



Skat einfach erklärt

Skat ist ein populäres deutsches Kartenspiel, das immer mit 3 aktiven Spielern gespielt wird. Es ist vom Ablauf und Aufbau des Spiels (Trümpfe, Fehlfarben, Stiche) dem Doppelkopf ähnlich. Das *Reizen* allerdings, gibt es ausschließlich beim **Skat**.

Die nachfolgende kurze **Spiel-Anleitung** ist insbesondere für Anfänger zum *Lernen* des Spiels geeignet — Fortgeschrittene haben die Regeln größtenteils im Kopf. Noch eine Anmerkung: Skat spielen lernt man nicht durch das Lesen von Anleitungen - diese können bestenfalls eine Orientierung bieten.

Es gibt grundsätzlich zwei Teile: das Reizen und das Stich-Spiel.

Beim Reizen wird zunächst bestimmt, welcher der drei Spieler als Solist gegen die anderen beiden spielt. Dabei darf der „Höchstbietende“ den aus zwei verdeckten Karten bestehenden **Skat** aufnehmen (und wieder zwei Karten verdeckt ablegen) und entscheiden, was gespielt wird: Farbe, Grand oder Null.

Skatblatt

Skat wird mit einem französischen (oder deutschem) Blatt gespielt. Es besteht aus **32 Karten** mit je 4 Farben (Kreuz, Pik, Herz, Karo) und 8 Karten pro Farbe (7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, As). Der Rang der Spielkarten ist vom Spiel abhängig, normalerweise (Farbenspiel, Grand und Ramsch) ist die obige Reihenfolge gegeben.

Unterschiedliche Bezeichnung der Farben: Französisches Blatt / Deutsches Blatt:

- ♣ Kreuz (Trèfle) / Eichel — ♠ Pik (Pique) / Laub
- ♥ Herz (Coeur) / Herz — ♦ Karo (Carreau) / Schelle

Skat-Regeln

Trumpf Reihenfolge

- | | | |
|----|-------|--------|
| 1. | Kreuz | ♣ Bube |
| 2. | Pik | ♠ Bube |
| 3. | Herz | ♥ Bube |
| 4. | Karo | ♦ Bube |

Beim Grand ist hier Schluss, beim Farbenspiel geht es mit der angesagten Farbe so weiter:

- | | | |
|----|-------|-----|
| 5. | As | ... |
| 6. | Zehn | ... |
| 7. | König | ... |

8.	Dame	...
9.	Neun	...
10.	Acht	...
11.	Sieben	...

Grand Spiel - Nur Buben sind Trumpf, alles andere Fehlfarben

Null Spiel - Keine Trümpfe; 10 und Bube sind eingereiht

Reizen - Geben, Hören, Sagen, Weitersagen

Reizwerte 18 - 20 - 22 - 23 - 24 - 27 - 30 - 33 - 35 - 36 - 40 - 44 - 45 - 46 - 48 - 50 - 54 - 55 - 59 - 60 - 63 - 66 - 70 - 72 - ...

Kartenwert (Augen)

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

Grundwerte

♣ Kreuz	12
♠ Pik	11
♥ Herz	10
♦ Karo	9

Grand 24

Null | Hand 23 | 35

Null Ouvert | Hand 46 | 59

Extras - jeweils +1

Hand - Skat wird nicht aufgenommen

Offen - alle 10 Karten offen gespielt

Schneider - 30 oder weniger Augen (beide Parteien)

Schwarz - Gegner erhält keinen Stich

Angesagt - vor der 1. ausgespielten Karte angesagt

(jeweils für Schneider & Schwarz)

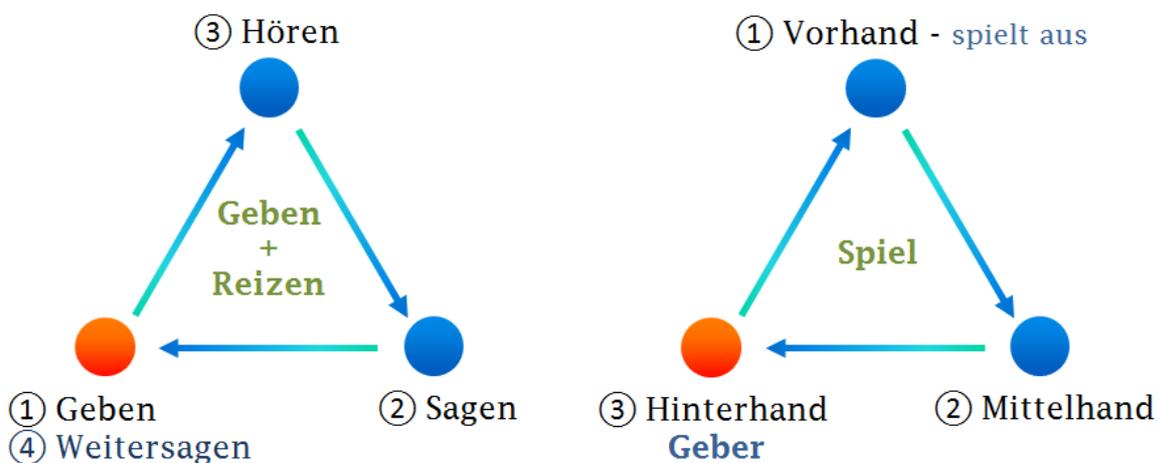
Kontra / Re - verdoppelt den Spielwert

Skat Spielen

Die nachfolgende **Spielanleitung** ist insbesondere für Anfänger zum *Lernen* des Spiels geeignet - Fortgeschrittene haben es größtenteils im Kopf.

Skat-Regeln

1. Es gibt 3 **Spielarten** (Ramsch außen vor):
 - Die **Farbspiele**, bei denen die 4 Bauern und alle 7 Karten einer Farbe (z.B. Karo) Trumpf sind.
 - Der **Grand**, bei dem nur die 4 Bauern Trumpf sind.
 - Das **Nullspiel**, bei dem es keine Trümpfe gibt und der Alleinspieler keinen Stich machen darf (auch keinen mit 0 Punkten). Die Reihenfolge ist 7–8–9–10–Bube–Dame–König–Ass (man sagt, „die 10 und der Bube sind eingereicht“).
2. Ob nun Fehlfarbe oder Trumpf angespielt (= erste Karte eines Stichs) wurde, es muss grundsätzlich **bedient** werden. Als Fehlfarben gelten die Karten, die kein Trumpf sind.
3. Nur wenn dies auf Grund des Blatts nicht möglich ist, kann **abgeworfen** (eine andere Fehlfarbe) oder **gestochen** werden (ein Trumpf).
4. **Kontra / Re** - Nachdem der Alleinspieler sein Spiel angesagt hat, kann ein Spieler der Gegenpartei "Kontra" ansagen. Der Alleinspieler kann "Re" *erwidern*. Beides verdoppelt jeweils die Punkte der Gewinnerpartei.
Ein Gegenspieler darf nur dann Kontra sagen, wenn er selbst mitgereizt hat oder als Hinterhand mehr als 18 hätte sagen müssen. Er kann so lange Kontra geben, wie er noch alle 10 Karten auf der Hand hat.
5. **4. Spieler** - Wird mit 4 Spielern gespielt, so ist der 4. Spieler der Geber. Dieser 'setzt aus'. Er darf weder den Skat einsehen, noch in die Karten seines linken **und** rechten Nachbarn schauen.
6. **Reihenfolge** - Im Uhrzeigersinn: Geber (= Hinterhand) - links vom Geber: Vorhand - links davon Mittelhand.



7. Merkregel für die Reihenfolge beim Reizen: „Geben, hören, sagen, weitersagen“.

Spiel-Anleitung

1. Der **Geber** mischt die Karten und der Spieler rechts vom Geber, hebt ab. Mindestens 3 Karten müssen liegen bleiben, oder abgehoben werden. Der Geber fügt die beiden Stapel wieder zusammen und verteilt im Uhrzeigersinn die Karten — beginnend bei dem Spieler zu seiner linken: jeweils 3, Skat (2), 4, 3 Karten.
2. Jetzt wird durch das **Reizen** die Spielart festgelegt; z.B. Herz oder Grand. Es ist eine Art Punkte basierte Auktion, bei der der Höchstbietende das Spiel „bekommt“, also zwar als Alleinspieler gegen zwei Gegner spielt (Nachteil) aber dafür das Spiel festlegen (Vorteil) darf.

Derjenige, der das Reizen gewinnt, nimmt den Skat (2 Karten) auf, und legt dann 2 beliebige Karten wieder verdeckt auf den Tisch (auch "drücken" genannt). Erst dann sagt er an, welches **Spiel er spielt**.

3. Der Spieler zur Linken des Gebers (Vorhand) **beginnt das Spiel**. Nach diesem Start, spielt jeweils der Spieler an ("ist vorne"), der den vorherigen Stich gewonnen hat.

Reizen

Skat - Reizen — einfach erklärt

Entgegen der landläufigen Meinung ist Reizen **einfach** zu lernen. Es gilt das Konzept der **ununterbrochenen** Reihenfolge einmal zu verinnerlichen (Bube und Bauer sind synonym verwendbar). Tabellen mit allen möglichen ReizWerten helfen nicht wirklich weiter.

1. **Mit Kreuz Bauer:** dann alle Bauern ab dem Kreuzbauer in der Farbreihenfolge rückwärts zählen, bis zur ersten Lücke. Bsp: ♣-Bauer, ♠-Bauer, ♦-Bauer - Mit 1, mit 2 - Fertig.
2. **Ohne Kreuz Bauer:** dann alle nicht vorhandenen Bauern in der Farbreihenfolge rückwärts zählen, bis zum ersten vorhandenen Bauern. Beispiel: ♥-Bauer, ♦-Bauer - Ohne 1, ohne 2 - Fertig.
3. Auf den so ermittelten Wert wird dann (per Konvention) noch einmal +1 addiert (heißt dann zum Beispiel: **ohne 2 Spiel 3**). 3 ist dann der Faktor zur Multiplikation mit dem Grundwert, z.B. bei Herz ergibt dies $3 \times 10 = 30$ als **Reizwert**.
4. Für beide **Beispiele** gilt: Wäre der ♦-Bauer nicht vorhanden, würde sich am Ergebnis des Reizens nichts ändern.
5. Nachdem jeder Spieler für sich im stillen Kämmerlein den (maximalen) Reizwert für SEIN Spiel ermittelt hat, beginnt das Bieten (immer zwischen zwei Spielern bis einer „weg“ ist). Gemäß der Merkregel: „Geben, hören, sagen, weitersagen“ beginnt der Spieler (3) zur rechten des Gebers mit dem Spieler (2) zur linken des Gebers. Er hat (wie jeder Spieler nach ihm) zwei Möglichkeiten: entweder sagt er „weg“ (Synonym: passe) oder eine Zahl ≥ 18 .
 - o Beispiel: 18 — Ja; 20 — Hab ich; Zwo (20) — Ja; 22 — Passe. Also hat Spieler (3) diese Aktion gewonnen und es geht weiter zwischen ihm und dem Geber (Spieler (1)).
 - o Spieler (1) sagt entweder „weg“, dann hat Spieler (3) das Reizen gewonnen, und ist der Alleinspieler.
 - o Oder Spieler (1) erhöht weiter: Null (23) — Ja; 24 — Hab ich; Weg. Jetzt hat Spieler (1) das Reizen gewonnen und kann den Skat aufnehmen. Er muss ein Spiel spielen, das mindestens den Punktwert 24 hat.
6. Zeigt niemand Spielinteresse, sagt also keiner der Spieler 18, wird neu gegeben.

Reizen - mit / ohne Bauer

Es kommt nicht auf die absolute Anzahl der Buben im Blatt an, sondern dass diese in *geschlossener Reihenfolge* vorhanden sind (**mit**) oder fehlen (**ohne**)! Einige Varianten erlauben auch ab "mit / ohne 4" das hinzuzählen von As, Zehn, ... - z.B für das As dann als **mit 5** (Spitzen).

Beispiele - Reizen - Reihenfolge

Skat – Der Spitzen-Faktor			
	Mit einem (mit höchsten Trumpf)		Ohne einen (ohne höchsten Trumpf)
  	Mit drei		Ohne zwei
  	Mit einem	  	Ohne einen
  	Mit zwei		Ohne drei

Überreizt

Wenn sich im Skat ein Bauer befindet, kann sich der Grundwert verringern, wenn man in der „ohne“-Schiene war (umgekehrt kann er sich in der „mit“-Schiene erhöhen).

Beispiel: ♥-Bube, ♦-Bube - Ohne 1, ohne 2; Spiel 3 und gewählte Farbe Karo, macht 27. Bei 24 wurde „weg“ gesagt. Liegt jetzt im Skat der ♣-Bube, so hat der Spieler nur noch Spiel 2, und damit 18 als Spielwert.

Das Spiel ist nun überreizt, wovon die Gegenspieler aber zunächst nichts wissen. Der Alleinspieler muss das Spiel auf mindestens 24 aufwerten.

Da bei 24 „weg“ gesagt wurde, könnte er alternativ Kreuz spielen ($2 \times 12 = 24$). Ansonsten hat er die Möglichkeit, durch die oben aufgeführten Extras den Grundwert zu erhöhen: Hand und Offen, sowie Schneider und Schwarz. Die letzten beiden kann er auch ansagen (gibt dann noch +1 auf den Grundwert), muss es aber nicht.

Beispiel: Ohne 1, ohne 2; Hand 3, Schneider 4, angesagt 5, Spiel 6. Damit käme er für Karo auf 54.

Überreizen passiert relativ häufig, weswegen man beim Reizen eine gewisse Vorsicht walten lassen sollte, wenn es in die höheren Bereiche geht.

Handspiel

Auch wenn es von einigen als ungerecht empfunden wird, die Internationale Skatordnung (ISKO) ist hier in Kapitel 5.4.2 eindeutig:

"Erreicht ein Handspiel den gebotenen oder gehaltenen Reizwert nicht, weil ein Spitzentrumpf im Skat lag, hat sich der Alleinspieler überreizt und somit das Spiel auch dann verloren, wenn von ihm mehr als 60 Augen eingebracht worden sind. Es ist das Vielfache des Grundwertes des angesagten Spiels zu berechnen, so dass der Reizwert

mindestens erreicht wird."

Beispiel: Herz-Handspiel „ohne drei“ Spitzen (d.h. der Spieler hat den Karo-Buben) nach einem Reizgebot von 36. Der Kreuz-Bube liegt im Skat.

Das an sich gewonnene Spiel ist nicht mit 36 (dem Reizwert) und auch nicht mit 50 (ohne 3 Spiel 4 Hand 5), sondern mit 40 zu berechnen, das 4 das kleinste Vielfache ist, das mit dem Grundwert 10 multipliziert, den Reizwert 36 übersteigt.

Sonder-Regeln

Bock- und Ramsch-Runden

1. **Bockrunden** - Die Bockrunde wird in der Regel nach einem bestimmten Ereignis gespielt und ist ein "normales" Spiel, mit dem Unterschied, das die Punkte jeweils verdoppelt werden. Bockrunden (meist mit Ramschrunden kombiniert) werden gespielt wenn
 1. kein Spieler 18 hat - also alle 'weg' sind (hier muss der Geber in jedem Fall nochmal austeilen)
 2. nach einem Grand Hand
 3. nach einem 60:60-Spiel (der Alleinspieler braucht mindestens 61 Punkte zum Sieg)
 4. Kontra verloren
2. **Ramsch** - dieselbe Kartenfolge wie beim Grand-Spiel (A, 10, K, D, ...).
 1. In **Ramschrunden** wird jeder Spieler zu Beginn gefragt, ob er einen **Grand Hand** spielen möchte. Die Logik dahinter ist, das ein Blatt mit dem ein Grand Hand zu gewinnen wäre, bei einem Ramsch keine Chancen hat. Dieses Spiel zählt dann nicht als Ramsch, und der Geber, der das Spiel gegeben hat, gibt nochmal.
 2. Vorhand nimmt den Skat auf und tauscht mindestens eine Karte und gibt dann 2 Karten weiter. Es dürfen jedoch **keine Buben** in den Skat gelegt werden. Die beiden zuletzt gedrückten Skatkarten von Hinterhand werden dem letzten Stich zugerechnet.
 3. **Schieben** (also nicht-aufnehmen) verdoppelt (pro schiebenden Spieler).
 4. Nachdem der letzte Spieler den Skat weggelegt hat, kann jeder Spieler optional "klopfen". Klopfen verdoppelt.
 5. Der Spieler mit den meisten Punkten verliert (die dann noch (mehrfach) verdoppelt werden können).
 6. Hat ein Spieler keinen **Stich** bekommen (*Jungfrau* genannt), so verdoppelt dies ebenfalls die Punkte.
 7. Hat ein Spieler alle Stiche bekommen, hat er einen *Durchmarsch* geschafft und erhält die 120 Punkte gut geschrieben - ggf. (mehrfach) verdoppelt.

Spitzen

Als Spitze, oder Spitzen werden allgemein der höchste / die höchsten Trümpfe bezeichnet. Beim Reizen und beim Punkte zählen sind dies gemäß den **offiziellen Regeln** ausschließlich die 4 Buben. Im Kneipenskat gibt es die Erweiterung auf die anderen Trümpfe: As, Zehn, usw..

Dies dient theoretisch zur Erhöhung des Grundwertes, praktisch aber nur zur Verteuerung des

Spiels, da es ohnehin nur bei "mit/ohne" 4 angewendet werden kann. Und bei „ohne“ 4 und fehlenden As, sind die Gewinnchancen sehr niedrig, wenn auch nicht Null. So dient es meist einer gar nicht nötigen Aufwertung eines Oma-Blattes.

Eine Variante (auch Patrouille oder Mirakel genannt) ist, dass zusätzlich mit dem niedrigsten Trumpf der letzte Stich gemacht werden muss. Auch dies ist vom Alleinspieler meist nur vorhersehbar, wenn er ohnehin keinen Stich abgibt.

Punkte

Wertung

Die Augen aller Stiche der beiden Gegenspieler werden zusammengezählt. Beim Solospieler ebenfalls alle seine Stich gezählt und zusätzlich die Augen der beiden gedrückten Karten (beziehungsweise bei Hand die des nicht aufgenommenen Skats).

Der Gesamtwert ergibt sich als Summe der Kartenwerte aller Karten (7, 8, 9 zählen keine Augen (im Spielerjargon auch Luschen genannt)).

Insgesamt sind 120 Augen im Spiel. Der Alleinspieler benötigt mindestens 61 Augen, der Gegenpartei genügen jedoch 60 Augen zum Sieg. Hat der Solospieler Schneider oder Schwarz angesagt, so benötigt er 90 Augen bzw. 120 Augen zum Sieg. Nachdem der Sieger feststeht, wird analog zum Reizen gerechnet.

1. Zusätzlich jeweils 1 Punkt für ein nicht angesagtes Schwarz und/oder Schneider.
2. Anschließend wird für ein angesagtes Kontra / Re jeweils verdoppelt.
3. Ein Spieler, der höher gereizt hat, als sein Spiel wert war, hat immer verloren (mit dem Spielwert).

Beispiele:

1. Spieler A gewinnt einen Grand Hand mit Kreuz Buben Schneider (ohne Ansage). Er erhält jeweils 96 Punkte (mit 1, Spiel 2, Hand 3, Schneider 4, mal Spielwert 24) von den Gegenspielern.
2. Selbige Konstellation wie oben, aber Schneider angesagt von Spieler B, und die Gegenpartei erreicht 31 oder mehr Augen. Er verliert jeweils 120 Punkte (mit 1, Spiel 2, Hand 3, Schneider 4, angesagt 5 mal Spielwert 24) an die Gegenspieler. Und zwar unabhängig davon ob die Gegner auch mehr als 60 Augen (oder gar 90 Augen; Eigenschneider gibt es nicht) haben.
3. Spieler C hat nur den Herzbuben und verliert ein Herz-Spiel. Er verliert jeweils 30 Punkte (ohne 2, Spiel 3, mal Spielwert 10) an die Gegenspieler.
4. Spieler D gewinnt einen Null-Ouvert. Er erhält jeweils 46 Punkte (Spielwert 46) von den Gegenspielern.

Aufschreiben

1. Variante 1: Es werden immer nur dem Alleinspieler Punkte aufgeschrieben: Hat dieser gewonnen, so wird ihm der **einfache** Spielwert als positive Punkte gutgeschrieben. Hat er verloren, dann wird ihm der **doppelte** Wert des Spiels als negative Punkte aufgeschrieben.
Obiges Beispiel a) +96 Punkte und b) -240 Punkte für den Alleinspieler. Dies ist die, bei

offiziellen Turnieren, vorgeschriebene Art der Anschreibung.

2. Variante 2: Es werden für alle Spieler die Punkte (+/-) notiert. Obiges Beispiel
 - a) die Gegenspieler bekommen jeweils -96 aufgeschrieben und der Alleinspieler erhält +192 Punkte.
 - b) die Gegenspieler bekommen jeweils +120 aufgeschrieben und der Alleinspieler erhält -240 Punkte.

Dabei ergibt die Quersumme aller vergebenen Augenzahlen zu jeder Zeit Null. Das erleichtert das Aufschreiben und Nachrechnen. Der Spielwert wird in einer eigenen Spalte vermerkt.

Diese Form der Aufschreibung orientiert sich an dem Vorgehen, dass nach jedem einzelnen Spiel sofort auszahlt wird (sei es mit Chips oder barer Münze) - und ist eben deshalb intuitiv eingängig.