

Skat

aus Wikipedia, der freien Enzyklopädie

Skat ist ein Kartenspiel für drei Personen. Falls mehr Spieler teilnehmen, setzen diese in den Runden aus. Bei vier Mitspielern erhält der Kartengeber keine Karten. Diese Art zu spielen ist auch unter dem Begriff *Geberskat* bekannt. Aktiv spielt ein Alleinspieler gegen die beiden Mitspieler (die Gegenpartei). Nach dem Geben der Karten wird durch das sogenannte *Reizen* bestimmt, welcher der drei Spieler der Alleinspieler wird. Sobald das Spiel beendet ist, wird ausgezählt, ob der Alleinspieler oder die Gegenpartei gewonnen hat. Die Punkte werden notiert, und man geht zum nächsten Spiel über.



Skatspieler in einem Park in Erfurt (1967)



Skatblatt, französisches Bild mit deutschen Farben (Turnierbild)

Inhaltsverzeichnis

- 1 Namensgebung
- 2 Geschichte
- 3 Verbreitung
- 4 Skatblatt
- 5 Regeln nach der internationalen Skatordnung
 - 5.1 Übersicht des Spielablaufs
 - 5.2 Anzahl der Spieler und Spielrunden
 - 5.3 Spielvorbereitung
 - 5.4 Reizen
 - 5.4.1 Spiel-Arten
 - 5.4.2 Der Spitzen-Faktor
 - 5.4.3 Der Gewinngrad
 - 5.4.4 Reiz-Prozedur und Spielansage
 - 5.4.5 „Überreizen“
 - 5.5 Spiel
 - 5.5.1 Stiche
 - 5.5.2 Wertung
 - 5.5.3 Nullspiele
 - 5.5.4 Aufschreiben
- 6 Varianten
 - 6.1 Spielwert
 - 6.2 Sonderspiele
 - 6.3 Ramsch- und Bockrunden
 - 6.4 Skat mit Ponte
- 7 Verwandte Kartenspiele
 - 7.1 Altenburger Farbenreizen
 - 7.2 6er-Skat

- 7.3 Räuberskat
- 7.4 Ass
- 7.5 Idiotenskat
- 7.6 Herzblatt
- 7.7 Kameruner Skat
- 7.8 Abwandlungen für zwei Spieler
 - 7.8.1 Skat mit einem Strohmann
- 7.9 Pilotenskat
- 7.10 Bieter
- 8 Kurioses
 - 8.1 Die perfekte Verteilung
 - 8.2 Anzahl der Verteilungen
- 9 Siehe auch
- 10 Literatur
- 11 Weblinks
- 12 Einzelnachweise

Namensgebung

Der Begriff *Skat* geht nach allgemeiner Ansicht auf das lateinischstämmige Verb *scartare* (ital.) oder das darauf basierende französische *écarter* (vgl. Écarté) zurück und bedeutet sinngemäß ‚das Weggelegte‘. Damit sind die beiden Karten gemeint, die beim Geben verdeckt beiseitegelegt und *Skat* oder auch *Stock* genannt werden.

Geschichte

→ *Hauptartikel: Geschichte des Skatspiels*

Skat wurde ab 1810 aus dem älteren Kartenspiel Schafkopf entwickelt und im September 1813 in der thüringischen „Skatstadt“ Altenburg vorgestellt. Am 7. August 1886 fand der erste deutsche Skatkongress mit mehr als 1.000 Teilnehmern in Altenburg statt. 1899 wurde der Deutsche Skatverband mit Sitz in Altenburg gegründet. Nach dem Zweiten Weltkrieg wurde 1953 der Sitz des Verbandes nach Bielefeld verlegt. 2001, elf Jahre nach der Wiedervereinigung, kehrte er wieder zurück nach Altenburg. Dieser Schritt wurde 2005 mit der Schließung der Geschäftsstelle Bielefeld abgeschlossen. Am 1. Dezember 2001 wurde in Altenburg das Internationale Skatgericht gegründet, das über strittige Fälle entscheidet.

Skat war ein beliebter Zeitvertreib des berühmten Komponisten Richard Strauss, und so komponierte er auch eine Skatpartie in seiner Oper *Intermezzo*.

In neuerer Zeit werden Skatkarten auch zum Kartenlegen verwendet.^[1]

Verbreitung



Der Skatbrunnen mit den „Vier Wenzeln“ in Altenburg

Skat ist in Deutschland weit verbreitet und wird (im Gegensatz zu den meisten anderen Kartenspielen) auch sportlich organisiert betrieben, mit Skat-Verband, Vereinen, Ranglisten und sogar einer Bundesliga. Die meisten deutschen Skatvereine sind dem Deutschen Skatverband (DSKV) angeschlossen, welcher die Meisterschaften organisiert. In vielen Kneipen werden auch regelmäßig offene Skatturniere veranstaltet. Seit der Jahrtausendwende begannen besonders die organisierten Skatspieler sich vermehrt im Online-Skat zu engagieren. Die Meisterschaften im Web werden vom DOSKV - Deutscher Online Skatverband e.V. ausgetragen. (Weltmeisterschaft, Bundesliga, Deutsche Meisterschaft). Der typische Kneipenskat ist in den letzten 10 Jahren deutlich zurück gegangen. Inzwischen werden auf den unterschiedlichsten Online-Skat-Plattformen mittlerweile die Mehrzahl der sportlichen Skat-Wettbewerbe veranstaltet.

Skatblatt

franz. Blatt		deutsches Blatt		
Karte	Symbol	Karte	Symbol	Augen
Ass	A	Daus/Ass	(ohne)/A	11
Zehn	10	Zehn	10	10
König	K	König	K	4
Dame	D	Ober	O	3
Bube	B	Unter	U	2
Neun	9	Neun	9	0
Acht	8	Acht	8	0
Sieben	7	Sieben	7	0

Skat wird mit einem Blatt aus 32 Karten gespielt. Man unterscheidet zwischen französischem Blatt und deutschem Blatt oder auch bayerischem Blatt.

Das französische Blatt besteht aus den vier Farben *Kreuz* (auch *Treff* oder frz. *trèfle* genannt), *Pik* (auch *Schippen*, *Schippe*, *Schüppen*; frz. *pique*), *Herz* (auch *Rot*; frz. *cœur* oder *rouge*) und *Karo* (auch *Eckstein*; frz. *carreau*); jeweils mit den Karten *Sieben*, *Acht*, *Neun*, *Zehn*, *Bube*, *Dame*, *König* und *Ass*.

Anmerkung: Die Internationale

Skatordnung verwendet die Bezeichnung *Kreuz*, welche auch in Deutschland gebräuchlich ist. In Anlehnung an die französische Bezeichnung wird diese Farbe in Österreich fast ausschließlich *Treff* genannt; das entsprechende Kartensymbol stellt ein Kleeblatt (fr. *trèfle*) dar.

Beim deutschen Blatt ersetzen die *Unter* die *Buben* und die *Ober* die *Damen*. Das Ass wird häufig *Daus* genannt, allerdings leitet sich der Name *Daus* von franz. *deux* ab. Das *Daus*, Mehrzahl *Däuser*, war ursprünglich die Zwei und nicht die Eins; im *Salzburger* oder *Einfachdeutschen Blatt* hat sich dies noch erhalten. Die anderen Karten bleiben gleich. Die Farben sind hier *Eichel* (auch *Eckern*), *Grün* (auch *Blatt*, *Laub* oder *Gras*), *Rot* (auch *Herz*) und *Schellen* (auch *Bollen*), die in dieser Reihenfolge *Kreuz*, *Pik*, *Herz* und *Karo* entsprechen.

Farben des französischen Blattes			
Karo  Eckstein	Herz 	Pik  Schippen	Kreuz  Treff
			
Farben des deutschen Blattes			
Schellen  Bollen	Rot  Herz	Grün  Blatt	Eichel  Eckern
			
Farben des Vierfarbenblattes			
Karo  (Orange)	Herz  (Rot)	Pik  (Grün)	Kreuz  (Schwarz)
			

In Ost-, Mittel- und Süddeutschland spielt man oft mit dem deutschen Blatt, in Norddeutschland hingegen mit dem Französischen Blatt. Des Weiteren existiert seit 1994 das Französische Blatt mit deutschen Farben, welches auch als *Vierfarbenblatt* bezeichnet wird und welches das offizielle Turnierblatt des Deutschen Skatverbandes darstellt.

Regeln nach der internationalen Skatordnung

Die offiziellen Regeln sind in der *Internationalen Skatordnung*^[2] festgelegt. Es werden aber auch viele Varianten gespielt.

Übersicht des Spielablaufs

Ein Skatspiel besteht aus zwei Teilen: dem Reizen und dem eigentlichen Spiel. Das Reizen ist eine Art Versteigerung, die derjenige gewinnt, der den höchsten Spielwert bietet. Er bestimmt, was für ein Spiel gespielt wird, und er spielt dann beim eigentlichen Spiel als *Alleinspieler* (oder *Solist*) gegen die beiden anderen (*Gegenspieler*, *Gegenpartei*). Der Alleinspieler muss sein Spiel so auswählen, dass der Spielwert mindestens so hoch ist wie das Reizgebot, mit dem er das Reizen gewonnen hat. Je höher jemand reizt, umso eingeschränkter sind somit seine Spielmöglichkeiten.

Skat ist ein Stichspiel: ein Spieler *spielt aus*, d. h. legt eine Spielkarte auf den Tisch, und reihum legt jeder weitere Spieler eine Karte hinzu, wobei der zweite und dritte Spieler die vom ersten gespielte Karte *bedienen* (*bekennen*) müssen. Aus der Art und Reihenfolge der gespielten Karten ergibt sich, wer den Stich gewinnt (auch: *den Stich macht*). Dieser erhält die gespielten Karten, legt sie verdeckt vor sich ab und spielt zum nächsten Stich aus.

Bei den Standardspielen (*Farbspiel* oder *Grand*) muss man möglichst viele *Augen* erhalten, wobei jeder Kartenwert eine bestimmte Zahl von Augen zählt. Beim *Nullspiel* gewinnt der Alleinspieler, wenn er gar keinen Stich macht.

Anzahl der Spieler und Spielrunden

Eine Skatrunde besteht aus drei oder mehr Spielern. Vier gilt als die ideale Anzahl und wird beim Turnierskat verwendet, soweit es die Zahl der Teilnehmer zulässt. Im Spielablauf werden mehrere Spiele gespielt, an denen jeweils drei der Spieler teilnehmen. Für jedes Spiel werden die Karten neu *gegeben* (verteilt). Bei vier Mitspielern erhält der Geber selbst keine Karten. Bei mehr als vier Spielern spielen die beiden linken Nachbarn des Gebers und der rechte. Von Spiel zu Spiel wechselt die Rolle des Gebers im Uhrzeigersinn. Hat auf diese Weise jeder Spieler einmal gegeben, so ist eine *Runde* abgeschlossen, und eine weitere wird mit dem Fortsetzen durch den ersten Geber eingeleitet.

Beim Turnierskat ist die Zahl der Spiele pro Serie im Allgemeinen auf 48 festgelegt, was bei vier Spielern zwölf Runden entspricht. Im Freizeitspiel richtet sich die Rundenzahl meist nach den Vorlieben der einzelnen Spieler. Bei abweichender Spieleranzahl sollte gewährleistet sein, dass die Länge der Serie durch diese teilbar ist, damit jeder gleich oft Geber und Vorhand (Ausspieler) ist.

Spielvorbereitung

Ein Spiel beginnt mit dem Mischen der Karten durch den vorher bestimmten Geber. Anschließend lässt dieser vom Spieler rechts neben sich einmal abheben und legt den liegengebliebenen Teil der Karten auf den abgehobenen Teil des Kartenstoßes. Beim Abheben müssen mindestens vier Karten abgehoben und mindestens vier Karten liegen gelassen werden.

Danach teilt der Geber im Uhrzeigersinn, beginnend beim Spieler links neben sich, jedem der drei am Spiel teilnehmenden Spieler zunächst drei Karten aus. Die Teilnehmer werden im Uhrzeigersinn *Vorhand* (oder *Vorderhand*), *Mittelhand* und *Hinterhand* genannt. Danach legt er zwei Karten verdeckt in die Mitte des Tisches, diese bilden den sogenannten *Skat* oder *Stock*. Anschließend teilt er im Uhrzeigersinn, wieder beginnend bei der Vorderhand, jedem Spieler vier Karten und abschließend noch einmal auf die gleiche Weise jedem drei Karten aus.

Der Geber muss die ausgeteilten Karten immer von der Oberseite des Stapels nehmen, so dass er die Kartenverteilung nach dem Abheben nicht mehr beeinflussen kann. Das Mischen, Abheben und Austeilen muss verdeckt erfolgen, so dass jeder nur die zehn Karten sieht, die er selbst erhält. Wenn eine Karte versehentlich sichtbar wird, muss der Geber neu mischen.

Reizen

Noch bevor die erste Karte ausgespielt wird, muss durch das sogenannte Reizen bestimmt werden, welcher Spieler als Solist gegen die beiden anderen spielt. Das Reizen ist eine Art Punktauktion, bei der der Höchstbietende das Spiel „bekommt“, also Alleinspieler wird.

Dieses ist für Anfänger oft der komplizierteste Teil, da die Spielwerte auswendig gekannt (oder im Kopf berechnet) werden müssen.

Beim Reizen nennt der *sagende* Spieler dem *hörenden* immer höhere mögliche Spielwerte, bis einer der beiden passt (üblicherweise, indem er „weg“ sagt). Der Sagende kann auch von vornherein passen. Die Vorhand hört zunächst die Gebote der Mittelhand. Derjenige von den beiden, der nicht gepasst hat, hört als Nächstes die Gebote von Hinterhand. Wenn schließlich einer von diesen gepasst hat, ist damit der andere zum *Alleinspieler* bestimmt. Er spielt gegen die beiden anderen (*Gegenpartei*), die nun ein Team bilden, sich im Spielverlauf aber nicht absprechen dürfen. Der Alleinspieler erhält den Skat und darf die Art des Spiels bestimmen.

Im Allgemeinen versucht ein Spieler, der ausreichend gute Karten erhalten hat, also zum Beispiel alle Buben und viele Asse und 10er oder hohe Buben und eine Farbflöte (= alle Karten einer Farbe), Solist zu werden, um entsprechend Punkte zu gewinnen (ein verlorenes Spiel wird andererseits mit den *doppelten* Minuspunkten bewertet).

Der Wert des Spiels muss mindestens so hoch sein wie das Reizgebot, mit dem der Alleinspieler das Reizen gewonnen hat. Der Spielwert richtet sich nach der Art des Spiels, nach den Karten, die der Alleinspieler hat (einschließlich der Karten im Skat, auch wenn dieser beim Reizen noch nicht bekannt ist), und nach der angesagten und der erreichten Gewinnstufe. Wenn sich nach dem Spiel herausstellt, dass das Reizgebot nicht erreicht wurde, was sich zum Beispiel durch ungünstige Karten im Skat ergeben kann, hat der Alleinspieler *überreizt* und sein Spiel verloren.

Wenn keiner der Spieler ein Reizgebot abgeben will, gilt das Spiel als *eingepasst*. Es wird entsprechend notiert, und der nächste Geber gibt für das nächste Spiel, das

	Grundwert	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Schellen Karo	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153	162
Rot Herz	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180
Grün Pik	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132	143	154	165	176	187	198
Eichel Kreuz	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144	156	168	180	192	204	216
Grand	24	48	72	96	120	144	168	192	216	240								
							mit	1	2	3	4							
Grand Ouvert	24							192	216	240	264							
		Hand	Ouvert	Hand/Ouvert														
Null	23	35	46	59														

Reizen		
18	66	140
20	70	143
22	72	144
23	77	150
24	80	153
27	81	154
30	84	156
33	88	160
35	90	162
36	96	165
40	99	168
44	100	170
45	108	176
46	110	180
48	117	187
50	120	192
54	121	198
55	126	204
59	130	216
60	132	240
63	135	264

Spitzen mit/ohne	Sp.	Hand	Schneider	Schwarz	Ouvert		
			gesp. ang.	gesp. ang.			
1	2	3	3/4	5	4/5/6	7	8
2	3	4	4/5	6	5/6/7	8	9
3	4	5	5/6	7	6/7/8	9	10
4	5	6	6/7	8	7/8/9	10	11
5	6	7	7/8	9	8/9/10	11	12
6	7	8	8/9	10	9/10/11	12	13
7	8	9	9/10	11	10/11/12	13	14
8	9	10	10/11	12	11/12/13	14	15
9	10	11	11/12	13	12/13/14	15	16
10	11	12	12/13	14	13/14/15	16	17
11	12	13	13/14	15	14/15/16	17	18

↑ ↑
 Spiel/Hand Spiel/Hand/Schneider ang

Bsp. Grand Ouvert: mit 3 Spiel 4, Hand 5, Schneider angesagt 6, Schneider gespielt 7, Schwarz angesagt 8, Schwarz gespielt 9, Ouvert 10 = 24 mal 10 = 240
 Bsp. Grand: mit 3 Spiel 4, Schneider gespielt 5, Schwarz gespielt 6 = 24 mal 6 = 144

Regeln (kurz)

- Trümpe in ununterbrochener Reihenfolge heißen Spitze (auch Ass, 10.K6. u.s.w.)
- Spieler gewinnt mit 61 Punkten (Gegenspieler mit 60)
- Schneider ist 30 Punkte oder weniger (Spieler und Gegenspieler)
- Schwarz bedeutet keinen Stich, es zählt was gesp. nicht was möglich (auch Ouvert)
- Alleinspiel verloren zählt doppelt minus (auch bei Handspiel)
- Schneider, Schwarz und Ouvert können nur bei Handspielen angesagt werden (außer bei Null)
- Ouvert schließt Schwarz, Schwarz schließt Schneider ein
- bei Ouvert werden Karten vor dem ersten Ausspiel offen gelegt (auch bei Null)
- Sonderspiele (Schneider usw.) müssen vor erstem Ausspiel angesagt werden
- Wenn alle passen wird eingemischt und der nächste gibt
- Karten im Skat zählen mit für die Gewinnstufe (auch bei Handspiel)
- bei angesagtem Schneider zählt Eigenschneider nicht mit
- Falschspielen gilt mit gespielter Gewinnstufe als verloren, Schneider, Schwarz wird nur mit Nachweis angerechnet (nach Spielende kein Beanstandung mehr)
- gewonnen ist gewonnen auch bei Falschspiel (z.B. über 60)
- Spiel zählt mit mindestens der Gewinnstufe die mit den Karten/Reizwert niedrigstens möglich wäre, sonst gespielte (mit allen Spitzen, auch die im Skat)

Reizwerte beim Skat

Reizwerte beim Skat

heißt, das eingepasste Spiel wird nicht wiederholt. Beim Freizeitspiel wird häufig in diesem Fall ein Ramsch mit den ursprünglich ausgeteilten Karten gespielt. Der Ramsch ist aber nicht Bestandteil der offiziellen Skatregeln.

Nach dem Geben ermittelt zunächst jeder Spieler, welches Spiel (oder welche möglichen Spiele) er riskieren möchte, und bestimmt auf diese Weise die Grenze, bis zu der er reizen will.

Spiel-Arten

Es gibt drei Kategorien von Spielen:

- Die Farbspiele, bei denen der Alleinspieler eine der Farben als Trumpf bestimmt. Die Karten dieser Farbe und die Buben (oder *Unter* beim deutschen Blatt) sind die Trumpfkarten. Wenn zum Beispiel Pik als Trumpf angesagt wird, sagt man dazu *Pik-Spiel* oder *es wird Pik gespielt*.
- Der *Grand* (oder *Großspiel*), bei dem nur die Buben (Unter) Trumpf sind.
- Das Nullspiel, bei dem es keinen Trumpf gibt und der Alleinspieler gewinnt, wenn die Gegenpartei alle Stiche macht.

Alle diese Spiele können auch als *Handspiele* oder *offen/ouvert* gespielt werden.

In einem gewöhnlichen Spiel *nimmt* der Spieler den Skat *auf* und *drückt* dann zwei von seinen nun zwölf Karten, d. h. er legt sie verdeckt ab, bevor er sein Spiel ansagt. Der Skat bietet einem also die Möglichkeit, seine Siegchancen zu erhöhen, indem *passende Karten* das *Blatt* aufwerten und *unpassende Karten* gedrückt werden

können.

Bei einem *Handspiel* bleibt der Skat bis zum Ende des Spiels verdeckt, zählt dann aber im Fall eines Farbspiels oder Grand bei der Augenzählung zu den Stichen des Alleinspielers (ebenso wie die gedrückten Karten bei einem gewöhnlichen Spiel). Man sagt dann, dass jemand *Hand* oder *aus* oder *von der Hand* spielt. Bei einem Handspiel erhöht sich der Spielwert.

Glaubt ein Spieler so sicher zu gewinnen, dass er der Gegenpartei sogar seine Karten zeigen kann, dann kann er *offen* oder auch *ouvert* spielen: Der Alleinspieler legt dann seine Karten zum Spielen sichtbar auf den Tisch.

Auch dies erhöht den Spielwert. Beim Farbspiel oder Grand ist *ouvert* nur mit einem Handspiel möglich, beim Nullspiel kann man hingegen diese Optionen beliebig kombinieren.

Zum Reizen wird der Wert der Spiele laut internationaler Skatordnung durch zwei Faktoren bestimmt:

1. die Anzahl der „Spitzen“ (Buben und Trümpfe) + angesagter „Gewinngrad“, multipliziert mit
2. der gewählten „Trumpffarbe“ oder Art des Spiels.

Jeder Farbe ist ein Wert fest zugeordnet: Kreuz = 12, Pik = 11, Herz = 10, Karo = 9. Dem Grandspiel (auch beim *Grand Ouvert*), bei dem nur die Buben Trümpfe sind, ist der Wert 24 zugeordnet. Ausnahmen sind Nullspiele, (siehe unten), die alle feste Werte haben (es gibt bei diesen keine „Spitzen“).

Der Spitzen-Faktor

Zur Bestimmung des Spitzen-Faktors wird gezählt, wie viele der Trümpfe vom Kreuz-Buben an lückenlos vorhanden oder im Gegenteil nicht vorhanden sind.

Dazu gilt für die Trümpfe die Rangfolge *Kreuz-Bube*, *Pik-Bube*, *Herz-Bube*, *Karo-Bube*, sowie in der gewählten Trumpffarbe *Ass*, *10*, *König*, *Dame*, *9*, *8*, *7*. Hier werden die Spitzenfaktoren unterschieden zwischen *Mit (Zahl)* und *Ohne (Zahl)*.

Mit (Zahl): Hat ein Spieler den **Kreuz-Buben**, ist der Faktor die Anzahl der lückenlos folgenden Buben und weiteren Trümpfe (Ass, 10, König usw.) der

Skat: Spielwerte zum Reizen

Buben				„Mit“	„Ohne“	Spiel	Hand	Schneider	Schwarz	Offen	
Kreuz	Pik	Herz	Karo			(+1)	(+1)	(+2)	angesagt!	(+2)	(+1)
X	O	#	#	1		2	3	5	7	8	
X	X	O	#	2		3	4	6	8	9	
X	X	X	O	3		4	5	7	9	10	
X	X	X	X	4		5	6	8	10	11	
O	X	#	#		1	2	3	5	7	8	
O	O	X	#		2	3	4	6	8	9	
O	O	O	X		3	4	5	7	9	10	
O	O	O	O		4	5	6	8	10	11	

X = in Besitz

O = nicht in Besitz

= Besitz unerheblich!

Handspiele:

Skat bleibt bis Spielende verdeckt.

Der ermittelte Faktor wird mit einem der folgenden Spielwerte multipliziert:

Karo	Herz	Pik	Kreuz	Grand
9	10	11	12	24

Nullspiele haben feste Werte und werden nicht multipliziert:

Null	Hand	Ouvert	Ouvert Hand
23	35	46	59

Reizwerte vereinfacht

Trumpffarbe. Fehlt einer, so werden weitere nicht mitgerechnet.

- Kreuz-Bube, Pik-Bube und Karo-Bube sind zwei Spitzen (da der Herz-Bube fehlt). Man sagt: „Mit 2“
- Kreuz-Bube, Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube, Trumpf-Ass zählen als fünf Spitzen. Man sagt: „Mit 5“

Ohne (Zahl): Ist der Kreuzbube **nicht** vorhanden, so zählt man die „Lücken“ bis zum ersten vorhandenen Trumpf.

- Höchster vorhandener Trumpf ist der Herz-Bube. Man sagt: „Ohne 2“
- Höchster vorhandener Trumpf ist der König der Trumpf-Farbe (es fehlen also vier Buben + Trumpf-Ass + Trumpf-10 = 6 Spitzen). Man sagt: „Ohne 6“

Bei der Bestimmung des endgültigen Spielwerts zählen jedoch neben den Karten, die der Spieler auf der Hand hat, auch die im Skat liegenden, dem Spieler noch unbekannten Karten mit. Dadurch kann sich, falls fortlaufende obere Trumpfkarten liegen, der Spielwert nachträglich noch verändern, was ein *Überreizen* zur Folge haben kann. Eine Ausnahme stellt das Nullspiel dar.

Der Gewinngrad

Der Gewinngrad ist im einfachsten Fall 1 und erhöht sich folgendermaßen:

- 1 = Spiel (Alleinspiel gegen zwei Spieler)
- 2 = Schneider (Gegenpartei oder Solist bekommen nur 30 oder weniger Augen)
- 3 = Schwarz (Gegenpartei oder Solist bekommt keinen Stich)

oder (im Fall eines Handspiels):

- 1 = Spiel
- 2 = Hand (Skat wird nicht aufgenommen)
- 3 = Schneider
- 4 = Schneider angesagt (Der Solist spielt „Hand“ und gewinnt das Spiel nur, wenn die Gegenpartei im Schneider bleibt)
- 5 = Schwarz
- 6 = Schwarz angesagt (Der Solist spielt „Hand“ und gewinnt das Spiel nur, wenn die Gegenpartei Schwarz bleibt)
- 7 = Offen (Solist spielt „Hand“ und legt zusätzlich zum Schwarz-Ansagen seine Karten, bevor Vorhand die erste Karte ausspielt, offen auf den Tisch)

Aus der Multiplikation des Spitzenfaktors plus Gewinngrad mit der Trumpffarbe ergibt sich, wie hoch gereizt werden kann. Da der niedrigste Gewinngrad („Spiel“) 1 zählt, wird also im einfachsten Fall zum Spitzenfaktor die Zahl 1 hinzugerechnet. Eventuelle höhere Gewinngrade (beispielsweise „Hand“) erhöhen den Wert zusätzlich.

Beispielwerte können sein:

- *Mit zwei, Spiel drei* \times *Kreuz* = $3 \times 12 = 36$
- *Ohne vier, Spiel fünf* \times *Karo* = $5 \times 9 = 45$
- *Mit drei, Spiel vier, Hand fünf* \times *Herz* = $5 \times 10 = 50$

- *Mit einem, Spiel zwei, Hand drei, Schneider vier, angesagt fünf* \times *Pik* = 5×11 = 55
- *Grand mit drei, Spiel 4* = 4×24 = 96

Reiz-Prozedur und Spielansage

Nachdem sich jeder Spieler entschieden hat, ob und bis zu welchem Wert er reizen möchte, spielt sich nun eine Art Auktion ab. Beim Geber anfangend werden dafür die folgenden Rollen im Uhrzeigersinn festgelegt: „Geben, Hören, Sagen, Weitersagen“.

Der Spieler, der mit Sagen an der Reihe ist, sagt dem Hörer in der Regel so lange den nächsten Wert einer festen Folge, wie dieser mitgeht oder bis er seinen errechneten Spielwert erreicht hat und danach „passen“ muss. Die Folge ergibt sich aus den möglichen Spielwerten: 18 (2 · Karo), 20 (2 · Herz), 22 (2 · Pik), 23 (Nullspiel), 24 (2 · Kreuz), 27 (3 · Karo), 30, 33, 35 (Null Hand), 36, 40, 44, 45, 46, 48, 50 usw. Häufig wird in der Praxis (ab dem Spielwert 22, jedoch nicht früher und nicht bei durch 10 teilbaren Zahlen) nur noch die Einerstelle („Vier“ statt „24“) oder „Null“ statt 23 gesagt. Daraus ergibt sich die mysteriös anmutende Reihe: 18, 20, 2, Null, 4, 7, 30, 3, 5, 6, 40.

Eine Pflicht, alle Werte dieser Folge zu sagen, besteht allerdings nicht. Der „Sager“ könnte auch sofort den Wert sagen, den er reizen möchte („Sprungreizen“), was im Einzelfall deswegen für ihn einen Vorteil bringen kann, weil der dritte Mitspieler, also der Partner des Gegenspielers, keine Information darüber erhält, welches Spiel sein Partner beabsichtigt hatte, also von welcher Farbe der Partner viele Karten hat.

Der Hörer antwortet, ob er diesen Wert auch spielen will und kann, indem er mit „ja“, „weg“, „passe“ oder auf ähnlich deutliche Weise antwortet. Ist auf diese Weise einer der beiden aus dem Reizen ausgestiegen, so ist nun der nächste Mitspieler mit „Weitersagen“, also bei Spiel zu dritt der „Geber“, an der Reihe. Er kann mit dem Reizen fortfahren oder passen.

Immerhin ist es möglich, aus den gereizten Werten Rückschlüsse auf die Karten der Konkurrenten zu ziehen: Hat ein Spieler beispielsweise bis 24 gereizt und ist dann „weg“, dann hat er wahrscheinlich entweder den Kreuz-Buben ohne Pik-Buben oder den Pik-Buben ohne den Kreuz-Buben und einiges an Kreuz-Karten auf der Hand (mit/ohne einen Spiel zwei mal $12 = 24$). Allerdings kann man sich darauf natürlich nicht verlassen, es kann ein Bluff gewesen sein oder schlicht fehlender Mut, weiter zu reizen.

Auf diese Weise wird ermittelt, welcher der Spieler das „Spiel macht“. Er spielt allein gegen die anderen beiden Spieler. Er nimmt dann den Skat in sein Blatt auf und muss danach wieder zwei beliebige Karten verdeckt ablegen („drücken“). Ausnahme: Wird ein „Hand“-Spiel angesagt, so bleibt der Skat unbesehen liegen. Die abgelegten Karten beziehungsweise der nicht aufgenommene Skat zählt bei der Abrechnung zu den Stichen des Alleinspielers. Es lohnt sich also, nicht nur unpassende, sondern auch gefährdete hochwertige Karten zu drücken.

Danach sagt der Alleinspieler sein „Spiel“ an, indem er eine der Farben oder nur die Buben (= „Grand“) als Trumpf auswählt oder ein „Nullspiel“ ansagt. Bei Handspielen, also wenn er den Skat nicht aufnimmt, kann er zusätzlich eventuell noch Schneider oder Schwarz ansagen, was das Spiel für ihn schwieriger macht, jedoch den Punktwert erhöht.

„Überreizen“

In jedem Fall muss am Ende der tatsächliche Spielwert (unter Berücksichtigung von Schneider und Schwarz) mindestens den gereizten Wert erreichen. Andernfalls hat sich der Spieler überreizt und dadurch das Spiel verloren. Daher ist es riskant, „ohne“ (die höchsten Trümpfe) zu reizen, da sich die Anzahl der fehlenden Spitzen und somit der Spielwert durch die im Skat gefundenen Karten verringern kann.

Das folgende Beispiel illustriert die Problematik des Überreizens mit möglichen Lösungen für den Alleinspieler:

- Gereizt: Ohne 2, Spiel 3 mal Kreuz (12) = 36
- Im Skat gefunden: Kreuz-Bube
- Tatsächlicher Wert des Spiels: Mit 1, Spiel 2 mal Kreuz (12) = 24

Das Spiel ist nun überreizt, wovon die Gegenspieler aber zunächst nichts wissen. Der Alleinspieler muss nun durch geschicktes Spielen das Spiel auf mindestens 36 aufwerten. Das wäre in diesem Fall gegeben, wenn er die Gegenpartei im Schneider hält: Mit 1, Spiel 2, Schneider 3 mal Kreuz (12) = 36. Gelingt ihm dies nicht, ist das Spiel verloren. Eine andere Möglichkeit wäre die Wahl einer anderen Spielart, beispielsweise Grand: Mit 1, Spiel 2 mal Grand (24) = 48. Eine weitere Variante wäre, durch ein Handspiel sich dieser Gefahr nicht auszusetzen. Zwar zählt der im Skat liegende Kreuz-Bube auch bei Handspielen, das Spiel hat dennoch einen ausreichenden Spielwert: Mit 1, Spiel 2, Hand 3 mal Kreuz (12) = 36.

Allerdings kann damit nur die Lücke von einer Spitze ausgeglichen werden (bei Nicht-Mitreizen des Handspieles zur Erlaubnis des Solospiels), da das Handspiel das Spiel nur um 1 erhöht. Wenn beispielsweise der Karo-Bube auf der Hand liegt, ein Karo gespielt (Spielwertung gesamt ohne 3 Spiel 4 mal 9 = 36) werden soll und ein Bube in Pik oder Kreuz im nicht angesehenen Skat liegt, hat sich der Spieler trotz Handspieles überreizt, wenn er mehr als 27 gereizt hat (mit oder ohne 1 Spiel 2 Hand 3 mal 9 = 27). Wenn mindestens die ersten 3 Buben fehlen, ist diese Taktik somit äußerst gefährlich, während ohne 2 Spiel 3 mal 9 = 27 noch durch Handspiel (mit oder ohne 1 Spiel 2 Hand 3 mal 9 = 27) kompensiert werden kann.

Spiel

Das eigentliche Spiel teilt sich in zehn Stiche. Der Spieler links vom Geber (Vorhand) spielt den ersten Stich an, indem er eine beliebige seiner Karten offen auf den Tisch legt. Im Uhrzeigersinn tun ihm die anderen Spieler (Mittel- und Hinterhand) dies gleich, bis von jedem Spieler eine Karte auf dem Tisch liegt. Mittel- und Hinterhand müssen dabei die von Vorhand gespielte Karte bedienen (bekennen): Hat Vorhand Trumpf bzw. eine Farbe gespielt, müssen sie jeweils auch eine Trumpfkarte oder eine Karte von der gleichen Farbe spielen. Falls sie keine solche haben, können sie eine beliebige Karte spielen.

Den Stich gewinnt, wer die ranghöchste Trumpfkarte im Stich gespielt hat oder, falls kein Trumpf gespielt wurde, die ranghöchste Karte der von Vorhand angespielten Farbe. Er zieht die drei Karten des Sticks ein und legt sie verdeckt vor sich auf einen Stapel. Die nachfolgenden Stiche laufen genauso ab, nur ist immer der Spieler Vorhand und spielt den Stich an, der den vorhergehenden Stich gewonnen hat. Die im Uhrzeigersinn nachfolgenden Spieler sind dann entsprechend Mittelhand und Hinterhand.

- Bei den Farbspielen sind die Buben die ranghöchsten Trümpfe, in der absteigenden Folge: Kreuz, Pik, Herz, Karo. Die Rangfolge der übrigen Karten (sowohl Trumpf als auch andere) ist: Ass, 10, König, Dame, 9, 8, 7.
- Beim Grand ist es ebenso, nur sind die Buben dann die einzigen Trümpfe.
- Beim Nullspiel gibt es keinen Trumpf. Bube und 10 haben keine Sonderstellung, man sagt: sie reihen sich ein. Die Rangfolge ist: Ass, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7.

Beim Farbspiel und Grand sind für das Spielergebnis die *Augen* der Karten maßgeblich; jede Partei zählt nach dem Spiel die Augen ihrer Stiche zusammen. Das Ass zählt elf Augen, die 10 zählt zehn Augen, der König vier, die Dame drei und der Bube zwei Augen. Die übrigen (9, 8, 7), die auch Luschen genannt werden, zählen nichts. Für den Alleinspieler zählen auch die gedrückten Karten oder bei einem Handspiel die beiden Karten im Skat.

Der Alleinspieler gewinnt sein Spiel (in der einfachen Gewinnstufe), wenn er mehr als die Hälfte aller Augen erhalten hat, also mindestens 61, während den Gegenspielern für den Sieg 60 Augen genügen. Daneben gibt es die Gewinnstufe *Schneider*, für die man mindestens 90 Augen braucht, und die Gewinnstufe *Schwarz*, für die man alle Stiche (nicht nur alle Augen) gewinnen muss.

Ein Nullspiel wird vom Alleinspieler gewonnen, wenn die Gegenspieler alle 10 Stiche bekommen, anderenfalls gewinnen die Gegenspieler. Hier gibt es keine verschiedenen Gewinnstufen.

Stiche

Der Spieler links vom Geber (Vorhand) spielt als erster eine beliebige Karte zum ersten Stich aus. Die anderen Spieler (Mittelhand, Hinterhand) müssen dann im Uhrzeigersinn ebenfalls eine Karte derselben Farbe *bedienen*. Je nachdem, ob eine höhere oder niedrigere Karte bedient wird, spricht man von *übernehmen* oder *zugeben*. Wird eine Trumpfkarte angespielt, muss Trumpf bedient werden (Buben zählen dabei zur Trumpffarbe).

Hat ein Spieler keine Karte dieser Farbe, so darf er eine beliebige andere Farbe spielen. Spielt er auf eine Farbkarte eine Trumpfkarte, so spricht man davon, dass er *einsticht* oder sogar *übersticht* (sofern dieser Stich bereits von Mittelhand durch Spielen von Trumpf übernommen wurde und Hinterhand eine noch höhere Trumpfkarte spielt). Je nachdem, ob der Stich vermutlich dem Gegner oder dem Partner zufallen wird oder bereits zugefallen ist, kann versucht werden, unpassende Karten *abzuwerfen* oder zu *schmieren* beziehungsweise zu *wimmeln*, dies bedeutet dem Partner Augen zukommen zu lassen.

Haben alle drei Spieler eine Karte gespielt, so bekommt derjenige Spieler die drei Karten, welcher die höchste Karte der geforderten Farbe gespielt oder mit dem höchsten Trumpf gestochen hat. Hierbei gilt, wie eingangs erwähnt, die aufsteigende Rangfolge 7, 8, 9, Dame, König, 10, Ass und bei der Trumpffarbe daran anschließend die Buben in der Reihenfolge der Farben. Karten in anderer Farbe können keinen Stich gewinnen. Der Gewinner des Stiches übernimmt im nächsten Stich die Vorhand.

Beim Nullspiel ändert sich die Reihenfolge der Karten, siehe Nullspiele.

Wertung

Die Augen der Stiche der beiden Gegenspieler werden zusammengezählt, beim Solospieler werden die Augen der gedrückten Karten beziehungsweise des nicht aufgenommenen Skats mitgezählt. Die Summe der Kartenwerte wird wie folgt ermittelt: 7, 8, 9 zählen keine Augen (sie werden im Spielerjargon auch Luschen genannt), ein Bube 2 Augen, eine Dame 3, ein König 4, die 10 zählt 10 und ein Ass 11 Augen.

Insgesamt sind also 120 Augen im Spiel. Hat der Alleinspieler mindestens 61 Augen, so hat er gewonnen (sofern der Alleinspieler nur 60 Augen auf der Hand hat, so spricht man im Fachjargon vom „gespaltenen Arsch“ oder seltener „Spaltarsch“). Der Gegenpartei genügen jedoch 60 Augen zum Sieg. Hat der Spieler Schneider oder Schwarz angesagt oder so hoch gereizt, dass er die zusätzlichen Zähler benötigt, braucht er 90 oder mehr Augen beziehungsweise alle zehn Stiche, um zu gewinnen. Dabei ist zu beachten, dass auch ein Nullaugen-Stich, also ein Stich, der nur Luschen (7, 8, 9) enthält, einen Stich darstellt. Eine Partei, die einen oder mehrere solcher Stiche erzielt hat, ist demnach nicht schwarz gespielt worden. Zusätzlich ist die „Überreizregel“ zu beachten (siehe auch oben): Ein Spieler, der höher gereizt hat, als sein Spiel wert war, verliert.

Nullspiele

Außer dem beschriebenen Normalfall gibt es Sonderspiele für den Fall, dass der Alleinspieler besonders niedrige, also in normalen Spielen schlechte, Karten hat:

- Null (Wert 23)
- Null Hand (Wert 35) (Der Spieler lässt den Skat unbesehen auf dem Tisch liegen)
- Null Ouvert (Wert 46) (Der Spieler legt dabei seine Karten offen auf den Tisch, darf aber vorher den Skat aufnehmen und zwei Karten „drücken“, die nicht gezeigt werden müssen.)
- Null Ouvert Hand (Wert 59) (Der Spieler lässt den Skat unbesehen auf dem Tisch liegen und legt seine Karten offen hin)

Diese Spiele gelten jeweils als gewonnen, wenn der Alleinspieler *keinen* Stich bekommt. Die Augenwertung spielt hier keine Rolle. Die Spiellogik wird dadurch quasi auf den Kopf gestellt.

Bei allen Nullspielen sind die Karten anders gereiht. Es gibt keinen Trumpf, die Reihenfolge ist 7-8-9-10-Bube-Dame-König-Ass (man sagt, „die 10 und der Bube sind eingereiht“).

Die Variante „Hand“ kann auch bei Farbspielen oder beim Grand gespielt werden; wer „Hand“ spielt, erhöht seinen Spitzenfaktor beim Reizen um eins. Bei allen Spielen außer „Null“ gilt „Hand“ als Voraussetzung für sowohl offene (Ouvert) als auch angesagte (Schneider oder Schwarz) Spiele.

Aufschreiben

→ *Hauptartikel: Skatabrechnung*

Im Allgemeinen werden viele Spiele gemacht, so dass man für jeden Spieler eine

Spielwertung notiert. Der Wert des Spiels ergibt sich wie unter „Reizen“ erklärt.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Punkte zu notieren:

- Es werden immer nur beim Alleinspieler Punkte aufgeschrieben: Hat er gewonnen, so bekommt er den Wert des Spiels als Punkte. Hat er verloren, dann wird ihm der doppelte Wert des Spiels abgezogen (bei offiziellen Turnieren vorgeschriebene Anschreibung).^[3]
- Die Punkte werden grundsätzlich als Minuspunkte notiert: Gewinnt der Alleinspieler, bekommen beide Gegner (und ggf. der Geber beim Spiel zu viert) den Wert des Spieles als Minuspunkte notiert. Verliert er, bekommt er allein (wie oben) die doppelte Minuspunktzahl.
 - Beim Bierlachs wird diese Methode in *Runden von 301* (bei drei Spielern) oder *401* (bei vier Spielern) aufgeschrieben. Wer 301 beziehungsweise 401 oder mehr Minuspunkte erreicht, hat die Runde verloren, und danach geht das Spiel wieder bei null los.
- Der Solospieler bekommt 50 Punkte (und Punkte in Höhe des einfachen Spielwerts) für seine gewonnenen Spiele; verliert er, erhält er den doppelten Spielwert als Minuspunkte und die Gegenpartei am Dreiertisch je 40 Punkte. Beim Vierertisch erhält die Gegenpartei einschließlich des Kartengebers je 30 Punkte, wenn der Alleinspieler verliert (*erweitertes Seeger-System*).
- Ursprünglich wurde Skat um Geld gespielt, wobei der Einsatz in Bruchteilen der Währung ausgedrückt wurde (zum Beispiel 1/10 Cent) und im Bezug zu den Punkten stand. Auch heute ist Skatspiel mit finanziellem Einsatz noch üblich.
- Preisskat zählt gemeinhin nicht zu den Glücksspielen im Sinne des § 284 StGB und darf deshalb um Geld gespielt werden. Dies rührt daher, dass Preisskat ein turniermäßig veranstaltetes Spiel ist, welches genügend lang stattfindet, um eine Kategorisierung als Glücksspiel ausschließen zu können.^[4]

Varianten

Neben den in der *Internationalen Skatordnung* festgelegten Regeln gibt es zahlreiche Varianten und inoffizielle Zusatzregeln. Um Missverständnisse zu vermeiden, sollte man sich also *vor* dem Spiel genau auf die Regeln verständigen.

Spielwert

- Sehr üblich ist es, den Spitzenfaktor nur auf Basis der Buben zu bestimmen. Hat man zum Beispiel alle vier Buben plus das Trumpf-Ass auf der Hand, zählt dies dennoch nur als „mit 4“.
- Manche nehmen für den Grand als Grundwert nur 20 statt 24 (so wie in früheren Versionen der Skatordnung vorgesehen).
- Manchmal wird für den Grand-Ouvert der eigenständige Multiplikator 36 (bzw. 30, wie oben) (statt 24) verwendet und dafür die Spielstufe offen nicht gezählt. Diese Regel wurde vor einigen Jahren offiziell abgeschafft.
- Manchmal werden Schneider und Schwarz nicht zum Spitzenfaktor gezählt, sondern führen zur Verdopplung des Spielwerts.
- Teilweise werden die Gewinngrade nicht als eine feste Reihenfolge betrachtet, sondern es ist möglich, beliebige Ansagen zu kombinieren, also zum Beispiel trotz aufgenommenen Skats Schneider anzusagen oder ein Spiel einfach nur zu

Tisch zu spielen.

- *mit Patrouille* oder auch *Mirakel* oder auch *Spitze*: Der letzte Stich muss mit dem niedrigsten Trumpf erfolgen, dann der vorletzte mit dem zweitniedrigsten Trumpf. Dadurch erhöht sich der Spitzenfaktor des Spielwerts (zum Beispiel „mit 2 Spiel 3 mit 2 Spitzen sind 5 mal Kreuz = 60“). Als *Spitzen* werden jedoch auch die Trümpfe bezeichnet.
- *Rum*: Der Alleinspieler sagt vor der Aufnahme des Skats „rum“ an. Nun muss er den Skat offen zeigen und ihn anschließend aufnehmen. Der Spitzenfaktor erhöht sich dadurch um eins.
- Nachdem der Alleinspieler sein Spiel angesagt hat, kann ein Spieler der Gegenpartei in Erwartung, das Spiel zu gewinnen, „Kontra“ sagen und dadurch den Wert des Spiels verdoppeln. Ist der Alleinspieler dennoch davon überzeugt, zu gewinnen, kann er „Re“ erwidern und den Wert dadurch nochmals verdoppeln. Verliert er allerdings ein solches Spiel, bekommt er also achtfache Minuspunkte: 2 (verloren) mal 2 (Kontra) mal 2 (Re) = 8.
- Manche spielen auch mit den das *Re* toppenden „Bock“, „Tischkante-Stuhl“ oder „Hirsch“, „Blatt“, „Lachs“ und „Schuss“ (die jeweils den Spielwert nochmals verdoppeln).
- Ein gegnerischer Spieler darf nur dann Kontra sagen, wenn er entweder selbst mitgereizt hat oder als Hinterhand mit mehr als 18 hätte weitersagen müssen. In der Regel kann er so lange Kontra geben, wie er noch alle 10 Karten auf der Hand hat.
- Die Gegenspieler sind mit 30 statt mit 31 Augen *aus dem Schneider*.
- Verlorene Handspiele werden nicht verdoppelt. Dies war bis in die Mitte der 1990er Jahre eine offizielle Skatregel. Der passende Spruch hierzu heißt: „Hand wird nicht bestraft“.
- Überreizen ist bei Handspielen nicht möglich. Beispiel: gereizt: ohne 3, Spiel 4, Hand 5, * Karo (9) = 45. Im Stock liegt der Kreuz-Bube. Eigentlich wäre das Spiel überreizt: Mit 1, Spiel 2, Hand 3 * Karo (9) = 27. Mit dieser Sonderregel entfällt dies. Für die Punktwertung gilt entweder die Handkarte, hier 45, oder die Karte mit Skat, hier 27.

Sonderspiele

- *Revolution* (Wert 92)
 - Variante 1: Das Spiel wird gespielt wie Null-Ouvert-Hand. Die Gegenspieler dürfen ihre Handkarten untereinander tauschen. Wie bei allen Spielen im Skat spielt Vorhand aus.
 - Variante 2: Die Gegenspieler dürfen den Skat aufnehmen, drücken und dann ausspielen. Gespielt wird wie Null-Ouvert. Sonst bleiben die Regeln gleich.
 - Variante 3: Die Gegenspieler dürfen ihre Karten und den Skat untereinander tauschen. Der Alleinspieler muss ausspielen.
- Bei einer Variante des Grand-Ouvert sagt der Spieler gleichzeitig Schneider und Schwarz an; die Gegenspieler dürfen revolutionieren, also ihre Karten austauschen.
- *Sächsische Spitze*: Bei dieser Variante der Spitze stechen die Karten in umgekehrter Reihenfolge, dabei sind wie beim Grand die Buben Trumpf, wobei der Karo-Bube der höchste Trumpf ist und zum Beispiel eine Farb-Sieben Farb-Ass und -König mitnimmt. Die absteigende Reihenfolge (vom „höchsten“ zum „niedrigsten“ Trumpf) ist also: 7,8,9,10,D,K,Ass (wie beim Nullspiel reiht

sich die 10 ein). Die Wertigkeit der Karten bleibt hingegen erhalten, so dass zum Beispiel ein Ass weiterhin 11 und ein König 4 Augen zählt. Der Grundwert wird mit 20 angenommen. Bei manchen Varianten der Sächsischen Spitze (*Oberlausitzer Spitze*) wird der Grundwert mit 21 angenommen.

Ramsch- und Bockrunden

- Will keiner der Spieler allein spielen, wird *Ramsch* gespielt: Jeder spielt für sich und muss möglichst wenig Augen erzielen. Die Summe der „gewonnenen“ Karten (inklusive der Kartenwerte im Skat, den der Spieler erhält, der den letzten Stich macht) wird in der Wertungsliste als Minuspunkte eingetragen.
- Eine *Schieberamsch*-Runde kann nach einem Grand Hand erfolgen.
 - Eine Untervariante für das Ramsch als auch für das Schieberamsch ist der Durchmarsch. Dabei versucht einer der Spieler, alle Stiche zu erhalten, was ihm statt Minuspunkte die vollen 120 einbringt. Allerdings sollte er sein Vorhaben so lang wie möglich geheim halten, da es nur eines einzigen Stichs eines Mitspielers bedarf, um dieses Vorhaben scheitern zu lassen.
- *Bockrunden*: Unter bestimmten Voraussetzungen, (wie zum Beispiel *gespaltenes Messer* oder *Spaltarsch*, also 60–60, verlorenes Kontra oder gewonnenes Re oder auch bei bloß gegebenem Re oder bei gespieltem *Grand Hand*) wird eine Runde doppelt gewertet.
- *Bock-Ramsch-Runden*: Zusätzlich zu einer Bockrunde kann nach besonderen Vorkommnissen auch eine Runde Schieberamsch gespielt werden. In den Ramsch-Runden hat jeder Spieler (einmal) die Möglichkeit, statt Ramsch einen Grand-Hand zu spielen.

Skat mit Ponte

Diese Spielart verdankt ihre Erfindung dem Bestreben, öffentlich Glücksspiele zu veranstalten und gleichzeitig das staatliche Monopol zu umgehen. Beim *Skat mit Ponte*, der in gewerblichen Spielklubs betrieben wurde, konnten bis zu zehn am eigentlichen Spiel selbst nicht beteiligte Personen mit Geldeinsätzen teilnehmen.

Der *Skat mit Ponte* wurde alsbald als „Totalisator- oder wettähnliches Glücksspiel“ eingestuft und 1957 verboten.^[5] (Dieses Urteil ist freilich aus der damals vorherrschenden Rechtsauffassung betreffend Wetten zu verstehen.)

Die Bezeichnung *Ponte* leitet sich vom franz. Pointeur (vgl. auch Baccara, Ecarté-Chouette) ab.

Verwandte Kartenspiele

Altenburger Farbenreizen

Das Altenburger Farbenreizen ist die ursprüngliche Variante, die bis 1927 die in der Skatordnung vorgeschriebene Spielart war.

6er-Skat

6er-Skat wird gespielt wie richtiges Skat, wird jedoch mit einem Blatt mit 6ern gespielt (36 Karten). Die 6 reiht sich unter die 7 ein, zählt jedoch 6 Augen. Die

Maximalaugenzahl erhöht sich auf 144, verloren ist ein Spiel ab 72, Schneider ab 36. Jeder Spieler bekommt elf Karten, im Skat liegen 3. Das Spiel eignet sich, ein wenig Abwechslung in eine routinierte Skatrunde zu bringen.

Räuberskat

Beim **Räuberskat**, gelegentlich auch "wilde Sau" genannt, wird auf das Reizen verzichtet. Die Spieler müssen der Reihe nach Pflichtspiele absolvieren. Die Spielarten sind je ein Farbenspiel, ein Grand, ein Null und ein Ramsch. Der Alleinspieler muss sich nach dem Einsehen der ersten fünf Karten für eine Spielart entscheiden, wobei jede Spielart von jedem Spieler nur einmal gespielt werden darf. Die Punkte werden regulär gezählt, und die Runde endet, wenn jeder Spieler seine Pflichtspiele absolviert hat. Insgesamt gibt es also bei drei Spielern immer zwölf, bei vier Spielern 16 Spiele in einer Runde. Diese Variation ist vor allem für Anfänger mit wenig Erfahrung beim Reizen interessant. Sie hat aber auch für Fortgeschrittene ihren Reiz durch den sich ständig zuspitzenden Entscheidungszwang zu Pflichtspielen.

Ass

Eine weitere Variante ist **Ass**. Hier spielen drei Spieler ohne Reizen. Dabei ist automatisch derjenige Alleinspieler, der das Ass einer bestimmten Farbe hat (z.B. Rot-Ass). Dieses ist dann auch der höchste Trumpf vor dem Eichel- (Kreuz-) Buben. Der Alleinspieler bestimmt die Trumpffarbe und spielt ein Farbspiel.

Idiotenskat

Beim *Idiotenskat* werden die Karten verkehrt herum gehalten, so dass man selbst nur die Karten der anderen Mitspieler, nicht aber die eigenen sieht (vgl. Quodlibet – Offene Hose). Das eigene Blatt kann also nur indirekt erschlossen werden, was beim Reizen noch zu wenig Problemen führt. Während des Spiels ist dann natürlicherweise die Pflicht, zu bedienen, aufgehoben, und das Spielergebnis ist relativ dem Zufall überlassen. Umso wichtiger ist es, durch Mimik, Gestik und geeignete Sprüche vom schlechten Spiel abzulenken. Idiotenskat eignet sich dazu, einen Skatabend humorvoll abzuschließen.

Herzblatt

Beim Herzblatt entfällt das Reizen, stattdessen ist immer Herz die Trumpffarbe. Die Spieler entscheiden reihum (beginnend mit Vorhand), ob sie das Herz-Solo spielen wollen, will keiner alleine spielen, wird neu gegeben.

Kameruner Skat

Das Kameruner Skat (**Camerun-Skat**) ist ein Karten-Glücksspiel für drei oder mehr Spieler, das allerdings mit dem üblichen Skat nur den Namen und die Verwendung eines Pakets von 32 Karten gemeinsam hat.

Abwandlungen für zwei Spieler

Für zwei Spieler gibt es Varianten namens *Skat mit einem Strohmännchen*, *Oma-Skat* und *Offizierskat* (auch *Bauernskat*, mit einer Variante *Admiralskat*).

Skat mit einem Strohmann

Fehlt ein dritter Mann, so kann Skat auch zu zweit mit einem Strohmann gespielt werden. Zusatzregeln sind:

- Neben dem normalen Skat gibt es einen zweiten Skat von *drei* Karten, der nie aufgedeckt und erst nach dem letzten Stich dem Spieler mit den meisten Augen hinzugerechnet wird; entsprechend spielt jeder mit neun Karten.
- Der Strohmann ist immer in Mittelhand und passt immer.
- Das Blatt des Strohmanns wird nach Ausspielen der ersten Karte aufgedeckt und vom Gegenspieler gespielt.

Pilotenskat

Beim **Piloten-Skat** spielen zwei Spieler mit normaler Kartenverteilung, aber ohne den dritten Mitspieler. Der Geber gibt seinem Gegenüber die erste Karte und dem rechts Nichtvorhandenen die zweite Karte. Der Geber reizt den zweiten Spieler, als wären sie zu dritt. Der Alleinspieler nimmt den Skat auf, drückt und tauft sein Spiel, nun spielt Spieler zwei mit der dritten Karte gegen den Alleinspieler. Die dritte Karte wird nach dem Ausspiel aufgedeckt und ist für beide sichtbar, wird jedoch ausschließlich vom Gegenspieler bedient.

Bieter

In der Schweiz wird mit den dort üblichen Jasskarten eine abgewandelte Form von Skat gespielt, zumeist *Bieter* genannt (nicht zu verwechseln mit dem Bieten). Gespielt wird fast immer zu dritt oder zu fünft. Beim Spiel zu fünft darf derjenige Spieler, der am meisten bietet (am höchsten reizt), eine Karte wünschen. Von den Mitspielern wird nun der Besitzer dieser Karte sein Partner. Zu viert spielt einer gegen drei; der Vierer-Bieter gilt aber eher als Glücksspiel und wird selten gespielt.

Kurioses

Die perfekte Verteilung

In die Kategorie „Kurioses“ fällt die perfekte Verteilung der Karten, bei der der Alleinspieler Grand und alle Farbspiele schwarz sowie ein Nullspiel gewinnt:

- Spieler 1: Kreuz-Bube, Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube, Kreuz: A, 10, 9, Pik: A, 10, 9
- Spieler 2: Kreuz: K, D, Pik: K, D, Herz: A, K, D, Karo: 8, 9, 10
- Spieler 3: Kreuz: 7, 8, Pik: 7, 8, Herz: 8, 9, 10, Karo: A, K, D
- Skat: Herz 7, Karo 7

Bei dieser Verteilung ist es egal, ob Spieler 1 einen Grand, ein Farbspiel oder ein Nullspiel spielt. Er wird Grand und alle Farbspiele schwarz und auch ein Nullspiel gewinnen.

Anzahl der Verteilungen

Die Anzahl der verschiedenen Kartenverteilungen bei einem regelgerechten

Skatspiel lässt sich mit Mitteln der Kombinatorik beantworten:

Die 32 Karten werden auf drei Spieler zu je zehn Karten und zwei Karten auf den Tisch verteilt. Es gibt $32!$ (32 Fakultät) Möglichkeiten, alle 32 Karten zu permutieren, also sie in eine bestimmte Reihenfolge zu bringen. Die Reihenfolge der zehn Karten jedes Spielers, und auch die der beiden Karten im Skat, ist jedoch gleichgültig, sodass sich mit

$$\frac{32!}{10! \cdot 10! \cdot 10! \cdot 2!} = 2.753.294.408.504.640$$

nur etwa 2,8 Milliarden mögliche Kartenverteilungen ergeben. Auf diese Zahl kommt man auch durch folgende Überlegung: Der erste Spieler erhält zehn aus 32 Karten, der zweite Spieler zehn aus den verbleibenden 22 Karten, der dritte Spieler zehn aus den restlichen zwölf Karten und in den Skat kommen die letzten zwei Karten. Mit Hilfe der Binomialkoeffizienten ergibt das

$$\binom{32}{10} \cdot \binom{22}{10} \cdot \binom{12}{10} \cdot \binom{2}{2} = 2.753.294.408.504.640.$$

Siehe auch


- Preisskat
- Skatbegriffe
- XSkat
- Offiziersskat

Literatur

- Hugo Kastner, Gerald Kador Folkvord: *Die große Humboldtzyklopädie der Kartenspiele*. Humboldt, Baden-Baden 2005, ISBN 3-89994-058-X
- Günter Kirschbach, Rolf Lisker, Hans-Heinrich Benner: *Das Altenburger Skatbuch*. Verlag Tribüne, Berlin 1986, ISBN 3-7303-0012-1
- Frank Krickhahn: *Skat für Fortgeschrittene*. Humboldt Verlag, 2005, ISBN 3-8999-4063-6
- Gerd Matthes: *Skat- und Spielkartenstadt Altenburg*. E. Reinhold Verlag, Altenburg 1993, ISBN 3-910166-08-3
- Gerd Matthes: *Kleines Skatbuch*. RhinoVerlag, Ilmenau 2013, ISBN 978-3-95560-015-0

Weblinks

 **Commons: Skat (card game)** ([https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Skat_\(card_game\)?uselang=de](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Skat_(card_game)?uselang=de)) – Sammlung von Bildern, Videos und Audiodateien

 **Wiktionary: Skat** – Bedeutungserklärungen, Wortherkunft, Synonyme, Übersetzungen

 **Wikibooks: Skat** – Lern- und Lehrmaterialien

- Deutscher Skatverband e. V. (<http://www.deutscherskatverband.de>), Sitz

Altenburg

- Weltverband der Skatspieler: International Skat Players Association e. V. (<http://www.ispaworld.org>)
- Internationale Skatordnung (http://skatverband.de/fileadmin/matthiasbock/ISkO_2011.htm) (ISko)
- kommentierten Entscheidungssammlung des DSkV zur ISko (http://www.dskv.de/upload_user/skatgericht/PDF/SkGE.pdf) (Stand: November 2010, pdf)

Einzelnachweise

1. Kartenlegen mit Skatkarten (http://www.questico.de/magazin/kartenlegen/tarotkarten/skatkarten_1-1.do)
2. Internationale Skatordnung (<http://www.ispaworld.org/downloads/ISkO-regeln-2006-Germany.pdf>) (PDF; 288 kB)
3. Vordruck zum Aufschreiben (PDF 61,9 KB) (http://www.dskv.de/upload_user/skatgericht/PDF/Spielliste.pdf)
4. Anlage zu §5a der Spielverordnung. In Landmann/Rohmer, *Kommentar zur Gewerbeordnung*, Stand: Januar 2007 (Bearbeiter Marcks), werden neben Preisschach explizit die Kartenspiele Preisbridge, -schafkopf, -doppelkopf, -skat und -tarock genannt.
5. Lore Sporhan-Krempel: *Eine Handvoll Glück, Plaudereien um Spielkarten und Kartenspieler*, Mercator Verlag München, 1958, p. 71 f.

Von „<http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Skat&oldid=131109679>“

Kategorien: Skat | Kartenspiel | Kartenspiel mit traditionellem Blatt | Stichspiel | Denksport | Spiel mit Strategie und Zufall

-
- Diese Seite wurde zuletzt am 7. Juni 2014 um 21:03 Uhr geändert.
 - Abrufstatistik

Der Text ist unter der Lizenz „Creative Commons Attribution/Share Alike“ verfügbar; Informationen zum Lizenzstatus eingebundener Mediendateien (etwa Bilder oder Videos) können im Regelfall durch Anklicken dieser abgerufen werden. Möglicherweise unterliegen die Inhalte jeweils zusätzlichen Bedingungen. Durch die Nutzung dieser Website erklären Sie sich mit den Nutzungsbedingungen und der Datenschutzrichtlinie einverstanden. Wikipedia® ist eine eingetragene Marke der Wikimedia Foundation Inc.