

Skat

Im Skatspiel gibt es die Grundspielarten Farb-, Grand- und Nullspiel, auf die gereizt werden kann. Die Berechnung des höchstmöglichen Reizwertes, den ein Spieler sagen kann, ohne dass er sich überreizt hat, setzt sich aus der Multiplikation des Farbwertes mit dem Spielwert zusammen.

Folgende Farbwerte existieren:

Karo Grundwert 9 / Herz Grundwert 10 / Pik Grundwert 11 / Kreuz Grundwert 12
Grand Grundwert 24 / Grand Ouvert Grundwert 36

Die Frage, wie der Spielwert für ein Kartenblatt ermittelt wird, ist etwas komplizierter zu erklären. Ausschlaggebend hierfür sind hauptsächlich die Buben. Beim Farbspiel unter Umständen auch die Asse, Zehnen und so weiter. Wir wollen zuerst die Bubenzusammenhänge näher erläutern. Es kommt nun darauf an, in welcher Reihenfolge man die Buben in der Hand hält. Kreuzbube ist der höchste (auch der "Alte" genannt), danach folgen Pik-, Herz- und Karobube in dieser Reihenfolge. Der Karobube ist somit der kleinste Bube. Es kommt beim Reizen nicht nur auf die Anzahl, sondern vor allem auf die Reihenfolge an.

Wichtig: Fehlt ein Bube abwärts betrachtet, so wird das "Mit"-Zählen beendet. Was passiert nun mit einem Spieler, der nicht den höchsten Buben (Kreuzbuben) besitzt. Ganz einfach, er spielt "ohne" Buben. Im Gegensatz zu den obigen Beispielen ist es jetzt wichtig, dass die Lücke nicht unterbrochen wird. Diese Spielwertberechnung gilt sowohl für Farbspiele als auch für Grandspiele. Die Zählweise beim Skatspiel verlangt, dass der so gefundene Spielwert immer um 1 erhöht wird.

Spielt ein Spieler ein Handspiel, so wird der Spielwert jeweils um 1 für das Ansagen erhöht, wenn er Schneider oder Schwarz ansagt.

Beispiel:

Pik Hand Schneider angesagt mit 4 Buben (Die Berechnung ist: mit 4, Spiel 5, Hand 6, Schneider 7, angesagt 8 – also 8 mal 11 (Pik-Grundwert) ergibt als höchsten Reizwert 88).

Nullspiele bilden bei der Berechnung des Reizwertes eine Ausnahme. Sie haben immer den gleichen Reizwert, egal, wie viele Buben ein Spieler hat.

Als maximal möglicher Reizwert gilt für folgende Spiele:

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

Stellt man nun alle möglichen Reizwerte zusammen, ergibt sich folgende Tabelle:

18 = Karo (mit/ohne 1) | 20 = Herz (mit/ohne 1) | 22 = Pik (mit/ohne 1) | 23 = Nullspiel

24 = Kreuz (mit/ohne 1) | 27 = Karo (mit/ohne 2) | 30 = Herz (mit/ohne 2) | 33 = Pik (mit/ohne 2)

35 = Null Hand | 36 = Kreuz (mit/ohne 2) | 36 = Karo (mit/ohne 3) | 40 = Herz (mit/ohne 3)

44 = Pik (mit/ohne 3) | 45 = Karo (mit/ohne 4) | 46 = Null Ouvert | 48 = Kreuz (mit/ohne 3) ...

Abrechnung und Führung der Spieltable

Nachdem nun jeder Spieler seine letzte Karte ausgespielt hat, ist das Spiel beendet. Bei einem Farb-, Grand- oder Ramschspiel zählt jede Spielpartei ihre Augen und schon liegt fest, wer gewonnen und wer verloren hat.

Ramschspiel

Bei einem Ramschspiel hat der Spieler mit den meisten Augen verloren. Er erhält dann auch die Augen im Skat. Diese Summe wird ihm als Minuspunkte angeschrieben. Hat ein anderer Spieler keinen Stich erhalten, so wird dieser Wert verdoppelt. Haben seine beiden Gegner jedoch keinen Stich gemacht, so hat er einen so genannten Durchmarsch geschafft und es werden ihm 120 Punkte gutgeschrieben.

Nullspiel

Bei einem Nullspiel hat der Einzelspieler gewonnen, wenn er keinen Stich erhalten hat. Ihm werden dann die möglichen Reizwerte (Null = 23, Null Hand = 35, ...) als Pluspunkte angeschrieben.

Farb- und Grandspiel

Beim Farb- und Grandspiel spielen auch wieder die erhaltenen Augen der beiden Spielparteien eine ausschlaggebende Rolle. Eine Ausnahme bilden hier nur die Offenspiele. Hierbei geht es dann nur um die Frage, ob der Einzelspieler alle Stiche erhalten hat oder nicht. Wenn nein, so hat er verloren. Hat der Einzelspieler nun mindestens 61 Augen, so kann er dieses Spiel gewonnen haben, muss es jedoch nicht. Hat er weniger, so hat er auf jeden Fall verloren. Es wird jetzt noch einmal der maximale Reizwert berechnet, wie bereits im Kapitel erläutert wurde, spielte er seine Gegner Schneider oder Schwarz, usw. Dieser höchste Reizwert bildet die Punktzahl, die ihm bei einem Gewinn gutgeschrieben wird.

Überreizt

Was passiert eigentlich, wenn sich der Einzelspieler überreizt hat? Darunter wird verstanden, wenn er einen höheren Reizwert gesagt oder bestätigt hatte, als sein gespieltes Spiel möglich machte. Wie kann so etwas passieren? Entweder er hat z.B. eingeplant, seine Gegenspieler Schneider zu spielen (sie erhalten weniger als 31 Augen), was ihm nicht gelang, oder er fand einen hohen Buben im Skat, der ihm die Rechnung "ohne" kaputt machte. Egal aus welchen Gründen auch immer, er hat dann sein Spiel verloren und die Punkte werden ihm verdoppelt als Minuspunkte angeschrieben.

Handspiel

Ausnahme bildet nur ein Handspiel. Verlorene Handspiele werden nach den offiziellen Skatregeln nicht verdoppelt, sondern nur einfach als Minuspunkte angeschrieben.

Kontra & Re

Wurde Kontra oder Re zusätzlich gesagt, so wird jeweils das Punktergebnis noch einmal verdoppelt (bei Kontra) oder vervierfacht (bei Kontra und Re).

Hinweis: Kontra & Re ist nicht Bestandteil der Skatordnung

Abschluss

Am Ende aller Spiele hat der Spieler gewonnen, der die meisten Punkte auf seinem Punktekonto verbucht hat.

Leistungsberechnung

Zusätzlich zu der Punkteberechnung gibt es noch eine zusätzliche, die Leistungsbewertung. Bei dieser Berechnung soll besonders das häufige Spielen mehr belohnt werden und nicht nur die Spieler, die manchmal einen Grand spielen und sonst nicht. Wie erfolgt jetzt die Berechnung? Die Punkteberechnung ist vollkommen identisch. Gewinnt der Einzelspieler ein Spiel, so erhält er zusätzlich 50 Punkte, egal was er gespielt hat. Verliert er, so werden ihm zusätzlich 50 Punkte abgezogen und seine Gegenspieler erhalten jeweils zusätzliche 40 Augen.