

Drodzy Klienci!

Skat jest rozgrywany na turniejach i w klubach według ściśle określonych zasad. Chcielibyśmy przedstawić Państwu wprowadzenie dla początkujących, aby mogli Państwo w przystępny sposób poznać uroki tej gry. Bardziej szczegółowe zasady można znaleźć w Internecie.

Zespół Tchibo
Informacje podstawowe
Gracze

W grze w skata biorą udział trzy osoby. Jeden z graczy zawsze gra przeciwko dwóm pozostałym. O tym, kto będzie grał sam, decyduje się podczas „licytacji”.

Gra i wartość punktowa kart

W skacie używa się 32 kart.

4 kolory mają różną wartość:



karo (9), kier (10), pik (11), trefl (12)

Każdy z 4 kolorów ma 8 kart o określonej wartości punktowej. Są one posortowane od najniższego do najwyższego poziomu:

7	8	9	7
♥	♥	♥	8
8			9 (po 0 punktów)
B	D	K	Walec (B) (2 punkty)
♥	♥	♥	Dama (D) (3 punkty)
			Król (K) (4 punkty)
10	A		10 (10 punktów)
♥	♥		As (A) (11 punktów)

Punkty te są ważne najpierw do obliczenia, jak wysoko można licytować, a na koniec każdej gry do obliczenia zdobytej liczby punktów.

Warianty gry – co to jest atut?

Karty atutowe wygrywają z innymi kartami w kolorze, co nazywa się „przebijaniem”.

Zasadniczo istnieją 3 warianty gry:

B	B	B	B	A	10	K	D	9	8	7
♣	♠	♥	♦	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣

Kolor - 4 walety i wszystkie 7 kart z danego koloru (np. trefl) stanowią w podanej kolejności atut.

B	B	B	B
♣	♠	♥	♦

Grand - tylko 4 walety stanowią atut.

A	K	D	B	10	9	8	7
♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣

Null - nie ma żadnych atutów, a solista nie może dokonywać przebijania (nawet takiego z 0 punktami). Kolejność jest następująca: 7-8-9-10-Walec-Dama-Król-As (należy powiedzieć: „10 i walec są w rzędzie”).

Uwaga! W grze zawsze muszą być dokładane kolory: jeśli zostanie zagrana karta atutowa - niezależnie od tego, czy jest to jeden z 4 walec, czy jedna z kart w kolorze - należy również dołożyć kartę atutową (jeśli się ją posiada). Jeśli zostanie zagrany brakujący kolor (= wszystkie karty, które nie są atutami), to należy dołożyć dany kolor (walec się nie liczy). Jeśli nie ma się danego koloru w ręce, można przebić zagranie kartą atutową lub je „odrzuć” za pomocą innej brakującego koloru.

Cel gry

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby „lew” przez solistę oraz jego dwóch przeciwników z jak największą liczbą punktów.

Przebieg rozgrywki

Zasadniczo gra dzieli się na dwie części: licytację i przebijanie.

Rozdanie kart

Każdy z graczy otrzymuje od rozdającego 10 kart. Pozostałe 2 tworzą „skat” i kładzie się na stole awersem do dołu.

Określanie wartości licytacji – kolor

Każdy z graczy najpierw określa wartość licytacji swoich kart. Aby to zrobić, gracz musi najpierw zdecydować, jaką grę (kolor, grand, null, ...) może wygrać ze swoimi kartami. Najczęściej gra się w „kolor”. W rozgrywce kolor 4 walety i wszystkie 7 kart w kolorze określonym przez gracza (np. karo) stanowią atut.

Wartość licytacji początkowo określa się na podstawie 2 punktów podstawowych i mnożnika:

1. Ile walec mam kolejno od góry:

a więc trefl - pik - kier - karo.
 tylko walec trefl z 1
 walec trefl, walec pik z 2
 walec trefl, walec pik, walec kier z 3
 walec trefl, walec pik, walec kier, walec karo z 4

lub

Ile walec brakuje mi kolejno od góry:

tylko walec trefl bez 1
 walec trefl, walec pik bez 2
 walec trefl, walec pik, walec kier bez 3
 walec trefl, walec pik, walec kier, walec karo bez 4
 Chcę rozgrywać gra +1

3. Wybieram kolor atutu:

Karo x9
 Kier x10
 Pik x11
 Trefl x12

➤ Teraz należy dodać wartości z punktów 1. i 2. oraz pomnożyć je przez 3.

Przykład 1

Mam walec trefl i walec kier oraz kilka kart karo.

Obliczam z 1 +1 = 2
 x9 = 18

Jest to najniższa możliwa wartość licytacji i zarazem najwyższa, jaką mogę licytować.

Przykład 2

Mam walec karo oraz kilka kart kier.

Obliczam bez 3 +1 = 4
 x10 = 40

Wartości licytacji/gry

Wartości podstawowe			
z walem	+1 ... +4	sznajder	+1
bez walec	+1 ... +4	szwarc	+1
gra	+1	zapowiedziany:	
z ręki	+1	sznajder	+1
otwarta	+1	szwarc	+1
Kolor:			
trefl	x12	grand	x24
pik	x11	null	x23
kier	x10	null / z ręki	x35
karo	x9	null otwarty	x46
		null otwarty/	
		z ręki	x59
Null			
Kontra	x2	Re	x2
Licytacja: 18 - 20 - 22 - 23 - 24 - 27 - 30 - 33 - 35 - 36 - 40 - 44 - 45 - 46 - 48 - 50 - 54 - 55 - 59 - 60 - 63 - 66 - 70 - 72 ...			

Przykład 3

Nie mam walec, ale kilka kart trefl.

Obliczam bez 4 +1 = 5
 x12 = 60

Jest to najwyższa możliwa wartość licytacji i powinniśmy mieć już dobrą kartę, aby licytować bez walec.

Licytacja

Podczas licytacji decyduje się o tym, który z 3 graczy będzie grać solo.

Trzech graczy jest wywoływanych zgodnie z ruchem wskazówek zegara:

- Rozdający (zadek) - tasuje i rozdaje karty pozostałym graczom
- Słuchający (przodek) - wysłuchuje pierwszej oferty podczas „licytacji” i może na nią odpowiedzieć („biore” lub „pas”).
- Pytający (środek) - jako pierwszy przedstawia swoje oferty słuchającemu, aż spասuje lub dopóki „Słuchający” nie wyczerpie swoich kart i nie spասuje.

Kolejny pytający (= rozdający)

- gdy tylko jedna z dwóch osób (słuchający i pytający) spասuje, „kolejny pytający” może podbić ofertę lub spասować



„Pytający” wypowiada kolejno możliwe wartości licytacji, aż dojdzie do ustalonej wartości licytacji swoich kart - lub „słuchający” spասuje.

Więc: 18 - 20 - 22 - 23 - 24 - 27 - 30 - 33 - 35 - 36 itd.

Następnie „kolejny pytający” kontynuuje, w razie potrzeby podbijając ofertę
 Więc: 40 - 44 - 48 itd.

lub też spասuje.

Ten, kto złoży najwyższą ofertę, może podnieść („dźwignąć”) składającego się z dwóch kart skata (1 odczyt dwie karty, których liczba punktów zostanie mu później doliczona) i zdecydować o typie rozgrywki:

„Kolor”, „Grand” lub „Null” (zob.: „Warianty gry”).

Dla zaawansowanych: Dodatkowe punkty, które zwiększają wartość licytacji lub gry, można znaleźć w części „Notowanie punktów”.

Przebijanie

1. Każdy z graczy kładzie teraz kartę na stole - w pierwszej rundzie zaczyna „słuchający”.

Przebijanie wygrywa ten gracz, który zagra „najsilniejszą” kartę. Zawsze należy grać tym samym kolorem, którym zagrano jako **pierwszym**. Nazywa się to dokładaniem. W ten sam sposób należy zawsze dokładać atuty - na przykład w grze kolorowej wszystkie 4 walety należą do koloru atutowego.

Jeśli więc pierwszy gracz zagra asa atutowego, należy „przebić” go walem, nawet jeśli ma w ręce inne karty w kolorze atutowym.

Jeśli gracz nie ma tego koloru, może zagrać dowolną kartę. Jeśli wybierze dowolny inny kolor, kolor zagrany jako pierwszy jest zawsze silniejszy. Jeśli więc jako pierwszy została zagrana 7 trefl, a gracz położy na nią asa kier, wygrywa 7 trefl.

Jeśli jednak gracz położy na niej kartę atutową, wygrywa, ponieważ atut przebija wszystkie inne kolory. Jednakże kartę atutową można wykorzystać tylko wtedy, gdy nie można „dokładać”.

2. Zwycięzca rundy zbiera 3 karty na swój stos - zdobył lewą! W następnej rundzie może położyć pierwszą kartę.

3. Po kolejnych 8 rundach wszystkie karty są rozegrane, a gracze sumują wartości punktowe kart (nie należy doliczać wartości koloru!).

Kto wygrywa?

Solista wygrywa, gdy uzyska co najmniej 61 punktów. Jego przeciwnicy wygrywają już od 60 punktów - remis nie występuje.

Notowanie punktów

Punkty za lewy nie są notowane, lecz wartość gry - ustalana na podstawie wartości licytacji i, jeśli ma to zastosowanie, dalszych zapowiedzi na początku gry. Jest ona naliczana w następujący sposób:

Punkty przyznawane są tylko solistcie:

jeśli **wygrał**, na jego konto jako punkty dodatnie zapisywana jest **pojedyncza** wartość gry.

jeśli **przegrał**, na jego konto jako punkty ujemne zapisywana jest **podwójna** wartość gry.

Dla zaawansowanych: inne punkty podstawowe

Punkty te są dodawane do „Liczby waletów” + „Gry” i mogą być w dużym stopniu łączone.

- +1 **z ręki**: skata się nie pobiera
- +1 **otwarta**: wszystkie 10 kart rozgrywane w sposób otwarty
- +1 **sznajder**: przeciwnik otrzymuje 30 lub mniej punktów (nie podczas licytacji, tylko podczas liczenia punktów na koniec gry)
- +1 **szwarc**: przeciwnik nie otrzymuje lewy (nie podczas licytacji, tylko podczas liczenia punktów na koniec gry)
- +1 **zapowiedź sznajdera**: sznajder zapowiedziany przed pierwszą zagraną kartą (daje to w sumie +2 punkty, ponieważ uwzględnia się również udanego sznajdera)
- +1 **zapowiedź szwarca**: szwarc zapowiedziany przed pierwszą zagraną kartą (daje to w sumie +3 punkty, ponieważ uwzględnia się również udanego sznajdera i udanego szwarca)

Wskazówka: zapowiedzi sznajdera lub szwarca mogą być również wygaszane przez przeciwników w celu zwiększenia liczby punktów ujemnych solisty w przypadku powodzenia.

- **Kontra**: wypowiadana przez jednego z przeciwników i podwaja wartość gry. Przeciwnik może powiedzieć Kontra tylko wtedy, gdy sam zaliczył lub musiałby powiedzieć więcej niż 18. Może stosować Kontrę, dopóki ma wszystkie 10 kart w ręce.
- **Re**: wypowiadana przez solistę w odpowiedzi na Kontrę i ponownie podwaja wartość gry.

Przykład: gracz chce rozegrać wariant Grand z 3 waletami bez pobierania skata i zapowiada szwarca.

Podczas licytacji najpierw oblicza

„z 3 + gra 1 + z ręki 1 + sznajder 1 + szwarc 1 + zapowiedź szwarca 1 = 8 x grand 24 = 192 punkty”.

Jeśli jeden z przeciwników powie teraz **Kontra**, a solista odpowie **Re**, liczba punktów zwiększy się czterokrotnie - do 768 punktów!

Przelicytowanie?

Jeśli w trakcie gry okaże się, że solista zaliczył więcej niż wynosi karta jako wartość gry, automatycznie przegrywa, a gra jest zaliczana jako punkty ujemne poprzez obliczenie („liczba waletów” + „gra” 1 + „przelicytowanie” +2) x współczynnik gry.

Zdradliwa część: skat jest wliczany do wartości gry, choć solista nie zna tych kart w momencie licytacji. Jeśli, na przykład, zaliczył bez 2 (waletów), a w skacie znalazł waleta trefl, oznacza to, że przeliczył i tym samym przegrał. Istnieją jednak sposoby, aby zwiększyć wartość gry, próbując grać na sznajdera.

Można też uniknąć zagrożenia, rozgrywając z ręki i w ogóle nie podnosząc skata. Punkty nadal są obliczane na podstawie leżących kart, ale wypowiedzenie frazy „z ręki” może to w razie potrzeby zrekomensować.

Warianty gry

Grand

W wariantcie Grand tylko **4 walety** są atutami w kolejności: trefl - pik - kier - karo. Żaden kolor nie jest uznawany za atut.

W przypadku rozgrywania wariantu Grand obliczenie jest następujące:
(liczba waletów + gra) x **24**.

Null

W wariantcie Null powinno się mieć „złe karty”, ponieważ solista wygrywa tylko wtedy, gdy nie **zdobędzie żadnej lewy** (nawet tej z 0 punktami). Szczególna cecha wariantu Null: nie występują żadne atuty, nawet walety i dziesiątki są w swoich kolorach (7-8-9-10-Walet-Dama-Król-As).

W przypadku wariantu Null można licytować do **23**.

Null otwarty

Wariant Null otwarty jest rozgrywany w taki sam sposób jak wariant Null z tą różnicą, że solista ujawnia swoją kartę natychmiast po zapowiedzi gry - tzn. pozostali gracze widzą jego karty, ale solista nie widzi kart pozostałych graczy.

W przypadku wariantu Null otwartego można licytować do **46**.

Z ręki

W przypadku wariantu „Z ręki” skat (2 zakryte karty) nie jest pobierany - **nawet się na niego nie patrzy!**

Gra z ręki zwiększa wartość licytacji zapowiedzianej gry:
(liczba waletów + gra + **z ręki**) x kolor lub grand.

W przypadku wariantu Null można licytować do **35**, a w przypadku wariantu Null otwartego - do **59**.

Ramsz

Ramsz to odmiana wariantu Null, popularna wśród graczy-amatorów: jeśli każdy z 3 graczy spałował już na samym początku, a tym samym nikt nie wygrał gry o solistę, każdy gra teraz przeciwko pozostałym i stara się zdobyć **jak najmniej** punktów. Każdemu graczowi zdobyte punkty są zapisywane jako punkty ujemne. Obie karty skatu są przyznawane graczowi, który zdobędzie ostatnią lewę.

Made exclusively for:

Tchibo GmbH,
Überseering 18,
22297 Hamburg,
Germany,
www.tchibo.pl

Numer artykułu: 653 153



www.tchibo.pl/instrukcje

