

Inhalt

Spielregeln

Skatordnung

Regelvarianten

Programmfunktionen

Menübedienung

Spielstrategie

Programmregistrierung

Spielregeln

Skat ist ein Kartenspiel für 3 Spieler. Das normale Einzelspiel wird von einem Alleinspieler und zwei Gegenspielern bestritten. Zwei verdeckt, gesondert gelegte Karten - Skat genannt - geben dem Spiel seinen Namen.

Die Skatkarte besteht aus 32 Einzelkarten in vier Farben zu je acht Karten. Die Farben sind Kreuz, Pik, Herz und Karo, wenn man mit französischen Karten spielt, oder Eichel, Grün, Rot und Schellen mit den deutschen Karten.

Jede Farbe hat folgende Karten mit nachstehendem Zählwert (Augen):

As	11	(heißt Daus in der deutschen Karte)
Zehn	10	
König	4	
Dame	3	(heißt Ober in der deutschen Karte)
Bube	2	(heißt Unter in der deutschen Karte)
Neun	0	
Acht	0	
Sieben	0	

Es gibt Farbspiele, Grandspiele und Nullspiele. Der Alleinspieler bestimmt, welches Spiel gespielt wird. Der Alleinspieler nimmt den Skat auf und legt danach die zwei Karten wieder in den Skat, die am schlechtesten zu seinem Spiel passen. Danach sagt er das Spiel an. Hat der Alleinspieler vor der Skataufnahme schon ein gutes Blatt, spielt er ein Handspiel. Bei Handspielen bleibt der Skat unbesehen liegen.

Bei den Farbspielen ist immer eine Farbe Trumpf. Die anderen Farben stehen dann im Rang untereinander gleich. Die höchsten Trümpfe eines Farbspiels sind die Buben in der Rangfolge Kreuz, Pik, Herz und Karo. Ihnen folgen die sieben Karten der Trumpffarbe nach dem Zählwert ihrer Augen.

Bei Grandspielen sind nur die Buben in der Rangfolge Kreuz, Pik, Herz und Karo Trumpf.

Bei Nullspielen gelten auch die Buben als Farbe. Die veränderte Reihenfolge lautet hier As, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht und Sieben.

Nach dem Geben wird der Alleinspieler durch "Reizen" ermittelt. Dazu überlegt sich jeder Spieler, welches Spiel er spielen könnte. Jedes Spiel hat einen bestimmten Wert. Sinn des Reizens ist es, den Spieler zum Alleinspieler zu machen, dessen Spiel den höchsten Wert hat. Dazu reizt zuerst der Spieler in Mittelhand den Spieler in Vorhand. Hat Vorhand kein Spiel mit dem gebotenen oder mit höherem Reizwert, muß sie passen. Dann reizt der Mitspieler in Hinterhand Mittelhand in gleicher Weise weiter oder paßt. Wenn Mittelhand kein Spiel machen will, oder ihr höchstes Reizgebot von Vorhand gehalten wird, muß sie passen. Dann reizt Hinterhand Mittelhand oder paßt.

Alleinspieler wird stets derjenige, der den höchsten Reizwert geboten oder gehalten hat. Bieten Mittelhand und danach auch Hinterhand nichts, darf Vorhand den Skat ohne Erklärung aufnehmen. Sie verpflichtet sich damit zur Durchführung eines Spieles. Zeigt niemand Spielinteresse, wird eingepaßt. Darauf gibt der Nächste zum neuen Spiel.

Die drei Mitspieler bilden zwei Parteien: Der Alleinspieler und die beiden Gegenspieler als Gegenpartei.

Das eigentliche Spiel beginnt damit, daß Vorhand ausspielt. Danach spielt immer derjenige aus, der den vorangegangenen Stich gemacht hat.

Nach dem Ausspielen wird im Uhrzeigersinn eine Karte zugegeben. Dabei muß irgendeine Karte in der ausgespielten Farbe oder, wenn gefordert, Trumpf zugegeben. Wer die ausgespielte Farbe nicht hat, darf entweder Trumpf zugeben, d. h. stechen, oder eine Karte einer anderen Farbe spielen. Wenn Trumpf gefordert wird, aber nicht bedient werden kann, darf eine beliebige Karte einer anderen Farbe zugegeben

werden.

Den Stich bekommt wer

- zu einer ausgespielten und durchweg bedienten Farbe die ranghöchste Karte hat,
- eine Farbe ausspielt, die weder bedient noch gestochen wird,
- eine ausgespielte Farbe als einziger sticht,
- einen Trumpf auf eine ausgespielte Farbe mit einem höheren Trumpf übersticht,
- bei gefordertem Trumpf den höchsten spielt,
- Trumpf fordert und daraufhin nur Farbkarten erhält.

Nullspiele besitzen folgende feste Spielwerte für das Reizen:

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

Die Werte der Farb- und Grandspielen berechnet man mittels ihrer Grundwerte:

Karo	9
Herz	10
Pik	11
Kreuz	12
Grand	24
Grand ouvert	36

Dieser Grundwert wird mit einem Faktor multipliziert, der sich wie folgt berechnet:

Anzahl der fortlaufend vorhandenen oder fehlenden Trümpfe

+

1 als fester Wert

+

1 wenn aus der Hand gespielt wird

+

1 wenn Schneider gespielt wird

+

1 wenn Schneider angesagt wurde

+

1 wenn Schwarz gespielt wird

+

1 wenn Schwarz angesagt wurde

+

1 wenn offen gespielt wurde

Einfach gewonnen hat der Alleinspieler sein Spiel mit dem 61. Auge einschließlich der beiden Karten im Skat.

Schneider wird die Partei, die 30 oder weniger Augen erreicht.

Schwarz ist die Partei, die keinen Stich erhielt.

Schneider angesagen und Schwarz angesagen darf man nur bei einem Handspiel.

Offen wird nur bei offenen Farbspielen berechnet. Beim Grand Ouvert ist dafür der Grundwert höher.

Offene Spiele gelten von vornherein als Schwarz angesagt.

Ein Nullspiel ist vom Alleinspieler gewonnen, wenn er keinen Stich macht.

Jedes verlorene Spiel mit Skataufnahme wird mit doppelter Punktzahl angeschrieben bzw. bezahlt. Bei verlorenen Handspielen zählen die Punkte nicht doppelt.

Bei überreiztem Spiel mit Skataufnahme muß soviel mal der Grundwert vom angesagten Spiel berechnet werden, daß mindestens der Reizwert erreicht wird.

Erreicht ein Handspiel den 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 desjenigen Grundwertes vom angesagten Spiel zu berechnen, der den Reizwert mindestens einstellt.

Nach Beendigung des letzten Spiels werden Gewinn und Verlust durch Vergleichsrechnung zu ermittelt.

Die Leistungen der Teilnehmer werden nach folgendem Verfahren gewertet:

Spielpunkte und Spielzahl jedes Teilnehmers, die aus seiner Spielliste hervorgehen, werden zu einer Gesamtleistung vereinigt. Für jedes gewonnene Spiel werden dem Alleinspieler 50 Wertungspunkte zugeschrieben, für jedes verlorene Spiel 50 Wertungspunkte abgezogen. Die Gegenparteien erhalten bei einem verlorenen Spiel des Alleinspielers je 40 Punkte. Die Summe der Punkte aus den Einzelspielen und der Wertungspunkte ergibt den endgültigen Punkterang.

Skatordnung

- 1.0 Allgemeines
- 1.1 Begriff des Skatspieles
- 1.11 Das Skatspiel ist ein Kartenspiel, das von drei oder mehr Personen gespielt wird. Die einzelnen Spiele werden von einem Alleinspieler und zwei Gegenspielern durchgeführt.
- 1.12 Das Skatspiel ist in Altenburg (Thüringen) im Beginn des 19. Jahrhunderts entstanden und hat sich aus älteren Kartenspielen in seiner heutigen Gestalt zum beliebtesten und verbreitetsten deutschen Kartenspiel entwickelt. Skat wird aber in aller Welt gespielt.
- 1.13 Zwei verdeckt, gesondert gelegte Blätter, kurz Skat genannt, gaben ihm den Namen.
- 1.2 Benennung und Zählwert der Karten
Die Skatkarte besteht aus 32 Blättern, und zwar aus je acht Blättern der nachstehend in ihrer Rangfolge angegebenen Farben:

K r e u z	(Treff, Eicheln)
P i k	(Schippen, Grün)
H e r z	(Coeur, Rot)
K a r o	(Eckstein, Schellen)

Jede dieser Farben hat folgende Blätter:

1. A s	= 11 Augen	Abkürzung A
2. Z e h n	= 10 Augen	Abkürzung 10
3. K ö n i g	= 4 Augen	Abkürzung K
4. D a m e	= 3 Augen	Abkürzung D
5. B u b e	= 2 Augen	Abkürzung B
6. N e u n	Ohne Zählwert	
6. A c h t	Ohne Zählwert	
6. S i e b e n	Ohne Zählwert	

- 1.3. Einteilung der Spiele
- 1.31 Sämtliche möglichen Spiele teilt man wie folgt ein:

Spiele mit Skataufnahme:

Karo
Herz
Pik
Kreuz
Grand
Null

Spiele ohne Skataufnahme:

Karo-Hand
Herz-Hand
Pik-Hand
Kreuz-Hand
Gand-Hand
Null-Hand

Offene Spiele mit Skataufnahme

Null ouvert

Offene Spiele ohne Skataufnahme

Karo offen

Herz offen

Pik offen

Kreuz offen

Grand offen (ouvert)

Null ouvert Hand

- 1.32 Der Skat steht in allen Fällen dem Alleinspieler zu.
- 1.33 Bei den Spielen mit Skataufnahme nimmt der Alleinspieler die beiden Skatblätter (SkO 2.26) auf, legt darauf zwei beliebige Blätter wieder weg(drückt oder senkt sie oder legt sie in den Skat) und bestimmt sodann das Spiel.
- 1.34 Bei den Handspielen bleibt der Skat während des Spiels unbenutzt; es stehen also dem Alleinspieler nur seine zehn Handkarten zur Verfügung.
- 1.35 Der Alleinspieler kann, gleichviel, ob er den Skat aufnimmt oder nicht, eine Farbe als Trumpf bestimmen, aber auch einen Grand oder ein Nullspiel melden.
- 1.36 Um zu gewinnen, muß der Alleinspieler bei Farb- und Grand-Spielen mindestens 61 Augen erreichen, bei Null-Spielen darf er keinen Stich bekommen.
- 1.37 Ein Stich besteht aus je einer Karte von Vor-, Mittel- und Hinterhand, die auch in dieser Reihenfolge zu spielen sind. Er ist vollendet, wenn alle drei Karten auf dem Tisch liegen. Er gehört demjenigen, von dem bei ausgespielter Farbe die höchste Karte dieser Farbe stammt, aber bei erfolgtem Einstechen unter Beachtung der Vorschriften über das Bedienen (SkO 3.21 und 3.22) demjenigen, der die höchste Trumpfkarte hingelegt hat (Trumpf geht über Fehlfarbe). Wird von vornherein Trumpf ausgespielt, so gehört der Stich dem Spieler, der die höchste Trumpfkarte gebracht hat.
- 1.38 Bei offenen Spielen muß der Alleinspieler noch vor dem ersten Ausspielen seine zehn Karten in ihrer ganzen Größe deutlich sichtbar auflegen, und zwar nach Farben und innerhalb der Farben der Höhe nach geordnet. Geschieht dies nicht, so sind die Gegenspieler berechtigt, die Ordnung selbst herzustellen.
- 1.39 Bei den offenen Farbspielen und beim Grand ouvert darf der Alleinspieler keinen Stich abgeben, weshalb bei diesen Spielen auch stets "Schwarz angesagt" gerechnet wird.
- 1.4 Bedeutung der Karten
- 1.41 Bei den Farbspielen wird immer eine Farbe Trumpf; die anderen Farben stehen dann untereinander im Rang gleich.
- 1.42 Höchste Trümpfe sind Bei Farb- und Grand-Spielen die Buben in der Rangfolge ihrer Farben; bei Grand-Spielen gibt es keine anderen Trümpfe, bei Farbspielen folgen die weiter sieben Karten der Trumpffarbe im Zählwert ihrer Augen (SkO 1.2).
- 1.43 Bei den Nullspielen gelten auch die Buben als Farbe. Die Reihenfolge lautet: As, König, Dame, Bube (Bildkarten), dann erst die Zehn und endlich Neun, Acht und Sieben.

- 2.0 Einleitung des Spieles
- 2.1 Wahl der Plätze
- 2.11 Die Reihenfolge der Mitspieler wird durch das Los bestimmt. Der erste kann sich dann seinen Platz wählen, der zweite setzt sich ihm zur Linken usw.
- 2.12 Mit dem Spielen darf nur nach Beendigung einer Runde aufgehört werden, ebenso darf ein einzelner Mitspieler nur am Schluß einer vollen Runde zu spielen aufhören, wenn er dies vor deren Beginn erklärt hat.
- 2.13 Auch kann nur nach Beendigung einer Runde und nur unter Zustimmung aller Teilnehmer ein neuer Spieler hinzutreten. Falls er nicht für einen Ausscheidenden eintritt, muß er seinen Platz rechts vom ersten einnehmen, so daß er sofort zu geben hat.
- 2.2. Verteilung der Karten
- 2.21 Der erste Mitspieler muß auch zuerst die Karten geben - er gibt an -, d. h. er muß die Karten gehörig durcheinander mischen, diese dann seinem rechten Nachbarn zu einmaligen Abheben hinlegen und, nachdem er den Rest der Karten auf den abgehobenen Teil gelegt hat, die Karten an die drei Mitspieler verteilen.
- 2.22 Ist bei mehr als drei Teilnehmern der Abheber vorübergehend abwesend, so darf außer dem Kartengeber jeder andere Teilnehmer abheben, es sei denn, der Abwesende hätte sich dies bei seinem Weggang vorbehalten. Verzögert sich die Rückkehr, so daß das Spiel stockt, so scheidet der Abwesende so lange aus, bis er wieder am Abheben ist. Ein Recht zu willkürlichem Ausscheiden für eine oder mehrere Runden kann daraus aber nicht abgeleitet werden.
- 2.23 Beim zweiten Spiel hat der zweite Teilnehmer zu geben., so daß also der rechte Nachbar des ersten Mitspielers stets das letzte Spiel einer Runde zu geben hat, mithin auch das letzte Spiel überhaupt (SkO 2.12), er muß daher abgeben.
- 2.24 Es muß abgehoben werden, und zwar so, daß mindestens vier Karten liegenbleiben oder abgehoben werden.
- 2.25 Es müssen, beim linken Nachbarn beginnend, jedem Mitspielenden zunächst drei Blätter gegeben werden, dann jedem vier und im letzten Gang wieder jedem drei.
- 2.26 Nach dem ersten Gange sind zwei Blätter - kurz Skat genannt - gesondert zu legen.
- 2.27 Bei vier Teilnehmern erhält der Kartengeber selbst keine Karten - er sitzt -, bei fünf oder mehr Teilnehmern spielen die beiden linken Nachbarn des Kartengebers und der rechte.
- 2.28 Wird beim Geben, sei es durch Schuld oder bloße Mitschuld des Kartengebers, eine Karte aufgeworfen, so muß noch einmal gegeben werden.
- 2.29 Besieht während des Kartengebens ein Spieler den Skat, so ist er vom Reizen auszuschließen (SkO 3.26).
- 2.210 Wurde eines oder wurden beide Skatblätter nach ordnungsgemäßem Geben aufgeworfen oder vor beendetem Reizen aufgenommen, so ist der Schuldige ebenfalls vom Reizen auszuschließen; auch ist keiner der anderen Mitspieler an sein früheres Gebot gebunden.
- 2.211 Wurden die Karten ordnungsgemäß verteilt, so muß ein gültiges Spiel zustande kommen.

Auch ein eingepaßtes Spiel ist ein gültiges Spiel.

- 2.212 Jeder Teilnehmer muß nach beendetem Geben die Zahl der empfangenen Karten prüfen und eine fehlerhafte Kartenverteilung vor dem Ende des Reizens melden. Wurden die Karten vergeben, d. h. der Zahl nach oder sonstwie unrichtig verteilt, so muß nur dann noch einmal gegeben werden, wenn die Beanstandung rechtzeitig erfolgt ist oder wenn beide Parteien eine fehlerhafte Zahl der Blätter haben. Andernfalls treten die Bestimmungen von SkO 3.25 bereits vor Spielbeginn in Kraft.
- 2.213 Hatte ein Teilnehmer gegeben, der nicht an der Reihe war, so ist das gegebene Spiel ungültig, selbst wenn es zu Ende gespielt ist. Dies gilt auch für das letzte Spiel einer Runde (siehe aber 2.214).
- 2.214 Bei Feststellung eines solchen Fehlers werden innerhalb der im Gang befindlichen Runde die Spiele vom Eintritt des Fehlers an wiederholt. Ist dieser bereits in vorhergegangenen Runden geschehen oder ist sein Zeitpunkt überhaupt nicht feststellbar, so bleiben alle abgeschlossenen Runden gültig. Es ist nur die im Gang befindliche Runde ungültig und zu wiederholen. Sofort nach Aufdeckung des Fehlers hat dann Platz 1 zu geben. Die Spielliste bleibt gültig. Eine Runde ist dann abgeschlossen, wenn deren letztes Spiel eingetragen ist.
- 2.3 Reizen
- 2.31 Nachdem die Karten verteilt worden sind, muß zunächst durch das Reizen oder Bieten festgestellt werden, wer Alleinspieler wird.
- 2.32 Im Skat wird nach Spielwerten (Punkten) gereizt. Dabei fordert Vorhand (der erste, der Karten erhalten hat) zunächst Mittelhand (den linken Nachbarn) zu reizen auf, d.h. sie veranlaßt diese, ihr zu sagen, welchen Wert das Spiel hat, das sie spielen will. Entsprechend dem niedrigsten Spielwert (Karo mit oder ohne eine Spitze, einfach gewonnen) beginnt dieses Reizen in der Regel mit 18.
- 2.33 Hat Vorhand nun ein Spiel mit dem gebotenen oder einem höheren Spielwert nicht selbst, so muß sie passen oder verzichten, und Mittelhand wird dann von Hinterhand (dem dritten Mitspielenden) in gleicher Weise gereizt.
- 2.34 Will jedoch Mittelhand kein Spiel wagen oder hält Vorhand den von Mittelhand gebotenen höchsten Wert, so muß Mittelhand passen; dann reizt Hinterhand Vorhand weiter oder muß passen.
- 2.35 Der Spieler, der zuletzt den höchsten Wert gehalten oder geboten hat, wird der Alleinspieler. Er muß ein gleichwertiges oder ein Spiel von höherem Punktwert melden, gleichviel, ob er den Skat aufnimmt oder aus der Hand spielt.
- 2.36 Die Erklärung des Passens ist unwiderruflich, ebenso das Bieten und Halten eines Wertes und das Ansagen eines Spieles.
- 2.37 Will keiner der Mitspielenden ein Spiel wagen, so wird eingepaßt und der nächste gibt Karten. Niemals darf dann vom gleichen Kartengeber noch einmal gegeben werden (siehe SkO 9.4).
- 2.38 Auch wenn der Alleinspieler sofort sein Spiel für verloren erklärt, sich legt (SkO 3.31), muß er ein bestimmtes Spiel ansagen, das dem gebotenen Wert und der Zahl der Spitzen entspricht (SkO 3.34).
- 2.39 Erreicht ein Handspiel die gereizte Punktzahl nicht, hat sich also der Alleinspieler überreizt,

überboten, weil ein Bube oder weitere Spitzentrümpfe im Skat lagen (geringere Gewinnstufe), so gilt das Spiel für ihn verloren, selbst wenn er mehr als 60 Augen hat, und zwar muß soviel mal der Grundwert des gewählten Spieles berechnet werden, daß dadurch die gebotene Punkthöhe mindestens erreicht wird. Wurden z. B. bei einem Herzhandspiel ohne 3 Spitzen 36 geboten, und liegt der Kreuz-Bube im Skat, so ist das an sich gewonnene Spiel nicht mit 36, sondern mit $4 \times 10 = 40$ Punkten zu bewerten. Der gleiche Wert käme in Betracht, wenn bis 40 Gereizt worden wäre. Wurde also Herz gespielt, muß auch ein Herzspiel berechnet werden.

2.4 Parteistellung

2.41 Die drei Spielenden bilden zwei Parteien: Alleinspieler und Gegenspieler (Partner). Wer nach beendigtem Reizen das Spiel bestimmt hat, ist der Alleinspieler, die beiden anderen sind die Gegenspieler und als solche mit den übrigen Teilnehmern seine gemeinsamen Gegner.

2.42 Die Gegenspieler bilden somit mit den übrigen Teilnehmern eine Gemeinschaft; sie genießen daher alle gemeinschaftlich den Erfolg ihres Spielens, tragen aber auch gemeinschaftlich den Mißerfolg und die Folgen ihrer Versehen und Verstöße (gemeinsame Haftung).

2.43 Der Alleinspieler bekommt deshalb nicht nur von jedem der beiden Gegenspieler, sondern auch von den übrigen Gegnern den vollen Betrag für sein gewonnenes Spiel, muß aber bei Verlust auch an alle Teilnehmer zahlen.

3.0 Gang des Spieles

3.1 Ausspielen

3.11 Das eigentliche Spiel beginnt damit, daß Vorhand ausspielt (anzieht). Später wird stets von demjenigen ausgespielt, der den vorhergehenden Stich gemacht hat. Ein rechtmäßig ausgespieltes Blatt darf niemals zurückgenommen werden: was liegt, liegt.

3.12 Hat jemand unberechtigt ausgespielt, so ist das Spiel für seine Partei mit den bis dahin eingebrachten Stichen und Augen beendet. Die andere Partei hat, wenn nicht die von ihr bis zum Fehler eingebrachten Stiche und Augen eine höhere Gewinnstufe bedingen, unter Berechnung der vorhandenen oder fehlenden Spitzen, einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen. Beabsichtigt sie aber, eine solche zu erreichen, so kann sie verlangen, daß weitergespielt wird. Dann gilt der Fehler als überhaupt nicht begangen. Wird unberechtigtes Ausspielen erst gerügt, nachdem der Stich - die drei Blätter von Vor-, Mittel- und Hinterhand - bereits aufgenommen worden ist, so gilt dies als rechtmäßiges Ausspielen.

3.13. Falsches Ausspielen zum letzten Stich eines Spiels ist unerheblich. SkO 3.11, Satz 2 gilt aber auch in diesem Fall.

3.14 Jedem Spieler an einem Tisch, auch dem Kartengeber ist es gestattet, einen anderen Spieler am unberechtigten Ausspiel zu hindern.

3.2 Bedienen

3.21 Ist ausgespielt worden, so hat zunächst der linke und sodann der rechte Mitspielende Nachbar des Ausspielenden eine Karte zuzugeben. Dabei muß stets, soweit dies möglich ist, Farbe oder Trumpf bekannt - bedient - werden, d. h. stets irgendein Blatt der ausgespielten Farbe oder, wenn Trumpf gezogen - gefordert - wurde, ein Trumpfblatt, gleichviel ob höher oder niedriger, zugegeben werden.

3.22 Wer die ausgespielte Farbe nicht hat, kann entweder Trumpf zugeben - stechen - oder auch ein Blatt einer anderen Farbe abwerfen, brocken oder wimmeln. Ebenso darf jedes beliebige

Blatt zugegeben werden, wenn beim Fordern Trumpf nicht mehr bekannt werden kann.

- 3.23 Wurden vorstehende Regeln über das Bedienen verletzt, wurde also der geforderte Trumpf oder die verlangte Farbe, obwohl es möglich war, nicht zugegeben, mithin verleugnet, so gilt dies als falsches Bedienen.
- 3.24 Falsches Bedienen beendet grundsätzlich, auch wenn es während des Spieles nachträglich festgestellt wird, das Spiel für die schuldige Partei mit den von ihr bis zum Begehen des Fehlers eingebrachten Stichen und Augen. Die Bestimmungen des Absatzes SkO 3.12 über Bewertung und mögliches Weiterspiel gelten entsprechend.
- 3.25 Hat jemand trotz regelrechter Kartenverteilung im Laufe des Spiels zuwenig oder zuviel Blätter, sei es, daß doppelt oder gar nicht zugegeben, zuviel oder zu wenig weggelegt, eins oder mehrere Blätter verloren wurden, dann gilt das Spiel auf jeden Fall für die Partei mit der richtigen Zahl der Blätter als einfach gewonnen, unbeschadet des etwaigen Anspruchs auf eine höhere Gewinnstufe, wenn diese bereits erreicht war oder nachgewiesen werden kann, daß sie bei regelrechtem Spiel sicher erreicht worden wäre.
- 3.26 Besieht während des Spieles ein Mitspielender den Skat oder wird er von einem Teilnehmer aufgedeckt, so gilt das Spiel als beendet und für die andere Partei als einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen, doch kann diese, wenn sie eine höhere Gewinnstufe erreichen will, verlangen, daß weitergespielt wird. Dann aber gilt das Versehen als überhaupt nicht begangen. Hatte jedoch die schuldige Partei das Spiel bereits gewonnen, so gelten für diese die bis dahin eingebrachten Stiche und Augen.
- 3.3 Abgekürztes Spiel
- 3.31 Im allgemeinen ist jedes Spiel zu Ende zu spielen, doch kann der Spieler sofort oder nach dem ersten Stich sein Spiel verloren geben, sich strecken oder legen; das Spiel gilt dann als mindestens dem Reizwerte entsprechend verloren. Eine spätere Aufgabe des Spieles kann nur mit Zustimmung der Gegenspieler erfolgen.
- 3.32 Durch das Auflegen oder Vorzeigen der Karten bei Farb- und Grandspielen ohne Abgabe einer Erklärung zeigt der Alleinspieler an, daß er alle weiteren Stiche macht, Trifft dies nicht zu, so gehören alle Reststiche der Gegenpartei. Die Bestimmungen der SkO 3.12 über Bewertung und mögliches Weiterspiel gelten entsprechend.
- 3.33 Ein Gegenspieler darf bei Farb- und Grandspielen nur dann offen spielen, wenn seine Partei, sein Partner und der Alleinspieler mögen spielen, wie sie wollen, alle weiteren Stiche macht. Trifft dies nicht zu, so gehören alle Reststiche dem Alleinspieler. Die Bestimmungen der SkO 3.12 über Bewertung und mögliches Weiterspiel gelten entsprechend.
- 3.34 Bei einem Spiel mit Skataufnahme ist das Legen mit dem gebotenen Spielwert nicht gestattet, vielmehr muß vor dem Strecken stets ein bestimmtes Spiel angesagt werden.
- 3.35 Schenkt eine Partei der anderen ein Spiel, so können nach Einsicht in die Kartenverteilung und in den Skat nachträglich keinerlei rückwirkende oder das Schenken aufhebende Ansprüche geltend gemacht werden. Verlangt eine Partei bei Schenkungsangebot trotzdem Durchführung des Spiels, so ist dem ohne weitere Verpflichtung für den Spieler stattzugeben.
- 3.36 Hat sich der Alleinspieler bei einem Spiel mit Skataufnahme überreizt, weil ein Bube oder andere Spitzentrumpfe im Skat lagen (dadurch niedrigere Gewinnstufe), so darf er sofort sein Spiel aufgeben. Es muß soviel mal der Grundwert des gewählten Spiels berechnet werden, daß dadurch die gebotene Reizhöhe mindestens erreicht wird. In die Spielliste ist zusätzlich "überreizt" einzutragen.

Beispiel:

Der Alleinspieler wollte bei gereizten 59 ein Farbspiel ohne Buben spielen, findet aber den Pik-Buben im Skat. In diesem Fall kann der Alleinspieler ein Herz- oder Kreuzspiel ansagen. In die Spielliste wird Herz bzw. Kreuz ohne 1, "überreizt", minus 120, eingetragen.

- 3.4 Grundregeln
- 3.41 Wer die nachstehenden Grundregeln verletzt, kann im Wiederholungsfalle nach vorausgegangener Verwarnung vom Weiterspiel ausgeschlossen werden. Der durch diese Regelverletzungen bedingte Verlust eines Spieles gemäß den Bestimmungen der Abschnitte SkO 3.1 - 3.3 bleibt dadurch unberührt.
- 3.42 Das Geben (Mischen, Abheben und Verteilen) hat so zu geschehen, daß keinem Teilnehmer die Innen-(Vorder-)seiten der Kartenblätter sichtbar werden. Wird von einem Kartengeber die Karte beim Mischen gestochen oder geblättert, so ist sie vor dem Abheben noch einmal durchzumischen.
- 3.43 Jeder Mitspielende ist verpflichtet, seine Karten so aufzunehmen, daß keiner der anderen Spieler hereinsehen kann, wie es andererseits auch nicht gestattet ist, in die Karten anderer hinein zu sehen oder sich deren Karten verraten zu lassen. Ebenso hat sich jeder Teilnehmer aller Äußerungen zu enthalten, die geeignet sind, die Verteilung der Karten zu verraten.
- 3.44 Der Skat darf nur von dem dazu Berechtigten angesehen werden, keinesfalls von den nicht spielenden Teilnehmern.
- 3.45 Während des Spiels darf über dessen Gang weder gesprochen noch irgendein Zeichen darüber gemacht werden; den Parteien ist auch das laute Zählen der Trümpfe und Augen nicht gestattet.
- 3.46 Vorwerfen, das heißt eher bedienen als der erste Gegenspieler oder das herausfordernde Vorherziehen ist dem zweiten nicht gestattet. Der Alleinspieler ist - im Gegensatz zu den Gegenspielern - berechtigt, eine zum Ausspielen bzw. Bedienen vorgesehene und sichtbar gewordene Karte zurückzunehmen (Vorteilsregel).
- 3.47 Das Wegnehmen der Stiche darf nur in einer Weise erfolgen, daß auch die zuletzt zugegebene Karte von allen Mitspielern deutlich gesehen und erkannt werden kann. Andernfalls muß der letzte Stich auch dann noch einmal gezeigt werden, wenn bereits wieder ausgespielt worden ist, während sonst der letzte Stich nur vor dem neuen Ausspielen nachgesehen werden darf bzw. auf Verlangen vorgezeigt werden muß.
- 3.48 Nachdem zum ersten Stich ausgespielt worden ist, darf der Skat nicht mehr eingesehen werden. Während des Spiels dürfen die abgelegten Stiche weder aufgedeckt und betrachtet noch vermischt werden.
- 3.49 Der Alleinspieler und die Gegenspieler müssen ihre Stiche selbst einziehen.
- 3.410 Jeder Teilnehmer ist verpflichtet, alle Bestimmungen der Skatordnung zu beachten und zu befolgen.
- 4.0 Bewertung der Spiele
- 4.1 Grundwerte
- 4.11 Jede Spielgattung außer den vier Nullspielen, die einen beständigen Spielwert haben, hat

einen bestimmten Einheits- oder Grundwert.

4.12	Der Grundwert beträgt für:	
	Karo	9
	Herz	10
	Pik	11
	Kreuz	12
	Grand	24
	Grand offen	36

4.13	Der Spielwert beträgt für:	
	Null	23
	Null Hand	35
	Null offen	46
	Null offen Hand	59

4.2 Gewinnstufen

4.21 Man unterscheidet - außer bei Nullspielen - folgende Gewinnstufen:

Spiele mit Skataufnahme

1	Spiel einfach
2	Schneider
3	Schwarz

Handspiele

(Sie haben gegenüber Spielen mit Skataufnahme von vornherein die Gewinnstufe "Hand" voraus.)

2	Spiel einfach
3	Schneider
4	Schneider angesagt
5	Schwarz
6	Schwarz angesagt

4.22 Der Alleinspieler hat sein Spiel einfach gewonnen, wenn er einschließlich des Wertes der Skatblätter 61 Augen erlangt hat.

4.23 Schneider wurde die Partei, die nur 30 oder weniger Augen erreichte.

4.24 Schwarz wurde die Partei, die keinen Stich erhielt; bei einem einzigen Stich, auch ohne jedes Auge, wurde die Partei nur Schneider.

4.25 Der Alleinspieler kann bei allen Spielgattungen der Handspielklasse außer den Nullspielen vor dem ersten Ausspielen Schneider und Schwarz ansagen. Er meldet damit die zu erreichende Gewinnstufe vorher an. Erreicht er diese dann nicht, so gilt für ihn das Spiel mindestens in der gemeldeten Gewinnstufe verloren. Verliert er in einer höheren Gewinnstufe (wird er selbst Schneider oder Schwarz), so gilt für die Berechnung die höhere. Erreicht der Spieler aber eine höhere Gewinnstufe als die angesagte, so gilt diese bei der Berechnung.

4.26 Die Gewinnstufen "Schneider angesagt" und "Schwarz angesagt" werden nur dann gewertet, wenn die Ansage tatsächlich erfolgt ist.

4.3 Spitzen

- 4.31 Trümpfe in ununterbrochener Reihenfolge vom Kreuz-Buben an heißen Spitzen.
- 4.32 Hat der Alleinspieler den Kreuz-Buben selbst, so kommen seine Spitzen (er spielt mit Spitzen), hat er ihn nicht, so kommen seine fehlenden Spitzen in Betracht (er spielt ohne Spitzen). Farbspiele sind also höchstens mit oder ohne elf Spitzen (vier Buben und sieben Farbbblätter), Grandspiele höchstens mit oder ohne vier Spitzen (vier Buben) durchführbar.
- 4.33 Farb- und Großspiele mit Spitzen haben bei gleicher Gewinnstufe denselben Wert wie Spiele ohne dieselbe Spitzenzahl.
- 4.4 Spielwerte
- 4.41 Die Spielwerte der Einzelspiele werden in Wertpunkten, kurz Punkten, errechnet, Diese richten sich nach Klasse, Gattung und unveränderlichem Grundwert des Spiels, ferner nach Gewinnstufen und Anzahl der in der Hand des Alleinspielers (einschließlich Skat) befindlichen oder fehlenden Spitzen.
- 4.42 Spitzen und Gewinnstufen werden zusammengezählt und ergeben die Summe der Fälle, Die durch Klasse und Gattung bestimmten Grundwerte werden mit der Anzahl der Fälle malgenommen und ergeben den Spielwert in Punkten. alle Nullspiele haben unveränderliche Spielwerte.
- 4.43 Alle Gewinne und Verluste sind sofort nach dem Spiel in die Spielliste einzutragen. Die Korrektur fehlerhafter Eintragungen darf nur mit Einverständnis der beteiligten Spieler bis zum Ende der laufenden Serie vorgenommen werden.
- 4.44 Jedes verlorene Spiel mit Skataufnahme muß mit verdoppelten Punkten in die Spielliste eingetragen bzw. zum doppelten Wert bezahlt werden. Bei verlorenen Handspielen werden die Punkte nicht verdoppelt.
- 4.45 Sämtliche Spielwerte aller im Einheitsskat gewonnenen Einzelspiele sind nach Abschnitt SkO 4.5 zu ermitteln:
- 4.5 Ermittlung der Fälle
- | | |
|-------------------------|------|
| Spiele mit Skataufnahme | |
| Spitzen | 1-11 |
| Gewinnstufen | 1-3 |
| Summe der Fälle | 2-14 |
| Handspiele | |
| Spitzen | 1-11 |
| Gewinnstufen | 2-7 |
| Summe der Fälle | 3-18 |
- 4.6 Aufrechnung
- 4.61 Sämtliche gewonnenen und verlorenen Spiele werden in die Spielliste eingetragen, die für jeden Teilnehmer eine Postenreihe enthält. Neue Spiele werden nach ihren Punktwerten sofort zu- oder abgerechnet, so daß der Stand der Teilnehmer zueinander jederzeit einzusehen ist.
- 4.62 Bei Preisskaten und Wettspielen hingegen sind die Einzelspiele unter genauer Bezeichnung einzeln in besondere Listen einzutragen und laufend für jeden Teilnehmer aufzurechnen (Gewinnpunkte - Verlustpunkte).

4.64 Nach Beendigung der Partie sind Gewinn und Verlust durch Vergleichsrechnung zu ermitteln. Einfach und schnell ist die Ermittlung des Endergebnisses nach dem Quersummenverfahren.

Regelvarianten

Neben der Spielweise streng nach der Skatordnung haben sich viele mehr oder weniger verbreitete Spielgewohnheiten entwickelt. Diese betreffen:

die Wertung des Spiels

das Spritzen

den Ramsch, wenn keiner spielen möchte

die Sonderspiele Bock und Schieberamsch

das Spielen mit Patrouillen

das Schenken beim Grand

die Revolution beim Nullspiel

Programmfunktionen

Das Programm verfügt neben Funktionen für das eigentliche Spiel auch über solche, die über das Spielen weit hinausgehen:

RegelEinstellung

Bedienungseinstellung

Spielprotokoll

Siegerliste

Spielserienunterbrechung

Einzelspielspeicherung

Skatproblemanalyse

Menübedienung

Das Hauptmenü hat Auswahlmöglichkeiten für die Funktionen:

Spiel zur Steuerung des Spielablaufs

Regeln zur Regeleinstellung, Namensauswahl und Zugang zur Championliste

Einstellungen zur individuellen Einstellung der Programmoberfläche

Unterstützung mit Funktionen, die den Benutzer beim Spielen unterstützen

Hilfe zum Starten dieses Hilfsprogramms und zur Abfrage der Programmdateien

Spielstrategie

Die Aussagen zu den behandelten Themen sind nur als Hinweise für den Anfänger zu verstehen. Der versierte Spieler wird für seine Entscheidungen sicher wesentlich mehr Kriterien zugrunde legen. Für die folgenden Situationen werden Kriterien angeboten:

Wie hoch reizen?

Hand spielen?

Welches Spiel spielen?

Schneider ansagen?

Schwarz ansagen?

Offen spielen?

Was drücken?

Welche Karte ausspielen?

Welche Karte zugeben?

Spiel aufgeben?

Zusätzliche Entscheidungen werden nötig, wenn man Spielvarianten einstellt:

Spiel schenken?

Schenken annehmen?

Spritze geben?

Patrouillen ansagen?

Revolution spielen?

Beim Schieberamsch Grand Hand spielen?

Ramsch schieben?

Jungfrau ansagen?

Durchmarsch spielen?

Programmregistrierung

Dieses Programm ist Shareware. Es darf beliebig kopiert und kostenlos weitergegeben werden.

Allerdings sind einige Funktionen in der nicht registrierten Shareware-Version gesperrt. Ob und für wen das Programm registriert ist, sieht man, wenn man die Funktion "Hilfe" - "Info über" aufruft.

Um das Programm zu registrieren und um die gesperrten Funktionen freizuschalten, mußt Du folgendes tun:

1. Erstelle ein Registrierformular über die Funktion "Spiel" - "Registrierung" - "Formular ausfüllen" und lasse es dem Autor zukommen.
2. Wenn dieses Formular und die Registriergebühr beim Autor eingetroffen sind, erhältst Du einen persönlichen Freischalte-Code.
3. Mit diesem Code kannst Du die Funktion "Spiel" - "Registrierung" - "Vollversion freischalten" erfolgreich ausführen.
4. Danach sind alle Programmfunktionen uneingeschränkt verfügbar.

Wertung

Die Wertung der Spielergebnisse erfolgt bei Spielen nach den DSKV-Turnier-Regeln entsprechend der Turnierliste.

Beim normalen Spiel wird in einer weniger komplizierten einfachen Liste aufgeschrieben. Außerdem gibt es Skatrunden, die sogenannte Bierlachsliste benutzen.

Spritzen

Bei Spielen nach der Skatordnung sind Spritzen nicht erlaubt. Stellt man eigene Regeln ein und erlaubt Spritzen, ergeben sich eine Vielfalt von Variationen:

Wann wird Kontra gegeben

Wer darf Kontra geben

Wann kommen weitere Spritzen

Weitere Besonderheiten

Ramsch

Bei Spielen nach der Skatordnung wird bei Spielen, in denen keiner reizt, eingepaßt.

Wenn man eigene Regeln ausmacht, kann man vereinbaren, daß bei solchen Spielen Ramsch gespielt wird. Beim Ramsch kann man verschiedene Feinheiten einstellen:

Normalerweise ist beim Ramsch ein Durchmarsch erlaubt. Dieser läßt sich verbieten.

Die Punkte im Skat werden normalerweise dem zugeschrieben, der beim Ramsch die meisten Augen in seinen Stichen hat. Man kann einstellen, daß statt dessen der Spieler die Punkte des Skat bekommt, der den letzten Stich macht.

Die Höhe der Minuspunkte beim Ramsch ist vergleichsweise hoch gegenüber den Minuspunkten bei normalen verlorenen Spielen. Um das etwas auszugleichen, schreiben manche Spielrunden jedem Spieler die Augen seiner im Ramsch gemachten Stiche auf.

Jungfrau ist normalerweise der, der im Ramsch keinen Stich gemacht hat. Man kann einstellen, daß Stiche, in denen keine Augen sind, nicht zählen.

Auch beim Durchmarsch kann man diese 0-Augen-Stich-Regelung anwenden.

Sonderspiele

Sonderspiele sind immer Runden, bestehend aus 3 Spielen, in denen entweder Bock oder Ramsch gespielt wird. Sonderspiele sind einstellbar für folgende Spielsituationen:

Nach erfolgreichem Kontra

Nach jeder erfolgreichen Spritze

Wenn der Spieler genau 60 Augen erzielt hat, ein sogenannter gespaltener Arsch.

Nach Spiel über 100 Punkten

Wenn der Spieler Schneider war

Nach gewonnenem Grand Hand

In der letzten Runde

Patrouillen

Patrouillen sind Stiche, die vom letzten Stich eines Spiels, rückwärts zählend, jeweils mit dem niedrigsten Trumpf durch den Alleinspieler gemacht werden. Also beim Farbspiel der zehnte Stich mit der Trumpf-Sieben, der neunte mit der Trumpf-Acht, usw.

Mancherorts werden Patrouillen auch als Spitzen bezeichnet. Unglücklicherweise bezeichnet die Skatordnung die Buben beim Grand und Farbspiel auch als Spitzen, sodaß einige Verwirrung herrscht.

Man kann beim Spiel mit Patrouillen folgendes einstellen:

Entgegen der allgemeinen Regel, daß nur eine Patrouillen angesagt werden darf, dürfen beliebig viele angesagt werden.

Allgemein werden Patrouillen nur beim Farbspiel gespielt. Patrouillenwertung für den Grand ist einstellbar.

Patrouillen müssen zu Spielbeginn angesagt werden. Einstellbar ist eine stille Patrouillenwertung, bei der Patrouillen auch bewertet werden, wenn sie erfolgreich gespielt werden.

In diesem Fall zählen stille Patrouillen einfach, angesagte Patrouillen doppelt.

Schenken

Normalerweise muß jedes Spiel zu Ende gespielt werden. Man kann ausmachen, daß man Grandspiele schenken darf.

Das müssen normalerweise beide Gegner wollen. Einstellbar ist, daß das Schenken auch von nur einem Gegenspieler angeboten werden kann.

Handspielwertung

Verlorene Handspiele werden nach der Skatordnung für den Verlierer einfach negativ gewertet, also z.B. mit einem, Spiel 2, Hand 3, mal 12 (Kreuz) ergibt 36. Aufgeschrieben werden 36 Minuspunkte für den Spieler.

Es ist einstellbar, daß auch Handspiele wie andere verlorene Spiele verdoppelt negativ aufgeschrieben werden, also im Beispiel mit - 72.

Aufgeben bei Überreizt

Nach der Skatordnung muß durch den Spieler, der das Spiel nach dem Reizen erhalten hat, ein Spiel angesagt und gespielt werden. Dieses Spiel muß mindestens dem Reizwert entsprechen.

Es kann ausgemacht werden, daß ein Spieler, der sich nach Skataufnahme überreizt hat, weil er einen Buben gefunden hat, das Spiel aufgeben kann.

Revolution

Nach der Skatordnung ist das höchstbewertete Nullspiel ein Null Ouvert Hand. Revolution ist ein Null Ouvert Hand, bei dem die Gegner ihre und die Karten im Skat beliebig vertauschen können, um eventuell das Spiel zu gewinnen.

Regeleinstellung

Das Spiel wird mit einer voreingestellten Regel, den DSKV-Turnierskat-Regeln, ausgeliefert. Diese Regeln entsprechen der Spielweise in Turnieren nach der Skatordnung. Diese Regeln können nicht verändert und nicht gelöscht werden.

Zusätzlich können eigene Regeln ausgemacht werden. Diese Regeln kann man dann auswählen, wieder löschen, verändern oder einfach nur anschauen.

Bedienungseinstellung

Das Programm erlaubt spielerindividuell, also auf den Spielernamen bezogen, folgende Einstellungen:

Spielgeschwindigkeit

Akustik

Kartengröße

Kartenbild

Offenes Spiel

Schnelles Reizen

Ramschtrainer

Spielprotokoll

Das Programm legt während des Spiels ein Protokoll über den Spielverlauf an. Dieses Protokoll kann man bei Spielende:

- Speichern, um es später als Textdatei weiter zu bearbeiten.
- Drucken
- Exportieren, um es in anderen Programmen, wie z.B. SKATPROT von Erik Reischl, Taunusstein, statistisch auszuwerten.

Siegerliste

In der Siegerliste werden je nach Spielwertung verschiedene Daten aufgenommen:

- Turnierliste, bestes Turnierpunkteergebnis aller Spielserien
- Einfache Liste, aktueller Kontostand, gerechnet über alle Spielserien
- Bierlachsliste, aktueller Saldo der erhaltenen, bzw. bezahlten Biere über alle Spielserien

Spielserienunterbrechung

Eine Spielserie kann jederzeit unterbrochen werden und zwar:

Schnell unterbrechen mit der ESC-Taste ohne Spielernamenabfrage

Normal unterbrechen

Bei Wiederaufnahme des Spiels wird, falls die Serie inmitten eines Spiels unterbrochen wurde, abgefragt, ob mit den gleichen Karten fortgesetzt werden soll, oder ob neu gemischt werden soll.

Einzelspielspeicherung

Nach Ende eines jeden Einzelspiels öffnet sich ein Fenster mit dem Titel Spielabrechnung. Während dieses Fenster offen ist, kann man über die Funktion - Analyse - die Speicherung der Kartenverteilung anfordern.

Das ermöglicht das spätere Laden, Wiederholen oder Modifizieren dieses Spiels.

Skatproblemanalyse

Die Kartenverteilung von Spielen, die früher gespeichert wurden, kann man über die Funktion Spiel-Laden neu aufrufen, eventuell verändern und nachspielen, um eine Analyse durchzuführen.

Spiel

Im Menüpunkt Spiel werden folgende Auswahlpunkte angeboten:

Neu

Fortsetzen

Wiederholen abbrechen

Speichern

Laden

Chef kommt

Unterbrechen

Beenden

Registrierung, Formular ausfüllen

Registrierung, Vollversion freischalten

Regeln

Im Menüpunkt Regeln werden folgende Auswahlpunkte angeboten:

Spielernamen

Championliste

Regeldetails, Anschauen

Regeldetails, Verändern

Regeldetails, Neu ausmachen

Regeldetails, Andere Regeln wählen

Regeldetails, Regeln löschen

Einstellungen

Im Menüpunkt Einstellungen werden folgende Auswahlpunkte angeboten:

Geschwindigkeit, Langsam

Geschwindigkeit, Normal

Geschwindigkeit, Schnell

Akustik, Aus

Akustik, Piepser

Akustik, Sprache

Kartengröße, 70 x 123 Punkte

Kartengröße, 90 x 159 Punkte

Kartengröße, 114 x 201 Punkte

Kartengröße, 156 x 276 Punkte

Bild, Deutsche Karten

Bild, Französische Karten

Offenes Spiel

Schnelles Reizen

Ramschtrainer

Unterstützung

Im Menüpunkt Unterstützung werden folgende Auswahlpunkte angeboten:

Letzten Stich anschauen

Augen zählen

Trümpfe zählen

Vorschlag machen

Namen zeigen

Hilfe

Im Menüpunkt Hilfe werden folgende Auswahlpunkte angeboten:

Skathilfe

Info über...

Wie hoch reizen

Wie hoch man reizt, hängt hauptsächlich davon ab, welches Spiel man mit der Karte spielen kann. Siehe deshalb Welches Spiel spielen.

Hand spielen

Farbspiele kann man aus der Hand spielen:

wenn man mehr als 5 Trümpfe hat und mehr als 1 Farbstich macht,
wenn man mehr als 6 Trümpfe hat und mindestens 1 Farbstich macht.

Grand kann man aus der Hand spielen:

wenn man mehr als 4 Farbstiche macht,
wenn man mehr alle 4 Buben hat und mehr als 3 Farbstiche macht,
wenn man Vorhand ist, mehr als 1 laufenden Buben hat und mehr als 4 Farbstiche macht,
wenn man alle 4 Buben hat und mehr als 1 As besitzt,
wenn man Vorhand ist, mehr als 2 Buben hat und mehr als 4 Farbstiche macht,
wenn man Vorhand ist, mehr als 2 Buben hat, mehr als 2 Asse besitzt und mehr als 3 Farbstiche macht,
wenn man Vorhand ist, mehr als 2 Buben einschließlich dem höchsten hat, mehr als 1 As besitzt und mehr als 3 Farbstiche macht,
wenn man Vorhand ist, mehr als 1 Buben hat, mehr alle 4 Asse besitzt und mehr als 4 Farbstiche macht.

Null kann man aus der Hand spielen:

wenn man keine Karte höher als die Acht blank hat,
und von den Farben, von denen man mehr als eine besitzt, jeweils auch die Sieben hat
und die Farben, von denen man die Sieben hat, dicht sind (d.h. man kann immer drunter bleiben).

Welches Spiel spielen

Farbspiele kann man spielen:

wenn man mehr als 6 Trümpfe hat,

wenn man mehr als 5 Trümpfe hat und dabei mindestens den 2. Buben,

wenn man mehr als 5 Trümpfe hat, dabei mindestens den 3. Buben und man mindestens 1 Farbstich macht,

wenn man Vorhand ist, mehr als 5 Trümpfe hat, dabei mindestens die beiden höchsten Buben,

wenn man mehr als 4 Trümpfe hat, dabei mindestens den 2. Buben und man mindestens 2 Farbstiche macht,

wenn man mehr als 4 Trümpfe hat, dabei mindestens 1 Buben und man mindestens 3 Farbstiche macht,

Grand kann man spielen:

wenn man alle 4 Asse hat, mindestens 5 Farbstiche macht und mindestens 1 Buben besitzt,

wenn man mindestens 3 Asse hat, mindestens 5 Farbstiche macht und mindestens 2 Buben besitzt,

wenn mindestens 2 Asse hat und alle 4 Buben besitzt,

wenn man mindestens 2 Asse hat, mindestens 4 Farbstiche macht und mindestens 3 Buben besitzt,

wenn man mindestens 3 Farbstiche macht und alle 4 Buben besitzt,

wenn man mindestens 4 Farbstiche macht und mehr als 2 Buben von oben besitzt,

wenn man mindestens 3 Farbstiche macht, mehr als 1 As besitzt, mehr als 2 Buben einschließlich dem höchsten besitzt,

wenn man mindestens 5 Farbstiche macht, mindestens 1 As besitzt, mehr als 2 Buben einschließlich der beiden höchsten besitzt,

wenn man Vorhand ist, mehr als 2 Buben einschließlich der beiden höchsten besitzt und man mindestens 5 Farbstiche macht,

wenn man Vorhand ist, mehr als 1 Buben einschließlich dem höchsten besitzt und man mindestens 6 Farbstiche macht,

wenn man Vorhand ist, mehr als 2 Buben besitzt, mindestens 2 Asse hat und man mindestens 4 Farbstiche macht.

Null kann man spielen:

wenn man höchstens 2 Neunen blank hat, von den Farben, von denen man mehr als eine besitzt, jeweils auch die Sieben hat und von den Farben, von denen man die Sieben hat, höchstens eine nicht dicht ist. (d.h. man kann nicht immer drunter bleiben).

wenn man keine Neun oder höher blank hat, höchstens von einer Farbe, von denen man mehr als eine besitzt, die Sieben nicht hat und von den und die Farben, von denen man die Sieben hat höchstens eine nicht dicht ist.

Schneider ansagen

Bei **Farbspielen** kann man Schneider ansagen:
wenn man mehr als 9 Trümpfe hat.

Beim **Grand** kann man Schneider ansagen:
wenn man mehr als 2 Buben von oben hat und mehr als 5 Farbstiche macht,
wenn man alle Trümpfe hat und mehr als 4 Farbstiche macht,
wenn man Vorhand ist und mindesten 3 Trümpfe hat, davon 2 von oben und mehr als 5 Farbstiche macht,
wenn man Vorhand ist und mindesten 2 Trümpfe von oben hat und mehr als 6 Farbstiche macht,
wenn man Vorhand ist und mindesten 3 Trümpfe hat und mehr als 6 Farbstiche macht.

Schwarz ansagen

Beim **Grand** kann man Schwarz ansagen:

wenn man mehr als 2 Trümpfe laufend von oben hat und die Anzahl der Farb- und Trumpfstiche 10 ist,

wenn man Vorhand ist und mehr als 1 Trumpf laufend von oben hat und die Anzahl der Farb- und Trumpfstiche 10 ist,

wenn man Vorhand ist und mindestens 3 Trümpfe einschließlich dem höchsten hat und die Anzahl der Farb- und Trumpfstiche 10 ist.

Offen spielen

Beim **Grand** kann man offen spielen:

wenn man alle Trümpfe hat und 6 Farbstiche macht,

wenn man Vorhand ist, mindestens 2 Trümpfe laufend von oben besitzt und die Anzahl der Farb- und Trumpfstiche 10 ist,

wenn man Vorhand ist, mindestens 3 Trümpfe einschließlich dem höchsten besitzt und die Anzahl der Farb- und Trumpfstiche 10 ist,

Null kann man offen spielen:

wenn man keine Farbe mit einer Karte höher als der Acht blank oder mehrfach hat und die Farben, von denen man die 7 hat, dicht sind (d.h. man kann immer drunter bleiben).

Was drücken

Bei **Farbspielen und Grand** sucht man nach Karten zum Drücken in der Reihenfolge:
blanke oder nur einmal besetzte Zehn,
von der kürzesten Farbe ohne Ass die höchste,
von längster Fehlfarbe mit Ass die niedrigste
wenn sonst nichts bleibt ein Ass oder den niedrigsten Trumpf

Beim **Null** sucht man nach Karten zum Drücken in der Reihenfolge:
von Farben, von denen man die Sieben nicht hat, alles was höher als die Acht ist
von Farben, von denen man die Sieben hat, die Farbe aber Lücken hat, alles über der Lücke,
blanke Acht,
wenn sonst nichts bleibt von sicheren Farben die höchste

Beim **Ramsch** sucht man nach Karten zum Drücken in der Reihenfolge:
von Farben ohne Sieben, die nicht blank sind, das As oder die Zehn
blanke Karten höher als die Sieben
von Farben mit der Sieben alles was über der Lücke ist,
wenn Bubensieben erlaubt ist, die Buben,
blanke Achten,
ansonsten von sicheren Farben mit Sieben die höchste

Welche Karte ausspielen

Das Ausspielen ist vom Spiel abhängig, davon ob man Spieler oder Gegner ist, und wenn man Gegner ist, ob der Spieler in Mittelhand oder in Hinterhand sitzt.

Farbsolo, Spieler spielt aus

Farbsolo, Gegner spielt aus, Spieler ist in Mittelhand

Farbsolo, Gegner spielt aus, Spieler ist in Hinterhand

Grand, Spieler spielt aus

Grand, Gegner spielt aus, Spieler ist in Mittelhand

Grand, Gegner spielt aus, Spieler ist in Hinterhand

Null, Spieler spielt aus, auch Null Ouvert und Revolution

Null, Gegner spielt aus, Spieler ist in Mittelhand

Null, Gegner spielt aus, Spieler ist in Hinterhand

Null Ouvert, Gegner spielt aus, Spieler ist in Mittelhand

Null Ouvert, Gegner spielt aus, Spieler ist in Hinterhand

Revolution, Gegner spielt aus, Spieler ist in Mittelhand

Revolution, Gegner spielt aus, Spieler ist in Hinterhand

Ramsch

Welche Karte zugeben

Das Zugeben ist vom Spiel abhängig, davon ob man Spieler oder Gegner ist, ob man Mittelhand oder Hinterhand ist und wie die Reihenfolge von Spieler und Gegnern ist.

Farbsolo, Spieler in Mittelhand, Gegner hat Farbe ausgespielt

Farbsolo, Spieler in Mittelhand, Gegner hat Trumpf ausgespielt

Farbsolo, Spieler in Hinterhand, Gegner hat Farbe ausgespielt

Farbsolo, Spieler in Hinterhand, Gegner hat Trumpf ausgespielt

Farbsolo, Gegner in Mittelhand, Spieler hat Farbe ausgespielt

Farbsolo, Gegner in Mittelhand, Spieler hat Trumpf ausgespielt

Farbsolo, Gegner in Mittelhand, anderer Gegner hat Farbe ausgespielt

Farbsolo, Gegner in Mittelhand, anderer Gegner hat Trumpf ausgespielt

Farbsolo, Gegner in Hinterhand, Spieler hat Farbe ausgespielt

Farbsolo, Gegner in Hinterhand, Spieler hat Trumpf ausgespielt

Farbsolo, Gegner in Hinterhand, anderer Gegner hat Farbe ausgespielt

Farbsolo, Gegner in Hinterhand, anderer Gegner hat Trumpf ausgespielt

Grand, Spieler in Mittelhand, Gegner hat Farbe ausgespielt

Grand, Spieler in Mittelhand, Gegner hat Trumpf ausgespielt

Grand, Spieler in Hinterhand, Gegner hat Farbe ausgespielt

Grand, Spieler in Hinterhand, Gegner hat Trumpf ausgespielt

Grand, Gegner in Mittelhand, Spieler hat Farbe ausgespielt

Grand, Gegner in Mittelhand, Spieler hat Trumpf ausgespielt

Grand, Gegner in Mittelhand, anderer Gegner hat Farbe ausgespielt

Grand, Gegner in Mittelhand, anderer Gegner hat Trumpf ausgespielt

Grand, Gegner in Hinterhand, Spieler hat Farbe ausgespielt

Grand, Gegner in Hinterhand, Spieler hat Trumpf ausgespielt

Grand, Gegner in Hinterhand, anderer Gegner hat Farbe ausgespielt

Grand, Gegner in Hinterhand, anderer Gegner hat Trumpf ausgespielt

Null, Spieler in Mittelhand

Null, Spieler in Hinterhand

Null, Gegner in Mittelhand, Spieler hat ausgespielt

Null, Gegner in Mittelhand, anderer Gegner hat ausgespielt

Null, Gegner in Hinterhand, Spieler hat ausgespielt

Null, Gegner in Hinterhand, anderer Gegner hat ausgespielt

Ramsch, in Mittelhand, Farbe ist ausgespielt

Ramsch, in Mittelhand, Trumpf ist ausgespielt

Ramsch, in Hinterhand, Farbe ist ausgespielt

Ramsch, in Hinterhand, Trumpf ist ausgespielt

Spiel aufgeben

Bei offenen **Farbspielen** kann man aufgeben:

wenn der Spieler Vorhand ist und 10 Trümpfe einschließlich dem höchsten hat,

wenn der Spieler 10 Trümpfe einschließlich der beiden höchsten hat,

Beim **Grand** ouvert kann man aufgeben:

wenn der Spieler Vorhand ist, 3 Trümpfe einschließlich dem höchsten hat und alle Farben von oben sind,

wenn der Spieler alle Trümpfe hat und alle Farben von sind.

Beim **Null** ouvert kann man aufgeben:

wenn der Spieler auch Revolution spielen könnte.

Spiel schenken

Beim Grand kann man schenken:
wenn man selbst einen Buben aber kein Ass besitzt.

Schenken annehmen

Beim Grand sollte man schenken nicht annehmen:

wenn man mehr als 2 Buben von oben hat und mehr als 5 Farbstiche macht,

wenn man Vorhand ist, mehr als 1 Buben laufend von oben besitzt und mehr als 6 Farbstiche macht,

wenn man alle Trümpfe besitzt und mehr als 4 Farbstiche macht,

wenn man Vorhand ist, mehr als 2 Buben besitzt und mehr als 6 Farbstiche macht,

Spritze geben

Beim **Farbspiel** kann man **Kontra** geben:

wenn schwarz angesagt ist und man sicher einmal sticht,
wenn schneider angesagt ist und man sicher mehr als einmal sticht,
wenn man sicher mehr als zweimal sticht,
wenn man sicher mehr als einmal sticht und mehr als 4 Trümpfe besitzt,
wenn Spitzen angesagt sind und man sicher einen Trumpf bis zuletzt aufheben kann

Beim **Farbspiel** kann man **Re** sagen:

wenn man weniger als 5 Stiche abgibt.

Beim **Farbspiel** kann man **Bock** sagen:

wenn schwarz angesagt ist und man sicher einmal sticht,
wenn man sicher mehr als viermal sticht,
wenn man sicher mehr als dreimal sticht und mehr als 5 Trümpfe besitzt,
wenn man sicher mehr als dreimal sticht, mehr als 4 Trümpfe und mindestens 2 Asse besitzt,
stecher mehr als 3 und Trümpfe mehr als 4 und farbasse mehr als 1
wenn Spitzen angesagt sind und man sicher einen Trumpf bis zuletzt aufheben kann

Beim **Farbspiel** kann man **Hirsch** geben:

wenn man weniger als 4 Stiche abgibt.

Beim **Grand** kann man **Kontra** geben:

wenn schwarz angesagt ist und man sicher einmal sticht,
wenn schneider angesagt ist oder Schenken nicht angenommen wurde und man sicher mehr als einmal sticht,
wenn man mehr als einen Buben besitzt, wovon einer sticht und man mehr als 2 Asse besitzt.
Trümpfe mehr als 1 und stecher mindestens 1 und farbasse mehr als 2

Beim **Grand** kann man **Re** oder **Hirsch** sagen:

wenn man weniger als 4 Stiche abgibt.

Beim **Grand** kann man **Bock** geben:

wenn schwarz angesagt ist und man sicher einmal sticht,
wenn man mehr als zwei Buben besitzt und man mehr als 2 Asse besitzt.

Beim **Null** kann man **Kontra** oder **Bock** geben:

wenn Revolution gespielt wird und die Revolution nicht astrein ist
wenn ouvert gespielt wird, der Spieler schon ausgespielt hat, man selbst unterstehen kann und Hinterhand eventuell auch unterstehen kann,
wenn eine Farbe nicht astrein ist und man damit das Spiel gewinnen kann.

Beim **Null** kann man **Re** oder **Hirsch** geben:

wenn man auch Revolution spielen könnte.

Patrouillen ansagen

Beim **Grand** kann man mit 1 Patrouille spielen:

wenn man Vorhand ist, mehr als einen Trumpf einschließlich dem höchsten und dem niedrigsten besitzt.

Beim **Farbspiel** kann man mit 1 Patrouille spielen:

wenn man mehr als 5 Trümpfe einschließlich dem niedrigsten besitzt.

Weitere Patrouillen sagt man entsprechend hochgerechnet an.

Revolution spielen

Revolution kann man spielen:

wenn man von allen Farben, die man besitzt, die Sieben hat. Wenn die Farbe Lücken hat, muß man jeweils so viele Karten unter der Lücke haben, daß man sicher unterstehen kann.

Achtung: nicht spielen, wenn man Vorhand ist und nicht so ausspielen kann, daß man keine der oben genannten Lücken beschädigt.

Ramsch schieben

Beim **Ramsch** kann man schieben:

wenn man nur Farben mit Lücken hat, bei denen man sicher unterstehen kann, sonst blanke Achten und Neunen, höchstens einen Trumpf, der nicht der höchste ist.

Jungfrau ansagen

Beim **Ramsch** kann man Jungfrau ansagen:
wenn man sicher keinen Stich macht.

Durchmarsch spielen

Beim **Ramsch** kann man Durchmarsch ansagen:
wenn man sicher keinen Stich abgibt.

Grand Hand in der Schieberunde

Beim **Schieberamsch** kann man Grand Hand spielen:

wenn man mehr als 2 Trümpfe einschließlich der beiden höchsten besitzt und mehr als 4 Farbstiche macht,

wenn man Vorhand ist, mehr als 1 Trumpf einschließlich dem höchsten besitzt und mehr als 4 Farbstiche macht,

Spiel - Neu

Ist verfügbar zu Beginn einer neuen Spielserie und startet diese.

Spiel - Fortsetzen

Ist verfügbar bei Spielstart, wenn vorher unterbrochen wurde. Wenn anstatt Spiel - Fortsetzen Spiel - Neu gewählt wird, wird die Speicherung des vorher unterbrochenen Spiel gelöscht.

Spiel - Wiederholen abbrechen

Ist verfügbar während einer Spielwiederholung und beendet diese.

Spiel - Speichern

Ist verfügbar nach Ende eines Einzelspiels und hat den Zweck, interessante Spiele zur späteren Analyse zu speichern. Die Analyse kann später jederzeit durchgeführt werden mit Spiel - Laden.

Spiel - Laden

Ist verfügbar zu Beginn einer Spielserie oder am Ende eines Einzelspiels, wenn das Fenster Spielabrechnung sichtbar ist. Nach dem Laden kann ein vorher gespeichertes Spiel erneut gespielt werden.

Spiel - Chef kommt

Ist immer verfügbar und hat den Zweck, das Spiel schnellstmöglichst zu unterbrechen.

Spiel - Unterbrechen

Ist immer verfügbar. Beim Unterbrechen wird der Spielname abgefragt, wenn er nicht bei Spielbeginn eingegeben wurde.

Spiel - Beenden

Ist jederzeit verfügbar, aber das Beenden während einer Spielserie hat zur Folge, daß der Spielverlauf nicht gespeichert wird und ein Fortsetzen deshalb nicht möglich ist.

Spiel - Registrierung, Formular ausfüllen

Ist verfügbar solange das Programm nicht erfolgreich registriert wurde.

Spiel - Registrierung, Vollversion freischalten

Ist verfügbar sobald ein Registrierformular richtig ausgefüllt wurde. Die Funktion kann nur erfolgreich benutzt werden, wenn der richtige Freischalte-Code bekannt ist.

Nach richtiger Freischaltung erscheint im Fenster Info über... der Name des registrierten Benutzers.

Regeln - Spielernamen

Ist verfügbar bei Spielbeginn. Damit kann bei einem Spielerwechsel der richtige Name des neuen Spielers sofort in alle Listen übernommen werden.

Regeln - Championliste

Ist immer verfügbar und zeigt die Leistungen der einzelnen Spieler, abhängig von den jeweils eingestellten Regeln.

Regeln - Regeldetails, Anschauen

Ist immer verfügbar, damit man sich jederzeit über Regeldetails informieren kann.

Regeln - Regeldetails, Verändern

Ist nur verfügbar zu Beginn einer Spielserie. Der Regelname und die Art des Aufschreibens (Listenart) können nicht verändert werden.

Regeln - Regeldetails, Neu ausmachen

Ist nur verfügbar zu Beginn einer Spielserie. Damit macht man einen vollständig neuen Regelsatz mit eigenem Namen aus.

Regeln - Andere Regeln wählen

Ist nur verfügbar zu Beginn einer Spielserie, wenn mehrere Regeln existieren. Damit kann man aus bereits ausgemachten verschiedenen Regeln wählen.

Regeln - Regeln löschen

Ist nur verfügbar zu Beginn einer Spielserie, wenn mehrere Regeln existieren. Damit kann man nicht mehr benutzte Regeln und die dazugehörigen Siegerlisten löschen.

Die Regeln DSKV-Turnierskat können vom Programm aus nicht gelöscht werden. (Löschen ist möglich durch Löschen der Datei WSKAT.INI im Windows-Verzeichnis.)

Einstellungen - Geschwindigkeit, Langsam

Pause zwischen den Spielzügen jeweils 4 Sekunden.

Einstellungen - Geschwindigkeit, Normal

Pause zwischen den Spielzügen jeweils 2 Sekunden.

Einstellungen - Geschwindigkeit, Schnell

Pause zwischen den Spielzügen jeweils 1 Sekunde.

Einstellungen - Akustik, Aus
Schaltet das Spiel stumm.

Einstellungen - Akustik, Piepser

Alle Ansagen des Spiels werden durch einen Signalton begleitet.

Einstellungen - Akustik, Sprache

Ist verfügbar, wenn eine Sound-Karte oder zumindest der PC-Speaker-Treiber installiert ist. Außerdem muß bei der Installation von WinSkat die Option - Mit Sprachunterstützung - gewählt werden.

Einstellungen - Kartengröße, 70 x 123 Punkte

Damit stellt man die Größe des Spielfensters auf 640 x 480 Bildpunkte und die Auflösung der Spielkarten auf 70 x 123 Bildpunkte ein.

Nicht verfügbare Größen bedeuten, daß der Bildschirm diese Größen nicht darstellen kann.

Einstellungen - Kartengröße, 90 x 159 Punkte

Damit stellt man die Größe des Spielfensters auf 800 x 600 Bildpunkte und die Auflösung der Spielkarten auf 90 x 159 Bildpunkte ein.

Nicht verfügbare Größen bedeuten, daß der Bildschirm diese Größen nicht darstellen kann.

Einstellungen - Kartengröße, 114 x 201 Punkte

Damit stellt man die Größe des Spielfensters auf 1024 x 768 Bildpunkte und die Auflösung der Spielkarten auf 114 x 201 Bildpunkte ein.

Nicht verfügbare Größen bedeuten, daß der Bildschirm diese Größen nicht darstellen kann.

Einstellungen - Kartengröße, 156 x 276 Punkte

Damit stellt man die Größe des Spielfensters auf 1280 x 1024 Bildpunkte und die Auflösung der Spielkarten auf 156 x 276 Bildpunkte ein.

Nicht verfügbare Größen bedeuten, daß der Bildschirm diese Größen nicht darstellen kann.

Einstellungen - Bild, Deutsche Karten

Ist verfügbar zu Beginn einer Spielserie und wenn das Fenster Spielabrechnung sichtbar ist.
Voraussetzung ist, daß die Karten bei der Installation des Programms ausgewählt wurden.

Einstellungen - Bild, Französische Karten

Ist verfügbar zu Beginn einer Spielserie und wenn das Fenster Spielabrechnung sichtbar ist.
Voraussetzung ist, daß die Karten bei der Installation des Programms ausgewählt wurden.

Einstellungen - Offenes Spiel

Ist verfügbar während eines laufenden Spiels. Die Benutzung hat zur Folge, daß dieses Spiel nicht gewertet wird, wenn das Anschauen der Karten dem Spieler einen Vorteil gebracht haben könnte..

Einstellungen - Schnelles Reizen

Wenn eingeschaltet, werden beim Reizen durch das Programm einige Zwischenschritte zwischen Mindestreizwert und höchstem Reizgebot ausgelassen.

Einstellungen - Ramschtrainer

Ist nicht verfügbar, wenn die Regeln - DSkV-Turnierskat - eingestellt sind.
Wenn eingeschaltet, spielt das Programm nur Schieberamsch-Runden.

Unterstützung - Letzten Stich anschauen

Ist verfügbar während eines Spiels und zeigt den letzten vollständigen Stich. Nach dem Drücken durch den Benutzer zeigt es ihm den Skat.

Unterstützung - Augen zählen

Ist nicht verfügbar, wenn bei den Regeln - Scharf spielen - eingestellt ist.

Unterstützung - Trümpfe zählen

Ist nicht verfügbar, wenn bei den Regeln - Scharf spielen - eingestellt ist.

Unterstützung - Vorschlag machen

Ist nicht verfügbar, wenn bei den Regeln - Scharf spielen - eingestellt ist.

Unterstützung - Namen zeigen
Zeigt die Namen der Mitspieler.

Hilfe - Skathilfe

Startet dieses Programm.

Hilfe - Info über...

Zeigt die aktuellen Programmdateien.

Farbsolo, Spieler spielt aus

Zu Spielbeginn, wenn man Trumpf-Ass und Trumpfzehn selbst hat, wenn man nicht so viele Buben von oben hat, daß man die Gegner durch das Bubenspiel trumpfflos machen kann, sollte man den niedrigsten Trumpf ausspielen.

Solange noch Trumpf draußen ist, sollte man seinen höchsten Trumpf ausspielen, wenn man nicht Gefahr läuft, daß dem Gegner höhere und mehr Trümpfe übrigbleiben als man selbst hat.

Ansonsten spielt man eine Farbe aus, möglichst die, von der man die höchste hat.

Farbsolo, Gegner spielt aus, Spieler ist in Mittelhand

Wenn der Spieler sich mit dem Trumpfspiel verrechnet hat und man ihn trumpflos machen kann, soll man das tun.

Wenn vorher Farbe gespielt war und man kann die Farbe nachspielen, ist das von Vorteil.

Wenn man von einer oder mehreren Farben die höchste noch im Spiel befindliche Karte hat, spielt man von der längsten Farbe die höchste vor.

Ansonsten spielt man von der kürzesten Farbe die kleinste Karte aus.

Farbsolo, Gegner spielt aus, Spieler ist in Hinterhand

Wenn der Spieler sich mit dem Trumpfspiel verrechnet hat und man ihn trumpflos machen kann, soll man das tun.

Wenn es eine oder mehrere Farben gibt, die noch nicht angespielt wurden, spielt man von der kürzesten Farbe die niedrigste aus.

Wenn man von einer oder mehreren Farben die höchste noch im Spiel befindliche Karte hat, spielt man von der kürzesten Farbe die höchste vor.

Ansonsten spielt man von der kürzesten Farbe die kleinste Karte aus.

Grand, Spieler spielt aus

Solange man dem Gegner noch einen Trumpf abholen kann, tut man das.
Ansonsten spielt man eine Farbe aus, möglichst die, von der man die höchste hat.

Grand, Gegner spielt aus, Spieler ist in Mittelhand

Wenn der Spieler sich mit dem Trumpfspiel verrechnet hat und man ihn trumpflos machen kann, soll man das tun.

Wenn man von einer oder mehreren Farben die höchste noch im Spiel befindliche Karte hat, spielt man von der längsten Farbe die höchste vor.

Wenn man eine Farbe hat, die der Spieler nicht hat, dann spielt man die.

Wenn vorher Farbe gespielt war und man kann die Farbe nachspielen, ist das von Vorteil.

Ansonsten spielt man von der kürzesten Farbe die kleinste Karte aus.

Grand, Gegner spielt aus, Spieler ist in Hinterhand

Wenn der Spieler sich mit dem Trumpfspiel verrechnet hat und man ihn trumpflos machen kann, soll man das tun.

Wenn man eine Farbe hat, die der Spieler nicht hat, dann spielt man die.

Wenn vorher Farbe gespielt war und man kann die Farbe nachspielen, ist das von Vorteil.

Ansonsten spielt man von der kürzesten Farbe die kleinste Karte aus.

Null, Spieler spielt aus

Beim normalen Null kann man mit einer blanken Acht anfangen.

Beim Null Ouvert und bei der Revolution spielt man die höchste blanken Karte an, wenn man eine hat, oder von einer Farbe, von der man alle Karten von unten laufend hat, die höchste.

Ansonsten spielt man von einer Farbe mit Sieben die nächste über der Sieben oder von einer Farbe ohne Sieben die niedrigste.

Null, Gegner spielt aus, Spieler ist in Mittelhand

Von der Farbe, von der man die wenigsten hat, spielt man die niedrigste aus, wenn der Spieler davon möglicherweise noch eine hat.

Ansonsten spielt man irgendeine niedrigste von einer Farbe, von der noch höhere draußen sind.

Null Ouvert, Gegner spielt aus, Spieler ist in Mittelhand

Von der Farbe, die der Partner frei sein müßte oder von der der Partner auch eine niedrigere Karte als die niedrigste des Spielers haben müßte, und von der man eine niedrigere Karte hat als die niedrigste des Spielers, spielt man die niedrigste.

Von der Farbe, in der der Gegner eine undichte Lücke hat, spielt man die niedrigste, wenn der Partner auch eine Karte haben muß, die in die Lücke paßt oder, wenn der Partner frei sein muß.

Wenn man nicht weiß, ob der Partner in einer bestimmten Farbe frei ist, kann man von einer Farbe solange hohe Karten spielen, solange der Spieler noch welche davon hat, um dem Partner Gelegenheit zu geben, alle seine Karten der fraglichen Farbe abzuwerfen.

Revolution, Gegner spielt aus, Spieler ist in Mittelhand

Von der Farbe, die der Partner frei sein müßte oder von der der Partner auch eine niedrigere Karte als die niedrigste des Spielers haben müßte, und von der man eine niedrigere Karte hat als die niedrigste des Spielers, spielt man die niedrigste.

Von der Farbe, in der der Gegner eine undichte Lücke hat, spielt man die niedrigste, wenn der Partner auch eine Karte haben muß, die in die Lücke paßt oder, wenn der Partner frei sein muß.

Wenn man nicht weiß, ob der Partner in einer bestimmten Farbe frei ist, kann man von einer Farbe solange hohe Karten spielen, solange der Spieler noch welche davon hat, um dem Partner Gelegenheit zu geben, alle seine Karten der fraglichen Farbe abzuwerfen.

Null, Gegner spielt aus, Spieler ist in Hinterhand

Von der Farbe, von der man die wenigsten hat, spielt man die niedrigste aus, wenn der Spieler davon möglicherweise noch eine hat.

Ansonsten spielt man irgendeine niedrigste von einer Farbe, von der noch höhere draußen sind.

Null Ouvert, Gegner spielt aus, Spieler ist in Hinterhand

Von der Farbe, die der Partner frei sein müßte oder von der der Partner auch eine niedrigere Karte als die niedrigste des Spielers haben müßte, und von der man eine niedrigere Karte hat als die niedrigste des Spielers, spielt man die niedrigste.

Von der Farbe, in der der Gegner eine undichte Lücke hat, spielt man die niedrigste, wenn der Partner auch eine Karte haben muß, die in die Lücke paßt oder, wenn der Partner frei sein muß.

Wenn man nicht weiß, ob der Partner in einer bestimmten Farbe frei ist, kann man von einer Farbe solange hohe Karten spielen, solange der Spieler noch welche davon hat, um dem Partner Gelegenheit zu geben, alle seine Karten der fraglichen Farbe abzuwerfen.

Revolution, Gegner spielt aus, Spieler ist in Hinterhand

Von der Farbe, die der Partner frei sein müßte oder von der der Partner auch eine niedrigere Karte als die niedrigste des Spielers haben müßte, und von der man eine niedrigere Karte hat als die niedrigste des Spielers, spielt man die niedrigste.

Von der Farbe, in der der Gegner eine undichte Lücke hat, spielt man die niedrigste, wenn der Partner auch eine Karte haben muß, die in die Lücke paßt oder, wenn der Partner frei sein muß.

Wenn man nicht weiß, ob der Partner in einer bestimmten Farbe frei ist, kann man von einer Farbe solange hohe Karten spielen, solange der Spieler noch welche davon hat, um dem Partner Gelegenheit zu geben, alle seine Karten der fraglichen Farbe abzuwerfen.

Ramsch

Blanke Acht, Neun, Dame oder König ausspielen, wenn beide Gegner eine haben müßten.

Blanken Kreuz-, Pik- oder Herzbuben ausspielen, wenn beide Gegner einen Buben haben müßten.

Von Farbe, in der man die noch im Spiel befindlichen Karten von unten laufend hat, spielt man die niedrigste, wenn ein Gegner die Farbe noch haben müßte.

Niedrigsten Trumpf ausspielen, wenn noch Trumpf draußen sein müßte.

Von Farbe, in der man die niedrigste noch im Spiel befindliche Karte hat, spielt man die nächste über der niedrigsten, wenn von der Farbe noch welche im Spiel sein müssen.

Farbsolo, Spieler in Mittelhand, Gegner hat Trumpf ausgespielt

Wenn man den Trumpf übernehmen kann, tut man das natürlich, je nachdem ob die Augen im Stich wertvoll sind, sticht man so hoch wie möglich oder eben so, daß man den Stich übernimmt.

Farbsolo, Spieler in Hinterhand, Gegner hat Trumpf ausgespielt

Wenn man den Trumpf übernehmen kann, tut man das natürlich.

Farbsolo, Gegner in Mittelhand, Spieler hat Trumpf ausgespielt

Wenn man glaubt, daß Hinterhand den Stich übernehmen kann, schmiert man, ansonsten versucht man selbst, den Stich zu übernehmen.

Farbsolo, Gegner in Hinterhand, Spieler hat Trumpf ausgespielt

Wenn man kann, sollte man versuchen, den Stich zu übernehmen, um den Spieler in die Mitte zu bringen, außer wenn Mittelhand schon übernommen hat und man schmieren kann.

Farbsolo, Gegner in Hinterhand, anderer Gegner hat Trumpf ausgespielt

Wenn Vorhand recht hat, schmiert man, ansonsten versucht man, den Stich zu übernehmen.

Farbsolo, Gegner in Mittelhand, anderer Gegner hat Trumpf ausgespielt

Wenn der höchste Trumpf ausgespielt ist, schmiert man. ansonsten gibt man eine niedrige Karte zu.

Grand, Spieler in Mittelhand, Gegner hat Trumpf ausgespielt

Schlimm, wenn es soweit kommt!

Grand, Spieler in Hinterhand, Gegner hat Trumpf ausgespielt

Man macht gute Miene zum bösen Spiel.

Grand, Gegner in Mittelhand, Spieler hat Trumpf ausgespielt

Wenn man selbst keinen Trumpf hat und glaubt, daß Hinterhand übernehmen kann, schmiert man.

Grand, Gegner in Hinterhand, Spieler hat Trumpf ausgespielt

Wenn man kann, sollte man versuchen, den Stich zu übernehmen, um den Spieler in die Mitte zu bringen, außer wenn Mittelhand schon übernommen hat und man schmieren kann.

Grand, Gegner in Hinterhand, anderer Gegner hat Trumpf ausgespielt

Wenn Vorhand recht hat, schmiert man, ansonsten versucht man, den Stich zu übernehmen.

Grand, Gegner in Mittelhand, anderer Gegner hat Trumpf ausgespielt

Wenn der höchste Trumpf ausgespielt ist, schmiert man. ansonsten gibt man eine niedrige Karte zu.

Ramsch, in Mittelhand, Trumpf ist ausgespielt

Wenn man übernehmen kann und danach mit einem kleinen Trumpf wieder vom Spiel kommt, ist das ideal.

Wenn man keinen Trumpf hat, versucht man, seine Karte zu verbessern.

Ramsch, in Hinterhand, Trumpf ist ausgespielt

Wenn man übernehmen kann und danach mit einem kleinen Trumpf wieder vom Spiel kommt, ist das ideal.

Wenn man keinen Trumpf hat, versucht man, seine Karte zu verbessern.

Farbsolo, Spieler in Mittelhand, Gegner hat Farbe ausgespielt

Wenn man die ausgespielte Farbe nicht hat, wird man sich immer zuerst überlegen, ob man eine andere Karbkarte billig loswerden kann.

Wenn eine neue Farbe gespielt wird und man hat die höchste von dieser Farbe hat, übernimmt man damit, ansonsten versucht man wenigstens, den Stich zu übernehmen.

Wenn Hinterhand von der Farbe noch eine haben müßte, sticht man mit einem Schmiertrumpf.

Wenn die Farbe zum wiederholten mal gespielt wird, sticht man hoch, wenn Augen im Stich sind, ansonsten niedrig.

Farbsolo, Spieler in Hinterhand, Gegner hat Farbe ausgespielt

Wenn man die ausgespielte Farbe nicht hat, wird man sich immer zuerst überlegen, ob man eine andere Farbkarte billig loswerden kann.

Wenn von Mittelhand nicht eingestochen wurde, versucht man unter Umständen zu schnippeln.

Farbsolo, Gegner in Mittelhand, Spieler hat Farbe ausgespielt

Wenn man den Stich übernehmen kann, tut man das.

Wenn man glaubt, daß Hinterhand den Stich übernehmen kann, schmiert man, ansonsten sticht man selbst.

Farbsolo, Gegner in Hinterhand, Spieler hat Farbe ausgespielt

Wenn man glaubt, daß man mit Schnippeln eine Zehn des Spielers bekommen kann, schnippelt man.

Wenn man den Stich übernehmen kann, tut man das.

Wenn Mittelhand recht hat, schmiert man.

Farbsolo, Gegner in Hinterhand, anderer Gegner hat Farbe ausgespielt

Wenn Vorhand recht hat, schmiert man, ansonsten versucht man, den Stich zu übernehmen.

Farbsolo, Gegner in Mittelhand, anderer Gegner hat Farbe ausgespielt

Wenn die Farbe das erste mal gespielt wird und die höchste von der Farbe angespielt ist, schmiert man.

Wenn man selbst die höchste von der angespielten Farbe hat, nimmt man diese.

Wenn nicht die höchste angespielt ist und man in der Farbe frei ist, kann man möglicherweise einstechen.

Grand, Spieler in Mittelhand, Gegner hat Farbe ausgespielt

Wenn man die Farbe nicht hat und man sich billig in einer anderen Farbe frei machen kann, tut man das.
Wenn man die höchste von der ausgespielten Farbe hat, nimmt man die, ansonsten übernimmt man so niedrig wie möglich.

Wenn man stechen kann, sticht man.

Grand, Spieler in Hinterhand, Gegner hat Farbe ausgespielt

Wenn die Gegner keinen Trumpf mehr haben und die Zehn nicht im Stich ist, kann man versuchen, auf die Zehn zu schneiden.

Wenn man sich es leisten kann, kann man sich in einer Farbe frei machen. Ansonsten sticht man ein.

Grand, Gegner in Mittelhand, Spieler hat Farbe ausgespielt

Wenn man den Stich übernehmen kann, tut man das.

Wenn man glaubt, daß Hinterhand den Stich übernehmen kann, schmiert man, ansonsten sticht man selbst.

Grand, Gegner in Hinterhand, Spieler hat Farbe ausgespielt

Wenn man glaubt, daß man mit Schnippeln eine Zehn des Spielers bekommen kann, schnippelt man.

Wenn man den Stich übernehmen kann, tut man das.

Wenn Mittelhand recht hat, schmiert man.

Grand, Gegner in Hinterhand, anderer Gegner hat Farbe ausgespielt

Wenn Vorhand recht hat, schmiert man, ansonsten versucht man, den Stich zu übernehmen.

Grand, Gegner in Mittelhand, anderer Gegner hat Farbe ausgespielt

Wenn die Farbe das erste mal gespielt wird und die höchste von der Farbe angespielt ist, schmiert man.

Wenn man selbst die höchste von der angespielten Farbe hat, nimmt man diese.

Wenn nicht die höchste angespielt ist und man in der Farbe frei ist, kann man möglicherweise einstechen.

Null, Spieler in Mittelhand

Wenn man von der gespielten Karte eine hat, bleibt man drunter, wenn man kann.
Wenn man kann, wirft man von einer Farbe, die noch nicht dicht ist, die höchste ab.

Null, Spieler in Hinterhand

Wenn man von der gespielten Karte eine hat, bleibt man drunter, wenn man kann.
Wenn man kann, wirft man von einer Farbe, die noch nicht dicht ist, die höchste ab.

Null, Gegner in Mittelhand, Spieler hat ausgespielt

Wenn man von der Farbe eine hat, bleibt man drunter, wenn man kann.

Man gibt man von seiner kürzesten Farbe, die auch der Spieler noch hat oder haben könnte, die höchste zu, wenn man glaubt, daß der andere Gegner die niedrigste hat.

Null, Gegner in Hinterhand, Spieler hat ausgespielt

Wenn man von der Farbe eine hat und Mittelhand nicht übernommen hat, bleibt man auch drunter, wenn man kann.

Man gibt man von seiner kürzesten Farbe, die auch der Spieler noch hat oder haben könnte, die höchste zu, wenn man glaubt, daß der andere Gegner die niedrigste hat.

Null, Gegner in Hinterhand, anderer Gegner hat ausgespielt

Wenn man von der Farbe eine hat und Mittelhand übernommen hat, bleibt man drunter, wenn man kann. Man gibt man von seiner kürzesten Farbe, die auch der Spieler noch hat oder haben könnte, die höchste zu, wenn man glaubt, daß der andere Gegner die niedrigste hat.

Null, Gegner in Mittelhand, anderer Gegner hat ausgespielt

Wenn man von der Farbe eine hat, bleibt man drunter, wenn man kann.

Man gibt man von seiner kürzesten Farbe, die auch der Spieler noch hat oder haben könnte, die höchste zu, wenn man glaubt, daß der andere Gegner die niedrigste hat.

Ramsch, in Mittelhand, Farbe ist ausgespielt

Wenn man in der Farbe nicht sauber ist, aber übernehmen kann und danach mit der niedrigsten Karte dieser Farbe wieder vom Stich kommen könnte, übernimmt man.

Ansonsten bleibt man drunter, wenn man kann.

Ist man in der Farbe frei, versucht man von einer anderen lückenhaften Farbe die höchste abzuwerfen.

Ramsch, in Hinterhand, Farbe ist ausgespielt

Wenn man in der Farbe nicht sauber ist, aber übernehmen kann und danach mit der niedrigsten Karte dieser Farbe wieder vom Stich kommen könnte, übernimmt man.

Ansonsten bleibt man drunter, wenn man kann.

Ist man in der Farbe frei, versucht man von einer anderen lückenhaften Farbe die höchste abzuwerfen. Wenn man einen hohen Trumpf hat und sicher wieder vom Spiel kommt, kann man auch stechen.

x
x

