

# Dansk Skat Union

## Grundregler for skat

**Antal spillere:** Skat spilles af 3 spillere. Der kan deltage 4 spillere. Fjerdemanden er i så tilfælde baghånden, og spiller ikke med, men giver kort til de 3 spillende.

**Spillerne:** Den der får spillet, er SPILLEREN. Spilleren skal spille alene mod de andre to, og disse er derfor MODSPILLERE. De tre spillere til venstre for kortgiver hedder forhånd, mellemhånd og baghånd. Mellemhånden starter med at reize til forhånden, hvorefter baghånden reizer til højeste reizning hos for- og mellemhånd.

**Reize:** At melde for at opnå spilleret, ikke at forveksle med at melde trumf eller farve.

**Antal kort:** 32 fra syv til es.

**Blanding:** Kortene skal blandes mindst 3 gange, og baghånden skal tage af med mindst 5 kort fra toppen eller bunden.

**Kortgivning:** 10 kort til hver spiller og 2 i skaten. Kortene gives venstre om (med uret) med 3 til hver, 2 i skaten, 4 til hver og 3 til hver.

**Skaten:** De 2 kort i skaten tilfalder den, der efter endt reizning får spillet. Disse kan frit anvendes af denne, og indgår efter færdigspilning i spillerens pointsopgørelse.

**Spilletyper:** Der kan spilles 4 forskellige spilletter:

Grand -Trumf - Nolo - Pas

**Kortenes styrke:** Ved grandspil er de 4 bønder alene trumfer. Ved trumfspil er de 4 bønder skilt ud fra de øvrige kort som foranstående trumfer efterfulgt af es, ti, konge, dame, 9, 8 og 7. Denne rækkefølge gælder uanset kortfarverne, hvis rækkefølge er klør, spar, hjerter og ruder. Ved nolo-spil er rækkefølgen 7, 8, 9, 10, bonde, dame, konge og es.

**Kortenes værdi:** De enkelte kort har følgende værdi i alle 4 farver:

Bonde 2

Es 11

10 er 10

Konge 4

Dame 3

Øvrige 0

I alt 30 points pr. farve = totalt 120 points.

**Spilletets formål:** Ved trumfspil skal spilleren minimum opnå 61 points for at vinde spillet. Ved nolospil må spilleren ikke få stik. Opnår spilleren 91 points eller flere, er modspillerne skrædder, og får spilleren alle stik, er de sort. Modspillerne skal opnå minimum 60 points for at vinde over spilleren og opnår de minimum 90 points er spilleren skrædder.

**Farvernes værdi:** De enkelte kortfarver har forskellig meldings- og opgørelsesværdi med udgangspunkt i muligheder og meldt trumfspil som følger:

Grand 20

Klør 12

Spar 11

Hjerter 10

Ruder 9

**Melding ved trumf:** Mulige meldinger tager udgangspunkt i de 4 bønder sammensætning kombineret med den farve, der ønskes spillet. Bøndernes sammensætning giver følgende kombinationer:

Klør Spar Hjerter Ruder = med 4 bønder

Klør Spar Hjerter = med 3 bønder

Klør Spar = med 2 bønder

Klør = med 1 bonde

Ingen bønder = uden 4 bønder

Ruder = uden 3 bønder

Hjerter Ruder = uden 2 bønder

Spar Hjerter Ruder = uden 1 bonde

Opstår huller i rækken af bønder følges ovenstående skema f.eks.:

Klør Hjerter Ruder = med 1 bonde

Spar Ruder = uden 1 bonde

Hertil kommer et tillæg på 1 for spil f.eks.:

Med 4 bønder + 1 for spil = 5

Uden 3 bønder + 1 for spil = 4

Bøndernes sammensætning kombineres nu med farvernes værdi på følgende måde:

Eks: Med 3 bønder + 1 for spil x klør som trumf =  $(3+1) \times 12 = 48$

Overlagt:			Ruder	Hjerter	Spar	Klør	Grand
			x 9	x 10	x 11	x 12	x 20
Med eller uden 1 spil 2	=	18	20	22	24	40	
Med eller uden 2 spil 3	=	27	30	33	36	60	
Med eller uden 3 spil 4	=	36	40	44	48	80	
Med eller uden 4 spil 5	=	45	50	55	60	100	

Grundmeldingerne kan yderligere meldes op med følgende tillæg:

På bordet	+1	Kortene lægges åbent på bordet.
Af hånd	+1	Spilles uden at bytte i skaten.
Skrædder	+1	Modparten får højst 29 point.
Sort	+1	Modparten får ingen stik.
Ved spil af hånden må:		
Anmeldes skrædder	+1	Spilleren forudsiger at modparten højst får 29 point.
Anmeldes sort	+1	Spilleren forudsiger at modparten ingen stik får.

Bemærk de særlige udtryk for tillæggene.

Eks: Med 4 bønder + 1 for spil x grand som trumf + alle 6 tillæg =  $(4+1+6) \times 20 = 264$ .

Laveste melding er 18 og højeste 264.

**Melding ved nolo:** Der er 3 nolotyper:

Nolo	Ingen stik	23 Spilles fra hånden efter skatbytte.
Nolovert	Ingen stik	46 Lægges på bordet efter første udspil og skatbytte.
Nolodækker	Ingen stik	69 Lægges på bord før udspil og uden skatbytte.

**Pasmelding:** Modtager forhånden pasmelding fra mellemhånd og baghånd straks fra starten, kan forhånden vælge enten at fastholde pasmeldingen, hvorefter spillet streges, eller vælge at tage skaten op, hvilket forpligter forhånden til at spille.

**Spilafvikling:** Som der fremgår af forannævnte, gennemgår et spil flere faser, hvor hver fase skal være afviklet, før næste fase kan påbegyndes. De enkelte faser omfatter:

1. Kortblanding
2. Kortgivning
3. Reizning
4. Melding
5. Spilafvikling
6. Opgørelse