

» **Trumpf Reihenfolge**

1. **Kreuz** ♣ **Bube**
2. **Pik** ♠ **Bube**
3. **Herz** ♥ **Bube**
4. **Karo** ♦ **Bube**
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 eingereicht

Reizen - Geben, Hören, Sagen, Weitersagen

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	Grand	24
♠ Pik	11		
♥ Herz	10	Null ... Hand	23 35
♦ Karo	9	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)

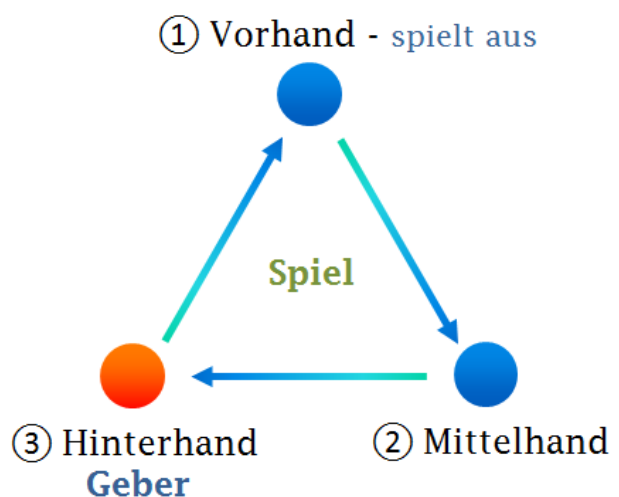
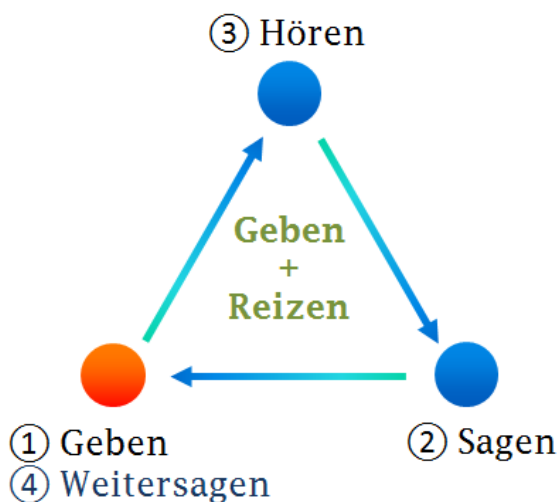
Schwarz - Gegner erhält keinen Stich

Spitze - niedrigster Trumpf macht letzten Stich

Angesagt - vor der 1. Karte angesagt

Skat Spielanleitung

1. **Abheben** - der Spieler rechts vom Geber, hebt ab. Mindesten 3 Karten müssen liegen bleiben, oder abgehoben werden. Der Geber fügt die beiden Stapel wieder zusammen.
2. **Geben** - Im Uhrzeigersinn: jeweils 3, Skat (2), 4, 3 Karten
3. **Kontra / Re** - Nachdem der Alleinspieler sein Spiel angesagt hat, kann ein Spieler der Gegenpartei "Kontra" ansagen. Der Alleinspieler kann "Re" erwidern. Beides verdoppelt 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.
4. **4. Spieler** - Wird mit 4 Spielern gespielt, so ist der 4. Spieler der Geber. Dieses 'setzt aus'. Er darf weder den Skat einsehen, noch in die Karten seines linken **und** rechten Nachbarn schauen.
5. **Reihenfolge** - Im Uhrzeigersinn: Geber (= Hinterhand) - links vom Geber: Vorhand - links davon Mittelhand.



Reizen - einfach erklärt

Entgegen der landläufigen Meinung ist Reizen einfach zu lernen (Bube und Bauer sind synonym verwendbar). Es gilt das Konzept der **un-unterbrochenen** Reihenfolge einmal zu verinnerlichen. Tabellen mit allen möglichen ReizWerten helfen nicht 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. Bsp: ♥-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.
4. Für beide Beispiele gilt: Wäre der ♦-Bauer nicht vorhanden, würde sich am Ergebnis des Beispiels nichts ändern.

Sonder-Regeln

1. **Bockrunden** - Die Bockrunde wird in der Regel nach einem bestimmten Ereignis gespielt und ist ein "normales" Spiel, mit dem Unterschied, dass die Punkte jeweils verdoppelt werden. Bockrunden (meist mit Ramschrunden kombiniert) werden gespielt wenn a) **kein** Spieler 18 hat - also alle 'weg' sind b) nach einem Grand Hand c) nach einem 60:60-Spiel d) Kontra verloren.
2. 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.
3. **Ramsch** - dieselbe Kartenfolge wie beim Grand-Spiel (A, 10, K, D, ...). 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. Schieben (also nicht-aufnehmen) verdoppelt (pro schiebenden Spieler). Nachdem der letzte Spieler den Skat weggelegt hat, kann jeder Spieler optional "klopfen". Klopfen verdoppelt. Der Spieler mit den meisten Punkten verliert (die dann noch (mehrfach) verdoppelt werden können).
Hat ein Spieler keinen **Stich** bekommen (*Jungfrau* genannt), so verdoppelt dies ebenfalls die Punkte. Hat ein Spieler alle Stiche zu bekommen, hat er einen *Durchmarsch* geschafft und erhält die 120 Punkte gut geschrieben - ggf. (mehrfach) verdoppelt.

Skat spielen Lernen - Grundlagen

1. Ob nun **Fehlfarbe** oder **Trumpf** angespielt (= erste Karte eines Stichs) wurde, es muss grundsätzlich bedient werden. Nur wenn dies auf Grund des Blatts nicht möglich ist, kann abgeworfen (eine andere Fehlfarbe) oder gestochen werden (ein Trumpf).
2. Skat wird mit einem französischen Blatt gespielt — **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.
3. Jeder Spieler erhält zunächst **10 Karten**. Derjenige, der das Reizen gewinnt, nimmt den Skat (2 Karten) auf, und legt dann 2 Karten wieder verdeckt auf den Tisch. Erst dann sagt er an, welches Spiel er spielt.
4. Der Geber mischt die Karten, lässt abheben (mind. 3 Karten), und verteilt im **Uhrzeigersinn** die Karten — beginnend bei dem Spieler zu seiner linken. Dieser Spieler beginnt auch das Spiel. Nach diesem Start, spielt jeweils der Spieler an ("ist vorne"), der den vorherigen Stich gewonnen hat.