

Regeloversigt

Kulørspil:								
			Ruder	Hjerter	Spar	Klør	Grand	
			x 9	x 10	x 11	x 12	x 24	
Med eller uden 1 spil	2	=	18	20	22	24	48	
Med eller uden 2 spil	3	=	27	30	33	36	72	
Med eller uden 3 spil	4	=	36	40	44	48	96	
Med eller uden 4 spil	5	=	45	50	55	60	120	
På bordet		+1	Kortene lægges åbent på bordet.					
Af hånd		+1	Spilles uden at bytte i skaten.					
Skrædder		+1	Modparten får højst 29 point.					
Sort		+1	Modparten får ingen stik.					
Ved spil af hånden må:								
Anmeldes skrædder		+1	Spilleren forudsiger at modparten højst får 29 point.					
Anmeldes sort		+1	Spilleren forudsiger at modparten ingen stik får.					
Nolospil:								
Nolo		Ingen stik	23	Spilles fra hånden efter skatbytte.				
Nolovert		Ingen stik	46	Lægges på bordet efter første udspil og skatbytte.				
Nolovert af hånd		Ingen stik	69	Lægges på bord før udspil og uden skatbytte.				
Pas:								
			Forhånd kan vælge at spillet skal slettes eller spilles på sædvanlig vis.					
Tabt spil:								
			Point trækkes dobbelt hos spiller og intet tillægges hos modspillerne.					
Kortværdier:								
	Bonde	Es	10	Konge	Dame	9-7	Total	
Point pr. farve	2	11	10	4	3	0	30	
Blanding:								
	Kortene blandes mindst 3 gange, og der tages af hver gang med mindst 5 kort fra bunden eller 5 kort fra toppen.							
Kortgivning:								
	Kortene gives i følgende rækkefølge: 3 til hver. 2 i skaten. 4 til hver. 3 til hver.							
Spilmeldinger:								
	Kortene gives venstre om til 1: Forhånd. 2: Mellemhånd. 3: Baghånd.							
	Nr 2 melder til nr.1, som kan holde meldingen. Den, der har mindst passer, og nr. 3 melder til den vindende melding, som igen har retten til at holde.							

Spillere:	Skat spilles af 3 personer. Spiller mod de 2 modspillere. Deltager 4 spillere
	sidder den 4. spiller over, deler kortene ud og må IKKE se skaten.
Fejl:	Fejles under kortgivning gives om. Efter at 1. stik er vendt fortsættes spillet.
	Fejles under spillet, har den fejlende tabt spillet, såfremt denne ikke har
	opnået tilstrækkelige point inden fejlen opstod.
Der må ikke tales om spillet eller kortene, så det giver medspilleren tip om spillet. Bedømmes	
eller erkendes dette at være tilfældet, er spillet tabt. Vinderen af meldingen er friere stillet, da	
denne kun kan skade sig selv. Dommeren afgør suverænt alle tvister på stedet.	