

Skat

Copyright

Bedienung

Menüpunkte

Einstellungen

Skatordnung

Sybex Verlag GmbH Düsseldorf (c) 1997

Autor: H.Müller

Bedienung

Aufbau des Spielbildschirms

Links und rechts oben findet man die Karten der beiden Computerspieler (meistens jedoch nur die Deckblätter). Im unteren Abschnitt finden Sie Ihre eigenen Karten. Am linken mittleren Rand befindet sich der Notizblock. Hierauf stehen die Namen und Punkte der Spieler. Beim Reizen ist der Name des ausspielenden Spielers **ROT** gekennzeichnet. Während des Spiels steht die **rote** Kennzeichnung für den Spieler der das aktuelle Spiel macht. Am rechten Rand befindet sich die Spielleiste an der man das aktuelle Spiel ablesen oder einstellen kann. Zusätzlich kann man hier seine Karten sortieren lassen oder selbst sortieren. Dafür sind die sechs Knöpfe unter dem Punkt "sortieren" vorgesehen. Durch die Benutzung des Punktes "Selbst" kann man seine Karten von Hand sortieren indem man eine Karte anklickt und dann die Karte mit der die erste Karte getauscht werden soll. Sind Sie mit dem Ergebniss zufrieden betätigen Sie den Schalter "Umstecken fertig". Sollten Sie das Spiel machen müssen Sie unter Spielart Ihr gewünschtes Spiel durch anklicken des entsprechenden Punktes bestimmen. Wollen Sie Ihre Karten mit dem Stock tauschen, so klicken Sie bitte auf den Stock in der Mitte der daraufhin offengelegt wird. Nun bestimmen Sie die Karte auf der Hand die Sie wechseln wollen (sie wird daraufhin halb gezogen) und wechseln sie mit der entsprechenden Karte des Stocks durch Anklicken der entsprechenden Stockkarte aus. Wenn Sie die Karten getauscht und die Spielart gewählt haben betätigen Sie den Knopf "Weiter".

Menüpunkte

neues Spiel

Nach einer Sicherheitsabfrage wird ein neues Spiel gestartet.

Laden

Nachdem die Sicherheitsabfrage bestätigt wurde, kann in einer Dateiauswahlbox der Filename für ein zu ladendes Spiel angegeben werden. Das entsprechende Spiel wird daraufhin geladen und fortgesetzt.

Speichern

Dieser Menüpunkt weist das Programm an, den Spielstand nach dem laufenden Spiel abzuspeichern.

Information

Hier kann man das Copyright nachlesen.

Einstellungen

Unter diesem Menüpunkt können viele Einstellungen des Programmes geändert werden.

Exit

Nach einer Sicherheitsabfrage wird das Programm beendet.

letzter Stich

im laufenden Spiel kann der letzte Stich (sofern vorhanden) nochmals angeschaut werden.

Ramschspiel dazu

Hier können Ramschspiele hinzugefügt werden. Abhängig von der Ramscheinstellung "3 Ramschspiele" werden 1 oder 3 Ramschspiele hinzugefügt.

Hilfe

Diese Funktion öffnet diese Hilfsdatei.

Einstellungen

Regeln

Ramschregeln

3 Bockspiele nach...

Schalter

Ton

Geschwindigkeit

Spielernamen

Alle Einstellungen sind sofort gültig !

Einstellungen - Regeln

Kontra und Re

Hier wird generell eingestellt ob das Ansagen von Kontra und Re erlaubt ist.

Grand zaehlt 20

Ist dieser Schalter aktiviert wird der Grand mit 20 Punkten berechnet sonst mit 24.

Ouvert ohne Hand

Wenn diese Option gewählt ist kann man Ouvertspiele auch ohne Hand zu spielen ansagen.

Hand ohne Stock

Ist dieser Punkt gewählt werden nach einem Handspiel Bauern die im Stock lagen nicht gewertet (ein nachträgliches Überreizen kann also nicht zutreffen).

Hand verl. zählt doppelt

Hier wird bestimmt ob verlorene Handspiele doppelt zählen oder nicht.

Bierlachs

Durch diese Option kann eine beliebte Spielart eingeschaltet werden.

Bierlachs ist eine Art "Pfennigskat" jedoch mit negativen Punkten. Wenn ein Spieler sein Spiel gewinnt bekommen die beiden Gegenspieler die Punkte, die er normalerweise angerechnet bekäme, als negativ angerechnet. Verliert der Spieler so bekommt er seine negativen Punkte normal angerechnet. Wer zuerst mehr als 501 Minuspunkte hat verliert. Damit ist dann auch die Bierlachsrunde beendet.

nur plus zählen

Diese Option ähnelt dem Bierlachs. Im Gegensatz dazu werden jedoch nur Pluspunkte vermerkt, es ist also umgekehrt zum Bierlachs. Wenn ein Spieler verliert werden den beiden anderen Spielern die sonst negativen Punkte gutgeschrieben, gewinnt er bekommt er die normalen Punkte angerechnet.

zählen bis

Dieser Punkt hat nur in Verbindung mit dem vorausgegangenen eine Bedeutung. Steht hier eine andere Zahl als Null so wird bis zu diesem Wert gespielt und dann ist die Runde beendet (wie die -501 beim Bierlachs). Es sind jedoch nur positive Werte erlaubt.

Einstellungen - Bockspiele

In diesen Einstellungen kann man angeben bei welchen Gelegenheiten eine Bockrunde gespielt werden soll.

nach verl. Kontra

Wenn ein Spiel, bei dem Kontra gesagt wurde, verloren wird.

nach 60/60 Spiel

Wenn ein Spiel genau mit 60 zu 60 Augen endet.

nach gew. Grand Hand

Nachdem ein Grand Hand gewonnen wurde.

nach Kontra/Re Spiel

Wenn in einem Spiel Kontra und Re gesagt wurde.

nach Grand > 120

Nachdem ein Grand mit mehr als 120 gereizt wurde.

Einstellungen - Ramsch

Ramsch spielen

Hier wird generell festgelegt ob Ramschspiele gespielt werden sollen. Ist dieser Punkt deaktiviert haben alle anderen Punkte keine Bedeutung und wenn keiner der Spieler 18 sagt werden die Karten neu gemischt.

3 Ramschspiele

Legt fest ob 1 Ramschspiel oder eine Ramschrunde (3 Spiele) gespielt wird.

kein Durchmarsch

Ist diese Option eingeschaltet kann kein Durchmarsch gespielt werden, sollte einer der Spieler dennoch einen schaffen so erhält er 120 Minuspunkte.

I. Stich erhält Stock

Durch Einschalten dieser Funktion wird bestimmt, daß der Spieler, der den letzten Stich gemacht hat auch noch den Inhalt des Stocks zur Abrechnung dazu bekommt. Andernfalls erhält der Spieler mit den meisten Augen den Stock.

Jeder seine Punkte

Dieser Schalter legt fest ob nach einem Ramschspiel jeder Spieler seine eigenen Punkte angerechnet bekommt oder ob nur dem Spieler mit den meisten Punkten diese als Minuspunkte berechnet werden.

Schieberamsch

Hier wird festgelegt ob bei einem Ramschspiel der Stock verwendet werden soll. Ist dieser Punkt angewählt so nimmt der erste Spieler den Stock auf, tauscht zwei Karten aus und schiebt diese dem nächsten Spieler zu. Dieser Vorgang wird für jeden Spieler wiederholt.

Buben schieben

Hiermit kann man einstellen ob bei einem Schieberamschspiel auch die Buben geschoben werden dürfen. Normalerweise ist dies nicht erlaubt.

Kein Grand Hand

Bei dieser Spielart darf man nicht nachträglich noch einen Grand Hand ansagen. Im Normalfall wird der Spieler gefragt ob er noch einen Grand Hand spielen möchte um dem Ramsch zu entgehen. Hierdurch wird diese Regel geändert.

Jungfrau ansagen

Ist diese Variante eingeschaltet, so können die Spieler ansagen ob sie Jungfrau werden (keinen Stich machen).

Einstellungen - Schalter

Vorschlagen

Schaltet die Hilfsfunktionen des Programms ein. Ist diese Funktion aktiv, so bekommt der Spieler vom Programm eine Karte zum Legen vorgeschlagen. Ausserdem kann man nicht mehr falsch bedienen.

Automatik

Durch Anwahl dieses Punktes wird das Programm dazu veranlaßt, gegen sich selbst zu spielen.

Warten

Normalerweise läuft das Spiel mit kleinen Pausen ab um einen Verfolgung zu ermöglichen. Dies kann jedoch so geändert werden, daß der Spieler eine Maustaste drücken muß um weiterzuspielen.

Sofort legen

In der Standardeinstellung klickt man eine Karte zweimal an um sie zu legen. Durch diese Funktion reicht ein Klick dafür aus.

Wiederholen

Nach einem beendeten Spiel hat man die Möglichkeit, das selbe Spiel nochmals zu spielen jedoch ohne Wertung. Ist dieser Schalter eingeschaltet, so wird man nach jedem Spiel gefragt, ob man es nochmals spielen möchte.

Sortieren

Durch Aktivierung dieser Funktion wird entschieden ob das Programm beim Geben der Karten diese für den Spieler mischen soll. In diesem Fall werden die Karten nach dem Schema gemischt, das der Spieler zuletzt benutzt hatte (Voreinstellungen ist Kreuz).

Diese Einstellung schaltet die Wiedergabe
der Geräusche an oder aus.

Mit diesem Schieber hat man die Möglichkeit die Geschwindigkeit des Spiels also die Dauer der Pausen zwischen den Spielaktivitäten einzustellen.

Hier kann man die Namen der Mitspieler eingeben. Die Anordnung der Textboxen entspricht der Sitzordnung.

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, geben 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 Beantwortung 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 werde (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 G rundwert 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 beendetem 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 od er 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 Spitzentrümpfe 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 Farbblätter), 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.

