



Skat; de spelregels

Doel van het spel

De drie spelers worden in twee teams verdeeld waarbij degene die de bieding gewonnen heeft moet proberen 61 of meer van de 120 punten te behalen. De ander twee spelers werken samen met als doel dit te verhinderen.

Kaarten en puntentelling

Skat wordt gespeeld met het Aas t/m de zeven uit een regulier kaartspel, zodat er 32 kaarten zijn. Een aas is 11 punten waard, een tien 10, een heer 4, een vrouw 3 en een boer 2 punten. In het spel is zonder troef de volgorde aas, heer, vrouw, boer, tien, negen, acht, zeven. Zodra met troef wordt gespeeld is de hoogste kaart klaverenboer, gevolgd door schoppen-, harten- en ruitenboer, dan troef aas, tien, heer, vrouw, negen, acht en zeven.

Verloop van het spel

De 32 kaarten worden over de drie actieve spelers verdeeld. Iedere speler ontvangt tien kaarten; de twee overgebleven kaarten vormen de Skat. De vierde speler deelt wel in winst of verlies van de geveer, maar speelt zelf niet.

Na het delen wordt bepaald welke van de spelers tegen de andere twee speelt. De speler rechts van de geveer vraagt aan de derde speler (voorhand) of hij een bepaald aantal punten beginnend vanaf 18, dat voor een "contract" staat denkt te kunnen halen. Zolang de ander 'ja' antwoordt, moet de vrager hoger bieden. Kan hij dat niet, dan heeft hij gepast en als het antwoord 'nee' komt heeft de derde speler gepast. Hierna mag de geveer de zo overgebleven speler vragen, totdat hij 'nee' zegt of de geveer geen hoger bod kan uitbrengen. Zie beneden voor een voorbeeld. Dit heet "Rijzen" en werkt als volgt:

Puntentelling tijdens de bieding

Ruiten	9
Harten	10
Schoppen	11
Klaveren	12
Grand	20 of 24

Bij *Grand* tellen alleen de vier boeren als troef.

Vermenigvuldigingsfactoren

Deze punten worden vermenigvuldigd met het aantal van de hoogste troeven dat de speler heeft of juist mist. Een speler die alleen de hoogste troef heeft (of mist) speelt "met één" (zonder één), dat een vermenigvuldigingsfactor van twee heeft. Met of zonder twee vermenigvuldigt met drie, met of zonder drie telt maal vier, en met of zonder vier telt maal vijf.

De vermenigvuldigingen zijn:

- Gespeeld: Het aantal hoogste troeven, die men wel of niet bezit. Dat zijn de vier boeren en in theorie troef aas, troef 10, troef Heer enzovoorts.
- *Hand*: Een speler die zichzelf de restrictie oplegt niet de Skat op te nemen, krijgt één extra vermenigvuldigingsfactor.
- *Gever* (zie beneden, speler haalt 90 punten) levert ook één extra factor op;
- *Gever Geannonceerd*: Alleen mogelijk als men de Skat niet heeft opgenomen dus in combinatie met *Handspel*
- *Zwart* Speler haalt alle slagen, nog één extra;
- *Zwart geannonceerd* Alleen mogelijk als men de Skat niet heeft opgenomen dus in combinatie met *Handspel*. Als men Zwart annonceert, betekent dit automatisch dat ook Gever is geannonceerd.
- *ouvert* (open) geeft ook één extra vermenigvuldigingsfactor. Alleen mogelijk als men de Skat niet heeft opgenomen dus in combinatie met *Handspel*. Als men Ouvert annonceert, betekent dit automatisch dat ook Zwart en Gever is geannonceerd.

*Voorbeeld: Een speler die de hoogste twee troeven heeft (klaveren- en schoppenboer) en met schoppen als troef speelt "met twee", zodat hij tot $11 * 3 = 33$ punten komt. S*
Het laagste aantal punten is dus 18: een persoon speelt met of zonder één in ruiten.

Rijzen

Op basis van bovenstaande puntentelling begint de achterhand bij het laagst mogelijk puntenaantal (18). Als een speler denkt de meerderheid van de punten te kunnen halen, én daarbij door middel van troefkleur en vermenigvuldigingsfactoren minstens 18 punten te kunnen halen, dan zegt deze "ja". Zo niet, dan past hij. Vervolgens noemt de achterhand het volgende bod (20), en dit gaat zolang door totdat één van beiden past. De andere speler gaat nu verder met de geveer totdat een van hen twee past en het spel kan beginnen. Voorbeeld van het rijzen: Voorhand heeft een null-spel en kan tot 23 bieden, achterhand heeft klaverenboer en schoppenboer en wil ruiten spelen; hij kan 27 bieden en de geveer heeft azen, tien en de hartenboeren en wil een Grand spelen zonder 2 (72 punten). Achterhand begint nu te vragen aan voorhand: '-Heb je 18?' '-ja'daarmee -'20?' '-ja' -'22?' '-ja' -'23?' '-ja' -'24?' '-nee' Nu heeft achterhand dus de bieding van voorhand gewonnen en is de geveer aan de beurt. Achterhand vraagt nu en geveer antwoordt '-Heb je 27?' '-ja' Geveer heeft nu gewonnen en moet nu een spelsoort annouceren, dat hij minstens 30 punten waard is.

De Skat en Overrijzen

Stel een speler speelt schoppen troef met ruitenboer in handen. Hij neemt de Skat niet en haalt 91 punten. Dan rekent men 'Zonder 3, gespeeld 4, hand 5, geveer 6 maal 11 is 66 punten'. Nu wordt de Skat, ook als hij niet wordt opgenomen altijd voor de speler gerekend met de daarin gelegen punten. Stel nu dat daar de schoppenboer in zit dan wordt het opeens 'Zonder 1, gespeeld 2, hand 3, geveer 4 maal 11 is 44 punten' Heeft de speler nu meer dan 44 geboden dan is hij nat gegaan door de Skat. Dat is het risico van 'zonder' spelen. Ander voorbeeld iemand heeft tegen een Null Hand (35 punten, zie onder) op zitten bieden en moet dus een contract met 35 punten annouceren. Hij heeft de ruitenboer en wil harten troef maken en denkt ':zonder 3, gespeeld 4 maal harten is 40 punten.' Hij neemt de Skat op en vindt klaverenboer, nu heeft hij een probleem, want met 1, gespeeld 2 maal 10 is maar 20 punten. Hij heeft nu 2 opties: alle punten halen met 1, gespeeld 2, geveer 3, Zwart 4 maal 10 is meer dan 35 punten, óf Grand annouceren, met 1, gespeeld 2 maal 24 en hij is er ook...Als hij dat niet ziet zitten kan hij het spel als verloren geven. Wanneer men door een hoge troef in de Skat zijn spel gedegradeerd weet, dan spreekt men van 'überreizen'.

Winst en Verlies

De waarde van een uitgespeeld contract wordt bijgeschreven op conto van de speler. Gaat deze nat, dan worden er geen punten afgetrokken, maar krijgen de tegenspelers beide die punten bijgeschreven, vergelijkbaar bij een down gespeeld contract bij [Bridge](#). Neemt men de Skat op en gaat men nat, dan telt het verlies dubbel. Handspelen worden niet dubbel verloren. Vindt men in de Skat zijn spel 'over-rijst' en geeft men zich gewonnen, dan verliest men dubbel de waarde, waarop de bieding is geëindigd en niet het spel dat men erop had willen spelen.

Spelen

De speler links van de geveer komt uit. Kleur bekennen is verplicht; troeven is niet verplicht. De speler die de hoogste kaart in de uitgekomen kleur (of troef) speelt wint de slag en komt uit in de volgende slag. Als een speler de slag wint houdt hij de kaarten bij zich voor puntentelling achteraf.

Einde van het spel

Aan het einde van het spel moet de speler die het rijden gewonnen heeft aan twee voorwaarden voldoen:

- Hij moet 61 of meer punten hebben
- Het totaal van troefkleur en vermenigvuldigingsfactoren is gelijk aan of meer dan het hoogst genoemde getal tijdens het reizen.

Als de speler dit bereikt, heeft hij zijn bod gehaald en krijgt hij zijn werkelijke bod (dat kan dus hoger zijn dan waar de andere spelers pasten) uitgekeerd. Zo niet, dan verliest hij het aantal geboden punten.

De kaarten van de Skat worden bij degene die het bieden won gevoegd. Het kan hiermee voorkomen, dat een speler door de Skat zijn bod niet meer kan halen. Als hij "zonder drie" speelde en klaverenboer ligt in de Skat, dan speelt hij ineens "met één", hetgeen twee factoren minder is.

Als de speler meer dan 90 punten haalt, is de tegenpartij "gever"; als de speler alle slagen haalt is deze "Zwart".