

Skat 2010

Inhaltverzeichnis:

Lieferumfang.....	1	Drücken.....	4	Ramschspiel.....	7
Hardware/System.....	1	Spielansage.....	5	Nullouvert-(Hand).....	7
Copyright.....	1	Spielen.....	5	Revolution.....	7
Allgemeines über Skat..	2	Autozug.....	6	Grand-Hand.....	8
Starten des Programms	3	Abrechnung.....	6	Highscore-Tabelle.....	8
Spielbeginn.....	3	Spielende.....	6	Shareware Version.....	9
Reizen.....	4	Bockspiel.....	6	Zu guter letzt.....	9

Alle nachfolgenden Angaben beziehen sich auf die Vollversion von Skat 2010.
Abweichungen zur Shareware-Version entnehmen Sie bitte den Angaben auf Seite 9.

Lieferumfang: Eine 3.5" bzw. 5.25" Diskette mit folgenden Dateien :

INSTALL.EXE	SKAT2010._XE	SKAT2010.DLL
README.WR_	SKAT.DAT	HSCORE.DAT
HG_F.DA_	HG_H.DA_	HG_K.DA_
HG_T.DA_	DAT1.DAT	DAT2.DAT
CONFIG.DAT	SOUND.DAT	SOIDX.DAT
BESTELL.WRI	INFO.TXT	

WERBUNG.WRI (weitere Programme von CreaTeam-Software.)

System-Voraussetzung: Skat 2010 erfordert Windows 3.1. sowie ca. 1.5 MB Speicherplatz auf Ihrer Festplatte. Der von Windows angezeigte freie Arbeitsspeicher sollte 2.5 MB nicht unterschreiten.

Copyright: Alle Rechte vorbehalten. Jede Vervielfältigung oder Weitergabe dieses Handbuches oder des Programmes Skat 2010 oder von Teilen daraus ist verboten. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt.

Copyright (c) 1993 CreaTeam-Software
Adelbylund 5
2390 Flensburg

Programmautor: Kay Elbert
Adelbylund 5
2390 Flensburg
Tel.: 0461/64808

Das Programm Skat 2010 besitzt keinen Kopierschutz. Sicherheitskopien für den privaten Gebrauch sind somit problemlos zu erstellen. Diese Kopien dürfen aber auf keinen Fall Dritten zugänglich gemacht werden.

Allgemeines über Skat:

Skat ist zwar ein Spiel mit genau definierten Regeln, aber kaum jemand spielt nach diesen. Ich kenne jedenfalls niemanden.

Also programmierte ich das Spiel nach den mir bekannten und in Norddeutschland vielfach angewandten Regeln.

Um nun nicht jedem meine Spielregeln aufzuzwingen, sind einige der voreingestellten Regeln über eine Dialogbox abzuändern.

Grafik : Dialogbox Skat Konfiguration

Als weitere Regeln gelten:

- Schneider frei ab 31 Augen. Dies gilt für den Einzelspieler wie auch für die Gegenspieler.
- Gereizt wird mit / ohne max. vier (also nur Bauern)
- Es gibt nur eine Spitze nämlich die Trumpf - Sieben oder den Karo-Bauern.
- Contra kann sagen wer noch alle 10 Karten auf der Hand hat. Re muß ggf. gleich darauf angemeldet werden.
- Wird bei Farb- oder Grandspiel die Trumpf - Sieben bzw. der Karo-Bauer als letzte Karte gespielt, gilt sie automatisch als Spitze. (natürlich nur, wenn mit Spitze gespielt wird.)
- Es gibt in der Ramschrunde keinen Pflichtramsch.
- Farb oder Grand-Spiele zu Tisch werden vor dem ersten Stich aufgedeckt.

Eine ausführliche Erklärung des Skatspiels kann an dieser Stelle leider nicht erfolgen, dafür gibt es einschlägige Literatur. Dennoch eignet sich dieses Programm auch besonders für Skatneulinge, denn diese haben oftmals Schwierigkeiten, aufgrund ihrer nur mäßigen Spielstärke in die Skatgemeinschaft aufgenommen zu werden.

Mr.Bit und K.Byte, so die Namen der beiden Computergegner, haben damit keine Probleme. Allerdings werden sie einem Anfänger kaum gestatten, einen der besten Highscore - Plätze zu belegen.

Apropos Highscore : Computer zahlen nun mal kein Geld aus und Skat spielen völlig ohne Einsatz ist nun auch nicht das Wahre. Aus diesem Grund erstellte ich verschiedene Highscorelisten, in denen man sich, ein gutes Ergebnis vorausgesetzt, verewigen kann.

Starten von Skat 2010

Bevor Sie das Programm Skat 2010 installieren, fertigen Sie sich bitte eine Sicherheitskopie an.

Legen Sie nun die frisch erstellte Kopie ins Laufwerk und starten Sie INSTALL.EXE.

Starten Sie anschließend das Programm Skat 2010 von Ihrer Festplatte.

Nach Beendigung des Lade-Vorganges erscheint die Spieloberfläche.

Spielbeginn: Vor Beginn des ersten Spieles sollten Sie nun die von Ihnen gewünschten Regeln sowie den Spiel-Modus bestimmen.

Klicken Sie dazu den Button > Menü < an.

Es erscheint eine Dialogbox in der Sie die von Ihnen gewünschten Optionen selektieren können.

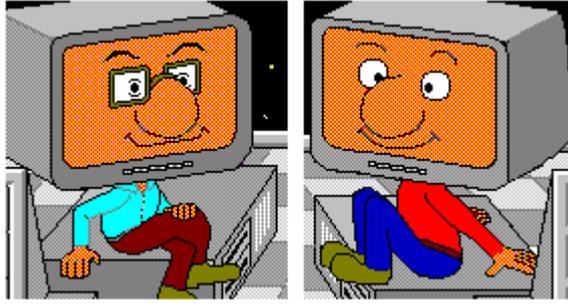
Sind Sie in Besitz einer Soundkarte oder des Treibers >SPEAKER.DRV< von Microsoft, selektieren Sie bitte den entsprechenden Schalter.

Ist alles zur Zufriedenheit eingestellt, wählen Sie bitte > Spiel starten <.

Das erste Spiel beginnt. Mr. Bit, der Spieler zu Ihrer Linken, gibt die Karten. Nachdem Sie sich über Ihr Blatt geärgert haben, sind Sie nun aufgefordert K.Byte, dem rechten Mitspieler, etwas zu "sagen".

Mr. Bit

K.Byte



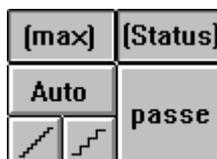
Reizen:

Ihre Karten werden grundsätzlich beim Verteilen nach Kreuz sortiert. Möchten Sie Ihre Karten umsortieren oder wollen Sie automatisch reizen, klicken Sie bitte eine der Tasten:



Ihre Karten werden jetzt entsprechend der Farbwahl sortiert und in dem Feld >MAX< erscheint die rechnerische Reizgrenze. Durch Anwahl weiterer Optionen wie rum, Spitze, Tisch usw. ändert sich auch der Wert im Feld Reizenmax.

Durch Anklicken der Taste >Auto< reizen Sie jetzt, wenn nötig, bis zum eingestellten Wert Reizenmax. In dem Feld >Status< erscheint die aktuelle Reizhöhe.



Sollte Ihr Gebot nicht ausreichen, um an das Spiel zu kommen, haben Sie die Möglichkeit nachzubessern.

Erhöhen Sie wenn möglich und sinnvoll Reizenmax und drücken Sie erneut die Auto-Taste. Aussteigen können Sie über die Passe-Taste. Eine weitere Möglichkeit des Reizens besteht durch Betätigung der Step-Taste. Reizenmax wird bei Anwahl dieser Taste jeweils um eine Reizstufe erhöht. Vorsicht, der damit eingestellte Wert gilt als gesagt. Die grobe Step-Taste hat eine Sonderfunktion. Mit der linken Maustaste wird Reizenmax um jeweils einen Farbfaktor erhöht, mit der rechten um jeweils einen Farbfaktor verringert. Dies ist z.B. sinnvoll wenn ein Spiel rechnerisch sehr hoch zu reizen wäre, man aber nur bis zu einer gewissen Grenze reizen möchte. Nach Einstellung ist die >Auto< Taste zu drücken.

Zur Verdeutlichung, wer mit wem wie hoch reizt, erscheint während des Reizens eine Balkengrafik entsprechend der Reizhöhe.

Drücken:

Haben Sie den Reiz-Vorgang erfolgreich beendet, blinkt das Feld >Skataufnahme<.



- Hand - Skat wird nicht aufgenommen.
- rum - Skat wird den Mitspielern gezeigt.
- norm - Skat wird ohne >rum< aufgenommen.
- Schub - nur beim Ramschspiel.

Bei Anwahl von >rum< oder >norm< erscheint der Skat aufgedeckt im Monitor. Gleichzeitig werden die zwei neuen Karten in Ihr Blatt einsortiert und die Taste >Ansage< beginnt zu blinken.

Sie haben nun die Möglichkeit durch Anklicken Ihrer Spielkarten zwei Karten zu drücken. Dabei werden die gewählten Karten im Blatt abgedeckt dargestellt, gleichzeitig erscheinen sie im Moni. Sind zwei Karten gewählt, werden Ihre Karten erneut sortiert. Die Umsortierung nach einer anderen Farbe ist natürlich jederzeit möglich.

Ist Ihnen ein Fehler beim Drücken unterlaufen, klicken Sie Ihre Spielkarten erneut an. Alle 12 Karten erscheinen wieder und Sie können den Drück-Vorgang wiederholen. Einen Fehler bei Anwahl der ersten Karte machen Sie durch erneutes Anklicken wieder rückgängig.

Spielansage: Es ist nun an der Zeit den Mitspielern Ihr Spiel anzusagen.

Dafür ist die >Ansage< - Taste anzuklicken.



Sollte dies nicht möglich sein, gibt es zwei mögliche Ursachen.

1. Sie haben nicht (vollständig) gedrückt.
2. Sie versuchen ein Spiel anzusagen das sie sicher verlieren werden, weil Sie sich überreizt haben.

Sie müssen also in so einem Fall so viele Optionen (Spitze, Schneider, Tisch usw.) anklicken bis Sie den tatsächlich gereizten Wert erreicht haben.

Ist das nun erledigt, erscheint Ihre Ansage zur Kontrolle auf dem Monitor. Wenn alles OK ist quittieren Sie durch Druck auf linke Maustaste. Ist Ihnen ein Fehler unterlaufen, (Sie wollten die Spitze gar nicht ansagen) können Sie durch Anklicken oben gezeigter Rücknahme-Taste die Spielansage zurücknehmen. In dem Fall muß der Vorgang einschließlich Drücken wiederholt werden.

das Spielen: 1. Spiel: Sie spielen, K.Byte kommt raus.

Wenn Sie Pech (Glück) haben, gibt Ihnen K.Byte jetzt Contra. Dieses könnten Sie schlicht mit Mausclick quittieren, oder aber Sie klicken die Taste >Re< an.

Anschließend kommt K.Byte mit seiner ersten Karte heraus. Die ausgespielten Karten erscheinen immer in der Reihenfolge Vorhand, Mittelhand, Rückhand auf dem Monitor. Sie sind nun dran und haben zwei Möglichkeiten Ihre Karten zu spielen.

Das Ausspielen einer Karte, erfordert immer das Anklicken der gewünschten Karte mit der linken Maustate (gedrückt halten). Nun können sie entweder die Maus nach oben schieben, bis die Karte den Kartenständer verläßt, oder Sie drücken zusätzlich die rechte

Maustaste.

Das Ausspielen einer unerlaubten Karte (nicht bedient) ist nicht möglich. Sicherheit für eine angesagte Spitze besteht jedoch nicht.

Das Anzeigen des letzten Stiches, erreicht man durch Anklicken eines der drei möglichen Kartenstapel. Ist noch kein Stich gespielt, wird die Spielansage nochmals auf dem Monitor dargestellt. Zudem wird bei Spielen mit -rum- der gefundene Skat angezeigt.

Über die Taste >Block<, erhält man jederzeit Auskunft über den Spielstand.

Autozug: Auch beim Spielen gibt es, ähnlich wie beim Reizen, eine Autofunktion. Sie dient dazu, ein Blatt, das offensichtlich "sauber" ist, automatisch auszuspielen.

Aktiviert wird sie durch Anklicken einer Ihrer Spielkarten mit der rechten Maustaste (gedrückt halten) und anschließendem Drücken der linken Maustaste. Es erscheint eine Dialogbox mit deren Hilfe Sie die Autozugfunktion starten können.

Bedingung hierfür : Sie spielen und sind am Zug.

Farb/Grand-Spiele : Karten werden von links nach rechts ausgespielt (vorrangig Trümpfe - eine evtl. vorhandene Spitze wird berücksichtigt).

Null.... - Spiele : Die geforderte Farbe wird bestmöglich bedient, bzw. die erste Karte abgeworfen.

Ramsch - Spiele : Autofunktion ist hier nicht sinnvoll und deshalb nicht möglich, da ja noch Punkte zu verteilen sind.

Abrechnung: Am Ende eines Spieles erfolgt die Abrechnung auf dem Monitor.

in gelber Schrift = wurde angesagt.

Kursivschrift = Ansage wurde nicht erreicht.

Spielende: Über die Dialogbox (Spielende) ist die Anwahl vier verschiedener Spielmodi möglich.

1. Offenes Spielende: Notiert wird wahlweise Plus, Minus oder Plus u. Minus. Spielende wird durch Anwahl >neues Spiel< (Dialogbox) eingeleitet.
2. 1000 + Datum: Notiert wird nur Minus. Spielende, wenn einer der Spieler -10XX Punkte erreicht.
3. nach 2 Std.: Notiert wird wahlweise Plus, Minus oder Plus und Minus. In den zwei Stunden sind mindestens 30 Spiele zu spielen.
4. wenn Pleite: Spielende wird erreicht wenn einer der Spieler sein Kapital von 25 DM verspielt hat. (Pfennig-Skat)

Bockspiel: Bock und Ramschspiele entstehen wenn gewünscht, nach Contra verloren, Contra Re, Spaltarsch (60:60). Es werden zunächst drei Bockspiele, anschließend drei Ramschspiele gespielt.

Bei Bockspielen zählen alle erreichten Punkte doppelt.

Ramschspiel: Nach drei Bockspielen oder wenn sich keiner traut 18 zu reizen, wird Schieberramsch gespielt (wenn gewünscht). Innerhalb von Ramschspielen kann, wenn nötig, auch Grand-Hand gespielt werden (gilt natürlich nicht bei Ramsch, wenn keiner 18 reizt).

Zunächst muß Vorhand erklären, ob er Ramsch oder Grand-Hand spielen möchte. Anschließend Mittelhand und Vorhand. Diese Ansage

erfolgt

ebenfalls über die Ansage-Taste. Ist zuvor Grand (evtl. mit Zusätzen wie Spitze, Schneider usw.) angeklickt worden, wird Grand-Hand gespielt, ansonsten gilt die Ansage Ramsch. Ein versehentlich angeklickter Grand läßt sich durch erneutes Anklicken wieder löschen. Übrigens: Ramschspiele verfallen nicht. Nach einem eingeschobenen Grand-Hand wird das Spiel wiederholt (gleicher Geber).

Kommt es zum Ramsch-Spiel, blinkt, wenn man dran ist, die Anzeige Skataufnahme. Zur Auswahl stehen jetzt die Tasten >norm< und >Schub<. Wird >norm< angeklickt, ist der Ablauf genau wie beim normalen Drücken, mit der Ausnahme, daß keine Bauern gedrückt werden können. Der Abschluß erfolgt wieder über die Taste >Ansage<.

Durch >Schub< erklärt man, daß man den Skat nicht aufnehmen möchte. Bei der Abrechnung nach dem Spiel zählt alles doppelt (auch Durchmarsch) Das Spiel verdoppelt sich ebenfalls, wenn einer der Spieler Jungfrau bleibt. Jungfrau bedeutet: kein Stich, nicht wie vielfach auch gespielt,

null

Punkte.

Entscheidend ist es, auch für die Spielweise, wer nach Beendigung des Spieles den Skat bekommt. Die Regel hierfür kann über die Dialogbox (Stock bei Ramsch) , vor Beginn des Spieles festgelegt werden (letzter Stich oder meisten Punkte).

Nullouvert-(Hand):

Spielt einer der Spieler Nullouvert oder Nullouvert-Hand, wird wahlweise der erste Stich offen oder verdeckt gespielt. Die Contra - Regelung bleibt in jedem Fall bestehen. Dies hat zur Folge, daß im (un)günstigsten Fall Contra gegeben werden kann, obwohl schon fest steht, wer das Spiel gewinnen wird.

Revolution: Diese Spielart empfiehlt sich nur, wenn die Karten wirklich "dicht" sind. Denn die bestehende Regel besagt:

- Der Skat wird nicht aufgenommen.
- Die Karten werden sofort zu Tisch gelegt.
- Die Gegenspieler können beliebig Karten (einschließlich Skat) austauschen.

Ein Contra bei diesem Spiel erübrigt sich wohl. Allerdings werden Mr.Bit oder K.Byte nicht zögern es zu geben, wenn man mit einem nicht dichten Blatt eine Revolution spielt.

Das Spiel wird natürlich nicht ausgespielt, es wird geschenkt, ggf. auf die Fehlfarbe hingewiesen.

Anschließend erfolgt die Abrechnung.

Grand-Hand: (Grand ouvert)

Das Großspiel "Grand ouvert" wird allgemein sehr unterschiedlich bewertet.

Die normale Skatregel besagt: - Zählwert 36
- es ist immer ein Handspiel.
- die Karten werden offen gelegt.
- die Gegenspieler dürfen keinen Stich erzielen.

So spielen Ihre neuen Partner nicht !

Die für das Programm gültige Regel lautet:

- Grand ouvert gibt es nicht.

Ersatzweise wird der Grand-Hand bei Voreinstellung mit >rum< relativ hoch bewertet.

mit rum : Es gibt keine Farbspiele als Handspiel.

Grand-Hand : Zählwert 40 (wahlweise 36)
Skat wird nicht aufgenommen. Alle Zusätze wie Schneider, Tisch usw. können angesagt werden (natürlich auch in der Ramschrunde).

Beispiel: Mit zweien; Spiel drei;
Hand vier = 160 (144)

ohne rum : Auch Farbspiele sind als Handspiel möglich.

Grand-Hand : Zählwert 20 (wahlweise 24)

sonst wie mit >rum<.

Beispiel: Mit zweien; Spiel drei;
Hand vier = 80 (96)

Ich hoffe Sie werden sich mit dieser Regel anfreunden können.

Highscore: Zu jedem der vier Spielmodi gibt es eine Highscoreliste.

Bei den Spielarten >1000 +Datum< und >wenn Pleite<, ist das Ziel in möglichst wenig Spielen zu erreichen.

Beim Modus 2 Std. bzw. offenes Spielende ist ein möglichst großer Gewinn zu erzielen.

Besteht Gleichstand wird die zweite Spalte zur Bewertung mit herangezogen.

Sollte Ihnen die HS-Tabelle eines Tages nicht mehr zusagen, haben Sie die Möglichkeit eine neue zu erstellen.

Dazu löschen Sie bitte die Datei "HSCORE". Beim nächsten Programmstart wird nun eine HS-Tabelle erstellt, in der man wieder relativ leicht "mitmischen" kann.

Shareware - Version:

Einschränkungen gegenüber der Vollversion:

- Voreingestellte Skat - Konfiguration läßt sich nicht ändern.
- Ab dem 3. Spiel können Sie nur bis max. 23 reizen.
- Es erfolgt kein Eintrag in die Highscore-Liste.
- Bei Ramsch: >Grand-Hand< und >Schub< nicht anwählbar.
- Regelmäßige Einblendungen. (Aufforderung zum Kauf der Vollversion).

Zu guter letzt.. sei erwähnt, daß dieses Programm von mir mit der größtmöglichen Sorgfalt erstellt wurde. Jedoch lassen sich Fehler trotz aller Bemühungen bei solch einem komplexen Programm nie ganz ausschließen.

Sollten sie also Grund zu klagen haben oder einfach nur Verbesserungsvorschläge machen wollen, bin ich für schriftliche Hinweise jederzeit dankbar.

Mit dem von Ihnen gekauften Programm wünsche ich viel Freude.

Hinweis: Bei den in der Anleitung verwendeten Soft- und Hardwarebezeichnungen handelt es sich um eingetragene Warenzeichen.