

Vážení zákazníci!

Skat sa hráva na turnajoch a v spolkoch podľa striktných pravidiel. Radi by sme vám tu ponúkli úvod pre začiatočníkov, aby ste mohli čo najviac uľahčenou formou spoznať pôvab hry.

Ďalšie pravidlá nájdete všade na internete.

Váš tím Tchibo

Základy

Hráči

Skat sa hrá v trojici. Jeden zo spoluhráčov hrá vždy proti ostatným obom. Pri „licitácii“ sa určí, kto je sólo hráčom.

Kartová hra a bodová hodnota kariet

Skat sa hrá s 32 kartami.

4 farby majú odlišné hodnoty podľa farieb:



káro (9), srdce (10), pika (11), kríž (12)

K 4 farbám patrí vždy po 8 kariet s určitou bodovou hodnotou. Zoradené od najnižšej po najvyššiu sú to:

7	8	9	7
♥	♥	♥	8
			9
B	D	K	dolník
♥	♥	♥	dáma
			kráľ
10	A	10	(10 bodov)
♥	♥	eso	(11 bodov)

Tieto body sú dôležité na začiatku, aby sa vypočítalo, ako vysoko sa môže licitovať, a na konci každej hry, aby sa vypočítal získaný počet bodov.

Druhy hry - čo je tromf?

Tromfové karty dokážu prekonať ostatné farebné karty, nazýva sa to „prebiť“.

V zásade sú 3 druhy hry:



Hry farieb, pri ktorých sú tromfom 4 dolníky a všetkých 7 kariet jednej farby (napr. kríž) vo vyobrazenom poradí.



Grand, pri ktorom sú tromfom iba 4 dolníky.



Nulová hra, pri ktorej nie sú žiadne tromfy a sólo hráč nesmie urobiť žiadny štic (ani s 0 bodmi). Postupnosť je 7-8-9-10-dolník-dáma-kráľ-eso (hovorí sa „desiatka a dolník sú zaradené“).

• Pozor! Farby sa musia v hre vždy obslúžiť.

Ak sa vynesie tromfová karta - je jedno, či niektorý zo 4 dolníkov, alebo niektorá z farebných kariet - musí sa k tomu priložiť aj jedna tromfová karta (ak hráč nejakú má). Ak sa vynesie zlá farba (= všetky karty, ktoré nie sú tromfom), musí sa táto karta obslúžiť (dolník sa nepočíta). Ak hráč túto kartu nemá v ruke, môže prebíjať nejakou tromfovou kartou alebo „odhodit“ inou zlou farbou.

Cieľ hry

Cieľom hry je na strane sólo hráča, ako aj jeho 2 súperov, vyhrať čo najviac „šticov“ s čo najväčšími bodovými počtami.

Priebeh hry

Hrá má v zásade dve časti: licitácia a hra šticov.

Rozdávanie kariet

Každý spoluhráč dostane od rozdáväjúceho 10 kariet. Zvyšné 2 tvoria „skat“ a zakryté sa položia na stôl.

Určenie licitačnej hodnoty - hra farieb

Každý hráč si najskôr pre seba stanoví licitačnú hodnotu. Pritom sa musí hráč najskôr rozhodnúť, akú hru (hra farieb, grand, nula...) si myslí, že so svojimi kartami vyhrá. Najčastejšie sa hrá takzvaná „hra farieb“. Pri hre farieb sú tromfom 4 dolníky a všetkých 7 kariet nejakej hráčom určenej farby (napr. káro).

Licitácia hodnoty sa spočiatku určí z 2 základných bodov a násobiča:

1. Koľko dolníkov **mám** odhora **postupne**:

teda kríž - pika - srdce - káro.	
iba krížový dolník	s 1
krížový, pikový dolník	s 2
krížový, pikový, srdcový dolník	s 3
krížový, pikový, srdcový, kárový dolník	s 4

alebo

koľko dolníkov **mi chýba** odhora **postupne**:

iba krížový dolník	bez 1
krížový, pikový dolník	bez 2
krížový, pikový, srdcový dolník	bez 3
krížový, pikový, srdcový, kárový dolník	bez 4
	hra +1

2. Chcem hrať

3. Ako tromfovú farbu volím:

Káro	x9
Srdce	x10
Pika	x11
Kríž	x12

▷ Teraz sa pričíta hodnota z 1. a 2. a vynásobí sa číslom 3.

Príklad 1

Mám krížového dolníka a srdcového dolníka a viaceré kárové karty.

Vypočítam	s 1	+1	= 2
	x9		= 18

To je najnižšia možná licitačná hodnota a v tomto prípade najvyššia, po ktorú môžem licitovať.

Príklad 2

Mám kárového dolníka a viaceré srdcové karty.

Počítam	bez 3	+1	= 4
	x10		= 40

Príklad 3

Nemám žiadneho dolníka, zato ale viaceré krížové karty.

Počítam	bez 4	+1	= 5
	x12		= 60

To je najvyššia možná licitačná hodnota a hráč by už mal mať dobré karty, aby licitoval pokiaľ možno bez dolníkov.

Licitácia

Pri licitácii sa určí, ktorý z 3 hráčov smie hrať ako sólo hráč.

3 hráči sa v smere hodinových ručičiek nazývajú:

Rozdávať - mieša a rozdáva karty svojim spoluhráčom
Počúvať - počúva prvú ponuku pri „licitácii“ a môže na ňu odpovedať („hold“ alebo „posúvam“)

Povedať - ohlasuje ako prvý svoje ponuky hráčovi Počúvať dovtedy, kým tento neposunie alebo kým nevylicitoval a neposunie samotný hráč „Počúvať“

Povedať ďalej (= Rozdávať)

- akonáhle jeden z oboch hráčov „Počúvať a Povedať“ vydá pokyn „posúvam“, hráč „Povedať ďalej“ môže u seba ponuku zvýšiť alebo posunúť



„Hovoriaci“ teraz postupne ohlasuje možné licitačné hodnoty, až kým nedospeje k stanovenej licitačnej hodnote svojich kariet - alebo „Počúvajúci“ posunie.

Teda : 18 - 20 - 22 - 23 - 24 - 27 - 30 - 33 - 35 - 36 atď.

Potom „Hovoriaci ďalej“ príp. pokračuje s vyššími ponukami Teda : 40 - 44 - 48 atď.

alebo takisto posunie.

Ten, kto ohlásil najvyššiu ponuku, si môže vziať skat pozostávajúci z dvoch zakrytých kariet (a opäť odložiť dve zakryté karty, ktorých počet bodov mu bude neskôr priradený) a rozhodnúť, čo sa bude hrať: „Farba“, „Grand“ alebo „Nula“ (pozri „Varianty hry“).

Pre pokročilých: Doplnkové body, ktoré zvyšujú licitačnú hodnotu alebo hernú hodnotu hry, nájdete v časti „Zapisovanie bodov“.

Hra šticov

1. Každý hráč teraz vyloží na stôl jednu kartu, pričom v prvom kole začína „Počúvajúci“.

Štic vyhrá ten hráč, ktorý vynesie „najsilnejšiu“ kartu. Hrať sa musí vždy s rovnakou farbou, ktorá bola vynesená ako **prvá**. Nazýva sa to obslúženie. Takisto sa musí vždy obslúžiť aj tromf - napr. pri hre farieb patria všetky 4 dolníky k tromfovej farbe.

Ak teda prvý hráč vynesie tromfové eso, je možné ho „tromfnúť“ dolníkom, aj keď má hráč v ruke ešte iné karty tromfovej farby.

Ak hráč túto farbu nemá, môže vyložiť ľubovoľnú kartu, ktorú chce. Keď hráč zvolí ľubovoľnú inú farbu, farba vynesená ako prvá je vždy silnejšia. Keď sa teda vynesla krížová 7 ako prvá a na ňu sa umiestni srdcové eso, vyhráva krížová 7.

Keď sa však na ňu umiestni nejaká tromfová karta, vyhráva táto, pretože tromf prebija všetky ostatné farby. Ale aj tromfovú kartu je možné zahrať len v prípade, že sa nedá „obslúžiť“.

2. Víťaz kola pozbiera tieto 3 karty na svoju kôpk - urobil štic! - a v ďalšom kole môže položiť prvú kartu.

3. Po ďalších 8 kolách sú všetky karty vynesené a spoluhráči sčítajú dosiahnuté bodové hodnoty kariet (hodnotu farby nezapočítavajte!).

Kto vyhráva?

Sólo hráč vyhrá, ak nazbiera aspoň 61 bodov. Jeho spoluhráči vyhrávajú už od 60 bodov - nerozhodný výsledok neexistuje.

Zapisovanie bodov

Nezapisujú sa body šticov, ale herná hodnota hry - stanovená z licitačnej hodnoty a príp. ďalšieho ohľadnenia na začiatku hry. Táto hodnota sa započítava takto:

Body sa zapisujú iba sólo hráčovi:

Ak **vyhrá**, pripíše sa mu **jednorazová** herná hodnota ako pozitívne body.

Ak **prehrá**, pripíše sa mu **dvojnásobná** herná hodnota ako negatívne body.

Tromf - poradie

B Krížový dolník
B Pikový dolník
B Srdcový dolník
B Kárový dolník

A Eso
10 Desiatka
K Kráľ
D Dáma
9 Deviatka
8 Osmička
7 Sedmička

Bez tromfu - poradie

A Eso
K Kráľ
D Dáma
B Dolník

Hodnota karty

2
2
2
2

11
10
4
3
0
0
0

Grand

Hra farieb

Nula

Licitčné/herné hodnoty

Základné hodnoty

s dolníkom +1 ... +4
bez dolníka +1 ... +4
Hra +1
Ruka +1
Vyloženie +1

Hra farieb:
Kríž x12
Pika x11
Srdce x10
Káro x9
Grand x24

Kontra x2
Licitácia: 18 - 20 - 22 - 23 - 24 - 27 - 30 - 33 - 35 - 36 - 40 - 44 - 45 - 46 - 48 - 50 - 54 - 55 - 59 - 60 - 63 - 66 - 70 - 72 ...

Šnajder +1
Švarc +1
Ohlásené:
Šnajder +1
Švarc +1

Nula x23
Nula/Ruka x35
Nulové vyloženie x46
Nulové vyloženie/Ruka x59

Pre pokročilých: ďalšie základné body

Tieto body sa vždy pripočítavajú k „počtu dolníkov“ + „hra“ a sú maximálne kombinovateľné.

- +1 **Ruka**: skat sa nevezme
- +1 **Vyloženie**: otvorené zahranie všetkých 10 kariet
- +1 **Šnajder**: súper dostane 30 alebo menej bodov (nie pri licitácii, iba pri počítaní bodov na konci hry)
- +1 **Švarc**: súper nedostane žiaden štic (nie pri licitácii, iba pri počítaní bodov na konci hry)
- +1 **Ohlásený šnajder**: šnajder ohlásený pred prvou vynesenu kartou (dáva celkove +2 body, pretože sa takisto započíta zrealizovaný šnajder)
- +1 **Ohlásený švarc**: švarc ohlásený pred prvou vynesenu kartou (dáva celkove +3 body, pretože sa takisto započítajú zrealizovaný šnajder a zrealizovaný švarc)

Upozornenie: Ohlásenia Šnajder alebo Švarc môžu urobiť aj protihráči, aby pri úspechu podľa potreby zvýšili mínusové body sólo hráča.

- **Kontra**: ohlasované protihráčom a zdvojnásobí hernú hodnotu
Protihráč smie povedať Kontra iba vtedy, keď sa sám zapojil do licitácie, alebo ako posledný vynášajúci hráč by musel povedať viac ako 18.
Kontru môže dávať dovtedy, pokiaľ má ešte sám v ruke všetkých 10 kariet.
- **Re**: ohlasuje sólo hráč ako odpoveď na kontru a znovu zdvojnásobí hernú hodnotu

Príklad: Hráč by chcel hrať grand s 3 dolníkmi bez zobratia skatu a ohlási švarc.

Pri licitácii počíta prvýkrát „s 3 + hra 1 + ruka 1 + šnajder 1 + švarc 1 + ohlásený švarc 1 = 8 x grand 24 = 192 bodov“

Ak teraz niektorý zo spoluhráčov povie **kontra** a sólo hráč odvetí **re**, počet bodov sa zoštvornásobí na 768!

Prelícitovanie?

Ak sa počas hry ukáže, že sólo hráč licitoval vyššie, než akú hernú hodnotu ukázali karty, automaticky prehrá a hra sa hodnotí mínusovými bodmi „(počet dolníkov“ + „hra“ 1 + „prelicitované“ +2) x faktor hry. Čo je na tom zradné: Skat sa započítava do hernej hodnoty, hoci sólo hráč tieto karty pri licitácii ešte nepoznal. Ak licitoval napr. bez 2 (dolníkov) a v skate teraz nájde krížového dolníka, tak prelicitoval a vlastne prehrá. Sú však možnosti, ako zvýšiť hernú hodnotu tým, že sa hráč pokúsi zahrať šnajder.

Alebo sa hráč vyhne nebezpečenstvu tým, že zahrá ruku a skat vôbec nezdvihne. Body sa síce napriek tomu vypočítajú aj na základe tam položených kariet, ale ohlásenie „Ruka“ to môže príp. vyvážiť.

Varianty hry

Grand

Pri grande sú tromfom iba **4 dolníky**, v uvedenej postupnosti kríž - pika - srdce - káro. Za tromfovú farbu sa nevyhlási žiadna farba.

Ak chce hráč zahrať grand, počíta: (počet dolníkov + hra) x **24**.

Nula

Pri nulovej hre by mal mať hráč iba „zlé karty“, pretože sólo hráč vyhráva iba vtedy, keď neurobí **žiadny štic** (a to ani s 0 bodmi). Čo je na nulovej hre špecifické: nie sú žiadne tromfy, aj dolníky a desiatky sa zaraďujú vo svojej príslušnej farbe (7-8-9-10-dolník-dáma-kráľ-eso).

Ak chce hráč hrať nulovú hru, smie licitovať do **23**.

Nulové vyloženie

Nulové vyloženie sa hrá rovnako ako nulová hra, avšak sólo hráč odkryje svoje karty hneď po ohlásení hry - tzn. hráči môžu jeho karty vidieť, ale on nevidí karty spoluhráčov.

Pri nulovom vyložení sa smie licitovať do **46**.

Ruka

Pri hre ruky sa skat (2 zakryté karty) nezoberie - **ani sa naň nenahliada!**

Hra ruky zvyšuje licitačnú hodnotu ohlásenej hry: (počet dolníkov + hra + **ruka**) x farba, resp. grand
Pri hre Nula sa smie licitovať do **35**, pri hre Nulové vyloženie do **59**.

Ramš

Ramš je u amatérskych hráčov obľúbeným variantom nulovej hry: Ak každý z 3 hráčov posunul hneď na začiatku a teda nikto nevyhrá sólo hru, hrá teraz každý proti každému a pokúša sa dosiahnuť čo **najmenej** bodov. Každý hráč získá dosiahnuté body ako mínusové body. Obe karty skatu sa pripočítajú tomu, kto dosiahne posledný štic.

Made exclusively for:

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

Číslo výrobu: 653 153



www.tchibo.sk/navody

