

Skat

Mål

- Skat är ett kortspel för tre aktiva spelare i varje giv där budgivning utser en ensamspelare mot två motspelare
- Ensamspelarens mål är vanligen att ta hem stick med minst 61 ögon inklusive skaten där ögon är de poäng som räknas ihop när korten är lagda
- Varje spelare får tio kort och spelar tio stick där ett stick är tre kort med ett kort från varje spelare och de två kort som blir över ligger kvar som skat och räknas som ensamspelarens ögon

Förberedelser

- Leken har 32 kort från sju till ess.
- Givaren delar medsols med början hos spelaren till vänster.
- Varje spelare får tio kort och de två överblivna korten läggs med baksidan uppåt som skat även kallad talongen
- Den som först får kort kallas förhand och därefter följer mellanhand och bakhand medsols. Vid fyra deltagare sitter givaren över utan kort

Så spelar ni

1 Budgivning

- Giltiga bud är spelvärden från 18 till 264.
- Mellanhand bjuder ett giltigt budvärde och förhand håller budet eller passar.
- Passar förhand bjuder bakhand mot mellanhand.
- Passar mellanhand mot förhand bjuder bakhand mot förhand.
- Bakhand fortsätter mot kvarvarande spelare eller passar.
- Den som bjudit eller hållit det högsta budvärdet blir ensamspelare

2 Upptagning och deklaration

- Den som vinner budgivningen väljer mellan upptagning och handspel.
- Vid upptagning tar ensamspelaren in de två skatkorten och lägger tillbaka två valfria kort innan spelet deklarerar så handen har tio kort igen.
- I handspel spelas utan att se skaten och spelet blir värt mer poäng.
- Ensamspelaren deklarerar sedan en trumffärg, Grand eller Null.
- En trumffärg är en färg vars kort slår alla andra färger och knektarna är de högsta trumferna

3 Rundpass

- Bjuder varken mellanhand eller bakhand får förhand ta skaten eller ansäga ett handspel och blir då skyldig att genomföra ett spel.
- Passar också förhand är det rundpass och given avslutas utan poäng till någon

4 Så går en tur till

- Förhand spelar ut efter deklarationen och spelaren till vänster lägger nästa kort och sedan den tredje spelaren.

Skat

- I färgspel och Grand räknas knektarna till trumfen och inte till den färg som står på kortet.
- Man måste följa färg om man kan och utspelad trumf måste följas med trumf.
- Kan man inte följa färg får man lägga valfritt kort.
- Högsta kort i utspelsfärgen vinner om ingen lagt trumf i sticket och annars vinner högsta trumf.
- Stickvinnaren spelar ut till nästa stick

5 Rangordning

- Knektarna rangordnas klöver, spader, hjärter, ruter så klöverknekten är högst.
- I färgspel och Grand gäller i övrigt ordningen ess, tio, kung, dam, nia, åtta och sju.
- Null har ingen trumf och ordningen är ess, kung, dam, knekt, tio, nia, åtta, sju.

6 Exempel på budgivning

- Mellanhand bjuder 18 och förhand säger ja, mellanhand bjuder 20 och förhand säger ja, mellanhand passar så bakhand bjuder nu mot förhand.
- Bakhand bjuder 22 och förhand säger ja, bakhand bjuder 23 och förhand säger ja, bakhand bjuder 24 och förhand passar.
- Bakhand blir då ensamspelare och ska vinna ett spel värt minst 24 poäng

Poäng

- Vinner ensamspelaren skrivs spelvärdet som pluspoäng och förlorar ensamspelaren skrivs dubbelt spelvärde som minuspoäng.
- Spelvärdet är summan av spetsar och vinstnivåer gånger spelets grundvärde
- Spetsar är trumfkort i obruten följd från klöverknekten och med klöverknekten räknas egna spetsar annars räknas saknade spetsar
- Schneider betyder att en part har högst 30 ögon och när motspelarna har högst 30 ögon vinner ensamspelaren med Schneider vilket lägger till en vinstnivå.
- Schwarz betyder att en part inte tar något stick och även det lägger till en vinstnivå.
- Null har i stället fasta spelvärden
- Ruter har grundvärde 9 med spelvärden 18 27 36 45 54 63 72
- Hjärter har grundvärde 10 med spelvärden 20 30 40 50 60 70 80
- Spader har grundvärde 11 med spelvärden 22 33 44 55 66 77 88
- Klöver har grundvärde 12 med spelvärden 24 36 48 60 72 84 96
- Grand har grundvärde 24 med spelvärden 48 72 96 120 144 168 192
- Spader vunnet med Schneider med 1 ger spel och Schneider så 1 plus 2 är 3 och 3 gånger 11 är 33. Förloras spelet skrivs dubbla värdet alltså minus 66
- Hjärter hand med hjärterknekt och ruterknekt ger utan två, spela tre och hand fyra så 4 gånger 10 är 40

Skat

Så slutar given

- Given slutar när alla tio stick är spelade och ögonen räknas ihop med skaten för ensamspelaren.
- Ensamspelaren vinner färgspel och Grand med minst 61 ögon inklusive skaten och vid 60 ögon eller färre vinner motspelarna.
- Null vinns när ensamspelaren inte tar något stick
- Vinnare är den som har mest poäng efter överenskommet antal omgångar och varje giv ger ensamspelaren antingen pluspoäng eller minuspoäng

Skatprotokoll. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

[illegible]