Skatregeln

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 - gaben 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 eine 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.

Skatregeln

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 eine 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 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 X 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 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.

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

Skatregeln

Wertung

Die Wertung der Spielerergebnisse 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 jder erfolgreichen Spritze
Wenn der Spieler genau 60 Augen erziehlt 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 zä 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.

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.