



## Für Fortgeschrittene: Weitere Grundpunkte

Diese Punkte werden jeweils zu „Anzahl Buben“ + „Spiel“ hinzugezählt und sind weitgehend kombinierbar.

- +1 **Hand:** Skat wird nicht aufgenommen
- +1 **Ouvert:** alle 10 Karten offen gespielt
- +1 **Schneider:** der Gegner erhält 30 oder weniger Punkte (nicht beim Reizen, nur beim Punkte zählen am Spielende)
- +1 **Schwarz:** der Gegner erhält keinen Stich (nicht beim Reizen, nur beim Punkte zählen am Spielende)
- +1 **Schneider angesagt:** Schneider vor der ersten ausgespielten Karte angesagt (ergibt insgesamt +2 Punkte, da der erfolgte Schneider ebenfalls eingerechnet wird)
- +1 **Schwarz angesagt:** Schwarz vor der ersten ausgespielten Karte angesagt (ergibt insgesamt +3 Punkte, da der erfolgte Schneider und das erfolgte Schwarz ebenfalls eingerechnet werden)

Hinweis: Die Ansagen Schneider oder Schwarz können auch die Gegenspieler machen, um entsprechend bei Erfolg die Minuspunkte des Alleinspielers zu erhöhen.

- **Kontra:** wird von einem der Gegenspieler angesagt und verdoppelt den Spielwert  
Ein Gegenspieler darf nur dann Kontra sagen, wenn er selbst mitgereizt hat oder als Hinterhand mehr als 18 hätte sagen müssen. Er kann so lange Kontra geben, wie er selbst noch alle 10 Karten auf der Hand hat.
- **Re** wird vom Alleinspieler als Antwort auf ein Kontra angesagt und verdoppelt den Spielwert nochmals

Beispiel: Der Spieler möchte einen Grand spielen mit 3 Buben, ohne den Skat aufzunehmen und sagt Schwarz an.

Beim Reizen rechnet er erstmal

„mit 3 + Spiel 1 + Hand 1 + Schneider 1 + Schwarz 1 + Schwarz angesagt 1 = 8 x Grand 24 = 192 Punkte“

Sagt nun einer der Gegenspieler **Kontra** und der Alleinspieler erwidert mit **Re**, vervierfacht sich die Punktezahl auf 768!

### Überreizt?

**Stellt sich während des Spiels heraus, dass der Alleinspieler höher gereizt hat, als das Blatt als Spielwert hergab, hat er automatisch verloren und das Spiel wird mit „(Anzahl Buben“ + „Spiel“ 1 + „Überreizt“ +2) x Spielfaktor als Minuspunkte gewertet.**

Das Tückische dabei: Der Skat wird in den Spielwert eingerechnet, obwohl der Alleinspieler diese Karten beim Reizen noch nicht kannte. Hat er z.B. ohne 2 (Buben) gereizt und findet nun im Skat den Kreuz-Buben, hat er überreizt und eigentlich verloren. Es gibt aber Möglichkeiten, den Spielwert zu erhöhen, indem man versucht, auf Schneider zu spielen.

Oder man meidet die Gefahr, indem man Hand spielt und den Skat gar nicht aufhebt. Die Punkte werden zwar trotzdem auch anhand der dort liegenden Karten errechnet, aber die Ansage „Hand“ kann dies ggf. ausgleichen.

## Spielvarianten

### Grand

Beim Grand sind nur die **4 Bauern** Trumpf, in der genannten Reihenfolge Kreuz - Pik - Herz - Karo. Es wird keine Farbe zur Trumpffarbe erklärt.

Will man einen Grand spielen, darf man rechnen man: (Anzahl Buben + Spiel) x **24**.

### Null

Beim Nullspiel sollte man „schlechte Karten“ haben, denn der Alleinspieler gewinnt nur, wenn er **keinen Stich** macht (auch keinen mit 0 Punkten). Das Besondere beim Nullspiel: es gibt keine Trümpfe, auch die Buben und die 10er reihen sich in ihrer jeweiligen Farbe ein (7-8-9-10-Bube-Dame-König-Ass). Will man ein Nullspiel spielen, darf man bis **23** reizen.

### Null-Ouvert

Null-Ouvert wird genauso gespielt wie das Nullspiel, jedoch deckt der Alleinspieler sein Blatt sofort nach der Ansage des Spiels auf - d.h. die Mitspieler können seine Karten sehen, er aber nicht die der Mitspieler.

Beim Null-Ouvert darf man bis **46** reizen.

### Hand

Beim Handspiel wird der Skat (die 2 verdeckten Karten) nicht aufgenommen - **auch nicht angesehen!**

Das Handspiel steigert den Reizwert des angesagten Spiels: (Anzahl Buben + Spiel + **Hand**) x Farbe bzw. Grand

Beim Null darf man bis **35**, beim Null-Ouvert bis **59** reizen.

### Ramsch

Ramsch ist eine bei Freizeitspielern beliebte Variante des Nullspiels: Hat jeder der 3 Spieler direkt zu Beginn gepasst und also keiner das Alleinspiel gewonnen, spielt nun jeder gegen jeden und versucht, möglichst **wenig** Punkte zu erzielen. Jeder Spieler erhält die erzielten Punkte als Minuspunkte. Die beiden Skat-Karten werden demjenigen zugerechnet, der den letzten Stich erzielt.

Made exclusively for:

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

Artikelnummer : 653 153



www.tchibo.de/anleitungen

