

LÆREBOG

I

SKAT

af
Reinar Petersen



INDLEDNING	3
DELTAGERE	4
KORTENE OG FARVERNES VÆRDI	4
<i>Kortrækkefølgen</i>	4
<i>Kortgivning</i>	5
REGLERNE.....	5
TYPER SPIL	5
1. <i>Grand</i>	6
2. <i>Trumf</i>	6
3. <i>Nul-ouvert</i>	6
4. <i>Dækker</i>	6
5. <i>Ramse</i>	6
MELDESYSTEM: AT REITZE (AT MELDE)	7
UDREGNING AF HØJEST MULIGE MELDING	7
<i>Grand</i>	7
<i>Trumf</i>	8
<i>Nul-ouvert</i>	9
<i>Dækker</i>	9
MELDEFORLØB.....	9
BYTTE KORT MED SKATEN M.V.....	10
SPIL AF KORT	11
OPGØRELSE AF SPILLET	12
<i>Vinde spillet</i>	12
<i>Tabt spillet</i>	12
<i>Hurtige spil</i>	12
HJÆLPESKEMAER (SIDST I BOGEN)	
TIPS	14
REITZE.....	14
SPILFØRING	14
<i>Når du har spillet</i>	14
TRYKKE.....	14
KORT PÅ HÅNDEN	15
NUL-OUVERT.....	15
SOM MODSPILLER	15
GENERELT	16
SPIL OM PENGE.....	16
AFREGNING	17
<i>Sats</i>	17
<i>Eksempler</i>	17
<i>Præmie</i>	18
<i>Afregning af hurtige spil</i>	18
MULIGHEDER FOR AT GØRE SPILLET DYRERE.....	18
<i>Musik (ja, det hedder det)</i>	19
<i>Spørge</i>	19
<i>Slå 40 an</i>	20
FORBUDT ER.....	20
SKIKKE OG VANER	20

Indledning

Lærebogen i Skat er skrevet ud fra de regler, jeg har lært af min far, og som han har lært af sin far, som igen har lært det af sin far.

Der findes mange forskellige Skatregler, men dette hæfte beskriver de gængse grundregler, som altid kan bruges, når man møder andre Skatspillere. Forskellene er som regel små, når man holder sig inden for Danmarks grænser.

Ud fra disse grundregler kan man aftale, hvorledes man vil spille.

Mange af udtrykkene i Skat er en fordanskning (sønderjydsk) af tyske udtryk, men de er de eneste, der findes til spillet.

Skat spilles af ca. 20 millioner mennesker verden over - mest i Tyskland, USA og Sønderjylland.

Historien fortæller, at Skat er opstået ud fra et spil, man i Tyskland kaldte Schafkopf. Schafkopf blev spillet allerede i 1810.

Schafkopf blev spillet af 4 personer, men selskaberne dengang foretrak dog spil, som blev spillet af 3 personer, som f.eks. det spanske L'Hombre og det italienske Tarock. I disse kortspillende kredse havde der dannet sig 3-mandshold og man ville nødtigt begynde at spille 4-mands spil. Derfor forsøgte mange Schafkopf-spillere at ændre dette spil til et 3-mands spil.

Skat nævnes for første gang i et tysk ugeskrift i 1818 og dette år gælder som fødselsår for Skat.

Reglerne fra dengang er ikke de samme, som dem vi bruger i dag. Efterhånden som tiden gik, blev nye regler føjet til spillet.

Sandsynligheden for, at en spiller får de samme kort på hånden to gange, er meget lille. En ubekræftet udregning viser, at der findes 2.753.294.408.504.640 forskellige sammensætninger. Om denne udregning er rigtig, skal vi nok hellere overlade til matematikerne.

Skat er et meget fornøjeligt spil og det er med Skat som med at cykle. Når du først har lært det, så glemmer du det ikke mere.

Spillet kræver omtanke, god hukommelse og taktiske evner.

Hvis du har bemærkninger til dette hæfte, så vil jeg gerne høre fra dig.

Reinar Petersen

E-mail: post@reinar.dk

Hjemmeside: <http://www.reinar.dk>

Deltagere

Skat spilles af 3 personer. Er der flere deltagere, vil disse være oversiddere på skift.

Kortene og farvernes værdi

Skat spilles med et sæt kort på 32 blade - fra Es til og med 7'er. Kortene er såkaldte franske billedkort, d.v.s. på Damen står bogstavet D og på Bonden et B.

Farverne er Klør, Spar, Hjerter og Ruder og er rangmæssigt indplaceret således efter meldeværdi:

- ♣ Klør: værdi: 12.
- ♠ Spar: værdi: 11.
- ♥ Hjerter: værdi: 10.
- ♦ Ruder: værdi: 9.

Der findes følgende former for spil i Skat:

Grandspil.

Trumfspil.

Nul-ouvert.

Dækker.

Ramse

Kortrækkefølgen

Kortrækkefølgen og kortværdien er ved Grand, Trumfspil og Ramse således:

Bonde	02 Øjne	(4 x 02 = 08)
Es	11 -	(4 x 11 = 44)
10'er	10 -	(4 x 10 = 40)
Konge	04 -	(4 x 04 = 16)
Dame	03 -	(4 x 03 = 12)
9'er	00 -	(00)
8'er	00 -	(00)
7'er	00 -	(00)

(Der er i alt 120 Øjne i et spil.)

Kortrækkefølgen er ved Nul-ouvert (46) og Dækker (59) således (ikke pointspil) (NB: Dækker: 59 = officielle tyske skatregler – men mange reitser dog til 69):

Es

Konge

Dame

Bonde

10'er

9'er

8'er

7'er

Kortenes opsætning på hånden er iflg. gammel tradition således (valgfrit):

Bønderne placeres længst til venstre startende med Klør Bonde, Spar Bonde, Hjerter Bonde og Ruder Bonde.

Derefter Klørfarven.

Derefter Sparfarven.

Derefter Hjerterfarven.

Derefter Ruderfarven.

Kortgivning

Kortgivning sker efter endt spil skiftevis mellem hver spiller i urets retning.

Kortene blandes godt efter hvert spil. Når blandingen er afsluttet lægges kortbunken på bordet nærmest medspilleren på højre hånd, således at spilleren kan løfte den øverste halvdel af bunken, hvorefter kortgiveren lægger den nederste halvdel ovenpå. (Denne handling skulle forebygge, at kortgiveren - hvis spilleren er meget dygtig - blander Bønder og Esser i bunden af kortbunken til sig selv.) Stoler man på giveren, så bankes en gang på kortbunken i stedet for.

Kortene uddeles i urets retning.

Hver spiller får 10 kort på hånden. 2 kort lægges i Skaten midt på bordet.

Kortene **skal** uddeles på følgende måde:

Kortgiveren giver medspilleren på venstre hånd 5 kort, derefter 5 kort til næste spiller og 5 kort til sig selv.

Derefter lægges 2 kort i Skaten midt på bordet.

Kortgiveren giver medspilleren på venstre hånd 5 kort, derefter 5 kort til næste spiller og 5 kort til sig selv.

Reglerne

I Skat er der pligt til at følge kortfarve og Trumf (d.v.s. at Bønderne også skal lægges til, da disse er Trumfer i Trumfspil). Er man uheldig at lægge et forkert kort til, er spillet tabt for enten den der spiller alene, eller de øvrige to, afhængigt af, hvem der lægger et forkert kort til.

Typer spil

Der kan som nævnt spilles følgende forskellige typer:

1. Grand
2. Trumf
3. Nul-ouvert og Dækker
4. Ramse (spilles normalt ikke, når man spiller om penge - i stedet lægges et inden spillets påbegyndelse fastsat beløb i en "Pinke" (pulje) til den næste spiller, som kan spille en Grand af hånden (uden at tage Skaten op).

1. Grand

Den spiller, der vinder Reitzen (har den højeste melding), skal spille spillet alene mod de to øvrige spillere. Spilleren skal opnå 61 af de 120 Øjne for at vinde spillet.

I denne type er alene Bønderne Trumf, d.v.s., at der er kun 4 Trumfer i spillet.

2. Trumf

Den spiller, der vinder Reitzen (har den højeste melding), skal spille spillet alene mod de to øvrige spillere. Spilleren skal opnå 61 af de 120 Øjne for at vinde spillet.

Spilleren bestemmer, hvilken kortfarve, der skal være Trumf. Dette afgør spilleren, når spilleren har taget Skaten (katten) op.

Det er ikke sikkert, at den kortfarve, spilleren vælger som Trumf, efter at spilleren har byttet kort med Skaten, var den, spilleren Reitzede ud fra.

Det afgørende er, at spilleren stadigvæk kan opnå den melding, spilleren fik spillet for.

Dette kan få stor betydning, hvis der ligger en Bonde i Skaten, idet det kan betyde, at det ikke længere er muligt at opnå den melding, spilleren fik spillet for.

Spilleren kan dog forsøge at gennemføre spillet og evt. gøre modspillerne Skrædder eller Sorte. Hvis det ikke lykkes at gøre modspillerne Skrædder eller Sorte, eller hvis dette ikke er nok til at opretholde meldingen vil spillet i givet fald være tabt, og pointene vil blive udregnet efter den melding, spilleren fik spillet for.

I denne type er Bønderne og kortfarven Trumf, d.v.s., at der er 11 Trumfer i spillet.

3. Nul-ouvert

I Nul-ouvert skal man undgå at hjemtage stik.

Det er tilladt at tage Skaten op og bytte to kort.

Efter første udspil skal de resterende 9 kort lægges på bordet.

Man kan ved Nul-ouvert Reitze til 46.

4. Dækker

Svarer til Nul-ouvert - dog er det ikke tilladt at tage Skaten op og alle kort skal lægges ned på bordet inden første udspil.

Man kan ved Dækker Reitze til 59 (NB: Dækker: 59 = officielle tyske skatregler – men mange reitzer dog til 69).

5. Ramse

Ramse spilles, når ingen kan afgive en melding - med andre ord, når alle passer.

Der er i Ramse tre muligheder for spil, når spillerne har byttet kort.

1. Spille Ramse, som går ud på at få færrest mulige Øjne eller
2. samle Øjne, så man har 101 Øjne af spillets samlede 120 Øjne eller
3. spille Grand efter de normale Grand-regler.

Opgørelse af Ramse:

1. Den spiller, der har mindst antal Øjne i hjemtagne stik, når spillet er slut, har vundet, dog ikke, hvis pkt. 2 er opfyldt.
2. Den spiller, der har 101 Øjne i hjemtagne stik, når spillet er slut, har vundet.
3. Spille Grand og vinde efter normale regler for Grand.

Fremgangsmåde:

Spilleren til venstre for kortgiver starter med at tage Skaten op, bytte to kort eller færre kort og sende disse videre til næste spiller, som bytter to eller færre kort og sender disse videre til sidste mand - kortgiveren, som bytter to kort eller færre.

De to kort, som den sidste mand bytter væk, lægges til side. Den spiller, der hjemtager det sidste stik i spillet, får de to kort, som sidste mand byttede væk – dette gælder også, når man spiller Grand i Ramsen.

Når alle spillere har byttet, oplyser spillerne i rækkefølge startende fra venstre efter kortgiver, hvad man vil spille.

Der kan meldes:

Ramse eller
Grand.

Ved Ramse skal det ikke oplyses, om man har til hensigt at samle 101 Øjne for at vinde, men man kan i det skjulte forsøge at gøre det.

Grand spilles som ved en normal grand-melding – dog kan den naturligt nok jo ikke være af hånden.

Spillet påbegyndes ved, at spilleren til venstre for kortgiver lægger et kort på bordet.

Meldesystem: At Reitze (at melde)

Udregning af højest mulige melding

Meldingerne ved Grand og Trumfspil tager udgangspunkt i antallet af Bønder, den valgte spiltype og en vurdering af ens kort, om hånden eventuelt kan spilles fra bordet, eller om hånden er så god, at hånden kan spilles uden at bytte kort med Skaten.

Udregning foretages på følgende måde idet der henvises til skemaet nedenfor:

Grand

Værdi 20.

Eksempel 1:

Man har Klør Bonde på hånden. Iflg. skemaet skal Grandværdien på 20 ganges med:

Med 1, spil 2.

$2 \times 20 = 40$.

40 er højeste melding, hvis hånden ikke er så god, at den kan spilles fra bordet.

Hvis hånden er så god, at den kan spilles fra bordet, vil udregningen være således:

Med 1, spil 2, på bordet 3.

$3 \times 20 = 60$.

60 er højeste melding.

Eller,

hvis hånden er så god, at den kan spilles fra bordet og uden at bytte kort med Skaten (af hånden), vil udregningen være således:

Med 1, spil 2, af hånden 3, på bordet 4.

$$4 \times 20 = 80.$$

80 er den højeste melding.

Man kan godt spille af hånden uden at lægge kortene på bordet.

Eksempel 2:

Man har Spar og Ruder Bonde på hånden. Iflg. skemaet skal Grandværdien på 20 ganges med:

Uden 1, spil 2.

$$2 \times 20 = 40.$$

40 er højeste melding, medmindre hånden er så god, at den kan spilles fra bordet.

Man kan forhøje faktoren ved at lægge kortene på bordet.

Eksempel 1 vil da være:

Med 1, spil 2, på bordet 3.

$$3 \times 20 = 60.$$

60 er højeste melding og kortene skal lægges ned på bordet inden spillet påbegyndes.

Man kan forhøje faktoren endnu en gang ved at untlade at tage Skaten op.

Eksempel 1 vil da være:

Med 1, spil 2, på bordet 3, af hånden 4.

$$4 \times 20 = 80.$$

80 er højeste melding og kortene skal lægges ned på bordet inden spillet påbegyndes.

Trumf

Klør - værdi 12, Spar - værdi 11, Hjerter - værdi 10, Ruder - værdi 9.

Eksempel 1: Melding i Klør.

Man har Klør Bonde på hånden og en stribe Klør og man ønsker at melde i Klør:

Med 1, spil 2.

$$2 \times 12 = 24.$$

24 er den højeste melding.

Mener man, at kortene er så gode, at de kan tåle at blive spillet fra bordet kan man forøge meldingen på følgende måde. Udregningen vil se sådan ud:

Med 1, spil 2, på bordet 3.

$$3 \times 12 = 36.$$

36 er den højeste melding.

Eksempel 2:

Man har Hjerter og Ruder Bonde på hånden og en stribe Hjerter og man ønsker at melde Hjerter.

Uden 2, spil 3.

$$3 \times 10 = 30.$$

30 er den højeste melding.

Nul-ouvert

Ønsker man at spille Nul-ouvert, er det muligt at Reitze til 46.

Dækker

Ønsker man at spille Dækker, er det muligt at Reitze til 59 (NB: Dækker: 59 = officielle tyske skatregler – men mange reitser dog til 69).

Meldeforløb

Meldingen starter ved 24.

Der meldes færdig med hver spiller.

Den spiller, der sidder til højre for kortgiveren begynder at Reitze. Spilleren Reitzer til spilleren til venstre for kortgiveren - forhånden.

Passer spilleren, der begyndte at Reitze, skal kortgiveren fortsætte at Reitze til forhånden. Passer forhånden, skal kortgiveren Reitze til ham/hende, der begyndte at Reitze.

Man Reitzer som sagt fra 24 og næste melding vil som regel være 1 over en anden Trumffarves maksimum eller maksimum for en anden Trumffarve.

Det gælder om at få Reitzen billigst muligt af hensyn til, hvad man evt. finder i Skaten (der kunne ligge Bønder gemt i Skaten, som skal tages i betragtning ved udregning af højeste melding) eller hvis man smider (taber) spillet uden at spille kortene (afregningsspørgsmål) eller hvis man vil spille en anden Trumf (der kunne ligge kort i Skaten, som gør, at en anden farve bliver bedre end den, du meldte på).

De øvrige meldemuligheders maksimum kan være: (I parenteserne er angivet eksempler, men der er mange flere muligheder for at opnå tallene - prøv selv).

24 for Klør (med 1, spil 2. $2 \times 12 = 24$)(uden 1, spil 2. $2 \times 12 = 24$)

27 for Ruder (med 2 eller uden 2 spil 3. $3 \times 9 = 27$)(med 1, spil 2, på bordet 3. $3 \times 9 = 27$).

30 for Hjerter.

33 for Spar.

36 for Klør.

40 for Hjerter og Grand.

44 for Spar.

46 for Nul-ouvert.

48 for Klør.

50 for Hjerter.

54 for Ruder.

55 for Spar.

59 for Dækker (NB: Dækker: 59 = officielle tyske skatregler – men mange reitser dog til 69).

60 for Hjerter og Grand.

66 for Spar.

o.s.v.

Eksempel:

Du har givet kort.

Du har selv Klør, Spar og Hjerter Bønder.

Du ønsker at spille Klør som Trumf.
Højeste melding vil være:
Med 3, spil 4. $4 \times 12 = 48$. 48 er højeste melding.

Spilleren på venstre hånd ønsker at spille Nul-ouvert og kan således Reitze til 46.

Spilleren på højre hånd har Ruder Bonde:
Spilleren ønsker at spille Spar som Trumf.
Højeste melding vil være:
Uden 3, spil 4. $4 \times 11 = 44$. 44 er højeste melding.

Spilleren på din venstre hånd har det man kalder "forhånd", d.v.s. han har udspil og alle meldinger skal siges til ham, medmindre han passer.

Spilleren på din højre hånd skal åbne Reitzen og han skal Reitze til spilleren på din venstre hånd.

Spilleren på din højre hånd åbner Reitzen ved at sige 24.
Spilleren på din venstre hånd svarer: Ja (det skal forstås som: Ja, jeg kan holde din melding eller ja, jeg kan også melde 24).
Spilleren på din højre hånd fortsætter Reitzen ved at sige: 27.
Spilleren på din venstre hånd svarer: Ja.
Spilleren på din højre hånd fortsætter ved at sige: 30.
Spilleren på din venstre hånd svarer: Ja.
Spilleren på din højre hånd fortsætter ved at sige: 33.
Spilleren på din venstre hånd svarer: Ja.
Spilleren på din højre hånd fortsætter ved at sige: 36.
Spilleren på din venstre hånd svarer: Ja.
Spilleren på din højre hånd fortsætter ved at sige 40.
Spilleren på din venstre hånd svarer: Ja.
Spilleren på din højre hånd fortsætter ved at sige 44.
Spilleren på din venstre hånd svarer: Ja.
Spilleren på din højre hånd skal passe (hans maksimum var 44).

Nu kommer du ind i billedet, da du jo kan melde højere end 44.
Du siger 45.
Spilleren på din venstre hånd svarer: Ja.
Du siger 46.
Spilleren på din venstre hånd svarer: Ja.
Du siger 48.
Spilleren på din venstre hånd skal passe (hans maksimum var 46).
Du har nu vundet Reitzen og dermed er det dig, der skal spille mod de to andre.

Efterhånden som man bliver mere rutineret, springes nogle af værdierne over.

Bytte kort med Skaten m.v.

Den der har vundet Reitzen har nu mulighed for at bytte to kort med Skaten.

Spilleren tager de to kort på hånden og afgør, om kortene kan bruges i det spil spilleren vil spille. De to kort spilleren ikke kan bruge trykkes (lægges ned på bordet hos sig selv).

Der kan i Skaten f.eks. ligge en Bonde og den **skal** regnes med i den oprindelige udregning af højeste melding - det nytter ikke at trykke Bonden væk igen - den skal under alle omstændigheder regnes med ved udregningen af højeste melding. Bonden kan være skyld i, at man ikke mere kan holde meldingen. Kan man ikke det, er spillet tabt for den melding, man har fået spillet for.

Eksempel:

Du ville spille Klør og havde Hjerter og Ruder Bonde på hånden. Højest mulige melding var: Uden 2, spil 3. $3 \times 12 = 36$.

Du har fået spillet for 36.

I Skaten ligger Klør Bonde.

Din udregning af højeste melding ser nu således ud:

Med 1 spil 2. $2 \times 12 = 24$.

D.v.s. at du faktisk kun kunne Reitze til 24. Du har overreitzet dine kort uden at vide det.

Du har nu tre muligheder:

1. Lægge dine kort på bordet, hvorved din faktor forhøjes med en: Med 1, spil 2, på bordet 3. $3 \times 12 = 36$ (ulempen er naturligvis, at dine modspillere kan se dine kort og spille derefter).
2. Forsøge at gøre dine modspillere Skrædder (at dine modspillere sammenlagt i de stik, de har fået hjem når spillet gøres op, ikke har sammenlagt 30 Øjne) eller Sorte (at dine modspillere slet ingen stik får): Med 1, spil 2, Skrædder 3. $3 \times 12 = 36$, eller med 1, spil 2, Skrædder 3, Sort 4. $4 \times 12 = 48$. Denne løsning skal du ikke oplyse om, før spillet er slut. (Som regel finder dine modspillere selv ud af, at du har overreitzet dine kort).
3. Smide kortene og dermed tabe.

Når spilleren har byttet to eller færre kort med Skaten (husk, at man kun må have 10 kort på hånden) og har meldt ud om, hvad spilleren vil spille (evt. lagt kortene på bordet) kan spillet påbegyndes. Glemmer du at trykke 1 eller 2 kort så du sidder med f.eks. 11 kort på hånden, så har du tabt spillet uanset resultatet af spillet.

Spil af kort

Spilleren til venstre for kortgiveren åbner spillet, ved at lægge et kort på bordet. De øvrige spillere lægger kortene i den rækkefølge, som de sidder.

Hovedregler for udspil:

Modspillerne:

Lang vej til spilfører - kort kulør (ved kort kulør er der større chancer for, at spilføreren har farven på hånden og at du eller din makker evt. kan tage stik hjem. Samtidig ved din makker, at du har kort farve i den kulør).

Kort vej til spilfører - lang kulør.

Spil aldrig ud, så en 10'er kommer til at sidde alene.

Spil ikke Trumf, medmindre der er vægtige grunde til at gøre det.

Spilføreren:

Hvis spilfører har udspillet er det en god ide at trække modspillernes Trumfer ved at spille Bønderne ud først og hvis kortene er til det.

Under spillet er det en særdeles god ide at tælle de spillede Trumfer, lægge mærke til hvilke kort der er spillet, såvel Trumfer som øvrige kort, og evt. tælle Øjne samtidig med (husk da de Øjne der ligger i Skaten, som tilhører spilfører).

Det er forbudt at tale om, hvordan spillet skal spilles.

Opgørelse af spillet

Spilføreren og modspillerne tæller Øjnene i de hjemtagne stik. Se kortværdierne på side 1. Optællingerne sammenlignes (totalen skal være 120).

Følgende resultater skal gøres op:

Vinde spillet

Spilfører skal opnå 61 Øjne af spillets 120 Øjne for at vinde.
Modspillerne skal opnå 60 Øjne af spillets 120 Øjne (halvdelen) for at vinde.

Tabe spillet

Den af parterne, der har tabt spillet kan udover at tabe spillet endvidere blive:
Skrædder.
Sort.

Spilføreren er Skrædder, hvis spilføreren af spillets samlede 120 Øjne ikke har hjemtaget minimum 31 Øjne. (Hvis spilføreren bliver Skrædder, skal modspillerne rejse sig for ham).
Modspillerne er Skræddere, hvis modspillerne af spillets samlede 120 Øjne ikke har hjemtaget minimum 30 Øjne.

Spilføreren er Sort, hvis spilleren slet ikke hjemtager stik. Spilføreren er ikke sort, hvis spilfører hjemtager stik, hvor der ikke er Øjne i, f.eks. et stik med 9'er, 8'er og 7'er.

Modspillerne er Sorte, hvis modspillerne slet ikke hjemtager stik. Modspillerne er ikke sort, hvis modspillerne hjemtager stik, hvor der ikke er Øjne i, f.eks. et stik med 9'er, 8'er og 7'er.

Man kan endvidere tabe spillet p.g.a. af følgende

Spilføreren har glemt at lægge to kort ned igen efter at have byttet eller ved en fejl trykket 3 kort i stedet for 2.

En af spillerne har lagt forkert til i et udspil.
Er denne fejl sket, skal Øjnene gøres op på det tidspunkt fejlen opdages.

Spilleren lægger kortene på bordet og meddeler modspillerne, at han hjemtager resten af stikene. Er denne påstand ikke sand, har han tabt spillet, og Øjnene i de hjemtagne stik tælles op.

Hurtige spil

Det sker, at man har fået spillet selvom kortene var lidt ringe. Det sker typisk, når de to første siger pas og man tænker - jeg kan da prøve at Reitze, og håbe på, at der ligger noget godt i Skaten.

Gør der ikke det, vælger man typisk at give afkald på at spille spillet og dermed at vinde det. Der er da i Skat mulighed for at smide kortene (tabe) uden at spille kortene, hvis man synes de er for dårlige til at spille. Kortene skal da smides før første udspil.

Det er endvidere muligt at smide kortene under spillet. Det gælder for såvel den, der har spillet, som for modspillerne. Man kan da aftale med hinanden, om Skrædderen eller stik kan opnås eller tælle Øjnene i de allerede hjemtagne stik.



***Hav tålmodighed!
Det tager tid at lære at spille Skat.***

Tips

Reitze

Som hovedregel gælder det om at forsøge at få spillet for den absolut laveste Reitze (melding).

Se eksemplet på side 8 om det at finde en Bonde i Skaten.

Samtidig skjuler du indtil videre over for dine modstandere, hvilke kort du har på hånden og specielt, hvilke Bønder du har på hånden. Dette kan ofte være en fordel når du spiller ud, fordi du da kan narre dine modspillere til at vimle (lægge kort til, som har mange Øjne) i den tro, at den anden f.eks. har en Bonde, der er højere end din.

Der går dog som regel ikke lang tid, før dine modspillere kan regne din hånd ud - men sommetider lykkes det, afhængig af, hvor erfarne dine modspillere er.

En anden hovedregel er, at du aldrig må Reitze på forventning af, hvad der ligger i Skaten.

Mange spillere har måttet smide kortene og tabe spillet, fordi der naturligvis ikke lå det i Skaten som de manglede for at kunne spille (en Bonde, en 7'er til Nul-ouvert).

Oftest vil det være de spillere, der Reitzer på Skaten, som taber flest penge.

Ydermere ødelægger du måske spillet for en anden og spillet som sådan.

Spilføring

Når du har spillet

Hovedregel:

Tæl Trumferne og husk, hvilke Trumfer, der er spillet. Det kan være afgørende for, om du vinder spillet, at du kan huske hvilke Bønder og Trumfer, der er spillet og det er ydermere en betingelse for at blive en god spiller.

Herudover bør du, så vidt det er muligt, huske, hvilke andre kort, der er blevet spillet, og hvad du har trykket til Skaten. Tit og ofte er frikortene (sidekortene) ikke de bedste (så hedder de fusere), og derfor gælder det om at huske, hvad der er spillet, for at du kan få stik hjem på dine frikort (sidekort).

Trykke

Når du trykker, er det en fordel at trykke mange Øjne, hvis du kan undvære de kort i selve spillet. Har du f.eks. Es, 10, Konge, kan du måske med fordel trykke Esset og måske også 10'eren og dermed allerede have sikret 21 Øjne.

“En god gammel regel siger, at du skal trykke 59 Øjne og spille Klør Bonde ud.”

Når du trykker, så sørg for, at trykke på en måde, så dine modspillere får mindst muligt ud af at spille den farve, hvor du ikke er så gode kort.

Kort på hånden

Når du har spillet, så forsøg at undgå at sidde med en 10'er i anden position. Den vil som regel blive taget fra dig. Tryk den hellere, hvis du kan.

Nul-ouvert

Hovedregel:

Hvis du har huller i dine farver, så må der kun være et hul, f.eks. 7, 8, 10, Bonde eller 7, 9, 10.

Du kan dog spille Nul-ouvert, hvis du f.eks. har 7, 10 eller 7, 9, Dame eller blank 8'er eller endda blank 9'er (du skal da have udspillet og begynde med 9'eren). Du vil i disse tilfælde være afhængig af dit held og håbe på, at kortene sidder dårligt på dine modspillers hænder.

Som modspiller

Når du er modspiller, så følg nøje med i, hvilke kort, der er spillet. Læg mærke til, hvad din medspiller spiller for kort, specielt, hvad din medspiller spiller ud.

Se side 9 om udspil.

Det er altid en fordel, hvis de to modspillere kan spille kortene på en måde, der gør, at den der har spillet, kommer til at sidde i midten, d.v.s. skal lægge kort til mellem de to modspillere. På den måde kan man tvinge spilleren til at miste styringen over spillet. Din medspiller sidder i baghånden og kan styre spillet.

Når din medspiller kan tage stik hjem, skal du vimle (lægge kort til, hvor der er mange Øjne i). Dog skal du passe på, at du ikke lægger kort, hvor du senere kunne få stik hjem. Har du en god hukommelse, så husk de kort, der er spillet og tæl Øjne i de stik, du og din medspiller har fået hjem.

Det gælder så vidt muligt om at få spilleren i knibe, d.v.s. at han bruger sine Trumf og bliver Trumflam, eller knibe hans kort, så I eventuelt kan få fat i hans kort med mange Øjne i.

Som modspiller kan du ud fra Reitzen finde ud af, hvilke Bønder spilleren sidder med.

Eksempel:

Spilleren har fået spillet for en Reitze på 30. Han har meddelt, at hans Trumf hedder Hjerter og at han beholder kortene på hånden.

Du sidder selv med Klør Bonde.

En hurtig udregning viser, at for at opnå en Reitze på 30 med Hjerter som Trumf, skal man have mindst: Med 2, spil 3. $3 \times 10 = 30$ eller Med 3, spil 4. $4 \times 10 = 40$ o.s.v. eller Uden 2, spil 3. $3 \times 10 = 30$ eller Uden 3, spil 4. $4 \times 10 = 40$ o.s.v.

Da du selv sidder med Klør Bonde kan du nu regne ud, at han ikke kan have Spar Bonde. Havde han det, ville han kun kunne have opnået en Reitze på 20 (Uden 1, spil 2. $2 \times 10 = 20$).

Du ved nu, at din medspiller har Spar Bonde og det skal du tage hensyn til, når Trumferne bliver spillet. Samtidig ved du nogenlunde, hvor gode spillerens kort er.

En hovedregel er her, at du som regel ikke må stikke i forhånd for at undgå, at du og din medspiller overstikker hinanden. Der er dog undtagelser, som du vil finde ud af, efterhånden som du bliver mere rutineret.

Generelt

Husk, at i Skat gælder det ikke om at få flest stik, men få flest Øjne hjem. I teorien kan man vinde spillet i to hjemtagne stik og det er da også sket.

En par gode Skatregler kan beskrives med tyske sætninger, som lyder sådan:

“Wer sieben Augen nicht sticht, kennt das Skatspielen nicht”.

(Den, der ikke stikker syv Øjne, kan ikke spille Skat).

“Bei Grand spielt man Asse, aber gangbare”.

(Ved Grand spiller man Esser ud, men kun de Esser, man kan få hjem).

Tænk dig godt om og spil ikke hasarderet. Overvej nøje, om dine kort kan vinde spillet eventuelt ved hurtigt at tænke spillet igennem og tælle de Øjne, man regner med at kunne få hjem.

Spil om penge

I gamle dage spillede mange sig fra hus og hjem (og det er der sikkert stadigvæk mange, der gør).

Med andre ord, så er mulighederne for at gøre Skatspillet dyrt - udtømmelige.

Som i så mange andre spil, betales i Skat efter bestemte satser. Disse satser kan man aftale på forhånd eller ændre i løbet af spillet/aftenen.

Herudover kan man i Skat tilføje forhøjende muligheder ved Reitzen. Eksempler nævnes senere.

Afregning

Afregning af spillet sker i forhold til, hvor højt spilleren kunne Reitze.

Sats

Som begynder spiller man med laveste sats der hedder "½ og hel øres". Det betyder, at vinder man, får man halvdelen af den Reitze, man kunne præstere, fra hver modspiller, og taber man, betaler man hele værdien af den Reitze, man kunne præstere.

Eksempler

Eksempel 1

Du sidder med Klør og Spar Bonde og spiller Klør.
Reitzen er: Med 2, spil 3. $3 \times 12 = 36$.

Vundet spil:
36 rundes op til 40 (man runder altid op).
Du får: $\frac{1}{2} \times 40 \text{ øre} = 20 \text{ øre}$ fra hver af dine modspillere.

Tabt spil:
Du betaler: $1 \times 40 \text{ øre} = 40 \text{ øre}$ til hver af dine modspillere.

Eksempel 2

Du har spillet Nul-ouvert. Ved Nul-ouvert kan du Reitze til 46.

Vundet spil:
46 rundes op til 50.
Du får: $\frac{1}{2} \times 50 = 25 \text{ øre}$ fra hver af dine modspillere.

Tabt spil:
46 rundes op til 50.
Du betaler: $1 \times 50 \text{ øre} = 50 \text{ øre}$ til hver af dine modspillere.

Satserne kan forhøjes ved at gange dem med en faktor efter aftale med dine modspillere.

Eksempel for forhøjede satser:
I har aftalt, at I spiller "5 og 10 øres".

Eksempel 3

Du sidder med Klør og Spar Bonde og spiller Klør.

Reitzen er: Med 2, spil 3. $3 \times 12 = 36$.

Vundet spil:

36 rundes op til 40 (man runder altid op).

Du får: $5 \times 40 = 200$ øre fra hver af dine modspillere.

Tabt spil:

36 rundes op til 40 (man runder altid op).

Du betaler: $10 \times 40 = 400$ øre til hver af dine modspillere.

Eksempel 4

Du har spillet Nul-ouvert. Ved Nul-ouvert kan du Reitze til 46.

Vundet spil:

46 rundes op til 50.

Du får: $5 \times 50 = 250$ øre fra hver af dine modspillere.

Tabt spil:

46 rundes op til 50.

Du betaler: 10×50 øre = 500 øre til hver af dine modspillere.

Ramse

I Ramse betaler den tabende spiller et på forhånd aftalt beløb til de to øvrige spillere. Spilles Grand, udregnes betalingen efter normale regler for Grandspil.

Præmie

Spilles en Grand af hånden eller en Dækker, d.v.s. uden at tage Skaten op, betaler den/de tabende en præmie oveni den normale takst. Præmiens størrelse aftales inden spillets påbegyndelse.

Pas på, det kan hurtigt blive dyrt, selv om taksterne ser billige ud.

Afregning af hurtige spil

Har man smidt kortene inden spillet er påbegyndt (se side 11) skal spillet afregnes efter den Reitze, spilleren har fået spillet for, og ikke i forhold til, hvor højt spilleren kunne Reitze.

Muligheder for at gøre spillet dyrere

De gængse muligheder er følgende:

Musik (ja, det hedder det)

Spiller du med én gang Musik betyder det, at du skal hjemtage det sidste stik i et spil på den laveste Trumf, d.v.s. ved Trumfspil på syveren og ved Grandspil på Ruder Bonde.

Kan du ikke det, har du tabt spillet.

Musik har følgende betydning ved Reitzen:

Eksempel

Du sidder med Klør og Spar Bonde og spiller Klør (for at spille Klør Musik skal du skal have Klør syv på hånden).

Reitzen vil normalt være: Med 2, spil 3. $3 \times 12 = 36$.

Du regner nu med, at dine kort er så gode, at du kan hjemtage sidste stik i spillet på Klør 7.

Reitzen er så følgende:

Med 2, spil 3, Musik 4. $4 \times 12 = 48$

Som du kan se, kan du Reitze til 48 i stedet for 36. Det betyder samtidig, at ved afregningen skal du bruge 48 som faktor.

Man kan også spille med 2 gange Musik. Reitzen vil i det tilfælde være:

Med 2, spil 3, Musik 5. $5 \times 12 = 60$. Du kan Reitze til 60 i stedet for 36.

Hovedreglen ved spil med Musik er, at du har 7 af de 11 Trumfer på hånden. Hvis du har færre Trumfer, skal du have mange Bønder og gode frikort.

Spørge

Spørge går ud at spørge spilleren, om han mener, han kan vinde spillet. I praksis spørger man ikke, men banker en gang i bordet, senest efter første udspil. Man kan samtidig med at man banker i bordet sige: Jeg spørger.

Spilleren kan nu vælge at spille spillet. Vinder eller taber han, afregnes med dobbelt sats.

Tror spilleren ikke, han kan vinde, kan han vælge at smide kortene på bordet og derved angive, at han har tabt. Han skal det tilfælde kun betale almindelig takst.

Mener spilleren derimod, at hans kort er så gode, at han sagtens kan vinde spillet, kan han slå kontra (banke tilbage). (Spilleren må dog regne med, at de resterende Trumfer, som han ikke selv har, sidder på en af modspillernes hånd).

Derved forhøjes satserne ved afregningen en gang til med det dobbelte.

Skal du som modspiller spørge, skal du have gode kort på hånden og du skal kunne forudse, hvor mange Øjne I kan få hjem.

Slå 40 an

Slå 40 an går ud, at du efter at have modtaget de første 5 kort fra kortuddeleren mener, du kan Reitze til 40, slår i bordet en gang.

Dermed har du faktisk Reitzet til 40.

Viser det sig, at du efter at have modtaget de sidste 5 kort ikke kan Reitze til 40, f.eks., hvis du får en Bonde, som gør, at din Reitze bliver lavere, har du tabt spillet, uden at det overhovedet er blevet spillet. Satsen fordobles ved at slå 40 an.

Forbudt er

Man må ikke tale om sine kort, hvordan kortene skal spilles eller hvor mange Øjne man har hjemtaget.

Man må ikke snyde.

Man må ikke skjule kort, f.eks. når man spiller fra bordet.

Skikke og vaner

Skatspillere er ærlige folk. Har man f.eks. ikke bekendt kulør, siger man det med det samme.

Spiller man om penge siges der, at det man vinder inden kaffen, får man ikke med hjem. Det man vinder efter kaffen, får man med hjem.

Mens man spiller kort må man ikke tælle sine penge for at se om man har vundet eller tabt. Det bringer uheld.

En Skataften afsluttes ved, at den spiller, som sidder til højre for den spiller, som startede med at give kort, giver af, d.v.s. giver kort for sidste gang.

Spilles i sidste spil en Grand af hånden, skal man tage en runde til. Man må ikke slutte med en Grand af hånden.

En gammel tradition siger, at man ikke spiller Skat (og kort i det hele taget) i de måneder, hvor bogstavet R ikke er med. Da bør man foretage sig andre ting.

GOD FORNØJELSE

Hjælpekemaer:

Med Klør Bonde som højeste bonde på hånden:

♣	♣♠	♣♠♥	♣♠♥♦*)	♣♠♦	♣♥♦	♣♥	♣♦
Med 1, spil 2, på bordet 3, af hånden 4.	Med 2, spil 3, på bordet 4, af hånden 5	Med 3, spil 4, på bordet 5, af hånden 6	Med 4, spil 5, på bordet 6, af hånden 7	Med 2, spil 3, på bordet 4, af hånden 5	Med 1, spil 2, på bordet 3, af hånden 4	Med 1, spil 2, på bordet 3, af hånden 4	Med 1, spil 2, på bordet 3, af hånden 4

*) Ved trumfspil kan man, når man har alle 4 bønder, tælle Es, 10'er o.s.v. (skal være i rækkefølge) med.

Eksempel: Har du alle 4 bønder og trumf-es er Reitzen således: Med 5, spil 6, på bordet 7, af hånden 8. Har du også 10'eren er Reitzen således: Med 6, spil 7, på bordet 8, af hånden 9.

Med Spar Bonde som højeste bonde på hånden:

♠	♠♥	♠♥♦	♠♦
Uden 1, spil 2, på bordet 3, af hånden 4.	Uden 1, spil 2, på bordet 3, af hånden 4	Uden 1, spil 2, på bordet 3, af hånden 4	Uden 1, spil 2, på bordet 3, af hånden 4

Med Hjerter Bonde som højeste bonde på hånden:

♥	♥♦
Uden 2, spil 3, på bordet 4, af hånden 5	Uden 2, spil 3, på bordet 4, af hånden 5

Med Ruder bonde som højeste bonde på hånden:

◆
Uden 3, spil 4, på bordet 5, af hånden 6

Uden bønder på hånden:

Uden bønder	Uden bønder og es	Uden bønder, og 10'er	Es
Uden 4, spil 5, på bordet 6, af hånden 7.	Uden 5, spil 6, på bordet 7, af hånden 8.	Uden 6, spil 7, på bordet 8, af hånden 9.	