

Skat



Inledning

Skat är med mer än tio miljoner utövare det i särklass mest utbredda kortspelet i Tyskland, men det spelas även i USA, Sydafrika och flera centraleuropeiska länder. Årligen anordnas både nationella mästerskap och världsmästerskap. I Altenburg i östra Tyskland residerar den så kallade skatdomstolen, dit spelare kan vända sig för att få hjälp vid regeltvister. Förvånansvärt nog är skat ganska okänt i Sverige, trots att spelet måste räknas till en av de riktigt stora internationella kortspelsklassikerna genom tiderna och förtjänar långt större uppmärksamhet.

Som alla folkliga spel, spelas skat med ett stort antal regelvarianter. Följande beskrivning grundar sig på den så kallade skatförordningen, *Skatordnung*, som erkänts av alla stora nationella och internationella förbund och som används vid alla officiella tävlingar.

Kortleken

Skat spelas med en vanlig kortlek där alla kort under sju har tagits bort. Det finns trettio två kort i leken: ess, kung, dam, knekt, tio, nio, åtta och sju i de fyra färgerna klöver, spader, hjärter och ruter. I Tyskland kan man köpa särskilda skatkortlekar – det är faktiskt den vanligaste kortleken som står att finna i tyska affärer. Lägga märke till att ess på tyska kortlekar markeras med A (för Ass) och knekt med B (*Bube*), medan kung (*König*) och dam (*Dame*) har de vanliga markeringarna K respektive D.



Figur 1. De vanligaste spelkorterna för skat i Tyskland består av en förkortad standardkortlek, med de fyra färgerna klöver, spader, hjärter och ruter. Detta kallas för französisches bild, till skillnad från deutsches bild som används i södra delarna av gamla DDR och har lite annan design. På bilden syns de fyra knektarna i rangordning.

Spelet i korthet

Skat är ett kortspel för tre spelare, men man kan också spela på fyra och turas om att stå över. Varje spelare tilldelas tio kort. De sista två korten utgör talongen eller *skaten*. När korten har delats ut, följer det viktigaste spelmomentet, *budgivningen*, där spelarna bjuder om rätten att bli *spelförare*. Spelföraren måste alltid spela ensam mot de övriga två spelarna, *försvararna*, men får i gengäld välja vilket *spel* (eller på bridgespråk *kontrakt*) som skall spelas och får tillgång till korten i skaten. Det finns tre olika sorters spel i skat: *grand*, *färgspel* och *nollspel*. Skillnaden mellan spelen ligger i sättet att använda korten i skaten, vilka kort som kan utses till trumf och villkoren för att spelföraren skall gå hem.

Vinst och förlust i ett spel avgörs genom att spela korten till stick. Om spelföraren tar hem spelet får hen pluspoäng, i annat fall straffas hen med minuspoäng. Ju högre slutbud, desto högre krav ställs det på spelföraren för att ta hem spelet.

Grunderna i skat: korten, deras värde och de olika spelen

Kortens rangordning och deras värde i sticktagningen

I skat spelas korten till stick på samma sätt som i vanliga whistspel, men kortens rangordning och sättet att avgöra vinst och förlust är annorlunda. I färgspel och grand är varje kort värt ett visst antal *ögon*. Vinst och förlust i ett spel avgörs inte av antalet tagna stick, utan av det sammanlagda antalet ögon som respektive sida tar. Essen är värda 11 ögon var, tiorna 10 ögon, kungarna 4 ögon, damerna 3 ögon och knektarna 2 ögon. Niorna, åttorna och sjuorna är alla värda 0 ögon. Det finns sammanlagt 120 ögon i leken att spela om, och spelföraren måste ta minst 61 av dessa för att vinna.

Kortens rangordning i färgspel och grand skiljer sig också från whistspel. I färgspel utses en av färgerna – klöver, spader, hjärter eller ruter – till trumf. Vid sidan av korten i den utvalda trumffärgen, utgör alltid knektarna stående trumf. Kortens ordning i trumf från högst till lägst är: klöver knekt, spader knekt, hjärter knekt, ruter knekt, sedan ess, tio, kung, dam, nio, åtta och sju i den utvalda trumffärgen. Det finns sammanlagt elva trumfkort i färgspel. I övriga tre färger ordnas korten från högst till lägst: ess, tio, kung, dam, nio, åtta och sju. Varje sidofärg innehåller sju kort. Märk att tiorna inordnas mellan essen och kungarna både i trumffärgen och i sidofärgerna.

I grand är bara knektarna trumf, med samma inbördes ordning som knektarna i färgspel (klöver, spader, hjärter och ruter). Kortet i de fyra övriga färgerna ordnas på samma sätt som sidofärgerna i färgspel. Märk att det i praktiken finns fem färger i grand: trumf, klöver, spader, hjärter och ruter.

I nollspel finns det ingen trumffärg. Kortet har samma rangordning som vi är vana vid från vanlig whist: ess, kung, dam, knekt, tio, nio, åtta och sju. Det finns heller inga ögon i nollspel, utan endast antalet tagna stick är av betydelse. Spelföraren måste ta exakt noll stick för att gå hem.

Vinst- och förlustnivåer

I färgspel och grand finns det flera olika sätt att vinna – och att förlora. Förutsatt att spelföraren har tagit minst 61 ögon och uppfyller alla övriga krav för att gå hem, vinner hen *enkelt spel* om hen tar färre än 90 ögon, *schneider* om hen tar minst 90 ögon men inte alla sticken och *schwarz* om hen tar alla tio sticken. Motsvarande nivåer finns också vid förlust. Spelföraren förlorar enkelt om hen tar minst 31 ögon, schneider om hen tar

färre än 31 ögon men minst ett stick och schwarz om hen inte tar ett enda stick. Notera att den förlorande parten alltid är ”schneiderfri” med fler än 30 ögon och att det räcker med ett enda stick för att undvika schwarz – även korten i sticket är värda 0 ögon.

Spelföraren har i alla spel möjligheten att avstå från att ta upp korten i skaten. Detta kallas för *handspel* och ger ytterligare handlingsutrymme. Spelföraren har i handspel rätt att i förväg ange att hen avser att vinna schneider eller schwarz. Spelföraren kan dessutom ange att hen tänker vinna spelet schwarz med öppna kort. Detta kallas för *ouverte*. Om spelföraren inte uppfyller villkoren i ett angivet åtagande, är spelet förlorat – även om hen tar 61 ögon eller fler.

Ju högre nivå ett spel vinnas eller förloras på, desto större kommer slutpoängen för spelet att bli. De olika spelutfallen graderas på följande sätt: I spel med skatupptag räknas enkelt spel som nivå 1, schneider som nivå 2 och schwarz som nivå 3. I spel utan skatupptag (hand) räknas enkelt spel som nivå 2, schneider som nivå 3, angiven schneider som nivå 4, schwarz som nivå 5, angiven schwarz som nivå 6 och ouverte som nivå 7.

Tabell I. Vinstnivåer i spel med skatupptag

Benämning	Krav	Nivå
Enkelt spel	minst 61 poäng	1
Schneider	minst 90 poäng	2
Schwarz	alla sticken	3

Tabell II. Vinstnivåer i spel utan skatupptag

Benämning	Krav	Nivå
Enkelt spel	minst 61 poäng	2
Schneider	minst 90 poäng	3
Angiven schneider	minst 90 poäng (annars förlust)	4
Schwarz	alla sticken	5
Angiven schwarz	alla sticken (annars förlust)	6
Ouverte	alla sticken (annars förlust), öppna kort	7

Matadorer

Den nivå som ligger till grund för poängberäkningen i färgspel och grand höjs alltid ett visst antal steg beroende på vilka höga trumfkort, så kallade matadorer, som spelföraren sitter med (innan korten spelas till stick). I praktiken spelar ofta matadorerna en viktigare roll för spelets totala värde än vinstnivån. Om spelföraren har klöverknekten, räknar man antalet trumf som sitter i obruten svit från denna. Om spelföraren till exempel har klöver-, spader- och hjärterknekten men saknar ruterknekten, spelar hen spelet *med tre*. Spelföraren kan teoretiskt sett ha ända upp till elva trumfkort i svit, det vill säga hen kan som minst spela *med en* och som mest *med elva*. I grand kan spelföraren naturligtvis som mest spela *med fyra*, eftersom bara knektarna är trumf.

Om spelföraren i stället saknar klöverknekten, räknar man antalet trumfkort i svit från denna som *saknas* på spelförarens hand. Om spelförarens högsta trumf till exempel är hjärterknekten, spelar hen *utan två* (klöver- och spaderknekten saknas). Teoretiskt sett

kan spelföraren spela *utan en* upp till *utan elva* (i grand *utan fyra*). Det spelar ingen roll för slutpoängen om spelföraren spelar *med* eller *utan* ett visst antal matadorer, det är bara *antalet* matadorer som är av betydelse. Summan av vinstnivån och antalet matadorer brukar kallas för spelets *multiplikator*.

Baspoäng och slutpoäng för spel

Den slutliga poängen för ett färgspel eller en grand beror vid sidan av multiplikatorn också på värdet av själva spelet. Varje spel har ett visst basvärde. Basvärdet för färgspel med ruter som trumf är 9, med hjärter 10, med spader 11 och med klöver 12. Basvärdet för grand är 24. Slutpoängen för ett vunnet färgspel eller en vunnen grand beräknas genom att multiplicera baspoängen med multiplikatorn. Genom att vinna spelet på en högre nivå eller med ett större antal matadorer, kan spelföraren således erövra flera gånger spelets basvärde.

När man räknar ut slutpoängen, brukar man av tradition starta från antalet matadorer och sedan gå igenom alla vinstnivåer i ordningsföljd tills man kommer fram till den aktuella vinstnivån. Samtidigt räknas multiplikatorn upp. Det slutliga värdet på multiplikatorn multipliceras sedan med spelets basvärde. Om spelföraren till exempel spelar ett hjärterspel med skatupptag, utan två matadorer och vinner schneider, räknas poängen ut på följande sätt: utan två, spel tre, schneider fyra, gånger tio för hjärter ger fyrtio. Om spelföraren vinner ett spel utan skatupptag, måste hen lägga till en extra nivå för hand. Ett handspel i klöver med fyra matadorer som vinnas schneider belönas till exempel med åttiofyra poäng: med fyra, spel fem, hand sex, schneider sju, gånger tolv för klöver ger åttiofyra.

Vinstnivån för handspel som vunnits schwarz påverkas inte av om spelföraren angivit schneider eller inte. För att multiplikatorn för schwarz (och högre vinstnivåer) skall bli rätt, måste emellertid alltid en angiven schneider tas med i uppräknningen när man går igenom de lägre vinstnivåerna. Om spelföraren till exempel spelar med fem matadorer och vinner ett handspel schwarz med klöver som trumf *utan* några extra åtaganden, räknas poängen ut på följande sätt: med fem, spel sex, hand sju, schneider åtta, *angiven schneider nio*, schwarz tio, gånger tolv för klöver ger etthundratjugo. Det högst värderade spelet i skat är grand ouverte med fyra matadorer: med fyra, spel fem, hand sex, schneider sju, *angiven schneider åtta*, schwarz nio, *angiven schwarz tio*, ouverte elva, gånger tjugofyra för grand ger tvåhundrasextiofyra.

Tabell III. Spelens basvärden

Benämning	Nivå
Ruter	9
Hjärter	10
Spader	11
Klöver	12
Grand	24
Noll	23
Noll hand	35
Noll ouverte	46
Noll ouverte hand	59



Figur 2. Skatdomstolen sammanträder numera på Hotell am Rossplan i Altenburg.

I nollspel finns inga vinstnivåer. Spelföraren tilldelas en fast poäng för vinst: 23 för *noll*, 35 för *noll hand*, 46 för *noll ouverte* och 59 för *noll ouverte hand*. Hand i nollspel betyder precis som hand i färgspel och grand att spelet spelas utan skatupptag, men det ger inte spelföraren någon möjlighet att ange ytterligare åtaganden. Ouverte innebär att spelföraren spelar med öppna kort, men det innebär till skillnad från ouverte i färgspel och grand naturligtvis ingen utfästelse att vinna alla stick – spelföraren skall fortfarande ta noll stick för att gå hem.

Placering av spelare och giv

Ett parti skat spelas av tre eller fyra deltagare. Det är lämpligt att lotta om sittordningen och att i förväg bestämma hur länge eller hur många rundor man spelar. (En runda innebär att varje spelare får ge en gång, det vill säga tre givar vid trebord och fyra givar vid fyrabord.) Spelarna bör också komma överens om huruvida man skall spela om pengar och vilken insats man i så fall spelar om.

Man lottar om vem som börjar ge. Givaren tar kortleken, blandar den väl och ger den till spelaren till höger för att kuperas. Minst fyra kort måste lyftas av, och minst fyra kort måste lämnas kvar. Givaren delar sedan ut korten medsols med början hos spelaren till vänster. Kortet ges dolt med baksidan upp, först tre kort till varje spelare, så två kort till skaten mitt på bordet, sedan fyra kort till varje spelare och till slut ytterligare tre kort till varje spelare. Varje spelare skall sitta med tio kort på handen. Om man spelar på fyra ger givaren inga kort till sig själv, utan står över given.

Spelaren som först tilldelas kort kallas för *förhand*, och sedan följer i riktning medsols *mellanhand* och *efterhand*.

Budgivningen

När spelarna har tagit upp korten och sorterat dem, börjar budgivningen. Spelarna bjuder om den poäng de tror sig kunna vinna. Mellanhand vänder sig till förhand och ger

ett bud genom att ange en poäng. Förhand kan sedan acceptera genom att säga ja, vilket innebär att hen utfäster sig att spela ett spel med minst samma poäng, eller dra sig ur budgivningen genom att säga pass. Om förhand säger ja till det första budet och mellanhand vill fortsätta, går hen vidare genom att bjuda allt högre poäng, antingen tills förhand ger upp och passar eller tills mellanhand själv ger upp och passar. Märk att förhand har en liten fördel i budgivningen: om båda vill spela ett spel med samma poäng säger förhand ja, och tvingar därmed mellanhand att bjuda ännu högre för att vara kvar i budgivningen.

När förhand och mellanhand har gjort upp, vänder sig efterhand till den av dem som fick behålla det högsta budet. Efterhand kan antingen passa eller bjuda ännu högre. Den spelare av förhand och mellanhand som är kvar i budgivningen säger antingen ja eller pass till efterhands bud. Budgivningen mellan efterhand och den kvarvarande spelaren av förhand och mellanhand fortsätter sedan på samma sätt som den inledande budgivningen mellan mellanhand och förhand. När någon av de båda kvarvarande spelarna säger pass, blir den andra spelaren utsedd till spelförare.

Om både mellanhand och efterhand börjar med att passa, kan förhand spela vilket spel som helst. Om förhand också väljer att passa, har det blivit rundpass. Given räknas då som avslutad, och ingen spelare tilldelas någon poäng.

Den lägsta poäng som kan vinnas i ett spel är 18 för färgspel i ruter, med eller utan en matador. Det är kutym att man i budgivningen bara anger teoretiskt sett möjliga poäng. Det första budet som ges är därför i regel 18, och sedan fortsätter man med 20, 22, 23, 24, 27, 30, 33, 35, 36 och så vidare. Det är tillåtet att hoppa flera steg i budgivningen, till exempel att direkt börja på 30, men spelarna försöker i regel bli spelförare på lägsta möjliga nivå.

Ett exempel på en budgivning: Mellanhand (M): "18?" Förhand (F): "ja!" M: "20?" F: "ja!" M: "pass!" Mellanhand är ute ur budgivningen, och efterhand (E) fortsätter: "22?" F: "ja!" E: "23?" F: "ja!" E: "24?" F: "pass!" Efterhand har därmed blivit spelförare och har utfäst sig att vinna ett spel värt minst 24 poäng.

Det kan ibland vara svårt att hålla reda på vem som bjuder mot vem, särskilt när första budet skall ges. På tyska har man minnesregeln *geben–hören–sagen*: givaren delar ut korten ("geben"), spelaren till vänster om given lyssnar på det första budet ("hören") och spelaren till vänster om denne spelare börjar bjuda ("sagen").

Spelet

När budgivningen har avslutats, måste spelföraren först bestämma om hen spelar med eller utan skatupptag. Om spelföraren spelar med upptag, tar hen upp skatkortet på handen. Spelföraren sitter i detta skede temporärt med tolv kort. Hen väljer bort två av korten och lägger dem åt sidan med bildsidan ner. Om spelföraren spelar utan skatupptag, tar hen skaten och lägger den direkt åt sidan utan att titta på korten. Poängen för korten i skaten kommer även i detta fall att räknas spelföraren till godo i sammanräkningen, men hen får inte använda dem för att förbättra den hand hen spelar med.

Spelföraren måste sedan ange det spel hen avser att spela. Spelföraren kan välja mellan: ruter, hjärter, spader, klöver, grand, noll, noll hand, noll ouverte och noll ouverte hand. Om spelföraren spelar färgspel eller grand utan skatupptag skall hen förtydliga detta genom att lägga till hand efter spelet, till exempel "grand hand" eller "hjärter hand". Spelföraren behöver inte välja ett spel som "matchar" den poäng hen bjöd. Spelföraren

kan till exempel välja noll efter att ha blivit spelförare på 20. Spelförarens enda skyldighet är att vinna minst så många poäng som hen bjöd. Det är förbjudet att ange ett nollspel som är värt färre poäng än vad som angavs i slutbudet.

Om spelföraren spelar färgspel eller grand utan skatupptag, har hen rätt att ange att hen avser att vinna schneider, schwarz eller schwarz med öppna kort. Detta annonseras genom att säga "schneider", "schwarz" respektive "ouverte" och höjer vinstnivån ytterligare, men om spelföraren inte uppfyller sitt angivna åtagande är spelet förlorat.

Om spelet spelas ouverte, måste spelföraren före första utspel lägga upp korten på bordet med bildsidan upp och i god ordning så att de lätt kan överblickas av försvararna – detta gäller både i färgspel och grand där spelföraren angivit ouverte samt i nollspelen noll ouverte och noll ouverte hand. Kastkortet eller korten i skaten skall inte läggas upp, utan behandlas som vid övriga spel och läggs på bordet med bildsidan ner.

Spelföraren får om hen så önskar ge upp det angivna spelet, antingen före första utspel eller direkt efter det att första sticket har avklarats. Spelföraren förlorar enkelt spel, men kan inte komma undan att betala för matadorer på handen. Det är ganska ovanligt att någon ger upp, eftersom den enda besparing man gör är att slippa eventuell förlust för schneider eller schwarz och sådana förluster hör till ovanligheterna.

Spelet av korten

När spelföraren har angivit sitt spel och eventuella ytterligare åtaganden, spelar förhand ut. Varje spelare i riktning medurs spelar sedan ett kort till sticket. Sticktagningen i skat följer samma principer som i whist. Man måste följa färg, det vill säga man måste om möjligt spela ett kort i samma färg som det utspelade kortet. Om detta inte är möjligt, får man spela vilket kort som helst. Om trumf spelades till ett stick, vinnas sticket av den



Figur 3. Den berömda skatfontänen i Altenburg visar en staty av de kämpande knektarna. Statyn avbildar knektarna så som de formgavs på kort med "tysk bild", till skillnad från kort med "fransk bild" – det vill säga standardkortlekar – som dominerar idag.

spelare som spelade det högsta trumfkortet. I annat fall vinner den spelare som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. Vinnaren samlar ihop korten som spelats till sticket och samlar dem i en hög bredvid sig. Det är tillåtet för försvararna att samla de vunna sticken i en gemensam hög. Den som vinner ett stick spelar ut till nästa.

Lägg märke till att knektarna i färgspel och grand hör till trumffärgen och inte den färg som är angiven på kortet. Om hjärter är trumf och någon spelat ut hjärtersjuan, är det således utöver hjärter tillåtet att spela vilken knekt som helst till sticket. Om någon i samma spel spelar ut klöver, behöver en spelare som har klöverknekten men i övrigt är renons i klöver inte spela knekten. Den tillhör trumffärgen, som i det här fallet är hjärter.

Vinst och förlust

När sista sticket har spelats i ett färgspel eller en grand, räknar båda parterna igenom det antal ögon som har erövrats i sticken. Spelföraren får dessutom räkna med ögonen för de två korten som lagts åt sidan (spel med skatupptag) eller som ligger i den orörda skaten (spel utan skatupptag). Om spelföraren har tagit färre än 61 ögon, är spelet alltid förlorat. Om hen har tagit 61 ögon eller fler, räknar man ut poängen. Om spelföraren har uppnått minst den poäng som utlovats i slutbudet och dessutom har uppfyllt alla angivna åtaganden, har hen gått hem. Den vunna poängen förs in i ett protokoll.

Höga trumf som erövrats under sticktagningen tas inte med när antalet matadorer räknas samman, utan bara de trumfkort som fanns på spelförarens hand före första utspel. Märk dock att matadorer som lagts åt sidan (i spel med skatupptag) eller som ingår i skaten (i spel utan skatupptag) alltid skall räknas in. Om man har tänkt sig spela utan ett visst antal matadorer på handen, kan därför en knekt i skaten radikalt ändra värdet av spelet.

Om spelföraren har förlorat spelet, får hen dubbelt så många minuspoäng i protokollet som spelet är värt. Detta markeras i poängberäkningen genom att lägga till ”förlorad” på slutet och ange den fördubblade slutpoängen. Om spelföraren till exempel spelar med en matador och förlorar ett spaderspel schneider, blir poängen: med en, spel två, schneider tre, gånger elva för spader ger trettiofire, förlorad sextiosex. Misslyckas spelföraren med ett åtagande, förloras spelet på samma nivå som det annars hade vunnits. Om spelföraren till exempel angav schneider i ett spaderspel med en matador men bara tog åttiofem ögon, blir poängen: med en, spel två, hand tre, schneider fyra, angiven schneider fem, gånger elva för spader ger femtiofem, förlorad etthundratio.

I nollspel behöver man inte räkna ihop några ögon. Spelföraren vinner om hen inte tar något enda stick. Spelet avbryts omedelbart, om spelföraren tvingas ta ett stick. Även förlorade nollspel straffas med dubbel minuspoäng. Förlorad noll hand beräknas till exempel: noll hand trettiofem, förlorad sjuttio.

För höga bud

Färgspel och grand kan ibland förloras på grund av att spelets värde är mindre än slutbudet, trots att spelföraren har uppnått 61 ögon. Detta kallas för *überreizen* på tyska och kan – bortsett från rena fadäser – hända av två skäl: spelföraren räknade med att vinna på schneider eller schwarz men misslyckades, eller spelföraren fick upp en knekt i skaten som ändrade spelets värde. Det spelvärde som ligger till grund för straffberäkningen måste alltid minst vara lika med poängen i slutbudet. Detta gäller även spel där spel-

föraren har gett upp. Om spelets värde är för lågt, adderas spelets basvärde så många gånger att den totala poängen minst kommer upp i poängen i slutbudet. Antag att spel­föraren har bjudit 40 i slutbudet och vill spela ruter hand utan fyra. Hen tar sjuttiotre ögon, men hittar klöverknekten i skaten när poängen räknas samman. Spelets värde blir då: med en, spel två, hand tre, gånger nio för ruter ger tjugosju. Tjugosju är mindre än fyrtio och spelet är förlorat. Man måste emellertid lägga till två gånger nio för att få ihop tillräckligt många poäng för att motsvara slutbudet. Beräkningen fortsätter: för högt bud trettiosex (första nian adderas), fyrtiofem (nästa nian adderas, och man kan nu konstatera att poängen är större än eller lika med de bjudna fyrtio), förlorad nittio.

Om man spelar med skatupptag och får upp en knekt i skaten som förändrar spelets värde, har man flera handlingsalternativ. Man kan betrakta spelet som hopplöst förlorat och bör då ange det spel som ger lägst straffpoäng. Om det spel som anges aldrig kan tas hem ens genom att vinna schwarz, brukar det omedelbart ges upp med kommentaren ”för högt bud”. I annat fall spelar man ofta, även om utsikterna till hemgång är minimala. Man bör emellertid inte vara alltför snabb med att välja ett spel som ger liten straffpoäng och ge upp. Många gånger kan situationen räddas genom att försöka göra schneider eller schwarz eller genom att välja ett spel med högre basvärde än det först tänkta. En hand som bjöds med ruter som tilltänkt trumf är kanske spelbar i klöver, även om klövern är svagare.

Protokoll

Ett skatprotokoll innehåller en kolumn för att ange nummer på given, en kolumn för varje deltagande spelare och en kolumn med titeln ”spel”. I kolumnen spel markeras slutpoängen för spelet, med eventuellt minustecken för förlorat spel utsatt. Denna poäng adderas sedan till spelförarens poäng, och totalpoängen skrivs in i spelförarens kolumn. Protokollföraren brukar alltid räkna högt när slutpoängen för spelet räknas ut, ”med en, spel två” och så vidare, så att övriga spelare snabbt skall kunna kontrollera att det stämmer. Försvarens totalpoäng förs över från föregående rad. Om det blivit rundpass, är poängen noll och alla spelarnas totalpoäng förs över från föregående rad.

Tabell IV. Exempel på protokoll

Giv	Franz	Sven	Günter	Spel
1	27	0	0	+27
2	27	0	-80	-80
3	27	0	-47	+33

Slutsammanräkning

När poängen för en giv har bokförts, samlas korten ihop och turen att ge går vidare medsols. Spelet fortsätter tills tiden gått ut eller tills man klarat av det överenskomna antalet rundor. Den spelare som har tagit flest poäng vinner. I officiella sammanhang brukar man räkna om slutpoängen enligt en särskild formel, som kallas *Turnierbewertung* på tyska. Spelarna får ytterligare femtio pluspoäng för varje vunnet spel, femtio minuspoäng för varje förlorat spel och fyrtio extrapoäng (vid fyra bord trettio extrapoäng) för varje spel som någon av de övriga spelarna har förlorat. Avsikten med omräkningen är att öka betydelsen av att vinna sina spel och minska betydelsen av vilka spel som vinnas. *Turnierbewertung* används sällan i privat spel.



Figur 4. Skat är ett stort tävlingsspel, både i Tyskland och internationellt. På bilden visas den TV-sända finalen i Skat Masters 2015. Vid turneringar används speciella kort som har de vanliga franska svitmärkena, dock med symbolen för spader färgad grön och symbolen för ruter färgad gul.

Om man spelar om pengar, görs en avräkning för varje spelarpar. Antag till exempel att man spelar om tio öre poängen och att slutpoängen är som i tabell IV ovan. Först gör Franz och Sven upp. Skillnaden i poäng är $27 - 0$, och Sven betalar därför 2 kronor och 70 öre till Franz (avrundat 3 kronor). Sedan gör Franz och Günter upp. Poängskillnaden är $27 - (-47) = 74$ och Günter betalar 7 kronor och 40 öre (avrundat 7 kronor). Slutligen har Sven tagit 47 poäng mer än Günter, som måste betala 4:70 (avrundat 5 kronor). Om fyra spelare kallade A, B, C och D deltar, görs motsvarande avräkning för varje spelarpar: A–B, A–C, A–D, B–C, B–D och C–D. Lägg märke till att de extrapoäng som adderas till slutpoängen när man använder Turnierbewertung aldrig tas med i avräkningen när man spelar om pengar.

Varianter

Det finns ett otal regelvarianter, och vi skall nöja oss med att titta på några av de vanligaste. En spelare som tror att spelföraren kommer att misslyckas kan säga *kontra* direkt efter första utspel (alternativt: före första utspel eller innan första sticket har vänts bort). Detta innebär att slutpoängen för spelet fördubblas, både vid vinst och vid förlust för spelföraren. Notera att gränsen för hemgång inte påverkas av kontra: poängen före fördubblingen för kontra måste fortfarande vara större än poängen i slutbudet. Spelföraren kan i sin tur säga *rekontra*, om hen fortfarande tror på sitt spel. Detta innebär att poängen fördubblas en gång till. Ibland tillåts ytterligare fördubblingar från respektive part: *supra* (åtta gånger spelvärdet), *hirsch* (sexton gånger spelvärdet) och så vidare. Ibland får bara spelare som själva har givit ett bud säga kontra. Kontra kan inte anges sedan ett spel har lagts. Om spelföraren vinner enkelt ruterspel med en matador efter kontra och rekontra, blir slutpoängen: med en, spel två, gånger nio för ruter ger arton, kontra trettiosex, re sjuttio två.

I vissa kretsar tillåts inte spelföraren att ge upp spelet utan måste alltid spela. Denna regel är av stor betydelse om man spelar med kontra, eftersom lagda händer annars kan vara ett sätt att slippa kontra när man fått dåliga kort i skaten eller givit ett för högt

bud. Om man spelar med kontra och spelföraren tillåts ge upp spelet, bör reglerna för när kontra skall anges och när spelet skall ges upp harmonisera med varandra. Det kan till exempel vara lämpligt att bara låta spelföraren ge upp före första utspel, för att undvika att någon säger kontra på ett spel som spelföraren avser att ge upp.

I vissa sällskap får försvararna ge upp spelet. Detta kallas för *schenken* ("skänka") på tyska. Den spelare som önskar ge upp frågar först sin partner om hen också vill ge upp, och om partnern instämmer går frågan vidare till spelföraren. Denne kan acceptera, vilket innebär att hen vinner enkelt, eller avslå. Om spelföraren avslår, måste spelet vinnas schneider. Nivån höjs samtidigt med ett extra steg för avslaget skänkt spel och ett steg för schneider (både vid vinst och förlust). Försvararna kan även försöka att ge upp spelet på nivån schneider, vilket går till på samma sätt som att ge upp spelet. Om spelföraren åter avslår, måste hen vinna schwarz. Vinst- och förlustnivån räknas upp ytterligare ett steg för avslagen skänkt schneider och ett steg för schwarz. Ibland får bara grand ges upp. – Ett exempel: Spelföraren har tagit upp skaten och spelar grand med tre. Försvararna vill ge upp, men spelföraren avslår. Försvararna försöker även ge upp grand på nivån schneider, och denna gång accepterar spelföraren. Spelets poäng blir: med tre, spel fyra, avslaget skänkt spel fem, schneider sex, gånger tjugofyra för grand ger etthundrafyrtiofyra.

På många ställen spelas så kallade bockrundor vid i förväg överenskomna tillfällen. Bock innebär att poängen under tre givar (fyra givar vid fyrabord) fördubblas både vid vinst och förlust. Precis som i fallet med kontra påverkar detta inte gränsen för hemgång. Bockrundor kan spelas: sedan ett spel värt mer än hundra poäng spelats, efter en hemspelad grand hand, efter en förlorad kontra, efter en rekontra, sedan spelföraren blivit schneider, sedan båda parter har fått 60 ögon var i ett färgspel eller en grand, i sista rundan av ett parti och så vidare.

I många kretsar spelar man krypspel, så kallad *ramsch*, vid rundpass. Korten rangordnas och värderas som i grand. Det gäller att ta så få ögon som möjligt. Den spelare som tar sista sticket måste ta korten i skaten. (*Variant*: Den spelare som har flest ögon när det sista sticket har spelats måste ta skaten. Om två spelare delar sistaplatsen, måste båda spelarna addera skatens ögon till de ögon de har tagit i stick.) Den spelare som har tagit flest ögon har förlorat och får motsvarande antal minuspoäng i protokollet. Om en spelare till exempel förlorar med 63 ögon, får hen minus 63 poäng. Om sistaplatsen delas av två spelare, får båda spelarna poängavdrag. Om en spelare inte tar något enda stick (ibland: om hen inte tar något enda öga), är hen jungfru. Detta fördubblar straffpoängen. Om någon spelare tar alla stick, kallas detta *durchmarsch* ("genomgång"). Hen får då 120 pluspoäng i protokollet.

Det finns ytterligare en kryptvariant, som kallas för *schieberramsch* (av tyska *schieben*, "skjuta"). Förhand tar upp skatkorten på handen och lägger bort två kort till mellanhand, som tar upp dessa och skickar två kort vidare till efterhand. Efterhand i sin tur tar upp dessa och lägger sedan bort två kort, som bildar den nya skaten. Inga knektar får läggas bort från handen. En spelare kan avstå från att ta upp de två korten som skickas över till honom och istället direkt skicka dem vidare. Varje gång någon avstår från att plocka upp korten fördubblas den slutliga straffpoängen. När efterhand lagt bort skatkorten, spelas själva ramschrundan enligt ovanstående regler. Schieberramsch kan användas istället för vanlig ramsch vid rundpass. Ibland spelas schieberramschrundor på samma sätt som bockrundor vid vissa särskilda tillfällen, till exempel när antalet ögon i ett färgspel eller en grand har fördelats 60–60 eller när någon har spelat hem en

grand hand. I vissa sällskap kombineras dessa, så att man först spelar en bockruna och sedan en schieberramschrunda.

Det finns ett otal varianter i poängberäkningen. Förlorade handspel betalas i vissa kretsar inte dubbelt, utan bara med spelvärdet. Grand ouverte var ursprungligen ett eget spel med basvärdet 36, men vinstnivån räknades i gengäld inte som ouverte utan som angiven schwarz. Den högsta poängen var då: med fyra, spel fem, hand sex, schneider sju, angiven schneider åtta, schwarz nio, angiven schwarz tio, gånger trettiosex för grand ouverte ger trehundra sextio. Grand har ibland 20 som baspoäng. (Spelas med grand ouverte som separat spel, värderas detta i sådant fall till 30.) I vissa kretsar räknas bara knektarna som matadorer i färgspel, det vill säga man kan som mest spela med eller utan fyra.

Ibland spelas med så kallade spetsar, vilket innebär att man kan utfästa sig att vinna sista sticket i färgspel med trumfsjuan. Ytterligare spetsar kan anges: det näst sista sticket kan vinnas med åttan, det tredje sista med nian och så vidare. Varje angiven spets höjer vinst- eller förlustnivån ett steg.

Ibland tillåts utöver null ouverte hand så kallad *revolution*, vilket innebär nollspel med öppna kort och utan skatupptag samtidigt som försvararna har rätt att både jämföra och byta kort med varandra. Spelet är värt 92 poäng.

