

DAS CAPABLANCA-SKAT- TURNIER – NR. 11



VAE VICTIS.

29.12.2025

- Termin:** 29. Dezember 2025, Montag
Spielbeginn: 16:00 Uhr (bitte schon 15:45 Uhr da sein)
Modus: 2 Serien á 36 Spiele (4er-Tisch) bzw. 27 Spiele (3er-Tisch)
Startgeld: 2,- € Unkostenbeitrag/Person
Anmeldung: Bitte per E-Mail oder Eintrag in die Liste
Preise: Sachpreise für die Plätze 1-3, DER WANDERPOKAL....
Kneipenskatregeln: Vom Kneipenskat ist oftmals dann die Rede, wenn Skatspieler in der Kneipe oder auch zu Hause ein paar Runden Skat spielen, bei denen die offiziellen internationalen Skatregeln nicht immer vollständig beachtet werden. Es wird mit Ramsch, Bock-, Kontra- und Re-Ansagen gespielt, Regeln siehe unten

Wer macht mit ?

1. Thiele, Leander
2. Thiele, Iason
3. Thiele, Ludger
4. Thiele, Jeremias
5. Bracke, Andreas
6. Knischka, Herbert
7. Eichfeld, Thomas
8. Lange, Dirk
9. Schacht, Frank

10. Blumentritt, Nick
11. Peter, Ralf
12. Siering, Joachim
13. Bracke, Bernhard
- 14.
- 15.
- 16.
- 17.
- 18.

Spielregeln Kneipenskat

Kneipenskat online ist vom Ablauf her nahezu identisch mit dem regulären Skatspiel. Allerdings weichen die Regeln beim Kneipenskat in einigen Punkten ab.

Kontra und Re

Nach der Spielansage des Alleinspielers kann jeder der Gemeinschaftsspieler entscheiden, ob er „Kontra“ sagen will. Ein Gemeinschaftsspieler darf immer nur dann Kontra ansagen, wenn er entweder selbst mindestens 18 gereizt hat oder als Hinterhand bei mehr als 18 weitersagen musste. Die Ansage „Kontra“ sorgt dafür, dass die Punkte für dieses Spiel verdoppelt werden.

Wurde von einem der Gemeinschaftsspieler „Kontra“ gesagt, hat der Alleinspieler die Möglichkeit, „Re“ zu sagen. Tut er das, werden die Punkte am Spielende abermals verdoppelt. Weiterhin wird dann im nächsten Spiel Ramsch gespielt.

Wann wird ein Spiel Ramsch gespielt?

Nachfolgend sehen Sie, in welchen Fällen ein Spiel Ramsch gespielt wird.

Alle Spieler passen beim Reizen ein, ohne 18 zu sagen -> Nächstes Spiel Ramsch

Ramsch: Grundregeln

Zum Anfang eines Ramsch-Spiels wird beginnend mit der Vorhand jeder Spieler gefragt, ob er einen Grand-Hand spielen möchte. Dabei sind auch „Kontra“ und „Re“ möglich. Lehnen alle Spieler eine Grand-Hand ab, beginnt das eigentliche Ramsch:

Es gilt, möglichst wenig Stiche zu machen (ähnlich wie beim Nullspiel), Ausnahme:

Durchmarsch.

Dabei spielt jeder für sich allein, es gibt keine Gemeinschaftsspieler.

Buben sind Trumpf, die 10 ist entgegen dem regulären Nullspiel „hoch“, also zwischen Ass und König eingereiht.

Ramsch: Spielablauf

Kein Schieberramsch. Der Skat wird nicht aufgenommen, der Spieler, der den letzten Stich macht, erhält den Skat und ggfs. die Punkte.

Wertung

Beim Kneipenskat gibt es, entgegen dem Turnierskat, generell keine Extrapunkte für gewonnene oder verlorene Spiele. Darüber hinaus gelten bei einem Ramsch-Spiel noch weitere Wertungseigenarten. Nachfolgend sehen Sie, welche Faktoren zu welchen Wertungs-Modifikationen führen:

Aktion	Auswirkung
Generell beim Kneipenskat	Keine Extrapunkte für Sieg/Niederlage
Kontra-Ansage	Punkte mal 2
Re-Ansage	Punkte insgesamt mal 4
Ramsch-Spiel	Verlierer erhält seine Punkte als Minuspunkte
Für jedes Mal Schieben*	Punkte mal 2
Spieler erhält gar keinen Stich (Jungfrau)*	Minuspunkte des Verlierers mal 2
Spieler erhält alle Stiche (Durchmarsch)*	Spieler erhält 120 Punkte extra

*nur bei Ramsch

Revolution

Eine Revolution ist ein erweiterter Null-Ouvert-Hand mit einem Spielwert von 92 Punkten. Der erste Gegenspieler nach Vorhand bzw. aus Vorhand nimmt den Skat auf und drückt zwei Karten, welche er seinem Mitspieler zuschiebt. Dieser nimmt diese Karten auf und drückt danach. Nach diesem Kartenaustausch wird ein Null-Ouvert-Hand gespielt.

Ansage von Schneider od. Schwarz

Eine Ansage von Schneider oder schwarz ist nicht nur bei Handspielen möglich.

Punkte für Schneider / Schwarz

Der Alleinspieler / die Gegenspieler sind immer Schneider mit maximal 30 Punkten.
Der Alleinspieler / die Gegenspieler sind immer schwarz ohne einen Stich.

Schenken gibt es nicht

Es gibt kein "Schenken" in dem Sinne: Wenn der Alleinspieler (AS) nicht annimmt, muss er Schneider spielen.