

→Wertung

Jeder Solospieler erhält für jedes gewonnene Spiel zusätzlich zum Spielwert einen Bonus von 50 Punkten. Für jedes verlorene Spiel werden ihm 50 Punkte sowie der verdoppelte Spielwert abgezogen (gilt auch bei Handspielen). An einem Dreiertisch erhalten die Gegenspieler für ein verlorenes Spiel des Solisten jeweils 40 Punkte.

→Überreiztes Handspiel

Vorhand reizt bis 48 und spielt Pik ohne Dreien aus der Hand. Die Gegner werden Schneider. Im Skat liegt der Pik-Bube.

Vorhand hat das Spiel verloren. Der Alleinspieler erreichte Pik ohne Einen, Spiel 2, Hand 3, Schneider 4, also $4 * 11 = 44$. Da er aber bis 48 reizte, ist das Spiel verloren.

Der Spieler muss sovielmals den Grundwert Pik bezahlen bis sein Reizangebot mindestens erreicht wird. Ihm sind demnach $5 * 11 = 55 \times 2 = 110$ Minuspunkte anzuschreiben.

→vergebene Spiele sind ungültig

Vorhand sagt einen unverlierbaren Grand an. Nach dem Ausspielen wird festgestellt, dass die Gegenspieler neun bzw. elf Karten in der Hand haben. Der Alleinspieler protestiert gegen die Ungültigkeitserklärung des Spiels, da er zehn Karten in der Hand habe und das Spiel durch das Ausspielen eröffnet sei.

Das Spiel war vergeben und deshalb ungültig. Jeder Spieler verpflichtet, nach dem Geben die Zahl seiner Karten zu prüfen. Stellt sich dabei heraus, dass die Karten nicht richtig verteilt waren, so muss noch einmal gegeben werden. Wird die gleiche Feststellung durch Unachtsamkeit der Spieler erst nach Spielbeginn oder am Ende des Spiels gemacht, so ist das Spiel ungültig. Der Geber gibt noch einmal.

→Ein gewonnenes Spiel bleibt gewonnen

Spieler A hatte einen sicheren Grand mit Dreien. Beim vorletzten Stich verwirft er sich. Das Spiel wurde abgebrochen. Dabei stellte sich heraus, dass der Spieler A auch ohne die sechs Karten der beiden letzten Stiche mehr als 91 Augen erhalten hatte. Wer hat nun dieses Spiel gewonnen?

Der Spieler A hat sein Spiel gewonnen; seine Gegner blieben Schneider. Ein bereits gewonnenes Spiel kann durch einen späteren Fehler nicht mehr verloren werden. Falsches Bedienen bedeutet also nicht in jedem Falle Spielverlust für die Partei, die den Fehler begangen hat, sondern beendet nur das Spiel für die schuldige Partei mit den bis zum Fehler eingebrachten Stichen. Spielverlust für den Spieler A wäre nur eingetreten, wenn er bis zu diesem Zeitpunkt weniger als 61 Augen gehabt hätte.

→Schneider mit 0 Augen?

Der Alleinspieler gewann einen Grand mit Dreien und erhielt im Verlaufe des Spiels 120 Augen. Die Gegenspieler bekamen aber einen Stich (Sieben, Acht und Neun). Der Alleinspieler verlangt die Gewinnstufe Schwarz, die Gegenspieler sind der Meinung, es dürfe nur Schneider angerechnet werden. Wer hat recht?

Der Alleinspieler hat sein Spiel in der Gewinnstufe Schneider gewonnen, denn lt. Skatordnung ist die Partei Schwarz, die keinen Stich erhalten hat. Bei einem einzigen Stich auch ohne Augen ist die Partei nur Schneider.

→Erhöhen nach dem Ansagen?

Der Spieler hat bis 22 gereizt und sagt ein Karospiel an. Bevor ausgespielt wird, entdeckt der Spieler, dass er sich überreizt hat und seine Gegner Schneider spielen muss. Da er das nicht schaffen kann, will er sein Spiel auf Null erhöhen. Ist das möglich?

Der Spieler kann das bis 22 gereizte und bereits angesagte Karospiel nicht mehr auf Null (23) umtaufen.

Die Skatordnung besagt, dass vor dem Ausspielen statt des angesagten Spiels ein im Punktwert höheres Spiel gewählt werden darf, auf keinen Fall aber ein im Punktwert niedrigeres. Nun beträgt aber der Punktwert eines bis 22 gereizten und angesagten Karospiels bereits 27, so dass eine Rückstufung auf Null (23) nicht erfolgen kann. Der Spieler muss also sein angesagtes Karospiel durchführen.

Beispiel

[illegible]