

SKAT

(na podstawie: <http://lauba-slonsko.pl/beranie/skat.htm>)

Gra karciana, niegdyś popularna na terenie dzisiejszych Warmii i Mazur. Grywano w nią w gronie rodzinnym, podczas spotkań towarzyskich, a nawet uroczystości, np. wesel. Grano na punkty albo groszowe stawki, często przy kieliszku sznapsa. Zwyczaj ten odszedł w zapomnienie w latach 70. XX wieku, kiedy wyjechała stąd znaczna liczba Warmiaków i Mazurów. Dziś jeszcze – choć rzadko – można spotkać w okolicach Olsztyna Warmiaków, którzy przy skacie spędzają wieczory.

Skat, łączący elementy kilku innych gier, rozpowszechnił się na początku XIX wieku. Pierwsza wzmianka pochodzi z 1918 roku. W Polsce skat popularny jest dziś na Śląsku, Pomorzu i Kaszubach. Na Warmii i Mazurach wraca zainteresowanie grą, jako elementem lokalnej tradycji.

Pierwsze zasady gry w skata ustalił notariusz i adwokat Fryderyk Ferdynand Hempel z Altenburga. Carl Neefe w roku 1817 wprowadził rachunek matadorów (szczytów). Jednolite reguły gry ustalone zostały na pierwszym Kongresie Skatowym w sierpniu 1886 roku w Altenburgu, nazywanym odtąd „miastem skata”.

Poniższe przepisy gry oparte są na „Kodeksie skatowym”, uchwalonym i uzupełnianym na kolejnych kongresach skatowych w Altenburgu w latach 1927, 1932, 1937 oraz na orzeczeniach tak zwanego Sądu Skatowego, który rozstrzyga sprawy sporne między graczami, nadsyłane z całego świata, i działa od listopada 1963 roku, oczywiście także w Altenburgu.

REKWIZYTY

Skatowa talia kart: 32 karty, od asa do siódemki. Starszeństwo kart: as, dziesiątka król, dama, dziewiątka, ósemka, siódemka. Walety pełnią rolę specyficzną, są zawsze (poza rozgrywkami zerowymi) atutami. Starszeństwo kolorów: trefle, piki, kiery, karo.

Wartość obliczeniowa kolorów: trefle – 12, piki – 11, kiery – 10, karo – 9.

Przy grze w skata poszczególne karty i kolory kart noszą różne nazwy, tradycyjnie związane z tą grą:

trefle – inaczej żołądź, krzyże, krojce;

piki – liście, wino, zieleń;

kiery – serce, czerwień;

karo – dzwonki, szele.

As to inaczej tuz. Dama to inaczej wyżnik lub ober. Wreszcie walet to inaczej niżnik, unter, bubek lub dupek.

Wartość punktowa kart: as – 11, dziesiątka – 10, król – 4, dama – 3, walet – 2.

ZADSADY GRY

Każde **rozdanie** składa się z dwu etapów: licytacji (rajcowania, zapowiedzi) i rozgrywki.

Celem gry jest osiągnięcie w kolejnych wygranych rozdaniach maksymalnej liczby punktów obliczeniowych. Rozdanie jest wygrane przez gracza, jeśli w jego lewach (wziątkach) znajduje się co najmniej 61 punktów w kartach łącznie (wyjątkiem są rozgrywki zerowe).

Każdy z grających otrzymuje po dziesięć kart; na stole pozostają zakryte dwie karty (zwane skatem, talonem, tajlongiem, renonsem). **Karty rozdaje się w następujący sposób:** każdemu graczowi po trzy, dwie do skata, każdemu graczowi po cztery i każdemu graczowi po trzy.

Gracz po lewej ręce rozdającego jest graczem **na przodku** (przodkiem), drugi graczem **na środku** (środkiem), sam rozdający – graczem **na zadku** (zadkiem).

Licytacje (rajcowanie) rozpoczyna zawsze środek, licytując się z przodkiem; gdy jeden z tych graczy spasuje, do licytacji włącza się zadek. Gdy przodek i środek od razu spasują, zadek może zapowiedzieć grę na najniższym poziomie. Gdy wszyscy trzej gracze spasują, tasuje się karty i rozdaje je powtórnie.

Wygrywa licytację (zostaje **solistą**, rozgrywa sam przeciwko dwóm pozostałym) ten z graczy, który zapowie najwyższą liczbę punktów obliczeniowych.

Najniższa możliwa do uzyskania **liczba punktów** obliczeniowych w jednym rozdaniu to 18, najwyższa – 360.

W skacie istnieją **dwie klasy i trzy rodzaje rozgrywek**.

Pierwsza klasa to rozgrywki „na widzianego” (z podjęciem skata). Gracz, który zdecyduje się na tą rozgrywkę, ma prawo podjąć skata, te dwie karty dołączyć do swoich dziesięciu kart w rękę i następnie dwie karty z ręki odłożyć znów zakryte do skata. Karty te nie biorą udziału w rozgrywce lecz zawarte w nich punkty liczą się dla solisty.

Druga klasa rozgrywki z ręki (na niewidzianego”, bez podjęcia skata). Gracz, który zdecyduje się na tę rozgrywkę, nie podejmuje ani nie ogląda skata. Te karty nie biorą udziału w rozgrywce, lecz zawarte w nich punkty liczą się dla solisty. Przy grze z ręki rozgrywający uzyskuje jeden dodatkowy współczynnik do obliczenia wartości gry.

Niezależnie od tego, kto wygrał licytację i jaką zapowiedział grę, **pierwszym wychodzącym w rozgrywce jest zawsze przodek**. Obowiązuje dorzucanie do koloru; gdy koloru brak, nie ma obowiązku przebijania, można zrzucić dowolną kartę.

W każdej klasie rozgrywek skatowych istnieją **trzy rodzaje rozgrywek:**

kolorowe,

zerówki (null),

waletówki (grand).

Atuty. W rozgrywkach kolorowych istnieje jednaście kart atutowych (cztery walety oraz siedem kart koloru). W waletówkach istnieją tylko cztery karty atutowe (walety), wszystkie pozostałe są równoważne. W zerówkach nie ma w ogóle koloru ani kart atutowych, zmienia się także starszeństwo kart. W zerówkach starszeństwo kart jest następująca: as, król, dama, walet, dziesiątka, dziewiątka, ósemka, siódemka.

Wartość gry kolorowej oblicza się uwzględniając wartość koloru atutowego oraz liczbę posiadanych lub nieposiadanych waletów i kart koloru atutowego w nieprzerwanym szeregu hierarchicznym (tak zwanych szczytów lub matadorów).

Jeśli gracz ma na ręku **waleta treflowego**, gra zawsze „z” (jednym szczytem lub większą ich liczbą. Jeśli gracz nie ma na ręku waleta treflowego, gra zawsze „bez” (jednego szczytu lub bez większej ich liczby).

Na przykład: gracz ma na ręku waleta treflowego, waleta kierowego, waleta karowego oraz asa, dziesiątkę, króla i ósemkę kier – gra kiery „z jednym” (szereg atutów jest przerwany brakiem waleta pik; gracz ma w ręku tylko jedną kartę szczytowa).

Gdy gracz ma na ręku wszystkie cztery walety, asa kier, króla kier i damę kier – gra kiery „z pięcioma” (ma pięć kart szczytowych; szereg atutów przerwany jest dopiero brakiem dziesiątki kier).

Gdy gracz ma na ręku waleta pik, waleta kier, waleta karo, asa kier, dziesiątkę kier i króla kier – gra kiery „bez jednego” (brak pierwszej karty szczytowej, najwyższej karty atutowej, waleta trefl, czyli dupka żółtego, zwanego często „starym”).

Gdy gracz ma na ręku dziesiątkę kier, króla kier, damę kier i ósemkę kier – gra kiery „bez pięciu” (brak pięciu kart szczytowych: czterech waletów i asa kier).

Oczywiście identycznie jest we wszystkich innych kolorach atutowych; walety są przecież zawsze atutami. Za wygraną grę kolorową „na widzianego” (uzyskanie w rozgrywce powyżej 61 punktów w zdobytych lewach) gracz otrzymuje tę ilość punktów obliczeniowych, która powstaje z pomnożenia sumy współczynników za grę i posiadane szczyty przez wartość obliczeniową koloru rozgrywki. Za wygraną grę gracz otrzymuje jeden współczynnik.

Na przykład:

kiery bez dwu = 2 (bez dwu) + 1 (za wygraną) razy 10 (wartosc kierow) = $3 \times 10 = 30$ punktow obliczeniowych;

kiery z dwoma = 2 (z dwoma) + 1 (za wygrana) razy 10 (wartosc kierow) = $3 \times 10 = 30$;

piki z pięcioma = $(5 + 1) \times 11 = 66$;

trefle bez trzech = $(3 + 1) \times 12 = 48$;

trefle z ośmioma = $(8 + 1) \times 12 = 108$.

Istnieją dodatkowe dwa stopnie wygranej. Gdy rozgrywający zdobędzie w rozgrywce (w lewach) ponad 89 punktów (przeciwnicy solisty nie mają w swoich lewach łącznie 31 punktów), jest to wygrana z tak zwanym krawcem (przeciwnicy solisty są „krawcami” lub „niedożywionymi”).

Za wygraną z krawcem dolicza się jeden współczynnik więcej za grę.

Na przykład:

Kiery bez dwu wygrane z krawcem = 2 (bez dwu) + 1 (za wygrana) + (za krawca) razy 10 (wartość kierów) = $4 \times 10 = 40$;

piki z pięcioma i krawcem = $(5 + 1 + 1) \times 11 = 77$;

trefle z ośmioma i krawcem = $(8 + 1 + 1) \times 12 = 120$.

Gdy rozgrywający zdobędzie wszystkie lewy, przeciwnicy zaś nie mają żadnej lewy (wyszli na „czarno”), jest to wygrana „z kominiarzem”. Za wygraną z kominiarzem. dolicza się rozgrywającemu również jeden współczynnik za grę.

Na przykład:

piki z pięcioma wygrane z krawcem i na czarno = $(5 + 1 + 1 + 1) \times 11 = 88$.

Przy grach kolorowych z ręki za wygrana grę dolicza się wygrywającemu jeszcze jeden współczynnik.

Zasadnicza wartość obrachunkowa dla waletówek (gier grand) wynosi 24 punkty obliczeniowe. Ponieważ w tym rodzaju rozgrywek istnieją tylko cztery karty atutowe, gra może być przeprowadzona z jednym, dwoma, trzema lub czterema (a także bez nich).

Na przykład:

waletówka z dwoma = 2 (z dwoma) + 1 (za wygrana) $\times 24 = 72$;

waletówka z trzema i z krawcem = $(3 + 1 + 1) \times 24 = 120$;

waletówka z czterema, krawcem i kominiarzem = $(4 + 1 + 1 + 1) \times 24 = 168$.

Szczególnym rodzajem rozgrywki, najwyższym w skacie jest waletówka z ręki z wyłożeniem (otwarta). Przez jej podjęcie gracz zobowiązuje się wziąć wszystkie lewy niezależnie od rodzaju rozgrywki i przed pierwszym wyjściem wyklada karty na stół.

Zasadnicza wartość obrachunkowa dla waletówek otwartych z ręki (grand ouvert) wynosi 36 punktów obliczeniowych.

Najwyższa możliwa ilość punktów w skacie uzyskuje gracz, który wygrywa waletówkę otwartą z ręki z czterema, z krawcem i z kominiarzem. Jest to następująca ilość punktów:

4 (z czterema) + 1 (za gre) + 1 (za grę z ręki) + 1 (za krawca) + 1 (za krawca zapowiedzianego) + 1 (za kominiarza) + 1 (za kominiarza zapowiedzianego) razy 36 (za waletówkę otwartą) = 360 punktów obliczeniowych.

Zerówki (gry zerowe, null) oblicza się według stałej wartości punktowej wszystkich możliwych tego rodzaju. I tak:

za zerówkę na widzianego (z podjęciem skata) rozgrywający, który nie wziął ani jednej lewy, otrzymuje 23 punkty obliczeniowe;

za zerówkę z ręki – 35 punktów obliczeniowych;

za zerówkę na widzianego otwartą (z podjęciem talonu i wyłożeniem kart na stol przed pierwszym wyjściem) – 46 punktów;

za zerówkę otwarta z ręki – 59 punktów.

Grę z krawcem i kominiarzem oblicza się przy wszystkich rodzajach rozgrywek oprócz zerówek, lecz zapowiedzieć je można tylko przy grach z ręki.

W skacie istnieją więc następujące stopnie wygranej (przynoszące dodatkowe współczynniki przy obliczaniu wartości gry):

za grę – 1 ;

za krawca – 1 ;

za krawca zapowiedzianego – 1 (tylko z ręki);

za kominiarza – 1 ;

za kominiarza zapowiedzianego – 1 (tylko z ręki)

za grę z ręki – 1 ;

za grę z ręki otwarta – 1 .

Gracz, który wygrywa licytację (rajcowanie), zapowiadając zdobycie określonej ilości punktów obliczeniowych, ma obowiązek rozgrywać taką grę, której wartość jest równa lub większa od zapowiedzianej ilości punktów obliczeniowych.

Gracz, który przegrywa rozgrywkę (nie osiąga 61 punktów w zebranych lewach), otrzymuje punkty minusowe w ilości wartości zapowiedzianej gry, jeśli grał z ręki, oraz ilości podwojonej jeśli grał na widzianego.

Gracz, który przegrywa rozgrywkę z krawcem lub z kominiarzem (nie osiąga 31 punktów lub nie bierze ani jednej lewy), otrzymuje punkty minusowe obliczone z odpowiednio zwiększonymi współczynnikami wartości gry.

Przy zerówkach gracz rozgrywający przegrywa, jeśli przeciwnicy wezmą choćby jedną lewę, nawet jeśli w tej lewie nie ma żadnych punktów (składa się ona tylko z siódemek, ósemek i dziewiątek).

Przy grach kolorowych i waletówkach, jeśli przeciwnicy rozgrywającego wezmą choćby jedną lewę, nawet jeśli w tej lewie nie ma żadnych punktów nie przegrywają z kominiarzem, lecz tylko z krawcem.