

# Skat Regeln

DES FSR BIOPHARM

## 1 Mischen

Gemischt wird von der ausgebenden Person (Geberrunde). Die rechts sitzende Person von der Gebenden Person hebt mind. 3 Karten ab und mehr als 3 Karten müssen liegen bleiben.

## 3 Kiebitzen

Bei Geberrunden darf die gebende Person nur in eine Richtung kiebitzen und den Skat nicht angucken.

## 5 Erhöhung des Reizwerts

Hand (+1), Schneider (+1), Schwarz (+1), Schneider und Schwarz ansagen (jeweils +1) - auch unabhängig davon ob Hand gespielt wird.

## 7 Einpassen

Wenn niemand spielen will, wird eingepasst und neu von derselben Person ausgegeben, solange bis ein Spiel zustande kommt – kein Ramschen.

## 2 Ausgeben

Ausgeteilt wird von der ausgebenden Person in folgender Reihenfolge:  
3 - Skat (2) - 4 - 3

## 4 Reizen

Beim Reizen wird sich an den allseits bekannten und den Skatspielen beiliegenden Reizwerttabellen orientiert. Außerdem gilt der Leitsatz "Geben, Hören, Sagen, ... Weitersagen".

## 6 Hand

Wird Hand gespielt, so beeinflussen Unter im Skat nicht den Reizwert bzw. den Wert des Spiels (kein Überreizen durch Unter die einer spielenden Person nicht bekannt waren).

## 8 Drücken und Spiel deklarieren

Karten müssen vor der ersten gelegten Karte gedrückt sein. Das Spiel muss deklariert werden bevor(!) der Skat gedrückt wird. Sonst ist das Spiel verloren

---

## 9 Kontra/ Re

Kontra und Re können bis zum ersten Stich angesagt werden und verdoppeln beim Aufschreiben jeweils den Reizwert.

## 10 Vorwerfen

Wird „vorgeworfen“, so ist das Spiel sofort verloren.

## 11 Absprachen

Absprachen und/oder anderweitige Kommunikation zwischen den Gegenspielern, zum Erringen eines Vorteils, führen zum Abbruch der Runde

## 12 „Hinlegen“

Bevor man „hinlegt“, müssen die anderen Spielenden gefragt werden. Diese müssen zustimmen. Damit geben die anderen Spielenden automatisch alle restlichen Stiche auf.

## 13 Spiel gewinnen

Das Spiel ist gewonnen, wenn die einzelne spielende Person mindestens 61 Punkte erzielt hat. Ausnahmen treten bspw. beim „nichterreichen“ des Schneiders ein.

## 14 „Spaltarsch“ und Bockrunden

Die Gegenspielenden gewinnen, wenn sie mindestens 60 Punkte erzielen. Das heißt bei 60/60 (Spaltarsch) verliert die spielende Person. Bockrunden gibt es nicht.

## 15 Schneider

Bei 31 ist man „aus dem Schneider“; auch die spielende Person kann Schneider und Schwarz gespielt werden.

## 16 Punktevergabe

Der Spielwert wird der spielenden Person gutgeschrieben und bei einer Niederlage zweifach abgezogen.

## 17 Sonderregelung

Bei Hand-Spielen wird man nicht bestraft, sofern man verliert. Demnach gilt Hand hier zwar als zusätzliche Reizstufe, wird aber nicht als zusätzliche Stufe negativ angerechnet.

## 18 Punkte am Ende der Liste

Die Punkteberechnung orientiert sich an den ausgeteilten Tabellen und wird auch darauf basierend vorgenommen.

WWW.FSR-BIOPHARM.DE