

Skat

3 Spieler

32 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Mittel

Als Alleinspieler mindestens 61 von 120 Kartenpunkten einnehmen; als Verteidiger dies verhindern.

AUFBAU

- 32-Karten-Deck (7 bis Ass in jeder Farbe) verwenden.
- Je 10 Karten an 3 Spieler austeilen; 2 Karten bilden den Skat.
- Spieler reizen um das Recht, Alleinspieler zu werden und die Spielart zu wählen.

WERTUNG

- Ass: 11, Zehn: 10, König: 4, Dame: 3, Bube: 2.
- Alleinspieler braucht 61+ Punkte für den Sieg.
- Spielwert wird mit aufeinanderfolgenden Spitzenbuben multipliziert.

Tipp: Als Alleinspieler früh die Trümpfe der Verteidiger herausziehen, um die hochwertigen Karten zu sichern.

AM ZUG

- Der Alleinspieler darf 2 Karten mit dem Skat tauschen.
- Spielart wählen: Farbe, Grand (nur Buben als Trumpf) oder Null (alle Stiche verlieren).
- Farbe bekennen wenn möglich; höchster Trumpf oder höchste Farbkarte gewinnt.

Skat ist Deutschlands Nationalkartenspiel und eines der strategisch reichsten Stichspiele überhaupt. Drei Spieler treten in jeder Hand an, wobei ein Spieler (der Alleinspieler) allein gegen die anderen beiden spielt. Reiz-, Trumpf- und Wertungssystem schaffen ausserordentliche Tiefe.

Ziel

Als Alleinspieler mindestens 61 der 120 verfügbaren Kartenpunkte gewinnen. Als Verteidiger verhindern, dass der Alleinspieler 61 Punkte erreicht. Die Wertung basiert auf dem Wert der eingenommenen Karten.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 3 Spieler (bei 4 Spielern setzt einer pro Hand aus).
2. **Deck:** 32-Karten-Deck (7 bis Ass in jeder Farbe).
3. **Austeilen:** Je 10 Karten in Päckchen von 3-4-3. Zwei Karten bilden den 'Skat' (verdeckt in der Mitte).
4. **Reizen:** Spieler bieten um das Recht, Alleinspieler zu werden. Reizwerte ergeben sich aus Spielart und Trumpffarbe multipliziert mit der Anzahl aufeinanderfolgender Spitzenbuben.

Spielarten

- **Farbspiel:** Eine der vier Farben wird Trumpf, plus alle vier Buben sind immer Trumpf.
- **Grand:** Nur die vier Buben sind Trumpf; keine Farbe ist Trumpf.
- **Null:** Der Alleinspieler versucht, jeden einzelnen Stich zu verlieren. Kein Trumpf.

Spielablauf

1. **Skat aufnehmen:** Der Alleinspieler darf die zwei Skatkarten aufnehmen und zwei ablegen (Handspiel, wenn er darauf verzichtet).
2. **Trumpf-Rangfolge:** Bei Farb- und Grandspielen sind Buben die höchsten Trümpfe (Kreuz > Pik > Herz > Karo), gefolgt von der Trumpffarbe in normaler Reihenfolge.
3. **Stichspiel:** Spieler müssen Farbe bekennen. Wer nicht kann, darf beliebig spielen. Höchster Trumpf gewinnt, oder höchste Karte der ausgespielten Farbe, wenn kein Trumpf gespielt wurde.
4. **Kartenwerte:** Ass=11, Zehn=10, König=4, Dame=3, Bube=2, andere=0.

Tipps und Strategien

- Kartenpunkte akribisch zählen, den laufenden Stand zu kennen ist für Angriff und Verteidigung unverzichtbar.
- Als Alleinspieler früh die Trümpfe der Verteidiger herausziehen, um die hochwertigen Karten zu sichern.
- Verteidiger sollten durch ihr Spiel koordinieren und Stärke in bestimmten Farben signalisieren.

Tipps & Strategie

Zürst das Reizsystem meistern. Überreizen ist der häufigste Anfängerfehler. Den Spielwert verstehen, bevor man sich auf einen Kontrakt festlegt.

Der Zwei-Karten-Skatttausch ist eine entscheidende Entscheidung. Die abgelegten Karten beseitigen nicht nur Schwächen, sondern ihr Punktwert zählt bei einem Sieg zum eigenen Ergebnis.