

Değerli Müşterimiz!

Skat, turnuvalarda ve derneklerde katı kurallara göre oynanır. Oyunun çekiciliğini en basit şekilde tecrübe edebilmemiz için size burada bir yeni başlayanlar kılavuzu sunmak istiyoruz.

Daha kapsamlı kurallar için internetteki farklı kaynaklara başvurabilirsiniz.

Tchibo Ekibiniz

Temeller

Oyuncular

Skat üç kişiyle oynanır. Tek bir oyuncu her zaman diğer iki oyuncuya karşı oynar. Kendi başına oynayacak oyuncunun kim olacağı „Açık Artırma“ sırasında belirlenir.

Kart oyunu ve kartların puan değerleri

Skat 32 kartla oynanır.

4 simge birbirinden değişik değerlere sahiptir:



Karo (9), Kupa (10), Maça (11), Sinek (12)

Bu 4 simgeden her birine ait, belirli puan değerlerine sahip 8 kart bulunur. Bunların düşükten yükseğe sıralamaları:

7	8	9	8
♥	♥	♥	8
9			(her biri 0 puan)
B	D	K	Vale (2 puan)
♥	♥	♥	Kız (3 puan)
			Papaz (4 puan)
10	A	10	(10 puan)
♥	♥	♥	As (11 puan)

Bu puanlar ilk başta açık artırmada ne kadar yüksek teklif verebileceğinizi ve oyun sonunda kazanılan puanların hesaplanmasında kullanılır.

Oyun türleri - Koz nedir?

Koz kartları diğer simgeli kartlara karşı baskın çıkıp eli alabilir. Buna „oymak“ denir.

Temelde 3 oyun türü var:

B	B	B	B	A	10	K	D	9	8	7
♣	♠	♥	♦	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣

4 valenin ve tek bir simgeye (örn. sinek) ait tüm 7 kartın resmedilen sırada koz olduğu **Simge oyunları**.

B	B	B	B
♣	♠	♥	♦

Sadece 4 valenin koz olduğu **Grand** oyunu.

A	K	D	B	10	9	8	7
♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣

Herhangi bir kozun olmadığı ve tek oynayan oyuncunun „oyamadığı“ (0 puanlılar dahil) **Sıfır oyunu**. Bu oyundaki sıralama: 7-8-9-10-Vale-Kız-Papaz-As („10 ve vale sıralı“ diye bildirilir).

Dikkat! Oyunda simgeler her zaman eşleştirilmelidir:

Eğer bir koz kartı oynanırsa - ister 4 valeden biri, ister simgeli kartlardan birisi - o zaman (eğer elde varsa) masaya bir koz kartının oynanması zorunludur. Eğer koz dışında bir kart oynanırsa o zaman o simgenin aynı (vale sayılmaz) oynanması gerekir. Eğer o simge elinizde yoksa o zaman bir koz kartıyla oynabilir veya koz olmayan bir kartı elinizden çıkarabilirsiniz.

Oyunun amacı

Oyunun amacı hem tek oynayan oyuncudan hem de 2 rakibinden mümkün olan en fazla sayıda, en yüksek puan getiren eleri kazanmak.

Oyun akışı

Temelde iki bölümden oluşur: açık artırma ve el oyunu.

Kartların dağıtılması

Dağıtıcı her bir oyuncuya 10 kart dağıtır
Geri kalan 2 kart "Skat" oluşturur ve masaya kapalı konulur.

Artırma değerinin belirlenmesi - Simge oyunu

İlk başta her bir oyuncu kendi kartlarının artış değerini belirler. Bunun için oyuncu elindeki kartlarıyla hangi oyunu (Simge oyunu, Grand, Sıfır, ...) kazanabileceğine karar verir. En fazla "Simge oyunları" oynanır. Simge oyununda 4 vale ve oyuncunun belirlediği bir simgeye (örn. karo) ait 7 kart koz olur.

Açık artırma değeri ilk başta 2 temel puan ve çarpma değeriyle belirlenir:

1. Yukarıdan kaç tane birbirini izleyen valey e sahibim:

Yani Sinek - Maça - Kupa - Karo.	
sadece Sinek Valesi	var 1
Sinek Valesi, Maça Valesi	var 2
Sinek Valesi, Maça Valesi, Kupa Valesi	var 3
Sinek Valesi, Maça Valesi, Kupa Valesi, Karo Valesi	var 4

veya

Yukarıdan kaç tane birbirini izleyen valem eksik:

sadece Sinek Valesi	yok 1
Sinek Valesi, Maça Valesi	yok 2
Sinek Valesi, Maça Valesi, Kupa Valesi	yok 3
Sinek Valesi, Maça Valesi, Kupa Valesi, Karo Valesi	yok 4

2. Oyunu oynamak istiyorum Oyun +1

3. Seçtiğim koz simgesi:

Karo	x9
Kupa	x10
Maça	x11
Sinek	x12

► 1. ve 2.'deki değer toplandıktan sonra 3.'deki değerle çarpılır.

Örnek 1

Sinek ve kupa valesinin yanında birçok karo kartına sahibim.

Hesaplama:	var 1	+1	= 2
	x9	=	18

Bu mümkün olan en düşük ve aynı zamanda benim de en fazla artırabileceğim değerdir.

Örnek 2

Karo valesinin yanında birçok kupa kartına sahibim.

Hesaplama:	yok 3	+1	= 4
	x10	=	40

Örnek 3

Herhangi bir valem yok ama onun yerine birçok sinek kartına sahibim.

Hesaplama:	yok 4	+1	= 5
	x12	=	60

Bu mümkün olan en yüksek artırma değeri. Valesiz bu kadar yüksek artırabilmek için iyi bir ele sahip olmanız tavsiye edilir.

Açık artırma

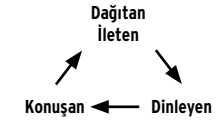
Açık artırma sırasında 3 oyuncudan hangisini tek başına oynayacağı belirlenir.

3 oyuncunun saat yönündeki isimleri:

Dağıtıcı	- kartları karıştırıp diğer oyunculara dağıtır
Dinleyen	- „Açık artırma“ sırasında ilk teklifi dinler ve isterse cevap verebilir („görüyorum“ veya „pas geçiyorum“)
Konuşan	- Dinleyen'e tekliflerini, en sonunda „Dinleyen“ pas geçene veya „Dinleyen“in kendisi kartlarını artırıp pas geçtiği ana kadar duyurur

İleten (= vermek)

- oyuncuların birisi „Duyuma ve Konuşmada“ pas geçtiği an „İleten“ teklifi yükseltebilir veya pas geçebilir



„Konuşan“ şimdi ta ki kendi kartlarının belirlenmiş artış değerine gelene veya „Dinleyen“ pas geçene kadar olası artış değerlerini arka arkaya söyler.

Yani: 18 - 20 - 22 - 23 - 24 - 27 - 30 - 33 - 35 - 36 vb.

O zaman „İleten“ gerekirse daha yüksek tekliflerle devam eder

Yani: 40 - 44 - 48 vb.

veya kendisi de pas geçer.

En yüksek teklifte bulunan oyuncu iki kapalı karttan oluşan Skat'ı alır (ve yine iki tane kartı kapalı şekilde masaya koyar; bunların puanları sonra kendisine hesaplanır) ve hangi oyun türünün oynanacağını belirler:

„Simge“, „Grand“ veya „Sıfır“ (bkz. „Oyun türleri“)

İleri seviyedekiler için: Açık artırma veye oyun değerini artıran ek puanları „Puanların not edilmesi“ altında bulabilirsiniz

El oyunu

1. İlk turda „Dinleyen“le başlayarak, her bir oyuncu masaya bir kart koyar.

En „güçlü“ kartı oynayan kişi eli kazanır. İlk oynanan kartın simgesinin aynı oynanması gerekiyor. Buna eşleştirmek denilir. Yine aynı şekilde kozların da eşleştirilmesi gerekiyor - simge oyununda örn. 4 valenin tümü koz simgesindedir.

Yani eğer ilk oyuncu bir as kozu oynarsa, o zaman, elde aynı simgeye sahip başka kartlar sahip olursa bile, vale kozu oynanıp bu el kazanılabilir.

Eğer bu simge elde yoksa herhangi bir kart oynanabilir. Eğer herhangi başka bir simge seçilirse o zaman ilk oynanan simge her zaman daha güçlü olur. Yani eğer birisi başta sinek yedilisini oynamışsa ve bunun üstüne kupa ası oynanır, o zaman sinek yedilisi kazanır.

Ama eğer üstüne bir koz kartı oynanır o zaman koz kazanır, çünkü koz diğer tüm simgeleri „oyar“. Ama koz kartı sadece elde „eşleştirme“ yapabilecek kart yoksa oynanabilir.

2. Mücadelenin galibi masadaki 3 kartı ve eli alır! Ayrıca kendisi gelecek tur ilk kartı oynayabilir.

3. Buna takiben 8 tur sonra tüm kartlar oynandıktan sonra oyuncular elde edilen puanları beraber hesaplar (simge değeri hesaba dahil edilmeyi!).

Kim kazanıyor?

Kendi başına oynayan oyuncu eğer en az 61 puan kazandıysa oyunu kazanır. Ama rakipleri 60 puandan itibaren bile kazanıyor - yani berabere kalmak yok.

Puanların not edilmesi

Kazanılan ellerin puanları değil, oyunun oyun değeri not edilir - açık artırma ve gerekirse oyun başındaki anonlar temel alınır. Bunların hesaplanması:

Sadece yalnız oynayan kişinin puanları not edilir:

Eğer kazanır, o zaman **temel** oyun değeri kendisine artı puan olarak yazılır.

Eğer kaybederse, o zaman oyun değerinin **iki katı** kendisine eksi puan olarak yazılır.

Koz - Sıra	Kart değeri	Açık Artırma ve Oyun Değerleri
B Sinek-Vale	2	Temel değerler
B Maça-Vale	2	Vale ile +1 ... +4 Terzi +1
B Kupa-Vale	2	Valesiz +1 ... +4 Siyah +1
B Karo-Vale	2	Oyun +1 Bildirilen:
A As	11	El +1 Terzi +1
10 On	10	Açık +1 Siyah +1
K Papaz	4	Simge oyunu: Grand x24
D Kız	3	Sinek x12 Sıfır x23
9 Dokuz	0	Maça x11 Sıfır El x35
8 Sekiz	0	Kupa x10 Sıfır Açık x46
7 Yedi	0	Karo x9 Sıfır Açık/El x59
Koz yok - Sıra		Kontra x2 Tekrar x2
A As	10	Açık Artırma: 18 - 20 - 22 - 23 - 24 - 27 - 30
K Papaz	9	- 33 - 35 - 36 - 40 - 44 - 45 - 46 - 48 - 50 -
D Kız	8	54 - 55 - 59 - 60 - 63 - 66 - 70 - 72 ...
B Vale	7	

İleri seviyedekiler için: Diğer temel puanlar

Bu puanlar „Vale Sayısı” + „Oyun”a eklenir ve büyük oranda birbirleriyle birleştirilebilir.

- +1 **El:** Skat alınmıyor
 - +1 **Açık:** tüm 10 kart açık oynanıyor
 - +1 **Terzi:** rakip 30 veya daha az puan kazanıyor (açık artırma sırasında değil, sadece oyun sonundaki puan sayımında)
 - +1 **Siyah:** rakip herhangi bir el kazanamadı (açık artırma sırasında değil, sadece oyun sonundaki puan sayımında)
 - +1 **Terzi anons ediliyor:** Terzi ilk oynanan karttan önce anons ediliyor (toplamda +2 puan ediyor, çünkü gerçekleşen Terzi de hesaba dahil ediliyor)
 - +1 **Siyah anons ediliyor:** Siyah ilk oynanan karttan önce anons ediliyor (toplamda +3 puan ediyor, çünkü gerçekleşen Terzi ve Siyah da hesaba dahil ediliyor)
- İpucu: Rakip oyuncular da Terzi veya Siyah anonsunda bulunabilir. Böylece başarılı olduklarında tek oyuncunun eksi puanlarını artırmış olurlar.
- **Kontra:** Rakip oyuncularından birisi tarafından anons edilir ve oyun değerini iki katına çıkarır. Rakip oyuncu sadece kendisi de açık artırmada bulunduysa veya son oyuncu olarak 18'den fazla artırmada bulunması gerektiğinde Kontra anons edebilir. Elinde tüm 10 kart olduğu sürece Kontra anons edebilir.
 - **Tekrar:** Tek oyuncu tarafından Kontraya cevap olarak kullanılabilir ve oyun değerini tekrar ikiye katlar

Örnek: Oyuncu Skat'ı almadan, 3 valeyle bir Grand oynamak istiyor ve Siyah anons ediyor.

Açık artırmada hesaplıyor

„Var 3 + Oyun 1 + El 1 + Terzi 1 + Siyah 1 + Siyah anons ediliyor
1 = 8 x Grand 24 = 192 Puan”

Şimdi eğri rakiplerden biri **Kontra** anons ederse ve tek oyuncu **Tekrar** ile karşılık verirse, o zaman puan değeri 4'le katlanıp 768'i bulur!

Aşırı açık artırma?

Oyun sırasında tek oyuncunun, kendi elindeki oyun değerinden fazla açık artırmada bulunduğu ortaya çıkarsa, o zaman kendisi otomatikman kaybeder ve oyun („Vale sayısı” + „Oyun” 1 + „Aşırı teklif” +2) x Oyun faktörüyle kendisine eksi puan olarak yazılır.

Buradaki püf nokta: Tek oyuncu açık artırmada Skat kartların ne olduğunu bilmesede bunlar oyun değerine yazılır. Örneğin kendisi 2 (vale) yok diye açık artırmada bulunmuşsa ve Skat içinde sinek voleyi bulursa, o zaman aslında fazla artırmış olup kaybetmiş oluyor. Ama Terzi oynamayı deneyerek oyun değerini artırma imkanı mevcut.

Veya Skat'ı hiç toplamadan El oynayarak tehlike bertaraf edilebilir. Puanlar hala oradaki kartlarla da hesaplanıyor olsa da „El” anonsuyla bu dengelenebilir.

Oyun varyasyonları

Grand

Grand oyununda sadece sinek - maça - kupa - karo sırasında **4 vale** koz olarak oynanıyor. Herhangi bir koz simgesi ilan edilmiyor.

Grand oynamak istenildiğinde hesaplama:
(Vale sayısı + Oyun) x **24**.

Sıfır

Sıfır oyununda „kötü kartlara” sahip olunması tavsiye edilir çünkü tek oyuncu sadece **hiçbir el kazanmadığında** (0 puanlılar da dahil olmak üzere) kazanır. Sıfır oyunun belirgin özelliği:

Koz yok. Valeler ve 10'lar da ilgili simgelerin sırasında (7-8-9-10-Vale-Kız-Papaz-As) dizilir.

Sıfır oyunu oynamak isteniyorsa, **23'e** kadar açık artırmada bulunabilir.

Sıfır-Açık

Sıfır-Açık oyunu sıfır oyunu gibi oynanır. Ama burada tek oyuncu anonstan sonra elini hemen açar - yani diğer iki oyuncu kartlarını görebilir, ama kendisi onlarınkini göremez. Sıfır-Açık'ta **46'ya** kadar açık artırmada bulunabilir.

El

El oyununda Skat (masadaki 2 saklı kart) alınmıyor ve **açılmıyor da!**

El oyunu, anons edilen oyunun teklif değerini artırır:

(Vale sayısı + Oyun + **El**) x Simge veya Grand

Sıfır oyununda **35'e**, Sıfır-Açık oyununda **59'a** kadar açık artırmada bulunabilir.

Ramş (Zorlama)

Ramş, amatör oyuncuların tercih ettiği bir Sıfır oyun varyasyonudur: Oyun başında 3 oyuncu da pas demişse ve böylece kimse tek oyuncu pozisyonunu kazanmadıysa o zaman herkes birbirine karşı oynar ve herkes mümkün oldukça **az** puan kazanmaya çalışır. Her bir oyuncu kazandığı puanları kendisine eksi puan olarak kaydeder. Masadaki iki Skat kartı son eli kazanan oyuncuya yazılır.

Tchibo için özel olarak üretilmiştir:

Tchibo GmbH,
Überseering 18,
22297 Hamburg,
Germany,
www.tchibo.com.tr

Ürün numarası : 653 153



www.tchibo.com.tr/kilavuzlar

