

# Skat

3 spelers

32 kaarten

Moeilijkheid: Moeilijk

Duur: Gemiddeld

Verzamel als aanzegger minstens 61 van de 120 kaartpunten; als verdediger voorkom je dat.

## OPZET

- Gebruik een 32-kaartsdek (7 tot en met Aas in elke kleur).
- Deel 10 kaarten aan elk van de 3 spelers; 2 kaarten vormen de skat.
- Spelers bieden om aanzegger te worden en het speltype te kiezen.

## SCORE

- Aas: 11, Tien: 10, Heer: 4, Vrouw: 3, Boer: 2.
- De aanzegger heeft 61+ punten nodig om het contract te winnen.
- De spelwaarde wordt vermenigvuldigd met het aantal opeenvolgende hoge troeven in de hand.

*Tip: Trek als aanzegger vroeg de troeven van de verdedigers weg om je hoge kaarten veilig te stellen.*

## AAN DE BEURT

- De aanzegger mag voor het spel 2 kaarten met de skat wisselen.
- Kies het speltype: Kleur, Grand (alleen boeren troef) of Nul (alle slagen verliezen).
- Kleur bekennen als mogelijk; hoogste troef of hoogste kaart van de aangeleide kleur wint.

Skat is het nationale kaartspel van Duitsland en een van de strategisch rijkste slagenspellen ter wereld. Drie spelers spelen elke ronde mee, waarbij één speler (de aanzegger) het alleen opneemt tegen de andere twee. Het veiling-, troef- en scoresysteem creëert buitengewone diepte.

## Doel

Als aanzegger minstens 61 van de 120 beschikbare kaartpunten winnen. Als verdediger voorkom je dat de aanzegger 61 punten haalt. De score is gebaseerd op de waarde van de verzamelde kaarten.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** 3 spelers (bij 4 spelers zit er elke ronde één aan de kant).
2. **Dek:** 32-kaartsdek (7 tot en met Aas in elke kleur).
3. **Delen:** Elke speler krijgt 10 kaarten, gedeeld in batches van 3-4-3. Twee kaarten vormen de 'skat' (met de rug naar boven in het midden).
4. **Veiling:** Spelers bieden om het recht om aanzegger te worden. Biedwaarden komen overeen met het speltype en de troefkleur, vermenigvuldigd met het aantal opeenvolgende hoge troeven in de hand.

## Speltypen

- **Kleurspel:** Een van de vier kleuren wordt troef, plus alle vier de boeren zijn altijd troef.
- **Grand:** Alleen de vier boeren zijn troef; geen kleur is troef.
- **Nul:** De aanzegger probeert elke slag te verliezen. Er is geen troef.

## Spelverloop

1. **Skat-wissel:** De aanzegger mag de twee skatkaarten opnemen en twee kaarten wegleggen (handspel als hij dat niet doet).
2. **Troefvolgorde:** Bij kleur- en grandspelen zijn boeren de hoogste troeven (Klaveren > Schoppen > Harten > Ruiten), gevolgd door de troefkleur in normale volgorde.
3. **Slagenspel:** Spelers moeten kleur bekennen. Wie dat niet kan, mag elke kaart spelen. De hoogste troef wint, of de hoogste kaart van de aangeleide kleur als er geen troef gespeeld is.
4. **Kaartwaarden:** Aas=11, Tien=10, Heer=4, Vrouw=3, Boer=2, overige=0.

## Tips en strategieën

---

- Tel de kaartpunten nauwkeurig bij — het bijhouden van het lopende totaal is essentieel voor zowel aanval als verdediging.
- Trek als aanzegger vroeg de troeven van de verdedigers weg om je hoogwaardige kaarten veilig te stellen.
- Verdedigers moeten via hun speelkeuzes onderling communiceren en hun sterkte in bepaalde kleuren aangeven.

## Tips & strategie

---

Leer eerst het biedsysteem goed — te hoog bieden is de meest voorkomende beginnersfout. Bereken je spelwaarde goed voor je een contract aangaat.

De skat-wissel is een cruciale beslissing. De kaarten die je weglegt verwijderen niet alleen zwakke plekken, maar tellen ook mee in je score als je wint.