

Turnéskat



Inledning

Det tyska nationalkortspelet skat togs med till Nordamerika av tyska emigranter. Spelet utvecklades i olika banor i den gamla och den nya världen. I Wisconsin uppstod en variant som kallas för turnéskat, eftersom den bibehöll kontraktet turné som de flesta andra tog bort. Ännu vid tiden för andra världskriget var turnéskat ett levande spel, och det finns flera tidningsnotiser från den tiden där turneringar annonseras. Det är oklart om spelet lever kvar idag, men av inlägg i sociala medier framgår att det fortfarande spelades så sent som på 1990-talet. När det svenska standardverket Kortoxen först publicerades, valde man just denna form av skat i stället för den tyska.

Här presenteras en sammanställning av reglerna för turnéskat baserat på amerikanska spelböcker: Meyer, Foster, Eichhorn, McColl, Wager-Smith och Wergin. I de detaljer där källorna skiljer sig åt, följer texten oftast Meyers och ibland Fosters bok.

Kortlek

Man spelar med 32 kort. Valörerna från två till sex tas bort från en vanlig kortlek.

Spelets byggstenar

Turnéskat är ett poängsticktagningsspel med budgivning för tre eller fyra spelare. Bara tre spelare är aktiva i varje giv. Om fyra spelar, turas man om att stå över. Spelarna får tio kort var. Övriga två kort bildar talongen, den så kallade skaten. Innan spelet beskrivs är det nödvändigt att först förstå dess byggstenar: kortens rangordning och värde, vinst- och förlustnivåer i spelet samt kontraktens värde.

Kortens rangordning och värde i sticktagningen

Kortens rangordning och värde vid sticktagningen skiljer sig åt mellan olika kontrakt. Det finns tre olika typer av kontrakt: *färgspel*, *grand* och *nollspel*.

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 rangordning i trumf är, från högst till lägst: 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, *sidofärgerna*, 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. Notera att knektarna i praktiken utgör en egen, femte färg.

I färgspel och grand tilldelas alla korten ett poängvärde. Kortpoängen kallas ibland för *ögon*, för att skilja dem från poängvärdet av kontrakten. Vinst och förlust avgörs av det sammanlagda antalet ögon i de kort som respektive sida har tagit. Varje ess är värt 11 ögon, varje tia 10 ögon, varje kung 4 ögon, varje dam 3 ögon och varje knekt 2 ögon. Nior, åttor och sjuor är inte värda någonting. Det finns sammanlagt 120 ögon i leken att spela om. Det krävs minst 61 ögon för att vinna, såvida inte spel föraren i förväg har åtagit sig att vinna kontraktet på en högre nivå.

I nollspel finns det ingen trumffärg. Korten har den vanliga rangordningen, från högst till lägst: 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.

Det finns ett fjärde spelsätt i turnéskat, *ramsch*, som spelas om ingen spelare är beredd att ge ett bud. Det finns ingen spelförare, utan alla spelar mot alla. Korten rangordnas och värderas som i grand. Det gäller att ta så få ögon som möjligt.

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 91 ögon, *schneider* om hen tar minst 91 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.

I vissa kontrakt får spelföraren ta upp korten i skaten för att försöka förbättra sin hand, medan spelföraren i andra kontrakt lägger skaten åt sidan (men får ändå alltid tillgodoräkna dessa kort vid sammanräkningen). Om spelföraren inte tar upp skaten, har hen möjlighet att höja värdet av kontraktet ytterligare genom att i förväg ange att det skall vinnas på nivån schneider eller schwarz. I en grand som spelas utan skatupptag, kan spelföraren dessutom ange att kontraktet skall vinnas på nivån schwarz med öppna kort. Detta kallas för *grand ouverte*. Om spelföraren inte uppfyller villkoren i ett angivet åtagande, är spelet förlorat – även om hen har tagit 61 ögon eller fler.

Ju högre nivå ett kontrakt vinnas eller förloras på, desto högre kommer slutpoängen för kontraktet att bli. Den så kallade vinstnivån är 1 för enkelt spel. Varje ytterligare gräns som passeras eller villkor som uppfylls höjer vinstnivån med ytterligare ett steg. Det innebär att i kontrakt där skaten tas upp räknas schneider som nivå 2 och schwarz som nivå 3. Om skaten inte tas upp räknas schneider som nivå 2, angiven schneider som nivå 3, schwarz också som nivå 3, schwarz sedan schneider har angivits som nivå 4 och angiven schwarz som nivå 5.

Tabell I. Vinstnivåer i kontrakt med skatupptag

Benämning	Krav	Nivå
Enkelt spel	minst 61 ögon	1
Schneider	minst 91 ögon	2
Schwarz	alla sticken	3

Tabell II. Vinstnivåer i kontrakt utan skatupptag

Benämning	Krav	Nivå
Enkelt spel	minst 61 ögon	1
Schneider	minst 91 ögon	2
Angiven schneider	minst 91 ögon (annars förlust)	3
Schwarz	alla sticken	3
Schwarz, angiven schneider	alla sticken (förlust om ej minst 91 ögon)	4
Schwarz, angiven schwarz	alla sticken (annars förlust)	5

Matadorerna och multiplikatorn

I kontrakt som har en vinstnivå tar man också hänsyn till de höga trumfkort, så kallade matadorer, som spelföraren sitter med *innan* korten spelas till stick. Notera att eventuella matadorer i skaten eller bland spelförarens kastkort också skall tas med. I praktiken spelar ofta matadorerna en viktigare roll för spelets totala värde än vinstnivån. Om spelföraren har klöver knekt, räknas antalet trumf som sitter i obruten följd från denna. Om spelföraren till exempel har klöver, spader och hjärter knekt men saknar ruter knekt, 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 man naturligtvis som mest spela *med fyra*, eftersom bara knektarna är trumf.

Om spelföraren inte har klöver knekt, räknar man antalet trumfkort i svit från denna som spelföraren *saknar*. Om spelförarens högsta trumf till exempel är hjärter knekt, spelar hen *utan två* (klöver och spader knekt 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 *multiplikatorn*.

Baspoäng och slutpoäng för kontrakten

Det slutliga poängvärdet av färgspel eller grand beror vid sidan av multiplikatorn också på värdet av själva kontraktet. Varje färgspel och grand har ett visst basvärde. Som tidigare har nämnts skiljer sig kontrakten i hur korten rangordnas och värderas samt i hur skaten används. En *turné* kan spelas både som färgspel och grand. Det är ett kontrakt med skatupptag, men innan korten tas upp slår spelföraren upp det ena eller båda korten i skaten. Uppslagskortet eller -kortet avgör trumffärgen och den eventuella möjligheten att spela grand. Basvärdet för *turné* med ruter som trumf är 5, med hjärter 6, med spader 7 och med klöver 8. Basvärdet för *turné grand* är 12.

Om skaten tas upp på handen utan att något kort först slås upp, kallas det för *guckser* (vilket kommer av det tyska ordet "gucken", som betyder titta). Färgspel är i detta fall inte tillåtna. Det är däremot möjligt att spela *guckser grand*, som har basvärdet 16.

Kontrakt där skaten inte tas upp kallas för *solo*. De kan spelas både som färgspel och grand. Basvärdet för *solo* med ruter som trumf är 9, med hjärter 10, med spader 11 och med klöver 12. *Solo grand* kallas ofta bara grand och har basvärdet 20. Grand ouvert betraktas som ett eget kontrakt och har basvärdet 24.

Poängvärdet av ett färgspel eller en grand är lika med multiplikatorn gånger basvärdet. När värdet räknas ut, brukar man av tradition starta från antalet matadorer och sedan gå igenom alla vinstnivåer i ordningsföljd tills man kommer till den aktuella vinstnivån. Samtidigt räknas multiplikatorn upp. Det slutliga värdet på multiplikatorn multipliceras sedan med spelets basvärde. Om spelföraren till exempel spelar turné hjärter utan två matadorer och vinner på nivån schneider, räknas poängen ut på följande sätt: utan två, spel tre, schneider fyra, gånger sex för hjärter ger 24.

Notera att angiven schwarz alltid underförstått också innebär angiven schneider. Om solo klöver spelas hem med tre matadorer efter det att spelföraren har angivit schwarz, blir det: med tre, spel fyra, schneider fem, schneider angiven sex, schwarz sju, schwarz angiven åtta, gånger 12 för solo klöver ger 84.

Hanteringen av grand ouvert är lite udda, eftersom det räknas som en vinstnivå att ange att man skall ta alla stick (schwarz), men som ett separat kontrakt att ange att man skall ta alla stick med öppna kort (ouvert). Vinstnivån för grand ouvert räknas alltid som angiven schwarz. Om spelföraren till exempel vinner grand ouvert med tre, blir det: med tre, spel fyra, schneider fem, schneider angiven sex, schwarz sju, schwarz angiven åtta, gånger 24 för grand ouvert ger 192.

I nollspel finns inga vinstnivåer, utan varje kontrakt har ett fast värde. Om skaten tas upp, kallas nollspelet för *guckser nullo* och har värdet 15. Om skaten inte tas upp, kallas nollspelet för *nullo* och har värdet 20. Spelföraren kan höja kontraktets värde genom att spela med öppna kort, så kallad *ouvert*. Notera att det till skillnad från grand ouvert inte innebär att spelaren skall ta alla stick – kravet för hemgång är fortfarande att spelföraren inte tar ett enda stick. Om skaten tas upp, kallas det öppna nollspelet för *guckser null ouvert* och har värdet 30. Om skaten inte tas upp, kallas det för *null ouvert* och har värdet 40.

Tabell III. Basvärden och fasta värden

Benämning	Värde
Turné ruter	5
Turné hjärter	6
Turné spader	7
Turné klöver	8
Solo ruter	9
Solo hjärter	10
Solo spader	11
Solo klöver	12
Turné grand	12
Guckser grand	16
Solo grand	20
Grand ouvert	24
Guckser nullo	15
Nullo	20
Guckser null ouvert	30
Null ouvert	40

Given

Så långt spelets byggstenar. Det är dags att gå över till själva spelet. Given går liksom spelet i övrigt medsols. Givaren delar ut korten med början hos spelaren till vänster: först tre kort var, så två till skaten, sedan fyra var och sist åter tre var. Varje spelare får sammanlagt tio kort. Om man spelar på fyra, ger givaren inga kort till sig själv utan står över given. Spelaren till vänster om givaren kallas för *förhand*, och sedan följer i riktning medsols *mellanhand* och *efterhand*.

Budgivningen

När spelarna har tagit upp korten, börjar budgivningen. Spelarna bjuder två och två mot varandra. Den spelare som talar först måste antingen ange ett poängvärde eller säga pass. Spelaren erbjuder sig i det förstnämnda fallet att bli spelförare och spela hem ett kontrakt som är värt minst så mycket som budet anger. Den andra spelaren måste svara och antingen säga ja och därmed ta över budet från den spelare som talade först eller passa. Om den andra spelaren säger ja, måste den spelare som talade först ge ett ännu högre bud eller passa, och så vidare. Budgivningen fortsätter dem emellan tills någon av dem passar. Märk att spelaren som svarar alltid har en liten fördel: om båda spelarna vill spela ett kontrakt med samma värde säger hen ja och tvingar därmed den spelare som bjöd att bjuda ännu högre för att vara kvar i budgivningen.

Mellanhand talar först och bjuder mot förhand. När mellanhand och förhand har gjort upp, talar efterhand och bjuder mot den av dem som fortfarande är kvar i budgivningen. Det går till på samma sätt som den inledande budgivningen mellan mellanhand och förhand. När någon av de båda kvarvarande spelarna säger pass, är budgivningen slut.

Om minst en spelare gav ett bud, blir det sista budet slutbud och spelaren som gav budet blir spelförare. De övriga två spelarna, *försvararna* eller *motspelarna*, bildar temporärt ett lag som skall hindra spelföraren från att vinna sitt kontrakt. Om både mellanhand och efterhand börjar med att passa, kan förhand antingen ange det lägsta möjliga budet – och därmed bli spelförare på denna nivå – eller annonsera *ramsch*.

Den lägsta poängvärdet av ett kontrakt är 10 för turné ruter med eller utan en matador. Det är kutym att man i budgivningen bara anger teoretiskt möjliga värden. Det första budet som ges är därför i regel 10, och sedan fortsätter man med 12, 14, 15, 16, 18, 20, 21, 22, 24, och så vidare. Det är tillåtet att hoppa flera steg i budgivningen, till exempel att direkt börja på 20, men spelarna försöker i regel bli spelförare på lägsta möjliga nivå.

Ett exempel på en budgivning: Mellanhand (M): "10?" Förhand (F): "ja!" M: "12?" F: "ja!" M: "pass!" Mellanhand är ute ur budgivningen, och efterhand (E) fortsätter: "14?" F: "ja!" E: "15?" F: "ja!" E: "16?" F: "pass!" Efterhand har därmed blivit spelförare och har utfäst sig att vinna ett kontrakt som är värt minst 16 poäng.

Det kan ibland vara svårt att hålla reda på vem som bjuder mot vem, särskilt när första budet skall ges. I Tyskland 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

Om det har utsetts en spelförare i budgivningen, måste hen först bestämma sig för hur skaten skall hanteras. Om spelföraren vill spela en turné, anger hen detta och slår sedan

upp ett valfritt kort ur skaten. Färgen på kortet anger trumf. Dock gäller att spel­föraren får välja att spela kontraktet som grand, om det uppslagna kortet är en knekt. Om spel­föraren är missnöjd med uppslagskortet, kan hen säga ”passt mir nicht!” och även vända på det andra kortet i skaten. Detta kort anger då slutgiltigt trumf. Dock gäller fort­farande att spel­föraren kan välja att spela kontraktet som grand, om det andra kortet är en knekt. Betalningen vid förlust blir större, om spel­föraren utnyttjar möjligheten att slå upp det andra kortet. När valet av trumf (eller grand) är avslutat, tar spel­föraren upp uppslagskortet eller -korten och det eventuellt kvarvarande dolda kortet i skaten. Hen lägger sedan bort två valfria kort med bildsidan ner, så att handen åter består av tio kort.

Om spel­föraren spelar en guckser, anger hen först om det är nollspel som skall spelas och tar sedan upp de två korten i skaten. Om skaten tas upp utan kommentar, är det under­förstått guckser grand som gäller. Spel­föraren lägger sedan bort två valfria kort med bildsidan ner, så att handen åter består av tio kort. Om spel­föraren har angivit nollspel, kan hen efter det att två kort har lagts bort ange att nollspelet är öppet.

Om spel­föraren spelar solo – det vill säga utan skatupptag – lägger hen direkt skaten åt sidan. Spel­föraren anger sedan vilket kontrakt som skall spelas: solo ruter, solo hjärter, solo spader, solo klöver, solo grand, grand ouvert, nullo eller null ouvert.

I färgspel eller grand som spelas utan skatupptag har spel­föraren rätt att ange att hen avser att vinna på nivån schneider eller schwarz. Detta måste annonseras före första utspel. Schwarz behöver inte anges när grand ouvert spelas, eftersom det är under­för­stått i kontraktet.

Om kontraktet spelas med öppna kort, det vill säga om det är guckser nullo ouvert, nullo ouvert eller grand ouvert, måste spel­föraren före första utspel lägga upp de tio korten på handen med bildsidan upp på bordet. Kastkorten eller korten i skaten skall inte läggas upp, utan behandlas som i övriga spel och skall ligga med bildsidan ner. De båda försva­rarna spelar med slutna kort.

Notera att alla nollspel har ett fast värde. Det är inte tillåtet för spel­föraren att ange att hen tänker spela ett nollspel som är mindre värt än slutbudet.

Spelet av korten

Förhand spelar ut till det första sticket. Spelarna måste om möjligt följa färg, men får annars spela vilket kort som helst. Om det finns en trumffärg och trumf har spelats till sticket, vinnas det av den spelare som spelade det högsta trumfkortet. I annat fall vinner den spelare som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. Den som vinner ett stick spelar ut till nästa.

Märk att knektarna i färgspel och grand hör till trumffärgen och inte den färg som är angiven på kortet. Det innebär till exempel att om trumf spelas ut i ett färgspel, så måste de övriga spelarna om möjligt antingen spela ett kort i den angivna trumffärgen eller någon av knektarna.

Om turné spelas, får spel­föraren före utspelet till det andra sticket om så önskas ge upp. Det innebär att kontraktet förloras på den lägsta möjliga nivå som ger ett värde som är minst lika stort som slutbudet. Spelaren kan på så sätt undvika att bli schneider eller i värsta fall schwarz, men kommer inte undan att betala för sina matadorer.

Vinst och förlust

I färgspel och i grand går spelföraren hem om: a) hen har tagit minst 61 ögon, b) värdet av kontraktet är minst lika stort som slutbudet och c) spelföraren har uppfyllt eventuella åtaganden att vinna på nivån schneider (minst 91 ögon) eller schwarz (alla tio sticken). Notera att korten i skaten vid solo och de två bortlagda korten vid turné och guckser räknas till spelförarens hand. Antalet ögon där adderas till antalet ögon i sticktagningen. Notera också att antalet matadorer avser spelförarens kort *före* första utspel. Eventuella knektar i skaten (vid solo) och bland de bortlagda korten (vid turné och guckser) skall tas med när antalet matadorer räknas ut. En knekt som ligger i skaten kan därför förändra kontraktets värde.

I nollspel förlorar spelföraren, om hen tar ett stick. Det är kutym att sticktagningen då omedelbart avbryts. Spelföraren vinner, om hen inte tar något enda stick.

Om spelföraren vinner ett kontrakt, får hen lika många poäng som kontraktets värde. Om spelföraren förlorar ett solokontrakt eller en turné där bara det ena kortet har vänts upp, får spelföraren lika många minuspoäng som kontraktets värde. Om spelföraren förlorar en guckser eller en turné där hen har angivit ”passt mir nicht” och slagit upp båda korten i skaten, får spelföraren dubbelt så många minuspoäng som värdet av kontraktet. I alla kontrakt som förloras dubbelt, är fördubblingen det sista steget i beräkningen av spelets värde. Om en guckser grand till exempel förloras enkelt med två matadorer, blir poängen: med två, spel tre, gånger 16 för guckser grand blir 48, förlorad 96.

Om ett kontrakt förloras för att spelföraren inte uppfyller villkoren i en angiven schneider eller schwarz, förlorar spelföraren lika mycket som hen annars skulle ha vunnit. Om spelföraren till exempel anger schneider i solo hjärter med två matadorer men bara tar 88 ögon, får hen 50 minuspoäng: med två, spel tre, schneider fyra, schneider angiven fem gånger 10 för solo hjärter blir 50.*

Om ramsch spelas, förlorar den spelare som har tagit flest ögon. Ögonen i skaten räknas inte. Om två eller tre spelare delar sistaplatsen, förlorar den av dem som sist tog ett stick. Förlusten blir högre, om en eller båda av de icke förlorande spelarna inte tog ett enda stick. Detta kallas för att bli *jungfru*. Om ingen spelare blir jungfru utan alla tar minst ett stick, får förloraren 20 minuspoäng. Om en spelare är jungfru, får förloraren 30 minuspoäng, och om två spelare är jungfru – det vill säga förloraren tar alla stick – får förloraren 50 minuspoäng.

För höga bud

Färgspel och grand kan förloras på grund av att spelets värde är mindre än slutbudet, trots att spelföraren har fått ihop 61 ögon. Detta kan bortsett från rena fadäser hända av tre skäl: a) spelföraren räknade med att vinna på nivån schneider eller schwarz men misslyckades, b) spelföraren fick upp en knekt i skaten som ändrade spelets värde och c) spelföraren slog upp en färg med för lågt basvärde i turné.

* Det osannolika fallet att spelföraren anger en vinstnivå men förlorar på ännu högre nivå beskrivs bäst med ett exempel. Om spelföraren anger schneider i en solo hjärter med två matadorer och förlorar schwarz, så skall både nivåerna schneider och angiven schneider tas med eftersom dessa hade räknats med om spelföraren hade vunnit. Dessutom tillkommer schwarz, eftersom spelföraren de facto förlorade på denna nivå. Förlusten beräknas således: med två, spel tre, schneider fyra, schneider angiven fem, schwarz sex gånger 10 för solo hjärter blir 60.

Det värde som ligger till grund för straffberäkningen vid ett förlorat färgspel eller vid en förlorad grand måste minst vara lika med poängen i slutbudet. Detta gäller även turnéer där spelföraren har gett upp. Om kontraktets värde är för lågt, adderas spelets basvärde så många gånger att den totala poängen minst kommer upp i poängen i slutbudet. Antag till exempel att spelföraren har bjudit 40 i slutbudet och vill spela solo ruter utan fyra. Hen tar 73 ögon, men hittar klöverknekten i skaten när poängen skall räknas samman. Spelets värde blir då: med en, spel två gånger nio för solo ruter ger 18. Arton är mindre än fyrtio och spelet är förlorat. Man måste emellertid lägga till tre gånger nio för att få ihop tillräckligt många poäng för att motsvara slutbudet. Beräkningen fortsätter: för högt bud 27 (första nian adderas), 36 (nästa nia adderas), 45 (nästa nia adderas, och man kan nu konstatera att poängen är större än eller lika med de bjudna 40). Spelföraren förlorar därför 45 poäng.

Om spelföraren får upp en knekt i turné eller guckser som gör att hen aldrig kan vinna kontraktet ens genom att vinna sticktagningen på nivån schwarz (det vill säga ta alla tio sticken), ges kontraktet omedelbart upp med kommentaren ”för högt bud”.

Protokoll

Ett protokoll i turnéskat innehåller en kolumn för varje spelare. I kolumnerna bokförs spelarnas sammanlagda poäng. Om spelföraren i den aktuella givn har tagit poäng i tidigare givar, adderas poängen i den avslutade givn till totalsumman i hans kolumn. Den nya totalsumman skrivs upp i spelförarens kolumn under den föregående totalsumman. Om det är den första givn där spelföraren har vunnit eller förlorat poäng, skrivs bara poängen för det aktuella kontraktet upp. Protokollföraren brukar alltid räkna högt när poängen för kontraktet räknas ut, ”med en, spel två” och så vidare, så att övriga spelare snabbt skall kunna kontrollera att det stämmer.

Man kan med fördel använda ett lite mer modernt sätt att föra protokoll. Addera en kolumn längst till vänster med titeln ”giv” och en längst till höger med titeln ”spel”, se tabell IV nedan. I kolumnen giv anges givens nummer. I kolumnen spel markeras slutpoängen för kontraktet i den aktuella givn (inklusive minustecken vid förlust). Poängen för kontraktet adderas till spelförarens totalpoäng, och den nya totalpoängen skrivs in i spelförarens kolumn. Försvarens totalpoäng förs över från föregående rad.

Tabell IV. Exempel på protokoll

Giv	John	Peter	Helmut	Spel
1	27	0	0	+27
2	27	0	-80	-80
3	27	0	-47	+33

Spelets fortsatta gång

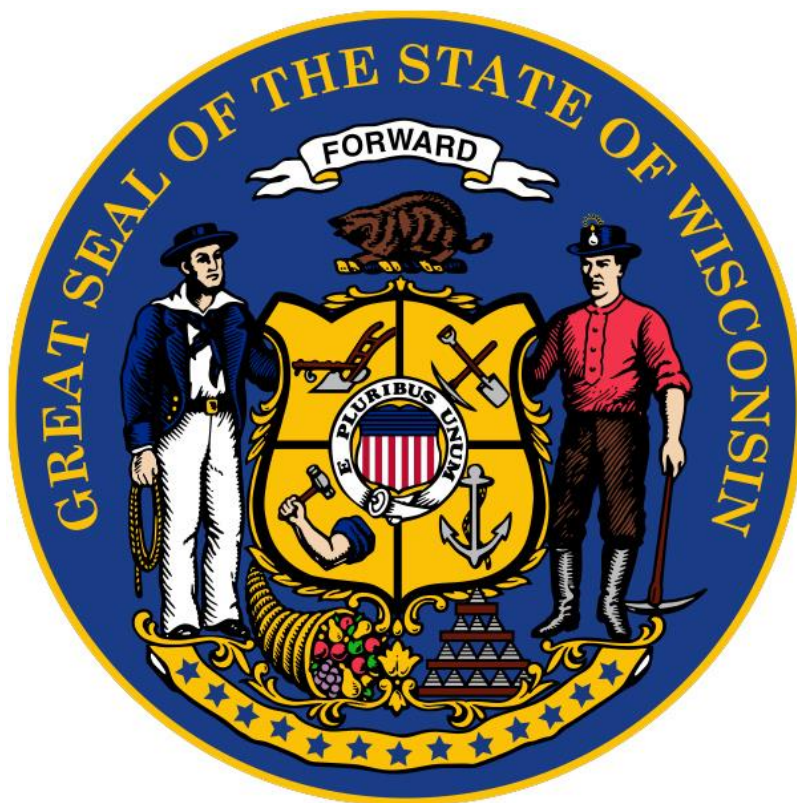
När en giv har avslutats och poängen för givn har bokförts, går turen att ge vidare medsols. Det är lämpligt att i förväg bestämma hur många givar som skall spelas.

Varianter

Några av källorna accepterar inte kontraktet guckser nullo och guckser null ouvert.

Källor

1. https://www.reddit.com/r/wisconsin/comments/k18zc8/skat_card_game/
2. Einar Werner och Tore Sandgren, *Kortoxen* (Forum, Stockholm, 1949), sid. 37–39.
3. Virginia M. Meyer, *Enlarged Small Talks on Skat* (The Ruledge Playing Card Company, Port Huron, 1908).
4. Robert Frederick Foster, *Foster's Skat Manual* (McClure, Phillips & Co., 1906).
5. J. Charles Eichhorn, *American Skat* (Brewer, Barse & Co., Chicago, 1898).
6. Florence Linder McColl, *Help for Skat Pupils*, 2:a uppl. (William R. Jenkins Co., 1908).
7. A. Elizabeth Wager-Smith, *A Primer of Skat* (J. B. Lippincott Company, Philadelphia, 1907).
8. Joseph Petrus Wergin, *Wergin on skat and sheepshead* (The Wergin Distributing Company, McFarland, 1975).



Lathund för turnéskat

Kontrakten

Kontrakt där kort slås upp ur skaten (turné)

Spelföraren slår upp översta kortet ur talongen. Färgen på kortet anger trumf. Om en knekt slås upp, får spelföraren välja mellan färgspel med uppslagen färg som trumf och grand. Är spelföraren inte nöjd, säger hen "passt mir nicht" och slår upp nästa kort, som då definitivt fastställer trumf. Spelföraren tar så upp korten från skaten på handen och lägger bort två valfria kort dolt. Spelföraren får ge upp före utspelet till det andra sticket. Kontraktens värde:

Turné ruter	5
Turné hjärter	6
Turné spader	7
Turné klöver	8
Turné grand	12

Kontrakt där skaten plockas upp (guckser)

Spelföraren annonserar eventuell nullo, tar upp korten från skaten på handen och lägger sedan bort två valfria kort dolt. Kontraktens värde:

Guckser grand	16
Guckser nullo	15
Guckser null ouvert	30

Kontrakt där skaten förblir orörd (solo)

Spelföraren lägger åt sidan korten från skaten utan att exponera dem och anger sedan vilket kontrakt hen avser att spela. Kontraktens värde:

Solo ruter	9
Solo hjärter	10
Solo spader	11
Solo klöver	12
Solo grand	20
Grand ouvert	24
Nullo	20
Null ouvert	40

Ramsch

Om mellanhand och efterhand passar, kan förhand välja mellan att spela ett vanligt kontrakt eller att spela *ramsch*. I det senare fallet värderas korten som i grand. Den spelare som har tagit flest ögon förlorar: 20 poäng, om ingen spelare är jungfru; 30 poäng, om en spelare är jungfru; 50 poäng, om två spelare är jungfru. Om flera spelare delar sistaplatsen, förlorar den som sist tog ett stick.

Vinstnivåer för färgspel och grand

Turné eller guckser

Enkelt spel = 1	minst 61 kortpoäng
Schneider = 2	minst 91 kortpoäng
Schwarz = 3	alla sticken

Solo

Enkelt spel = 1	minst 61 kortpoäng
Schneider = 2	minst 91 kortpoäng
Angiven schneider = 3	minst 91 kortpoäng
Schwarz = 3	alla sticken
Schwarz + angiven schneider = 4	alla sticken
Angiven schwarz = 5	alla sticken

Spelföraren förlorar schneider om hen tar färre än 31 kortpoäng och schwarz om hen inte får ett enda stick.

Betalning

Om spelföraren går hem i färgspel eller grand, är vinsten lika med multiplikatorn gånger spelets basvärde. Om spelföraren går hem i nollspel, är vinsten lika med kontraktets fasta värde.

Om spelföraren förlorar en turné efter att ha slagit upp båda korten eller om spelföraren förlorar ett kontrakt med skatupptag, får hen dubbel minuspoäng. I övriga fall förlorar spelföraren lika mycket som hen annars skulle ha vunnit.

	Budnyckel														
	Turné färg				Solo färg				Övriga kontrakt						
	♦	♥	♠	♣	♦	♥	♠	♣	12	15	16	20	24	30	40
10	2														
12		2													
14			2												
15	3									1					
16				2											
18		3			2										
20	4					2						1			
21			3												
22							2								
24		4		3				2	2						
25	5														
27						3									
28			4												
30	6	5				3									1
32				4							2				
33							3								
35	7		5												
36		6			4			3	3						
40	8			5		4						2			1
42		7	6												
44							4								
45	9					5									
48		8		6				4	4	3		2			