist, hast du dich verzählt und es muss neu begonnen werden mit dem Verteilen. Hardliner notieren hierfür Strafpunkte.

Spielwert der Karten, von oben beginnend

As, 10, König, Dame, 9, 8, 7

Buben sind immer Trumpf und sind nach den Farben gestaffelt im Wert: Kreuz, Pik, Herz, Karo

Spielphase 1 das Reizen:

Jeder Spieler nimmt seine Karten auf und bewertet für sich, ob er mit einem guten Blatt gerne das „Spieler“ sein möchte oder lieber mit einem weniger guten Blatt im „Team Gegenspieler“ bleibt. Nur der Spieler kann Punkte erzielen – geht aber auch das Risiko ein, Strafpunkte zu kassieren, wenn er nicht >60 Punkte erreicht.

Das Reizen beginnt in dieser Reihenfolge im Uhrzeigersinn beim Verteiler der Karten beginnend:

„Geben, hören, sagen, weitersagen“

Die Punktzahl bis zu der gereizt werden kann ergibt sich aus diesem Werteschema:

$$\text{Anzahl Buben} + \text{„Extras“} = \text{Grundwert} * \text{Spielwert}$$

Erster Faktor: „Anzahl Buben“. Je nachdem wie viele man hat spielt man immer vom höchsten Buben (Kreuz) gerechnet: Von oben (Kreuz-Bube) gezählt:

- Mit einem (Kreuz auf der Hand) spielt 2
- Mit zweien (Kreuz, Piek auf der Hand) spielt 3
- Mit dreien (Kreuz, Piek, Herz auf der Hand) spielt 4
- Mit vierten (Kreuz, Piek, Herz, Caro auf der Hand) spielt 5

ODER umgekehrt von unten gezählt:

- Ohne einen (Piek und ggf. Herz und oder Caro auf der Hand) spielt 2
- Ohne zwei (Herz und/oder Caro auf der Hand) spielt 3
- Ohne drei (Caro auf der Hand) spielt 4
- Ohne vier(Keine Buben auf der Hand) spielt 5

Vorsicht!!!! Wenn ihr das Spiel übernehmt als „Spieler“ und einen Buben im Skat findet kann das eure ganze Rechnung zermarmeln, ihr seid „überreizt“ und habt dann automatisch das Spiel verloren.

Extras

- „Hand“ – der Skat wird nicht aufgenommen: **+1**
- „Schneider“ – das „Team Gegenspieler“ erhält keine 30 Punkte: **+1**

Die Spielwerte

Es gibt drei Spielarten:

- Das reine Farbenspiel Farbspiel (Buben und eine Farbe sind Trumpf), Spiel ist gewonnen mit >60 Punkten
- Grand (nur Buben sind Trumpf) Spiel ist gewonnen mit >60 Punkten
- Null (Es gibt keinen Trumpf, Buben werden „eingereicht“, liegen unter dem Wert der Dame). Spiel ist gewonnen, wenn KEIN Stich bei dem Spieler landet

Spielwerte Farbenspiel und Grand

	Grundwert	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Karo	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
Herz	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Pik	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110
Kreuz	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120
Grand	24	48	72	96	120	144	168	192	216	240

Spielwerte „Null“ sind pauschal festgelegt – egal wie viele Buben ihr auf der Hand habt:

Null:	23
Null Hand	35
Null Ouvert	46
Null Ouvert Hand	59

Spielphase 2 das Spiel:

Der Spielmacher darf den Skat aufnehmen, kann damit ggf. sein Blatt optimieren und MUSS zwei Karten wieder „drücken“. Vergisst er dies ist das Spiel verloren. Der Wert des Skats zählt in sein Punkteergebnis.

Der Spieler, der links vom Kartenverteiler sitzt, darf die erste Karte ausspielen – egal ob er der Spielmacher ist oder im „Team Gegenspieler“ ist.

Im Uhrzeigersinn spielen nun die anderen Spieler eine Karte aus. Es muss die Farbe / Trumpf bedient werden! Die höchste Karte gewinnt – der „Stich“ landet auf dem gemeinsamen Punktestapel vom „Team Gegenspieler“ oder auf dem Punktestapel des Spielers. Es herrscht als das Prinzip 2 gegen 1.

Der Spieler, dessen Karte den Stich gewonnen hat, darf die nächste Karte ausspielen.

Nachdem die letzte Karte gespielt ist, werden die Punktestapel /Kartenstapel ausgezählt:

Auswertung

Werte der einzelnen Karten bei der finalen Auswertung

Zahlenkarten 7-9	Keine Punkte, Kein Wert
10	10 Punkte
Bube	2
Damen	3
König	4
As	11

- > 60 Punkte der Spielmacher gewinnt, für den Spielmacher werden Punkte gutgeschrieben
- = 60 Punkte „Spaltarsch“ – der Spielmacher verliert verdoppelten Strafpunkten
- < 60 Punkte – der Spielmacher verliert – für den Spielmacher werden Strafpunkte notiert

Bewertung des Spiels für den Spielmacher:

Gewonnen = Pluspunkte

Grundwert + 1 (für das gewonnene Spiel) * Wert des Spiels

Verloren = Minuspunkte

Grundwert * 2 (für das verlorene Spiel wird multipliziert!!) * Wert des Spiels

CamperGames wünscht viel Spaß beim Skaten!