

Tchibo GmbH D-22290 Hamburg - 125991A85X6XII - 2022-05

Vážení zákazníci!

Skat se hraje na turnajích a v klubech podle přísných pravidel. Rádi bychom vám poskytli úvod pro začátečníky, abyste se mohli co nejjednodušeji seznámit s atraktivitou hry.

Další pravidla najdete všude na internetu.

Váš tým Tchibo

Základy

Hráči

Skat se hraje ve třech. Jeden z hráčů hraje vždy proti dvěma dalším. Kdo je sólový hráč, se určuje během „nabídky“.

Balíček karet a bodová hodnota karet

Skat se hraje s 32 kartami.

Rozlišují se čtyři barvy, které mají různé hodnoty:



Káry (9), srdce (10), piky (11), kříže (12)

Každá ze čtyř barev má osm karet s konkrétní bodovou hodnotou. Seřazeny od nejnižší po nejvyšší:

7	8	9	7
♥	♥	♥	8
B	D	K	9
♥	♥	♥	(po 0 bodech)
10	A	10	Kluk (B) (2 body)
♥	♥	Eso (A) (11 bodů)	Dáma (D) (3 body)
			Král (K) (4 body)
			10 (10 bodů)

Tyto body jsou důležité nejprve pro výpočet toho, jak vysokou nabídku můžete podat, a pro výpočet dosaženého skóre na konci každé hry.

Typy her - Co je trumf?

Trumfové karty mohou přebít ostatní barvy karet. Tomu se říká „trik“.

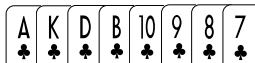
V zásadě existují tři typy hry:



Hra barev, při které představují čtyři figury a všech sedm karet jedné barvy (např. kříže) trumfy v uvedeném pořadí.



Grand, kde trumfy představují pouze čtyři figury.



Nulová hra, při které nejsou žádné trumfy a sólový hráč nesmí využít žádný trik (ani ten s 0 body). Pořadí je 7-8-9-10-kluk-dáma-král-eso (říká se, že „10 a kluk jsou v pořadí“).

Pozor! Ve hře je vždy nutné vykládat stejné barvy:

Pokud je zahrána trumfová karta - bez ohledu na to, zda je to jeden ze čtyř kluků nebo jedna z karet v barvě - musí další hráč přidat také trumfovou kartu (pokud ji má). Pokud zahraje špatnou barvu (= všechny karty, které nejsou trumfy), musí hráč po něm vyložit také tuto barvu (kluk se nepočítá). Pokud tuto barvu v ruce nemá, může vyložit trumfovou kartu nebo „odhodit“ jinou špatnou barvu.

Cíl hry

Cílem hry je, aby jak sólový hráč, tak jeho dva soupeři vyhráli co nejvíce „triků“ s co nejvyšším skóre.

Průběh hry

V zásadě se jedná o dvě části: nabídku a trikovou hru.

Rozdávání karet

Každý z hráčů dostane od rozdávajícího 10 karet. Zbývající dvě tvoří „skat“ a jsou položeny na stůl lícem dolů.

Určení stimulační hodnoty - hra barev

Každý hráč si nejprve sám určí stimulační hodnotu svých karet. Za tímto účelem se musí nejprve rozhodnout, kterou hru (hra barev, grand, nulová, ...) si myslí, že může se svými kartami vyhrát. Nejběžnější hrou je takzvaná „hra barev“. Při hře barev jsou trumfy čtyři figury a všech sedm karet barvy, kterou hráč určí (např. káry).

Stimulační hodnota se na začátku určí na základě dvou základních bodů a násobitele:

1. Kolik kluků mám postupně shora:	
tedy křížový - pikový - srdcový - kárový.	
jen křížový kluk	s 1
křížový a pikový kluk	se 2
křížový, pikový a srdcový kluk	se 3
křížový, pikový, srdcový a kárový kluk	se 4

nebo

Kolik kluků mi chybí postupně shora:	
jen křížový kluk	bez 1
křížový a pikový kluk	bez 2
křížový, pikový a srdcový kluk	bez 3
křížový, pikový, srdcový a kárový kluk	bez 4
	hra +1

2. Chci tvořit hru

3. Jako trumfovou barvu si vybírám:

Káry	x9
Srdce	x10
Piky	x11
Kříže	x12

▷ Nyn sečtete hodnoty z bodů 1 a 2 a vynásobíte je hodnotou z bodu 3.

Příklad 1

Mám křížového a srdcového kluka a několik kárových karet.

Počítám	s 1	+1	= 2
	x9		= 18

To je nejnižší možná stimulační hodnota a v tomto případě nejvyšší, se kterou mohu počítat.

Příklad 2

Mám kárového kluka a několik srdcových karet.

Počítám	bez 3	+1	= 4
	x10		= 40

To je nejnižší možná stimulační hodnota a v tomto případě nejvyšší, se kterou mohu počítat.

Příklad 3

Nemám kluka, ale mám několik křížových karet.

Počítám	bez 4+1	= 5
	x12	= 60

Jedná se o nejvyšší možnou stimulační hodnotu a vy byste již měli mít dobré karty, abyste mohli i bez kluka dát nabídku.

Nabídka

Při nabídce se určuje, který ze tří hráčů může hrát jako sólový hráč.

Tři hráči jsou vyvoláváni ve směru hodinových ručiček:

Rozdávající - míchá karty a rozdává je spoluhráčům
Reagující - vyslechne si první nabídku a může na ni reagovat („beru“ nebo „dál“)

Nabízející - nejprve dává své nabídky reagujícím hráči, dokud neřekne „dál“, nebo dokud reagující hráč sám nevyčerpá své karty a neřekne „dál“

Další nabízející (tedy původně rozdávající)

- jakmile jeden z dvojice „reagující a nabízející“ řekne „dál“, může další nabízející zvýšit nabídku nebo poslat hru dál



„Nabízející“ nyní říká možné stimulační hodnoty jednu po druhé, dokud nedojde ke stimulační hodnotě určené na svých kartách nebo dokud „reagující“ neřekne „dál“.

Tedy: 18 - 20 - 22 - 23 - 24 - 27 - 30 - 33 - 35 - 36 atd.

Poté v případě potřeby pokračuje „další nabízející“

vyššími nabídkami

Tedy: 40 - 44 - 48 atd.

nebo také řekne „dál“.

Hráč, který vysloví nejvyšší nabídku, si může vzít skat složený ze dvou karet lícem dolů (a opět odhodit dvě karty lícem dolů, jejichž bodová hodnota se mu přičte později) a rozhodnout, co se bude hrát: „barvy“, „grand“ nebo „nulová“ (viz Varianty hry).

Pro pokročilé: Další body, které zvyšují stimulační hodnotu nebo herní hodnotu hry, najdete v části Zapisování bodů.

Triková hra

1. Každý hráč nyní položí na stůl jednu kartu. V prvním kole začíná „reagující“ hráč.

Vítězem triku se stává hráč, který zahraje „nejsilnější“ kartu. Zahráť se musí vždy stejná barva, která byla zahrána jako první. Tomu se říká vykládání. Stejně tak musí být vždy vyloženy trumfy - například ve hře barev patří všechny čtyři kluci mezi trumfově barvy.

Pokud tedy první hráč zahraje trumfově eso, můžete ho „trumfnout“ klukem, i když máte v ruce jiné karty v trumfově barvě.

Pokud tuto barvu nemáte, můžete zahrát libovolnou kartu. Pokud zvolíte jakoukoli jinou barvu, je barva, která se zahrála jako první, vždy silnější. Pokud tedy byla nejdříve zahrána křížová sedmička a vy na ni položíte srdcové eso, vyhrává křížová sedmička.

Pokud na ni však položíte trumfovou kartu, vyhrává, protože trumf přebíjí všechny ostatní barvy. Trumfová karta se však může použít pouze v případě, že nemůžete „vykládat“.

2. Vítěz kola sebere tři karty na své hromádce - získal trik! V následujícím kole může položit první kartu.

3. Po dalších osmi kolech se odehrají všechny karty a ostatní hráči sečtou body získané za karty (hodnotu barvy nepočítají!).

Kdo vyhrává?

Sólo hráč vyhrává, když nasbírá alespoň 61 bodů.

Jeho soupeři vyhrávají již od 60 bodů - remíza neexistuje.

Zapisování bodů

Nezaznamenávají se body za triky, ale herní hodnota hry. Ta se určuje ze stimulační hodnoty a případně dalších oznámení na začátku hry. Body se přispisují takto:

Body získává pouze sólový hráč:

Pokud **vyhrál**, připiše se mu **jednoduchá** herní hodnota jako kladné body. Pokud **prohrál**, připiše se mu **dvojnásobek** herní hodnoty jako záporné body.

Trumf - pořadí	Hodnota karty	Stimulační/herní hodnoty
B Křížový kluk	2	Základní hodnoty
B Pikový kluk	2	S klukem +1 ... +4
B Srdcový kluk	2	Bez kluka +1 ... +4
B Kárový kluk	2	Hra +1
A Eso	11	Hand +1
10 Desítka	10	Ouvert +1
K Král	4	Hra barev:
D Dáma	3	Kříže x12
9 Devíťka	0	Piky x11
8 Osmička	0	Srdce x10
7 Sedmička	0	Káry x9
Žádný trumf - pořadí		
A Eso	10	Kontra x2
K Král	9	Re x2
D Dáma	8	Nabídka: 18 - 20 - 22 - 23 - 24 - 27 - 30 - 33 - 35 - 36 - 40 - 44 - 45 - 46 - 48 - 50 - 54 - 55 - 59 - 60 - 63 - 66 - 70 - 72 ...
B Kluk	7	

Pro pokročilí: další základní body

Tyto body se přičítají k bodům za počet kluků a hru a lze je do značné míry kombinovat.

- +1 **Hand:** Skate se nepoužije
- +1 **Ouvřt:** všech 10 karet se hraje lícem nahoru
- +1 **Schneider:** soupeř získá 30 nebo méně bodů (ne při nabídce, pouze při počítání bodů na konci hry)
- +1 **Schwarz:** soupeř nedostane žádný trik (ne při nabídce, pouze při počítání bodů na konci hry)
- +1 **Ohlášený Schneider:** Schneider ohlášen před první zahranou kartou (výsledkem je celkem +2 body, protože se zahrnuje i zahraný Schneider)
- +1 **Ohlášený Schwarz:** Schwarz ohlášen před první zahranou kartou (výsledkem je celkem +3 body, protože se započítává zahraný Schneider i Schwarz)

Poznámka: Hru Schneider nebo Schwarz mohou ohlásit také soupeři, aby v případě úspěchu zvýšili minusové body sólového hráče.

- **Kontra:** je vyhlášeno jedním ze soupeřů a zdvojnásobuje herní hodnotu Soupeř může říci „kontra“ pouze tehdy, pokud se sám přidal k nabídce nebo nabídl více než 18 jako protisázku. Kontra může vyhlášovat, dokud má v ruce ještě všech 10 karet.
- **Re** je vyhlášeno sólovým hráčem v reakci na kontra a znovu zdvojnásobuje herní hodnotu

Příklad: Hráč chce zahrát grand se třemi kluky, aniž by si vzal skat, a řekne Schwarz.

Při nabídce nejprve vypočítá

„se 3 + hra 1 + hand 1 + Schneider 1 + Schwarz 1 + ohlášený Schwarz 1 = 8 x grand 24 = 192 bodů“

Nyní řekne jeden z protihráčů **Kontra** a sólový hráč odpoví **Re** - skóre se zčtyřnásobí na 768 bodů!

Nadsazení?

Pokud se v průběhu hry ukáže, že sólový hráč nabízí více, než je hodnota jeho karet, automaticky prohrává a hra je hodnocena minusovými body: („počet kluků“ + „hra“ 1 + „nadsazení“ +2) x herní faktor.

Záludnost: Skat je zahrnut do herní hodnoty, i když sólový hráč tyto karty při nabídce nezná. Pokud například nabízí možnost „bez 2“ (kluků) a nyní najde ve skatu křížového kluka, nadsadil a vlastně prohrál. Existují však způsoby, jak zvýšit herní hodnotu tím, že se hráč pokusí hrát na Schneider. Nebo se lze nebezpečí vyhnout tím, že budete hrát hand a skat vůbec nezvednete. Body se stále počítají na základě vyložených karet, ale oznámení hand to může v případě potřeby kompenzovat.

Varianty hry

Grand

Při grandu jsou trumfy pouze **čtyři figury**, a to ve zmíněném pořadí kříže - piky - srdce - káry. Žádná barva se nepovažuje za trumfovou.

Při grandu se body počítají následovně: (Počet kluků + hra) x 24.

Nulová

V nulové hře byste měli mít „špatné karty“, protože sólový hráč vyhrává pouze tehdy, když nezahraje **žádný trik** (ani žádný s 0 body). Zvláštnost nulové hry: nejsou zde žádné trumfy, dokonce i kluci a desítky se řadí ve své barvě (7-8-9-10-kluk-dáma-král-eso).

Pokud chcete hrát nulovou hru, můžete nabízet až do 23.

Nulová - ouvert

Nulová hra - ouvert se hraje stejným způsobem jako nulová hra, ale sólový hráč odhalí své karty ihned po oznámení hry - tzn. ostatní hráči vidí jeho karty, ale on nevidí karty ostatních hráčů.

Při nulové hře - ouvert můžete nabízet až do 46.

Hand

Při hře hand se skat (dvě karty otočené lícem dolů) nebere do ruky - ani se na něj **nekouká!**

Hand zvyšuje stimulační hodnotu ohlášené hry:

(počet kluků + hra + **hand**) x barva nebo grand

V případě nulové hry lze nabízet až do výše 35, v případě nulové hry - ouvert až do výše 59.

Ramsch

Ramsch je varianta nulové hry oblíbená u rekreačních hráčů: Pokud každý ze tří hráčů hned na začátku řekl „dál“ a nikdo tedy nevyhrál sólovou hru, hraje nyní každý proti každému a snaží se uhrát **co nejméně** bodů. Každý hráč obdrží získané body jako minusové body. Dvě karty skat se přičítají hráči, který získá poslední trik.

Made exclusively for:

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

Číslo výrobku: 653 153



www.tchibo.cz/navody

