

# Preisskat

## Skatordnung

Das Skatspiel ist zwischen 1810 und 1817 in der Skatstadt Altenburg aus älteren Kartenspielen entwickelt worden. In seiner heutigen Gestalt gehört es zu den beliebtesten und verbreitetsten Kartenspielen. Zwei verdeckt gelegte Blätter, kurz [Skat](#) genannt, gaben dem Spiel seinen Namen. Zu einer Skatrunde gehören mindestens drei Spieler, die zwei Parteien bilden: Alleinspieler und Gegenspieler.

### Benennung und Zählwert der Karten

Die Skatkarte besteht aus 32 Blättern mit je acht Blatt der Farben Kreuz, Pik, Herz und Karo. Jede dieser vier Farben hat folgende Blätter:

- As mit einem Zählwert von 11 Augen,
- Zehn mit einem Zählwert von 10 Augen,
- König mit einem Zählwert von 4 Augen,
- Dame mit einem Zählwert von 3 Augen,
- Bube (Wenzel) mit einem Zählwert von 2 Augen,
- Neun, Acht und Sieben ohne Zählwert.

### Bedeutung der Farben bei den Farbspielen

Bei den Farbspielen wird vom Alleinspieler immer eine der vier Farben als Trumpf bestimmt. Die anderen Farben stehen dann im Range gleich. Höchste Trümpfe bei den Farbspielen sind die Buben in folgender Reihenfolge: Kreuz-Bube, Pik-Bube, Herz-Bube und Karo-Bube. Anschließend folgt die Trumpffarbe mit As, Zehn, König, Dame, Neun, Acht und Sieben. Bei einem Farbspiel gibt es demnach elf Trumpfkarten. Mit einer Trumpfkarte kann jedes Blatt einer anderen Farbe gestochen werden, soweit die betreffende Farbe nicht zugegeben werden muß.

### Bedeutung der Karten bei den Großspielen

Bei den Großspielen (Grand = Großspiel mit Skataufnahme, Grand Hand = Großspiel ohne Einsicht in den Skat, Grand ouvert = offenes Großspiel aus der Hand) gelten nur die vier Buben in der gleichen Reihenfolge wie bei den Farbspielen als Trümpfe. Es gibt demnach nur vier Trumpfkarten. Die vier Farben stehen untereinander im Range gleich. Die Reihenfolge der Blätter in den einzelnen Farben bleibt As, Zehn, König, Dame, Neun, Acht und Sieben.

### Bedeutung der Karten bei den Nullspielen

Bei den Nullspielen (Null mit Einsicht in den Skat, Null aus der Hand, Null ouvert = offenes Nullspiel mit Einsicht in den Skat, Null ouvert aus der Hand) darf der Alleinspieler keinen Stich machen. Eine Trumpffarbe gibt es nicht. Die Buben verlieren ihre Bedeutung und werden in die entsprechenden Farben eingereiht. Die Reihenfolge der Blätter in den einzelnen Farben ändert sich: Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König, As.

### Spielarten

Es gibt Spiele mit Skataufnahme und Spiele aus der Hand, das heißt Spiele ohne Einsicht in den Skat. Bei den Spielen mit Skataufnahme nimmt der Alleinspieler die beiden Blätter im Skat an sich, legt dafür wieder zwei Blätter in den Skat und bestimmt dann das Spiel. Bei den Handspielen bleibt der Skat während des Spiels unbesehen liegen, so daß dem Spieler nur seine zehn Handkarten bekannt sind. Er darf den Skat erst nach Beendigung des Spiels an sich nehmen und bei den Farb- und Großspielen die im Skat enthaltenen Augen mitzählen. Bei beiden Spielarten kann der Alleinspieler ein Farbspiel, ein Großspiel oder ein Nullspiel ansagen.

### Offene Spiele

Eine besondere Stellung nehmen die offenen Spiele ein. Das sind Spiele, bei denen der Alleinspieler nach der Spieltaufe seine Karten sofort offen auf den Tisch legen und somit unter erschwerten Bedingungen spielen muß. Bei offenen Nullspielen (Null ouvert) darf der Alleinspieler keinen Stich bekommen, bei offenen Großspielen (Grand

ouvert) und bei offenen Farbhandspielen (die äußerst selten gespielt werden) dagegen keinen Stich abgeben. Falls diese Bedingungen nicht erfüllt werden, ist das betreffende offene Spiel verloren. Bei offenen Spielen muß der Alleinspieler noch vor dem ersten Ausspielen seine zehn Karten auflegen, und zwar nach Farben und innerhalb der Farben der Höhe nach geordnet. Kommt der Alleinspieler der Aufforderung nicht nach, die Karten zu ordnen, so sind die Gegenspieler berechtigt, die Ordnung selbst herzustellen.

## Wahl der Plätze

Die Reihenfolge der Mitspieler wird durch Auslosen bestimmt. Der erste Spieler, der zugleich erster Kartengeber wird, wählt seinen Platz, die übrigen Spieler schließen sich ihm zur Linken in der ausgelosten Reihenfolge an.

## Geben

Der erste Spieler läßt nach gründlichem Mischen der Karten von seinem rechten Nachbarn abheben. Grundsätzlich muß abgehoben werden. Beim Abheben müssen mindestens vier Blätter liegenbleiben oder abgehoben werden. Das mehrmalige Abheben in Teilpäckchen ist einem weiteren Mischen gleichzusetzen und deshalb unzulässig. Beim linken Nachbarn des Kartengebers beginnend, erhält jeder der drei Mitspieler zunächst drei Karten. Anschließend sind zwei Karten als Skat gesondert zu legen. Im weiteren Verlauf des Gebens bekommt jeder Mitspieler vier Karten und zuletzt nochmals drei Karten. Vorhand ist der Spieler, der die ersten Kartenblätter erhielt; ihm folgen im Uhrzeigersinne Mittelhand und Hinterhand.

Bei vier Teilnehmern erhält der Geber selbst keine Karten; bei fünf und mehr Teilnehmern spielen die beiden linken Nachbarn und der rechte Nachbar des Gebers. Nach Beendigung des ersten Spiels verteilt der zweite Spieler die Karten. Das Spiel, das schließlich der rechte Nachbar des ersten Kartengebers austeilt, beendet die jeweilige Runde. Dieser Kartengeber gibt auch ab, wenn das Skaten beendet wird.

Werden beim Geben versehentlich Kartenblätter aufgeworfen, so muß noch einmal gegeben werden. Jeder Spieler ist verpflichtet, nach beendetem Geben die Zahl der empfangenen Karten zu überprüfen. Stellt sich dabei heraus, daß die Karten nicht richtig verteilt wurden, so muß ebenfalls noch einmal gegeben werden. Wird dies durch Unachtsamkeit der Spieler erst nach Spielbeginn oder bei den letzten Stichen festgestellt, so ist das Spiel ungültig. Der gleiche Kartengeber gibt noch einmal.

Hatte ein Teilnehmer gegeben, der nicht an der Reihe war, so ist dieses Spiel auch dann ungültig, wenn es zu Ende gespielt wurde. Der richtige Geber hat ein neues Spiel zu geben. Ist nicht genau feststellbar, welcher Kartengeber erstmalig Karten austeilte, ohne an der Reihe zu sein, so ist die im Gange befindliche Runde ungültig und wird wiederholt, wobei der erste Spieler die Karten verteilt. Anders liegt der Fall, wenn erst nach Beendigung des letzten Spiels einer Runde entdeckt wird, daß ein falscher Kartengeber das Spiel austeilte und nicht mehr festgestellt werden kann, wer erstmalig Karten ausgab, ohne an der Reihe zu sein. Nur in diesem Falle bleibt die soeben beendete Runde gültig, und der erste Spieler verteilt die Karten zum ersten Spiel der folgenden Runde.

## Spielwerte

Trümpfe in ununterbrochener Reihenfolge vom Kreuz-Buben an heißen Spitzen. Hat der Spieler den Kreuz-Buben selbst, so zählen seine vorhandenen Spitzen je einen Punkt; hat er ihn nicht, so werden die fehlenden Spitzen in gleicher Weise bewertet. Farbspiele sind daher im Höchstfalle mit oder ohne elf Spitzen (vier Buben und sieben Farbblätter), Großspiele im Höchstfalle mit oder ohne vier Spitzen (vier Buben) möglich. Zur Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen zählt man bei Spielen mit Skataufnahme einen Punkt (Gewinnstufe Spiel einfach), bei Handspielen zwei Punkte (Gewinnstufe Spiel einfach und Hand). Die so erhaltene Zahl wird mit dem Grundwert des Spiels multipliziert, das man reizen will. Auf diese Weise erhält man den Spielwert des Spiels in Punkten. Die Grundwerte betragen für Karo 9, Herz 10, Pik 11, Kreuz 12, Grand 24 und Grand ouvert 36. Da es bei Nullspielen keine Spitzen gibt, wurden unveränderliche Spielwerte eingesetzt: Null mit Skataufnahme = 23, Null aus der Hand = 35, Null ouvert = 46, Null ouvert aus der Hand = 59.

## Reizvorgang

Durch das Reizen wird festgestellt, wer der Alleinspieler wird. Gereizt wird nach Spielwerten. Das Reizen beginnt im allgemeinen mit 18 (Karo mit Einem oder ohne Einen, Spiel 2 x 9). Zunächst reizt Mittelhand die Vorhand. Der in Vorhand sitzende Mitspieler hat auf jeden Fall das Anreizen durch Mittelhand abzuwarten. Erreicht das Reizen eine Höhe, die Vorhand oder Mittelhand nicht mehr halten kann, so setzt Hinterhand (falls dort ein höheres Spiel sitzt) das Reizen gegen den übriggebliebenen Mitspieler fort, bis einer von beiden passen muß. Wer zuletzt den höchsten Wert

hält, wird Alleinspieler. Er ist verpflichtet, ein Spiel anzusagen, das mindestens dem gehaltenen Punktwert entspricht. Die Erklärung des Passens, das Bieten und Halten eines Wertes beim Reizen und die Ansage eines Spiels sind unwiderruflich. Nur vor Beginn des Spiels kann statt des angesagten Spiels ein im Punktwert höheres Spiel gewählt werden, in keinem Falle aber ein Spiel, dessen Punktwert niedriger liegt. Jedes Spiel beginnt mit dem Ausspielen von Vorhand. Bei offenen Spielen bedeutet bereits das vorangehende Auflegen der Karten durch den Alleinspieler den Spielbeginn.

Besieht ein Spieler während des Gebens oder des Reizens den Skat, so ist er vom Reizen auszuschließen. In diesem Falle ist keiner der anderen Mitspieler an sein früheres Gebot gebunden.

Auch den sitzenden Teilnehmern an der Skatrunde ist das Ansehen des Skats nicht gestattet.

Falls Mittelhand und Hinterhand sofort passen, darf die ungereizte Vorhand den Skat aufnehmen, ohne 18 zu bieten. Durch das Aufnehmen des Skats gibt der Spieler augenfällig die Absicht bekannt, daß er das Spiel machen möchte. Will keiner der drei Mitspielenden ein Spiel wagen, wird eingepaßt, und der nächste Kartengeber gibt ein neues Spiel.

## Parteistellung

Wer nach beendetem Reizen das Spiel bestimmt hat, ist der Alleinspieler. Die beiden anderen Mitspieler sind die Gegenspieler und bilden mit den sitzenden Teilnehmern eine Gemeinschaft. Gegenspieler und sitzende Teilnehmer genießen daher gemeinschaftlich den eventuellen Erfolg, tragen aber auch gemeinsam den Mißerfolg und die Folgen von Versehen und Verstößen gegen die Skatordnung. Der Alleinspieler bekommt deshalb nicht nur von den beiden Gegenspielern, sondern auch von den übrigen Teilnehmern den vollen Betrag für ein gewonnenes Spiel ausgezahlt, muß aber im entgegengesetzten Falle auch an alle Teilnehmer der Spielrunde auszahlen.

## Bedienen

Nach jedem Ausspielen hat zunächst der linke Nachbar des Ausspielenden und anschließend der dritte Mitspieler ein Kartenblatt zuzugeben. Dabei muß stets ein Blatt der geforderten Farbe, bei einem Trumpfblatt Trumpf bedient werden. Wer jedoch die ausgespielte Farbe nicht hat, kann entweder mit einem Trumpfblatt stechen oder ein Blatt einer anderen Farbe abwerfen. Ebenso darf jedes beliebige Blatt zugegeben werden, wenn beim Fordern von Trumpf kein Trumpfblatt mehr bedient werden kann. Werden vorstehende [Skatregeln](#) verletzt, indem der geforderte Trumpf oder die verlangte Farbe nicht zugegeben werden, obwohl dies möglich war, so gilt das als falsches Bedienen. Falsches Bedienen beendet grundsätzlich, auch wenn es während des Spiels erst nachträglich festgestellt wird, das Spiel für die schuldige Partei mit den von ihr bis zum Begehen des Fehlers eingebrachten Stichen und Augen. Die andere Partei gewinnt dann in der Gewinnstufe Spiel einfach, wenn ihre bisherigen Stiche und Augen nicht schon eine höhere Gewinnstufe bedingen. Sie kann auch Fortsetzung des Spiels verlangen, um eventuell eine höhere Gewinnstufe zu erreichen. Falls eine derartige Forderung erhoben wird, gilt der Fehler als nicht begangen. Hat eine Partei beim Begehen eines Bedienungsfehlers bereits die zum Gewinn des Spiels nötigen Augen erreicht, so ändert der Verstoß gegen die Skatordnung nichts mehr am Spielergebnis, da ein bereits gewonnenes Spiel durch einen späteren Fehler nicht mehr verloren werden kann. Das 61. Auge gewinnt für den Alleinspieler, das 60. Auge für die Gegenspieler.

## Grundregeln

Während des Spiels darf über dessen Gang weder gesprochen noch irgendein Zeichen gemacht werden. Bemerkungen, die den Spielverlauf beeinflussen, führen zum Verlust des Spiels für die schuldige Partei. Den Parteien ist das laute Zählen der Trümpfe und Augen verboten. Vorzeitiges Bedienen (Vorwerfen) ist ebensowenig gestattet wie das herausfordernde Ziehen einer Karte. Jeder Stich ist von dem betreffenden Spieler sofort aufzunehmen und abzulegen.

Das Wegnehmen der Stiche darf nur in der Weise erfolgen, daß auch die zuletzt zugegebene Karte von allen Mitspielern deutlich gesehen werden kann. Andernfalls muß der letzte Stich auch dann noch einmal gezeigt werden, wenn bereits wieder ausgespielt wurde. Alles sonstige Nachsehen und Nachzählen der Stiche ist nicht gestattet. Das Vermischen der Stiche ist auch noch nach Beendigung des Spiels untersagt. Jeder Teilnehmer ist verpflichtet, alle Bestimmungen der **Skatordnung** zu beachten und zu befolgen. Wer diese Grundregeln verletzt, kann im Wiederholungsfalle nach erfolgter Verwarnung vom Weiterspiel ausgeschlossen werden.

## Abrechnung

Der Spieleinsatz beträgt je nach vorheriger Vereinbarung 1/10, 1/4, 1/2 oder 1 Cent für den Wertpunkt. Alle Gewinne oder Verluste sind nach jedem Spiel zu begleichen oder schriftlich festzuhalten, damit nach Beendigung des Skatens

Gewinn und Verlust durch Vergleichsrechnung ermittelt werden können.

## Gewinnstufen

Bei Spielen mit Skataufnahme gibt es nur drei Gewinnstufen: Spiel einfach, Schneider und Schwarz. Jede Stufe zählt bei der abschließenden Berechnung nur einen Punkt. Schneider wurde die Partei, die nur 30 oder weniger Augen erreichte. Schwarz blieb die Partei, die keinen Stich erhielt. Bei einem einzigen Stich ohne Augen ist die betreffende Partei nur Schneider. Bei Handspielen kommt die Gewinnstufe Hand hinzu; außerdem sind die zusätzlichen Gewinnstufen Schneider angesagt und Schwarz angesagt bei Handspielen möglich. Sie werden aber nur dann berechnet, wenn die Ansage tatsächlich vor Spielbeginn erfolgte. Erreicht der Spieler in einem derartigen Falle die vorher angesagte Gewinnstufe aber nicht, so verliert er das Spiel mindestens in der gemeldeten Gewinnstufe.

Die zusätzliche Gewinnstufe Offen wird nur bei offenen Farbhandspielen berechnet, wobei ohne vorherige Ankündigung auch die Gewinnstufen Schneider angesagt und Schwarz angesagt mit gewertet werden.

Aus der Zahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen, der erreichten Gewinnstufe und dem Grundwert des Spiels ergeben sich nach Spielende die Gewinn- oder Verlustpunkte. Bei verlorenen Spielen mit Skataufnahme werden die Punkte verdoppelt; bei verlorenen Handspielen werden die Verlustpunkte jedoch nicht doppelt berechnet.

## Grand ouvert

Der Grand ouvert ist immer ein Handspiel; der Skat bleibt also unberührt liegen. Der Grundwert des Grand ouvert ist 36; im Höchstfall rechnet daher ein Grand ouvert mit vier Buben 10 Fälle: mit Vieren, Spiel 5, Hand 6, Schneider 7, Schneider angesagt 8, Schwarz 9, Schwarz angesagt 10 =  $10 * 36 = 360$  Punkte. Die fehlende Gewinnstufe Offen wird durch den hohen Grundwert des Spiels ausgeglichen.

Der Alleinspieler muß wie bei allen offenen Spielen seine zehn Karten vor Spielbeginn auslegen; dann spielt in jedem Falle Vorhand aus. Da es im Skatspiel grundsätzlich keinen Kartentausch unter den Gegenspielern gibt, ist auch beim Grand ouvert ein solches Verfahren nicht angängig. Der Alleinspieler muß alle zehn Stiche erhalten, um zu gewinnen.

Ein Grand ouvert darf nicht nur dann gespielt werden, wenn er in jedem Falle gewonnen wird.

Im Skat kann jedes Spiel gewonnen oder verloren werden; es muß somit einem Skatspieler auch gestattet sein, einen Grand ouvert zu riskieren, der bei ungünstigem Kartensitz verloren wird.

## Abgekürztes Spiel

Grundsätzlich sollte jedes Spiel zu Ende gespielt werden. Falls jedoch in Ausnahmefällen die letzten Stiche offen gespielt werden, gelten folgende strenge Regeln: Durch das Auflegen oder Vorzeigen der letzten Karten zeigt der Alleinspieler in jedem Falle an, daß er alle weiteren Stiche machen will. Trifft das nicht zu, so gehören alle Reststiche den Gegenspielern. Ein Gegenspieler darf nur dann offen spielen, wenn er in jedem Falle alle weiteren Stiche selbst macht; andernfalls gehören alle Reststiche dem Alleinspieler. Bei offenen Nullspielen, offenen Farbhandspielen und offenen Großspielen darf ein Gegenspieler nur dann durch offenes Spiel abkürzen, wenn sich der Verlust des Spiels für den Alleinspieler ohne weiteres aus der Kartenverteilung ergibt. Das vielerorts noch übliche Schenkungsangebot widerspricht dem sportlichen Charakter des Skatspiels und ist abzulehnen.

## Falsches Ausspielen

Bei sämtlichen Spielen spielt Vorhand zum ersten Stich aus. Im Laufe des Spiels ist dann stets der Spieler am Ausspielen, der den vorhergehenden Stich erhielt. Ein ausgespieltes Blatt darf in keinem Falle zurückgenommen werden. Unberechtigtes Ausspielen beendet das Spiel für die schuldige Partei mit den bis dahin eingebrachten Stichen und Augen. Die andere Partei gewinnt in diesen Fällen in der Gewinnstufe Spiel einfach, wenn nicht die von ihr bereits eingebrachten Stiche und Augen schon eine höhere Gewinnstufe bedingen. Die schuldlose Partei kann Weiterspiel verlangen, um gegebenenfalls eine höhere Gewinnstufe zu erreichen; in diesem Falle gilt der Fehler als nicht begangen. Wurde im Verlaufe des Spiels ein Stich aufgenommen und abgelegt, ohne daß vorher das falsche Ausspielen bemerkt wurde, so gilt das Ausspielen als rechtmäßig.

Ebenso gilt falsches Ausspielen beim letzten Stich nicht als Verstoß gegen die **Skatordnung**, da sich dadurch am Spielverlauf nichts mehr ändern kann.

Auch beim unberechtigten Ausspielen ist zu beachten, daß ein bereits gewonnenes Spiel durch falsches Ausspielen

nicht mehr verloren werden kann.

## Ungleiche Kartenzahl trotz richtiger Kartenverteilung

Trotz richtiger Kartenverteilung kann im Laufe des Spiels bei beiden Parteien eine ungleiche Kartenzahl vorhanden sein. Der Alleinspieler hat beispielsweise zuviel oder zuwenig Blätter in den Skat gelegt. Ein Spieler hat bei einem Stich doppelt oder gar nicht zugegeben. Schließlich kann ein Kartenblatt aus anderen Gründen in Verlust geraten sein. In allen diesen Fällen gewinnt die Partei mit der richtigen Kartenzahl in der Gewinnstufe Spiel einfach, falls sie nicht bereits eine höhere Gewinnstufe erreicht hatte oder nachweisen kann, daß diese bei regelrechtem Spiel sicher erreicht worden wäre. Wird eine verloren gewesene Karte, die im bisherigen Verlauf des Spiels noch nicht in Frage kam, wieder aufgefunden, so darf diese nur mit Genehmigung des Alleinspielers beim nächsten Ausspielen angezogen werden. Das trifft auch für die Fälle zu, bei denen die Karte eines Gegenspielers dem anderen Gegenspieler durch Herabfallen sichtbar wurde.

## Überreizte Spiele

Jedes Spiel muß bei der Schlußabrechnung mindestens den beim Reizen gebotenen Wert erreichen, sonst ist es auch in den Fällen verloren, wo der Alleinspieler mehr als 60 Augen erhielt. Dieser Fall kann eintreten, wenn im Skat fehlende Spitzen liegen oder eine notwendige Gewinnstufe nicht erreicht wurde. Findet der Spieler, der aufgrund fehlender Spitzen gereizt hat, im Skat einen Buben, durch den sich der gebotene Spielwert verringert, so muß auf jeden Fall ein Spiel angesagt werden, das dem gebotenen Reizwert und der Zahl der nunmehrigen Spitzen entspricht. Ein solches mindestens rechnungsmäßig mögliches Spiel muß auch dann angesagt werden, wenn der Spieler das überreizte Spiel sofort verlorengeden und sich strecken will.

Anders liegt der Fall bei Handspielen, wo die unwillkommene Spitze im Skat erst nach Beendigung des Spiels aufgefunden wird. Erreicht bei der nunmehrigen Berechnung das Spiel nicht den Reizwert, so muß der Alleinspieler so oft den Grundwert des ausgeführten Spiels bezahlen, bis mindestens die gebotene Punkthöhe erreicht wird.

Der Alleinspieler kann es sich bei überreizten Spielen leisten, selbst Schneider zu bleiben, wenn er den zum Spielgewinn notwendigen Schneider der Gegenspieler nicht erreicht, da der Fall Schneider grundsätzlich nur einmal berechnet werden kann.

## Skateinsicht während des Spiels

Besieht während des Spiels ein Spieler oder ein sitzender Teilnehmer den Skat, so gilt das Spiel als beendet und für die andere Partei in der Gewinnstufe Spiel einfach als gewonnen, falls die schuldige Partei das Spiel nicht vorher schon gewonnen hatte. Die schuldlose Partei kann jedoch Weiterspiel unter Annullierung des Verstoßes gegen die **Skatordnung** fordern, wenn sie eine höhere Gewinnstufe erreichen möchte.

## Abweichende Spielgebräuche

Kontra, Rekontra, Ramsch, Bockrunden und Revolution gehören nicht ins Skatspiel, da sie sich mit dessen Bedeutung als Denksport und sinnvolle Freizeitgestaltung nicht vereinbaren lassen.

♣ ♠ ♥ ♦

## Internet Preisskat

1. [StarGames](#)
  2. [Skill7](#)
- [Spielregeln](#)
  - [Leistungsbewertung](#)
  - [Vordrucke zum Download](#)
  - [Skatordnung](#)

## Skatgericht

- [Vergebene Spiele sind ungültig](#)
- [Gegenspieler bediente doppelt](#)
- [Verlorene Karte findet sich wieder](#)
- [Gegenspieler gewinnen trotz Bedienungsfehler](#)
- [Drei Karten im Skat](#)
- [Spiel mit fünf Spitzen](#)
- [Null aus der Hand](#)
- [Null Hand wird offen gespielt](#)
- [Ansage Handspiel nach Skataufnahme](#)
- [Offene Farbenhandspiele](#)
- [Selbstreizung überflüssig](#)
- [Spielerhöhung vor dem Ausspielen](#)
- [Reizen nur nach Spielwerten](#)
- [Gewonnenes Spiel bleibt gewonnen](#)
- [Gewinnstufen bei Skataufnahme](#)
- [Angesagte Gewinnstufe wird nicht erreicht](#)
- [Kein Kartentausch bei Grand ouvert](#)
- [Alleinspieler benötigt 61 Augen zum Gewinn](#)
- [Augen im Skat und keinen Stich](#)
- [Spielabkürzung durch Auflegen](#)
- [Überreiztes Handspiel](#)
- [Überreiztes Spiel mit Skataufnahme](#)
- [Skateinsicht bei Handspiel](#)
- [Doppelt Schneider](#)
- [Strittige Spielabkürzung](#)
- [Reizwert bei Spielerhöhung](#)
- [Spielansage ist bindend](#)
- [Grand Hand hat kein Vorrecht](#)
- [Umschriebenes Reizgebot](#)
- [Anspruch auf Spielkorrektur](#)
- [Strecken mit Reizwert](#)
- [Ein Stich ohne Augen](#)
- [Bedeutet Null Spielerhöhung](#)
- [Richtig geben](#)
- [Alleinspieler darf vorwerfen](#)
  
- [Skatlexikon](#)

[www.preisskat.org](http://www.preisskat.org)