

Inhaltsverzeichnis

Herzlich willkommen im Hilfesystem zu SKATPROT, dem professionellen Protokollführungs-Programm für Skat.

Bitte wählen Sie ein Thema:

[Einleitung](#)

[Programmstart](#)

Eingaben:

[Solospiele eingeben](#)

[Ramsch eingeben](#)

[Namen, etc. eingeben](#)

[Regeln festlegen](#)

[Informationen, Statistik, Bilanz](#)

[Protokoll-Verwaltung, Drucken](#)

[Sonstiges](#)

[Über SkatProt](#)

Siehe auch:

[Inhaltsverzeichnis Menüs](#)

[Glossar](#)

Die Menüs von SkatProt

Bitte wählen Sie:

Protokoll

Spiel

Regeln

Optionen

Statistik

Bilanz

Drucken

Siehe auch:

Inhaltsverzeichnis

Menüpunkte Protokoll

Natürlich können Sie mit SKATPROT komfortabel Protokolle verwalten, d.h. Laden, Speichern, Importieren und Drucken.

Bitte wählen Sie ein Thema aus:

Neu

Laden

Speichern

Speichern unter

Importieren

Beenden

Siehe auch:

[Inhaltsverzeichnis Menüs](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Menüpunkte Spiel

Bitte wählen Sie ein Thema aus:

- [Neues Solospiel](#)
- [Neuer Ramsch](#)
- [Korrigieren \(ändern, einfügen oder löschen\)](#)
- [Bockrunde](#)
- [Ramschrunde](#)
- [Extra-Punkte](#)

Siehe auch:

[Inhaltsverzeichnis Menüs](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Menüpunkte Regeln

Obwohl Skat nicht so viele Regelmöglichkeiten bietet wie z.B. Doppelkopf, kann man auch hier leicht den Überblick verlieren. Zwar gibt bei Streitfragen die deutsche Skatordnung Auskunft, ich selber kenne jedoch niemanden, der nach diesen Regeln privat spielt.

Bitte wählen Sie ein Thema aus:

[**Haupt-Regeln**](#)

[**Sonder-Regeln**](#)

[**Ramsch-Regeln**](#)

[**Regeln laden**](#)

[**Regeln speichern**](#)

Siehe auch:

[Inhaltsverzeichnis Menüs](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Menüpunkte Optionen

Bitte wählen Sie:

Namen, etc. ändern

Spielstand

Spiele-Info

Ramschhilfe

Sounds

Bildschirmschoner

Siehe auch:

Inhaltsverzeichnis Menüs

Inhaltsverzeichnis

Menüpunkte Statistik

Einer der großen Vorzüge von SKATPROT sind die Möglichkeiten der graphischen Auswertung. Folgende Statistiken sind verfügbar:

Punkte

Gewinn/Verlust

Spiel-Typen

Ramsch

Gewinnstufen

Anzahl Solo-Spiele

Gew./Verl. Spiele

Bubenverteilung

Siehe auch:

[Inhaltsverzeichnis Menüs](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Menüpunkte Bilanz

Seit Version 2.0 können auch Entwicklungen über einen längeren Zeitraum nachvollzogen werden. Die Statistiken entsprechen im wesentlichen den normalen Statistiken für eine Runde. Außerdem können für einzelne Spieler genaue Profile angezeigt und gedruckt werden.

Bitte wählen Sie:

Auswahl

Punkte

Gewinn/Verlust

Spiel-Typen

Ramsch

Gewinnstufen

Anzahl Solo-Spiele

Gew./Verl. Spiele

Bubenverteilung

Spieler-Profil

Siehe auch:

[Inhaltsverzeichnis Menüs](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Menüpunkte Drucken

Drucken

Drucker auswählen/einrichten

Protokollart

Spielerprofil

Siehe auch:

Inhaltsverzeichnis Menüs

Inhaltsverzeichnis

Einleitung

Willkommen bei SkatProt, dem professionellen Protokollführungs-Programm für Skat.

SKATPROT bietet eine Reihe von hervorragenden Eigenschaften:

- einfache Bedienung (Eingabe über Auswahl-Listen, Buttons, etc.)
- extrem hohe Flexibilität (es sind eine Vielzahl von Varianten einstellbar)
- Statistik- und Bilanz-Funktionen (die Entwicklung kann graphisch nachvollzogen werden)
- Speichern, Laden, Importieren und Drucken von Protokollen
- Automatische Abrechnung
- Soundunterstützung, Bildschirmschoner, u.v.m.

Ein Wort zum Sinn eines solchen Programmes:

Es steht natürlich außer Frage, daß der Nutzen von SKATPROT angezweifelt werden kann.

Dafür sprechen einige Argumente:

- Die meisten Skatspiele werden in Kneipen oder an Orten gespielt, wo kein Computer steht.
- Wer nimmt sein Laptop (sofern er eines hat) schon mit zur Skatrunde?
- Der Computer muß natürlich den ganzen Abend laufen...

Genug gelästert! SKATPROT hat natürlich auch Vorteile:

- In beinahe jedem Skatprotokoll schleichen sich mehr oder weniger große Schreibfehler ein, abhängig vom Alkoholkonsum und der Uhrzeit...
- Die Abrechnung am Schluß kann manchmal ganz schön nerven!
- Man kann jederzeit den Spielstand erfahren, sowie die realen Gewinne und Verluste in Mark und Pfennig, sogar bezogen auf Bereiche bis hin zum Einzelspiel.
- Man kann die Skatrunde statistisch auswerten.
- Das Protokoll kann gespeichert und für immer behalten werden, Zettel werden früher oder später immer weggeschmissen.
- SKATPROT erstellt auch sehr akkurate Protokoll-Ausdrucke.
- Man kann auf dem PC alleine Skat spielen und die erstellten Protokolle nach Import auswerten und ausdrucken.

Siehe auch:

[Über SkatProt](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Programmstart

SKATPROT wird einfach im Programm-Manager durch anklicken gestartet. Sie haben jedoch auch die Möglichkeit, SKATPROT direkt von MS-DOS aus aufzurufen, indem Sie in das Verzeichnis wechseln, in dem sich SKATPROT befindet (z.B. "C:\SKATPROT"), "SKATPROT" eingeben und die Eingabetaste drücken. Windows wird dabei automatisch geladen.

Außerdem können Sie SKATPROT im Programm-Manager über **Datei/Ausführen** starten, indem Sie wie oben beschrieben verfahren. Dabei können Sie den Parameter "/s" eingeben, der bewirkt, daß keine Sounds abgespielt werden.

Nach dem Programmstart oder beim Erstellen eines neuen Protokolls sollten Sie erst die Namen der Mitspieler neu eingeben (**Optionen/Namen, etc. ändern**) und danach die Regeln festlegen. Sie können auch die Namen einzeln ändern, indem Sie im Hauptfenster über dem Protokoll auf den Spielernamen doppelklicken. Beachten Sie, daß die Namen der Mitspieler höchstens 40 Zeichen lang sein dürfen (im Hauptfenster und bei Ausdrucken werden zu lange Namen sowieso automatisch gekürzt).

Danach können die Solo- und Ramschspiele eingegeben werden.

Siehe auch:

Inhaltsverzeichnis

Neues Protokoll erstellen

Wenn Sie den Menüpunkt **Protokoll/Neu** wählen, wird ein neues Protokoll erstellt. Die Namen und Regeln werden der SKATPROT.INI-Datei entnommen. Diese Funktion ist natürlich nicht nach Programmstart verfügbar, bzw. wenn noch kein Spiel eingegeben wurde.

Siehe auch:

Menüpunkte Protokoll

Inhaltsverzeichnis

Protokolle laden

Über **Protokoll/Laden** können Sie gespeicherte Protokolle wieder aufrufen. Sie können entweder den Namen über das Eingabefeld direkt eingeben oder auf die Dateiliste darunter klicken. Wenn Sie eine Datei aus dieser Liste anwählen (nur einmal anklicken), dann werden -sofern es sich tatsächlich um eine Protokoll-Datei handelt- zusätzliche Informationen über das Spiel (Mitspieler, Einsatz, Datum, etc.) angezeigt.

Zum Bestätigen drücken Sie den Button "OK" oder doppelklicken Sie auf den Dateinamen in der Liste. Beachten Sie bitte, daß Protokolle, die von SKATPROT erstellt wurden, die Endung "PRT" besitzen.

Siehe auch:

[Menüpunkte Protokoll](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Protokolle speichern

Ebenso einfach, wie Sie Protokoll laden, können Sie sie auch speichern. Dabei können Sie entweder über den Menüpunkt **Protokoll/Speichern** die aktuelle Datei direkt abspeichern, vorausgesetzt, die Datei war schon einmal gespeichert, d.h. im Hauptfenster erscheint der aktuelle Dateiname und nicht "[unbenannt]".

Ansonsten können Sie über **Protokoll/Speichern unter...** den Dateinamen eingeben, bzw. ändern, sowie Notizen über die aktuelle Partie eingeben (Notizen können Sie auch unter "**Optionen/Namen, etc.** **ändern**" eingeben).

Auch in diesem Fenster werden beim einfachen Anklicken von Dateien aus der Liste Informationen über Mitspieler, Datum, Einsatz und Bemerkungen zum Spiel angezeigt.

Da jedes Programm einmal abstürzen kann, wurde in der Version 2.0 eine automatische Speicherung eingebaut. So verlieren Sie Ihre mühsam eingegebenen Daten nicht! Sie finden dieses Protokoll unter der Datei "AUTOSAVE.PRT" im Verzeichnis von SKATPROT.

Siehe auch:

[Menüpunkte Protokoll](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Import

SKATPROT kann in der vorliegenden Version Protokolle von zwei Skatspiel-Computer-Programmen importieren:

- SKAT v2.xx (von Michael Fischer)
- PC-SKAT (von EDV-Service Boving)

(Beide Programme sind als Shareware erhältlich)

Diese Programme sind die einzigen mir bekannten Skatspiel-Programme, die Protokolle speichern können. **Wer weitere Skat-Programme kennt oder hat, melde dies bitte dem Programmautor!**

Zum Importieren wählen Sie einfach **Protokoll/Importieren** und dann eines der oben genannten Programme und verfahren wie bei **Protokoll/Laden**.

Die beiden vorliegenden Skat-Programme haben meistens ihre eigenen Regeln und Abrechnungsarten. Da Skat v2.0 (bzw. v2.1, etc) in einer ASCII-Datei gespeichert wird, mußte der Import extrem flexibel gestaltet werden. Es kann hier immer wieder zu Fehlern kommen, die so gut wie möglich abgefangen werden. Eine Sicherheit ist jedoch nicht gegeben, vor allem, wenn in einer solchen Datei "herumgepfuscht" wurde (also der Inhalt manuell geändert wurde).

Die Import-Funktionen sind hauptsächlich dazu da, einen ansprechenden Ausdruck der Skatrunde zu ermöglichen und die Spiele statistisch nachzuvollziehen. Für Hinweise über die Programme und falsche Importe bin ich sehr dankbar.

Siehe auch:

[Menüpunkte Protokoll](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Programm-Ende

Sie können das Programm entweder über den Menüpunkt **Protokoll/Ende** oder mit dem Button "ENDE" verlassen.

Vorher wird noch überprüft, ob das aktuelle Protokoll seit der letzten Änderung gespeichert wurde. Wenn nicht, fragt SKATPROT nach, ob dies gewünscht wird.

Siehe auch:

[Menüpunkte Protokoll](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Neues Solospiel eingeben

Möchten Sie ein neues Solospiel eingeben, so wählen Sie entweder den Menüpunkt **Spiel/Neues Solospiel** oder klicken Sie auf den Button "Neues Solospiel". Es erscheint dann das Eingabefenster für Solospiele.

Als erstes sollten Sie nun den Namen des Alleinspielers im Feld "Solo-Spieler" oben links anklicken. Er erscheint darauf in dem großen Feld in der Mitte oben.

Als nächstes ist die Trumpf-Farbe auszuwählen und die Buben (sofern nicht "Null" oder "Revolution" gewählt wurde). Bitte beachten Sie, daß Trümpfe über "mit/ohne 4" in der Liste erst nach den "üblichen" Bubenverteilungen stehen.

Anschließend können Gewinnstufen und/oder Gebote wie "Kontra", "Re", etc. angewählt werden. Die Gewinnstufen werden je nach Auswahl automatisch aktiviert, deaktiviert bzw. angewählt, um unsinnige Eingaben (z.B. Ansagen ohne Handspiel oder Ouvertspiele ohne Schwarz-Ansage) von vorneherein zu vermeiden.

Schließlich sollten Sie nicht vergessen einzutragen, ob das Spiel gewonnen oder verloren wurde. Hat sich der Spieler überreizt, so ist nach Anwählen von "Überreizt" der tatsächlich gereizte Wert in das Feld rechts daneben einzugeben. Auch hier werden unsinnige Werte nicht akzeptiert, wenn Sie versuchen auf OK zu klicken.

Siehe auch:

[Menüpunkte Spiel](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Neuen Ramsch eingeben

Durch Klicken von "Neuer Ramsch", bzw. Anwählen von **Spiel/Neuer Ramsch** können Sie, sofern Ramsch per Regel erlaubt ist, ein neues Ramschspiel eingeben.

Die Eingabe ist auch hier kinderleicht. Geben Sie einfach in den entsprechenden Feldern die Augenanzahl der drei Spieler ein. Sollte ein Spieler (oder mehrere) Null Augen haben, so wird das Feld "Jungfrau" aktiviert. Wurde bei den Ramschregeln eingestellt, daß eine Jungfrau auch einen Null-Augen-Stich haben darf, so wird das Kästchen sofort angekreuzt, ansonsten sollten Sie es manuell ankreuzen, denn es könnte ja sein, daß der Spieler keine Jungfrau geworden ist.

Wenn "geschoben" angewählt wurde, besteht (bei entsprechender Regel-Einstellung) die Möglichkeit, das Feld "Jungfrau angesagt" anzukreuzen, was den Spielwert noch einmal verdoppelt. Beachten Sie, daß dieser Spieler sofort als "gestochene Jungfrau" gilt, sobald er mehr als Null Punkte hat.

Beim Klicken auf OK überprüft SKATPROT noch einmal, ob Sie alles richtig eingegeben haben. Haben Sie z.B. eine Gesamtsumme eingegeben, die nicht 120 Augen ist, so meldet dies das Programm. Wenn **Optionen/Ramschhilfe** eingeschaltet ist, hilft SKATPROT ihnen in solchen Fällen, indem er fragt, welche Punktzahl denn falsch sein könnte oder ähnliches.

Siehe auch:

[Menüpunkte Spiel](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Ändern

Auch dem versiertesten Skater und Computeranwender kommt es mal vor, daß er sich vertippt oder den falschen Button trifft. Um solche falschen Spiele nachträglich zu verbessern oder zu löschen, wählen Sie **Spiel/Korrigieren**, bzw. den Button "Korrigieren".

Wählen Sie bitte zuerst das betreffende Spiel aus der Liste aus.

Haben Sie beispielsweise den falschen Mitspieler als Solospieler eingetragen, können Sie den richtigen Namen im "Spieler"-Kästchen anklicken und das auf "Korrektur" klicken. Dann sind Sie wieder in dem bekannten Eingabefenster. Dort können Sie natürlich auch noch den Alleinspieler festlegen.

Wenn Sie statt dem eingetragenen Solospiel einen Ramsch eintragen wollen (oder umgekehrt), müssen Sie vorher noch den rechts oben angewählten Ramsch durch Klicken von "Solospiel" ersetzen.

Das Einfügen und löschen ist mit SKATPROT ebenfalls sehr einfach: Wählen Sie einfach das betreffende Spiel aus und klicken Sie auf "Einfügen", bzw. löschen.

Zum "Einfügen" sei nur noch gesagt, daß das neue Spiel immer **vor** dem in der Liste ausgewählten Spiel eingefügt wird (logisch!).

Siehe auch:

[Menüpunkte Spiel](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Bock- und Ramschrunden

Bockrunden und Ramschrunden können Sie im Menü "Spiel" aktivieren. Wurde schon ein Spiel davon gespielt, so kann die Bock-, bzw. Ramschrunde nicht mehr deaktiviert werden.
Bock- und Ramschrunden werden im Hauptfenster über dem Protokoll in roter Schrift angezeigt.

Siehe auch:

Menüpunkte Spiel

Inhaltsverzeichnis

Extra-Punkte

Die "Extra-Punkte" wurden aus zwei Gründen eingeführt:

1. Manche (ungleiche) Skatrunden geben einem Mitspieler ein sogenanntes "Handicap" vor, um den Reiz des Spieles zu erhalten.
2. Bisweilen werden für falsches Austeilen Strafpunkte vergeben (manchmal auch erst beim zweiten mal).

Diese Extra-Punkte können Sie unter **Spiel/Extrapunkte** eingeben. Dabei haben Sie die Möglichkeit, die neuen Punkte direkt einzugeben oder durch Zugeben oder Abziehen von Punkten zu verändern. Im Spielstand-Fenster können Sie übrigens den Spielstand mit oder ohne diese Extrapunkte anzeigen lassen.

Siehe auch:

[Menüpunkte Spiel](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Hauptregeln

Über den Menüpunkt **Regeln/Hauptregeln** können Sie folgende Regeln einstellen:

- Anzahl der Mitspieler ("Normaler" Dreiertisch oder Geberskat, also zu viert)
- Zählweise

-Bei normaler Zählweise bekommt immer nur der Solospieler Punkte (abgesehen von Ramsch).

-Bierlachs ist eine Variante, die gerne in Kneipen gespielt wird. Es werden hier nur Minuspunkte aufgeschrieben. Gewinnt der Alleinspieler, so werden den Gegnern jeweils die entsprechende Punktzahl abgezogen, ansonsten, erhält der Alleinspieler die Minuspunkte. Wer als erster 501 Minuspunkte hat, muß die nächste Runde ausgeben.

-Bei "Abrechnung mit gewonnenen und verlorenen Spielen" wird am Schluß (und bei der Spielstand-Abfrage) je gewonnenes Spiel 50 Punkte dazugezählt und für jedes verlorene Spiel 50 Punkte abgezogen. Zusätzlich erhalten bei einem verlorenen Solospiel die Gegner je 40 Punkte.

Diese Regel wird hauptsächlich beim Turnierskat angewendet, ich persönlich finde diese Variante sehr gut, da damit auch "billige" Spiele an Wert gewinnen.

Bei Bierlachs-Rechnung ist diese Option deaktiviert, da sie keinen Sinn ergibt, bzw. nicht üblich ist.

- Einsatz

Was wäre Skat ohne einen gewissen Einsatz? Natürlich läßt sich mit SKATPROT der Einsatz in Pfennigen pro Punkt eingeben, sowohl über eine Bildlaufleiste als auch direkt über das Eingabefenster. Der Wert, den Sie eingeben können liegt zwischen 0 und 9,99 Pfennigen.

- Ramsch oder einpassen

Wird ohne Ramsch gespielt (wie in der Skatordnung), dann besteht die Möglichkeit, Spiele als "eingepaßt" zu notieren. Es ändern sich die entsprechenden Bezeichnungen auf den Buttons und im Menü. Beachten Sie, daß diese Option möglicherweise nicht aktiviert ist. Dann wurde bereits ein Ramsch gespielt oder ein Spiel eingepaßt, so daß die Regel nicht mehr veränderbar ist.

-Wenn Ramsch gewählt ist, kann noch eingestellt werden, wer das nächste Spiel gibt, der nächste Geber oder wieder derselbe. Beide Varianten sind üblich.

- Kontra / Re / Sup / Hirsch (Spritzen)

Nach der deutschen Skatordnung sind diese Verdopplungen nicht erlaubt. Da sie jedoch allgemein üblich sind, können sie natürlich auch hier eingestellt werden. Spritzen können auch im Menü Sonderregeln eingegeben werden, die übrigens auch direkt aus diesem Fenster mit dem Button "Weitere Regeln..." aufgerufen werden können.

Siehe auch:

[Menüpunkte Regeln](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Sonder-Regeln

Hier können Sie folgende Regeln einstellen:

- Spritzen (siehe auch [Hauptregeln](#))
- Bock- und Ramschrunden

Nach bestimmten Spielen (über 100, Spieler Schneider, Kontra verloren, etc.) ist es üblich, die drei folgenden Spiele zu verdoppeln. Wählen Sie dazu die Option "Bockrunde" aus (Siehe [Optionen/Bock- und Ramschrunden](#)).

- Revolution

Revolution ist nichts anderes als ein Null-Ouvert-Hand-Spiel, bei dem die Gegenspieler ihre Karten austauschen dürfen. Sie zählt 92 Punkte (geht also über einen doppelten Grand), ist jedoch laut Skatordnung nicht erlaubt.

- Laufende Trümpfe

Beim Turnierskat gibt es die Möglichkeit, bis zu mit/ohne 11 zu spielen, indem bei der Berechnung der laufenden Trümpfe nach den Buben auch das Trumpf-As, etc. mitzählt.

Real kommt das selten vor, da man mit 4 Buben häufig sowieso Grand spielt und ohne 4 und ohne Trumpf-As meistens die Finger von einem Solospiel läßt.

- Zählwerte für Grand / Grand-Ouvert

Obwohl seit 1932 der Grand mit 24 Punkten gezählt wird, gibt es immer noch Skat-Spieler, die ihn mit 20 Punkten bewerten. Der einfache Grand liegt dann jedoch unter einem Null-Ouvert.

Auch die Grand-Ouvert-Zählung ist nicht einheitlich. Hier sind nach der deutschen Skatordnung 36 Punkte als Multiplikator zu verwenden, früher jedoch 40 Punkte.

- Zählung für verlorene Handspiele

Laut deutscher Skatordnung werden verlorene Handspiele nur einfach bewertet, um die Bereitschaft zu erhöhen, ohne Aufnehmen des Skats zu spielen. Da es jedoch auch viele gibt, die dies ablehnen, wurde diese Option ebenfalls eingebaut. Meiner Meinung nach sollten jedoch verlorene Handspiele nur einfach gezählt werden, das erhöht den Reiz des Spiels.

- Spitzen (Patrouillen)

Beim Spiel mit Spitzen kann man seinen Reizwert erhöhen, wenn man glaubt (und ansagt), mit der Trumpf-Sieben den letzten Stich zu machen. Mancherorts sind auch mehr als eine Spitze erlaubt, bei Grand kann auch bisweilen mit Spitze gespielt werden (Karo-Bube).

Leider bin ich mit der Regel nicht allzu sehr vertraut, vor allem was sog. "angesagte" Spitzen betrifft (bei Hand-Spielen). Sollte ich jedoch diesbezüglich Erklärungen erhalten, wird dies sicherlich in späteren Versionen enthalten sein.

Verwechseln Sie "Spitzen" nicht mit "Spritzen"!

Siehe auch:

[Menüpunkte Regeln](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Ramschregeln

Hier können die Ramschregeln genauer eingegeben werden, vorausgesetzt, Sie haben Ramsch in den Hauptregeln zugelassen oder die Möglichkeit von Ramschrunden eingestellt.

- Zählweise

Es gibt zwei grundsätzliche Methoden, den Ramsch zu zählen:

-Entweder alle Spieler erhalten Ihre jeweilige Augenzahl als Minuspunkte (entsprechend multipliziert bei Sondersituationen).

-Oder es wird nur demjenigen ein Punktverlust angerechnet, der die meisten Augen erhalten hat ("Punktanzug nur für Verlierer"). Hier kann der Spieler den Ramsch auch als verlorenes Spiel angerechnet bekommen.

- Grand-Hand-Möglichkeit
- Jungfrau-Regeln
- Durchmarsch
- Geber des nächsten Spiels

-Vor allem, wenn der Ramsch als verlorenes Spiel gewertet wird, wird meistens der Ramsch auch als gültiges Spiel gezählt und somit gibt der nächste. Viele spielen jedoch so, daß ein Ramsch als eingeschobenes Spiel gilt (gleicher Geber). Diese Regeln können Sie auch im Fenster für die Hauptregeln einstellen.

Siehe auch:

Menüpunkte Regeln

Inhaltsverzeichnis

Regeln Laden

Neu in Version 2.0: Sie können die Regeln in gesonderten Dateien speichern und wieder laden. Regeln-Dateien haben die Endung "RGL". Wie schon beim Laden von Protokollen können Sie hier die Dateien anklicken, um Notizen über die Regeln angezeigt zu bekommen. Bestätigen Sie mit "OK" oder doppelklicken Sie den Dateinamen in der Liste.

Wenn Sie Standard-Regeln laden möchten, drücken Sie einfach den Button "Standard-Regeln". Diese werden aus der "SKATPROT.INI"-Datei entnommen.

Siehe auch:

[Menüpunkte Regeln](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Regeln speichern

Um Regeln zu speichern, wählen Sie den Menüpunkt **Regeln/Speichern**.

Geben Sie im Feld "Dateiname:" den Namen der Regeldatei (am besten mit der Endung "RGL") an und bestätigen Sie mit "OK".

Sie können, wie bei Protokollen auch, Notizen zu jeder Regeldatei anfertigen.

Standard-Regeln werden in der SKATPROT.INI - Datei gespeichert (die Sie übrigens zur Not auch manuell ändern können). Dazu drücken Sie einfach auf den Button "Als Standard".

Siehe auch:

[Menüpunkte Regeln](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Namen, etc. eingeben

Über den Menüpunkt **Optionen/Namen, etc. ändern** gelangen Sie in ein Fenster, in dem Sie alle notwendigen Einstellungen bezüglich der Skatrunde einstellen können:

- Das Datum

Diese Eingabe ist obligatorisch, da bei den Bilanzen teilweise die Reihenfolge der Partien wichtig ist (z.B. bei der Punkt-Entwicklung oder den Solospielen). Ungültige Eingaben werden nicht zugelassen, jedoch können Sie das Datum in verschiedenen Formaten eingeben (z.B. "1.1.90" oder "01.01.1990", usw.). Wird das Feld leer gelassen, fügt SkatProt automatisch das aktuelle System-Datum ein.

- Die Spielernamen

Achten Sie darauf, daß die Namen maximal 40 Zeichen lang sein dürfen.

- Notizen

Sie helfen beim Auffinden eines bestimmten Spiels beim Laden.

- Turnier-Einstellungen

Für Turnierspiele werden zusätzlich folgende Informationen benötigt:

1. Tisch-Nummer (auch nicht-numerisch möglich, z.B. "A-43")
2. Serie (hier werden nur Zahlen zugelassen)
3. Start-Nummern der Spieler (eventuell auch Kürzel, z.B. "E.R.")

Siehe auch:

[Menüpunkte Optionen](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Spielstand

Wenn Sie den Button "Spielstand" oder den Menüpunkt **Optionen/Spielstand** anklicken, so wird Ihnen die aktuelle Abrechnung vorgestellt. So kann man sich schnell einen Überblick über die Gewinne und Verluste machen (vor allem, wenn um Geld gespielt wird).

Dieses Fenster hat noch eine Besonderheit: Mit den Leisten können Sie einen bestimmten Bereich auswählen, nach dem die Abrechnung gezeigt werden soll. Damit kann man "mal eben" nachsehen, wieviel man mit seinem gerade gespielten Grand-Ouvert eingeheimst hat.

Oder ein hoffnungsloser Pechvogel kann nachsehen, wieviel er in den letzten 10 Spielen verloren hat, nachdem er zu diesem Zeitpunkt meinte "jetzt kann's nicht mehr schlimmer werden!". Der Spielstand wird dann direkt abgeändert.

Zusätzlich haben Sie noch folgende Möglichkeiten:

- Ohne Ramsch

Sie können Sie Ramsch-Spiele aus der Berechnung rauslassen.

- Nur Ramsch

So können Sie genau sehen, wieviel wann im Ramsch verloren / gewonnen wurde.

- Mit Extrapunkten

Dieses Kontrollkästchen ist nur aktiviert, wenn es Extra-Punkte gibt, auch sie können rausgerechnet werden

- Letzes Spiel

Durch Klicken auf diesen Button kann direkt nur der Gewinn / Verlust des zuletzt eingegebenen Spiels angezeigt werden.

Siehe auch:

[Menüpunkte Optionen](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Spielinformationen

Was SKATPROT unter anderem so empfehlenswert macht, ist die Tatsache, daß Sie jederzeit den Spielstand mit Abrechnung und andere Informationen abrufen können.

Unter **Optionen/Spiele-Info**, bzw. durch Klicken des entsprechenden Buttons, werden Ihnen die einzelnen Spiele noch einmal genau aufgelistet (Sie können übrigens auch im Protokoll auf die linke Spalte klicken). Dies hat zwei Gründe: zum einen ist auf dem Hauptbildschirm-Protokoll nicht genügend Platz, zum anderen wird der Bildschirm und die Bedienung wesentlich übersichtlicher und einfacher. Im Info-Fenster können Sie dann die Liste herauf und herunter blättern. Sie erfahren über die Spiele folgendes:

- Den Alleinspieler
- Die Trumpf-Farbe (bzw. die Spielart)
- Die Trumpf- (Buben-)Konstellation
- Die Gewinnstufen Hand, Schneider, Schwarz (auch angesagt) und offen
- Den eigentlichen Spielwert
- (soweit gegeben) Kontra, Re, Sup oder Hirsch

Bei Ramsch-Spielen wird die jeweilige Augenzahl angegeben und durch Abkürzungen, was sonst noch "los war": "JF" bedeutet natürlich Jungfrau, "g" heißt geschoben, "gest" steht für "gestochen" (wenn einer Jungfrau ansagt, aber doch einen Stich bekam).

Siehe auch:

Menüpunkte Optionen

Inhaltsverzeichnis

Ramsch-Hilfe

Wenn diese Option aktiviert ist, brauchen Sie bei der Eingabe von Ramsch-Spielen nur zwei von drei Ergebnissen einzutragen. SKATPROT fügt die fehlende Zahl automatisch ein.

Wenn Sie alle drei Werte eingegeben haben, prüft SKATPROT die Richtigkeit der Eingabe und fragt bei falscher Summe, welcher Wert falsch ist.

Siehe auch:

[Menüpunkte](#) [Optionen](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Sounds

Heutzutage kommt natürlich kein vernünftiges Programm mehr ohne "Multimedia" aus.

Deshalb habe ich ein paar nette, kleine Sounds in das Programm hineinverwurstelt. Wen's stört, der kann sie über **Optionen/Sounds** abschalten. Außerdem können Sie SKATPROT direkt aus MS-DOS mit der Option "/s" aufrufen, um die Sounds zu unterdrücken. Zu guter letzt wird diese Option auch in der SKATPROT.INI - Datei gespeichert.

Sie können übrigens auch Ihre eigenen Sounds einbinden, indem sie sie in das WAV-Unterverzeichnis mit dem Namen "VERL*.WAV" oder "GEW*.WAV" kopieren.

SKATPROT wählt dann irgendeine dieser Dateien zum Abspielen aus.

Siehe auch:

[Menüpunkte Optionen](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Bildschirmschoner

Während eines Skatabends mit SKATPROT besteht natürlich 95% der Zeit aus dem Spiel selbst. Dann tut sich also auf dem Bildschirm nichts. Für die Aktivierung des "echten" Windows-Bildschirmschoner reicht die Wartezeit jedoch meist nicht aus. Deshalb können Sie per Knopfdruck den programminternen Bildschirmschoner aktivieren. Sie haben die Auswahl zwischen drei Schonern: Keinen (schwarzer Bildschirm), Linien (sehr gängiger und hübscher Schoner) und Diashow. Für letzteren **kopieren Sie alle Bilder**, die angezeigt werden sollen in das "\DIASHOW"-Unterverzeichnis des Programmes. Beachten Sie bitte, daß nur gültige BMP-Dateien angezeigt werden. Die Bilder sollten möglichst das Format Ihres Bildschirms haben (640 mal 480, 800 mal 600, etc.).

Siehe auch:

[Menüpunkte Optionen](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Punkte-Statistik

Die "Punkte"-Statistik ist abhängig davon, ob Sie "Abrechnung mit gewonnenen und verlorenen Spielen" angewählt haben oder nicht, d.h. Sie können für gewonnene Spiele 50 Punkte zurechnen und für verlorene Spiele 50 Punkte abrechnen lassen, für jedes verlorenene Spiel bekommen die Gegner jeweils 40 (bei 3er-Tisch), bzw. 30 Punkte (bei 4er-Tisch).

Siehe auch:

[Menüpunkte Statistik](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Gewinn / Verlust-Statistik

Diese Statistik wird genau wie die [Punktestatistik](#) ausgewertet, jedoch die Gewinne, bzw. Verluste nach Abrechnung Spieler gegen Spieler angegeben (in Pfennigen, nicht in Abrechnungs-Punkten!).

Siehe auch:

[Menüpunkte Statistik](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Spieltypen-Statistik

Hier können Sie sehen, welche Spielarten wie häufig gespielt wurden. Beachten Sie, daß nur die allgemeine Grafik Ramsch beinhaltet (bzw. eingepaßte Spiele) und die anderen Spiele somit weniger oft gespielt wirken können.

Übrigens: Im "Spieltypen"-Diagramm können sich manche Prozentzahlen überlappen, das liegt jedoch nicht an SKATPROT.

Siehe auch:

[Menüpunkte Statistik](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Ramsch-Statistik

Die "Ramschentwicklung" zeigt die realen Punktgewinne und Verluste, und zwar bezogen auf die Abrechnungspunkte (jeder wird mit jedem verglichen). Wer z.B. in einem einfachen Ramsch 40 Punkte bekommt, bleibt auf Null.

Das Kuchendiagramm kann mitunter nicht ganz korrekt dargestellt werden. Das ist z.B. der Fall, wenn ein Spieler einen Durchmarsch spielt und dafür 120 Punkte bekommt. Negative Zahlen können leider nicht dargestellt werden.

Siehe auch:

[Menüpunkte Statistik](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Gewinnstufen-Statistik

Prozente sind nur auf "normale" Solospiele (auch Null) bezogen. Bei Schwarz-Spielen wird "Schneider" automatisch mitberechnet.

Siehe auch:

[Menüpunkte Statistik](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Solospiel-Statistik

Die Anzahl der Solospiele wird bezogen auf den Durchschnitt berechnet. Wer dort also beispielsweise auf "2" steht, hat 2 Spiele mehr gespielt als der Durchschnitt (1 Spiel pro Runde).
Im untenstehenden Kuchendiagramm werden die jeweiligen Anteile in Prozent ausgedrückt.

Siehe auch:

[Menüpunkte Statistik](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Gewonnene/Verlorene Solos - Statistik

Hier werden einfach nur die Anteile von gewonnenen und verlorenen Solospielen dargestellt. Außerdem wird in der Ecke rechts oben angezeigt, welcher Anteil von Kontra-, Re-, Sup- und Hirsch-Spielen vom jeweiligen Alleinspieler gewonnen, bzw. verloren wurde.

Siehe auch:

[Menüpunkte Statistik](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Bubenverteilung-Statistik

Die Bubenverteilung wird nur für die gesamte Runde ausgegeben, da sie sonst nur wenig Aussagekraft hat. Dargestellt werden maximal Mit/Ohne 4 Buben. Nullspiele werden mitberechnet, d.h. die Prozentangaben der Gesamt-Balken beinhalten alle Solospiele (aber nicht Ramsch!). Außerdem wird aufgeschlüsselt, welche Bubenverteilungen welchen Anteil an gewonnenen und verlorenen Spielen haben.

Siehe auch:

[Menüpunkte Statistik](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Bilanz - Auswahl

Bevor Sie Bilanzen anzeigen und verarbeiten können, müssen Sie zunächst auswählen, welche Protokolle in der Bilanz berücksichtigt werden sollen und auf wen die Bilanz bezogen sein soll.

Die haben drei Möglichkeiten:

- Einzelspieler-Bilanz
- Runden-Bilanz (feste Skatrunde)
- Allgemein-Bilanz

Zunächst sollten Sie das Verzeichnis auswählen, aus dem Sie die Protokolle für die Bilanz-Zusammenstellung nehmen möchten. In der mittleren Zeile werden oben sämtliche SKATPROT-Dateien angezeigt. Beachten Sie, daß Sie nicht aus mehreren Verzeichnissen gleichzeitig auswählen können. Dieser (kleine) Nachteil wird durch die erhöhte Bedienerfreundlichkeit jedoch ausgeglichen.

Wenn Sie einen bestimmten Spieler unter die Lupe nehmen möchten, wählen Sie den Button "Einzelspieler" aus und geben Sie seinen Namen in das darunter befindliche Feld ein. Danach klicken Sie den Button "Suchen" oder drücken Sie die Eingabetaste.

SKATPROT durchsucht dann alle Protokolle und gibt die diejenigen irachten Liste aus, in denen der gesuchte Spieler vorkommt (finden SKATPROT kein entsprechendes Protokoll, wird eine Meldung ausgegeben). Zunächst sind alle Dateien ausgewählt. Wenn Sie einzelne Protokolle nicht in die Bewertung einschließen möchten, klicken Sie auf den Dateinamen, um die Auswahl aufzuheben.

Drücken Sie anschließend die Eingabetaste (bzw. den "OK"-Button), um die Auswahl zu bestätigen.

Wenn Sie sowieso alle gefundenen Dateien auswählen möchten, können Sie nach der Eingabe des Namens auch gleich den OK-Button drücken.

Wenn Sie eine bestimmte Skatrunde analysieren wollen, müssen Sie den Button "feste Skatrunde" anwählen und darunter die Namen der in der Runde befindlichen Spieler eingeben. Die Reihenfolge spielt hier keine Rolle, jedoch müssen mindestens drei Namen angegeben worden sein, um direkt auf "OK" klicken zu können. Weiter verfahren Sie bitte wie oben.

Die Allgemein-Bilanz wird einfach durch Druck auf "Allgemein (Dateien)" angewählt. Drücken Sie auf Suchen und wählen Sie wie oben beschrieben die betreffenden Dateien aus.

Um die Bilanzen nicht zu verfälschen, gibt SKATPROT bei der Suche das Protokoll "AUTOSAVE.PRT" nicht aus.

Siehe auch:

[Menüpunkte Bilanz](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Punkte-Bilanz

In der Punkte-Bilanz werden jeweils alle Punkte am Abschluß einer Partie addiert. Es wird also nicht die einzelne Punktzahl, sondern die Summe grafisch ausgegeben. Hier werden **immer** gewonnene und verlorene Spiele laut Skatordnung mitberechnet (je 50 Punkte + 40/30 Punkte für die Gegner des verlorenen Solospiels).

Siehe auch:

[Menüpunkte Bilanz](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Gewinn/Verlust-Bilanz

Wie auch in der [Punkte-Bilanz](#) werden auch die Punkte nach der Skatordnung mit gewonnenen und verlorenen Spielen berechnet. Dargestellt wird die Summe der Gewinne/Verluste in Pfennigen, die natürlich abhängig sind vom jeweiligen Einsatz.

Siehe auch:

[Menüpunkte Bilanz](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Spieltypen-Bilanz

Je nachdem, ob Sie eine Einzel-Bilanz oder Mehrfach-Bilanz angewählt haben, werden hier die Anteile der Spieltypen mit oder ohne Ramsch (bzw. eingepaßten Spielen) dargestellt.

Siehe auch:

[Menüpunkte Bilanz](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Ramsch-Bilanz

Bei der Einzelbilanz wird hier nur eine Kurve dargestellt, die anzeigt, wieviele Abrechnungs-Punkte jeweils gewonnen/verloren wurden. Der Kuchen besteht dann auch nur aus zwei Teilen, dem Spieler und "Anderen".

Siehe auch:

[Menüpunkte Bilanz](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Gewinnstufen-Bilanz

Abgesehen von der Runden-Bilanz wird in dieser Grafik nur ein Balken je Gewinnstufe angezeigt.

Siehe auch:

[Menüpunkte Bilanz](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Solospiel-Anteil-Bilanz

Hier können die Anteile aller Solospiele abgefragt werden, sowohl der aktuelle Stand (im Kuchendiagramm) als auch die Entwicklung (über die Kurve oben).

Siehe auch:

[Menüpunkte Bilanz](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Gewonnene / Verlorene Solos - Bilanz

Hier werden die Anteile sämtlicher gewonnener und verlorener Solospiele angezeigt, zusammen mit den Kontra-, Re-, Sup- und Hirsch-Spielen.

Siehe auch:

[Menüpunkte Bilanz](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Bubenverteilung-Bilanz

Sie entspricht im wesentlichen der [Bubenverteilungs-Statistik](#), ist aber auf alle Partien bezogen. Hier kann auch ein Einzelspieler angezeigt werden.

Siehe auch:

[Menüpunkte Bilanz](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Spieler-Profil

Wenn eine Einzelbilanz ausgewählt wurde, können Sie über **Bilanz/Spieler-Profil** eine genaue Beschreibung des Spielers abrufen.

Es werden alle Werte (teilweise tabellarisch) angezeigt. Durch Drücken des Buttons "Kommentar..." gibt SKATPROT eine Bewertung des Spielers aus.

A C H T U N G !!!

Bedenken Sie, daß diese Beurteilung nicht eine genaue Analyse des jeweiligen Spiels ersetzen kann. Mit anderen Worten: Legen Sie auf die Bewertung keinen besonderen Wert, da die Spielergebnisse ohne den jeweiligen Spielverlauf nicht besonders aussagekräftig sind.

Siehe auch:

[Menüpunkte Bilanz](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Protokoll drucken

Über den Menüpunkt **Drucken/Drucken** können Sie das aktuelle Protokoll drucken lassen. Die Protokollart können Sie unter **Drucken/Protokollart** festlegen.

Vor dem Druck fragt SKATPROT noch einmal nach, ob Sie wirklich drucken wollen, dann können Sie "OK" oder "Abbruch" wählen.

Der Ausdruck mit Standard-SKATPROT-Layout ist dem offiziellen Skatformular des deutschen Skatverbandes ähnlich. Einige Abkürzungen sind eventuell nicht sofort zu entschlüsseln:

"H S a S a O Sp" - Hand, Schneider, Schneider angesagt, Schwarz, Schwarz angesagt, Offen (ouvert), Spitzen (=Patrouillen).

" * " - Multiplikator: C = Kontra (Contra), R = Re, S = Sup (Supra), H = Hirsch

G - Geber (wird jeweils angekreuzt)

g / v - gewonnene Spiele, verlorene Spiele

Bem - Bemerkungen: B-R = Bockrunde, R-R = Ramschrunde, GrH = Grand Hand (beim Ramsch).

Siehe auch:

Menüpunkte Drucken

Inhaltsverzeichnis

Drucker auswählen / einrichten

Wenn Sie den Menüpunkt **Drucken/Drucker auswählen/einrichten** wählen können Sie den Standard-Drucker festlegen (sofern mehrere installiert sind) und dessen Optionen individuell ändern.

Siehe auch:

[Menüpunkte Drucken](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Protokollart festlegen

SKATPROT v2.0 bietet verschiedene Protokoll-Layouts beim Drucken. Sie können einfach über **Drucken/Protokollart** ausgewählt werden.

Siehe auch:

[Menüpunkte Drucken](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Spielerprofil drucken

Genauso, wie Sie Spielerprofile ansehen können, kann ein solches auch gedruckt werden. Wählen Sie dazu **Drucken/Spieler-Profil**. In der kleinen Dialogbox können Sie ankreuzen, ob Sie die Werte (Bewertungsgrundlagen), bzw. Kommentarte (Bewertung) gedruckt haben möchten oder nicht. Wenn Sie dieses ausgewählt haben, bestätigen Sie mit "OK".

Siehe auch:

[Menüpunkte Drucken](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Informationen/Statistik

Einer der besonderen Vorzüge von SKATPROT ist die Verarbeitung der Daten und die verschiedenen Möglichkeiten der Anzeige.

Bitte wählen Sie:

Spielstand - hier wird der aktuelle / ausgewählte Spielstand (Abrechnung) angezeigt.

Spielinformationen - hier werden die gespielten Spiele genau angezeigt.

Statistiken - Statistiken zur aktuellen Partie.

Bilanzen -Statistiken zu mehreren Partien für Einzelspieler, Gruppen oder allgemein.

Siehe auch:

Inhaltsverzeichnis

Protokoll-Verwaltung

Natürlich können Sie mit SKATPROT komfortabel Protokoll verwalten. Beim Laden und Speichern verwenden Sie jeweils die Standard-Dialogfenster der Windows-Umgebung. Auch Druck von Protokollen ist möglich.

Beachten Sie, daß nur die Dateien mit der Endung ".PRT" angezeigt werden (bei Import die entsprechenden Anhänge ".SKA" und ".LST"). Wenn Sie eine Datei aus der Liste anwählen (nur einmal anklicken), dann werden -sofern es sich tatsächlich um eine Protokoll-Datei handelt- zusätzliche Informationen über das Spiel (Mitspieler, Einsatz, Datum, etc.) angezeigt.

Wählen Sie:

[Protokolle laden](#)

[Protokolle speichern](#)

[Importieren](#)

[Protokolle drucken](#)

Siehe auch:

[Inhaltsverzeichnis](#)

Sonstiges

Wer sich näher mit dem Thema Skat beschäftigen möchte, dem seien hier einige Buch-Tips verraten:

- Hans D. Kahrs: Skatschule, Englisch Verlag
- Thomas Krüger: Spielend Skat lernen, Falken-Verlag
- Karl Lehnhoff: Skat - Regeln und Tips , Humboldt-Verlag
- Frank Schettler, Günter Kirschbach: Das große Skatvergnügen - Die hohe Schule des Skatspiels, Rosenheimer Verlag
- Peter Trumpf: Das Buch vom Skat, Otto Maier Verlag

Wer sich für Skat-Programme interessiert, der sollte sich zulegen:

- **Skat v2.11**

Autor: Michael Fischer
Frühlingsstraße 5a
83352 Altenmarkt

Registrierung: 30 DM (portofrei)

- **PC-Skat v2.62**

Autor: EDV-Service Boving
Postfach 50 12 47
50972 Köln

Registrierung: 58 DM (+10 DM Handbuch)

- **Skat 2010 für Windows**

Autor: Crea-Team Software
Kay Elbert
Adelbylund 5
24943 Flensburg

Registrierung: 69 DM + 7 DM Versand (+11 DM bei Nachname)

- **C-Skat v1.3**

Autor: Wolfgang Schäfer
Deswatinesstraße 72
47800 Krefeld

Registrierung: 20 DM (bei 40 DM Zusendung der neuesten Version)

- Skat-As (praktisch identisch mit Skat v2.11!)

Siehe auch:

[Inhaltsverzeichnis](#)

Über SkatProt

SKATPROT ist mein erstes mit Visual Basic geschriebenes Programm. Daher möchte ich das Programm nicht als "Einnahmequelle" benutzen.

Dennoch steckt in diesem Programm eine Menge Arbeit, die Sie am besten mit einigen kritischen Worten an mich honorieren können.

Obwohl die Registrierung von SKATPROT v2.0 so gut wie gratis sein kann, möchte ich das Programm eindeutig als "Shareware" bezeichnen und Sie bitten, es als solches anzusehen. (Sicher kennen Sie den Begriff "Shareware". Alle solchen Programme sind frei kopierbar und dürfen für eine angemessene Zeit getestet werden. Möchte man das Programm weiterhin nutzen, muß an den Autor eine Gebühr bezahlt werden, ansonsten ist das Programm von der Festplatte zu entfernen.)

Bitte bedenken Sie:

Shareware braucht Ihre Fairness!!!

Ich habe meinen Beitrag in Sachen Fairness insofern geleistet, als daß die Shareware-Version mit der Vollversion absolut identisch ist bis auf die Hinweisbildschirme am Anfang und Ende. Außerdem haben Sie dreifache Wahlmöglichkeit bezüglich der Registrierung.

Copyright:

Die Rechte an diesem Programm verbleiben allein beim Autor, die Shareware-Version darf frei kopiert werden. Für Schäden, die durch Benutzung des Programms entstehen, kann keinerlei Haftung übernommen werden.

Dank an:

- Thorsten Mägdefrau

... für stete, sachliche Tips und Hinweise und vor allem fürs dauernde Testen (übrigens auch für den tollen Lacher in VERL05.WAV!)

- Peter Hartmann

... ebenso fürs Testen, Anregungen und für die ganzen Protokolle (Bilanz!).

Siehe auch:

[Registrierung](#)

[History](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Registrierung

SKATPROT ist "Shareware", d.h. Sie dürfen das Programm beliebig kopieren, weitergeben und für eine angemessene Zeit lang testen.

Wenn Ihnen SKATPROT gefällt und Sie es weiterhin nutzen möchten, müssen Sie sich registrieren lassen, ansonsten müssen Sie die Anwendung von der Festplatte entfernen!

Am besten benutzen Sie für Ihre Registrierung das Formular (über **Drucken/Registrierformular**). Senden Sie Ihre Registrierung an:

ERC-Software

Erik Reischl

Sperberweg 13

D-65232 Taunusstein

Tel./Fax: (06128) 44872

Konto: Wiesbadener Volksbank eG (BLZ: 510 900 00), Nummer **162 080 00**.

Für die Registrierung gibt es mehrere Möglichkeiten:

1. Sie schicken mir **20 DM** Registriergebühr (als Briefmarken, Scheck, Schein oder die Kopie des Überweisungsformulares), eine (möglichst formatierte) 3.5"-Diskette und drei Mark in Briefmarken für das Rückporto. (Statt der Diskette können Sie weitere 3 DM als Briefmarken beilegen).

2. Sie schicken mir anstelle der 20 DM **einen Brief** mit ausführlichen Kommentaren, Hinweisen auf Fehler und Anregungen plus Diskette und Porto (siehe Punkt 1).

3. Sie schicken mir nach (möglichst telefonischer) Rückfrage eine Kopie eines Shareware, Freeware oder Public Domain **Skat-Programmes**, das ich noch nicht besitze. Hierbei entfällt sogar das Porto und die obligatorische Diskette.

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß dieses Angebot nur gilt, wenn sichergestellt wurde, daß ich das Programm wirklich noch nicht besitze und daß das Programm frei kopiert werden darf.

(Im Augenblick besitze ich folgende Skatprogramme:

Skat v2.11

PC-Skat v2.62

Skat 2010 für Windows

C-Skat v1.3)

Die Registrierung bringt Ihnen mehrere Vorteile:

- Sie erhalten die neueste, lizenzierte Vollversion von SKATPROT
- keine Wartezeiten mehr am Anfang und Ende
- Hinweis auf Registrierung im Programm
- Sie erhalten außerdem die *Shareware(!)*-Versionen von Skat v2.11, PC-Skat v2.62, C-Skat und Skat 2010 !
- Sie werden als Anwender registriert. Ihre Vorschläge werde ich prüfen und ggf. in spätere Versionen einbauen. Sie bekommen dann die nächste Version von SKATPROT kostenlos zugeschickt, vorausgesetzt, die Resonanz ist entsprechend groß, um ein Update überhaupt zu entwickeln.

Wie Sie sehen, geht es mir also in erster Linie darum, möglichst viel "Feedback" über mein Programm zu bekommen, SKATPROT, ist sozusagen "Feedback-Ware".

Siehe auch:

[Über SkatProt](#)

Inhaltsverzeichnis

History

Vorgeschichte:

Gleich nach Erwerb der Programmiersprache "Visual Basic für DOS" schrieb ich ein Programm, mit dem man Skat-Spiele eingeben kann, um Gewinne und Verluste auszurechnen. Erstens nervte mich die dauernde Rechnerei und zweitens konnte ich so gleich mal alles mögliche ausprobieren.

Als ich mir dann im März 1995 die Professionelle Version von Visual Basic 3.0 für Windows kaufte, wollte ich diese Tradition fortführen und mich an die Sprache herantasten. Außerdem wollte ich mit SKATPROT testen, welche Resonanz Shareware-Programme überhaupt haben.

Version 1.0 (10.3.1995):

-erste freigegebene Version.

Version 1.1 (14.3.1995):

-HANDBUCH.WRI und README.TXT können direkt aus dem Programm gelesen werden.
-Absturz verhindert, wenn im DIASHOW-Unterverzeichnis keine Bilder waren und Bildschirmschoner aktiviert wurde.

Version 1.2 (19.4.1995):

-Ärger-Fenster erst ab dem 5. Spiel.
-Komfortablere Eingabe des Solospiels (Kontra, Hinweise auf fehlende Daten und vieles mehr...)
-Absturz verhindert, wenn mit eingepaßtem Spiel Spielstand gewählt wurde.
-Ramschrunden möglich trotz eingepaßter Spiele, wenn keiner reizt.

Version 2.0 (23.6.1995):

-Geberskat und Turnierinfos (Tisch, Serie).
-Gesamtstatistik (ewige Bilanz).
-Spielerprofil (mit Kommentaren).
-Online-Hilfe.
-Komfortables Setup-Programm.
-2 neue Statistiken (Spiele und Buben).
-2 neue Regeln: Bierlachs, Grand Ouvert 36/40.
-Druckerauswahl/Einrichtung, andere Protokoll-Layouts.
-INI-Datei.
-Fehler bei Import und Laden/Speichern ("A:\") verhindert.

Siehe auch:

[Über SkatProt](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

Glossar

Schließen

Bitte wählen Sie einen Begriff:

A:

abwerfen

Alter

Ältester

Ansagen

auf die Dörfer gehen

Augen

Atout

B:

baden gehen

bedienen

Bierlachs

blank

Blinde

Bockrunde

buttern

C:

Chauffeur

Contra

D:

Dörfer

drücken

Durchmarsch

E:

einstechen

F:

Finde

Flöte

G:

geschoben

gestochene Jungfrau

Grand

Grand-Hand

Grand-Ouvert

Großmutter

Gucki

H:

Hand

Hinterhand

Hirsch

I:

J:

Jungfrau

Jungfrau ansagen

Jungfrau, gestochen

K:

Kiebitz

Kneipenskat

Kontra

Kutscher

L:

Lusche

M:

Maurer

Mittelhand

N:

Null

O:

Oma

Ouvert

P:

Patrouille

Q:

quetschen

R:

Ramsch

Ramschrunde

Raupenfraß

Re

reizen

Renonce

Revolution

Rollmops

S:

Schieben

Schieberamsch

schmieren

schneiden

Schneider

Schwarz

Skat
Spitze
Spritzen
stechen
Stich
Stock
Sup
Supra

T:
Trumpf

U:
Überreizt

V:
Vorderhand

W:
wimmeln
Wollkopf

X:

Y:

Z:
Zange

Schließen

abwerfen

nicht bedienen, damit man eine Karte billig loswird.

Alter (Ältester)

Kreuz-Bube, höchste Karte im Skat

Ansagen

Wenn der Alleinspieler den Skat nicht aufnimmt (Hand spielt), dann darf er Schneider oder Schwarz ansagen, was ihm als Spitze zugerechnet wird.

Beim Ramsch gibt es die Möglichkeit, "Jungfrau" anzusagen, was den Spielwert verdoppelt. Das geht jedoch nur, wenn der Spieler den Skat weitergeschoben, also nicht aufgenommen hat.

Augen

Punktwert einer Karte: 7,8 und 9 zählen keine Punkte (Luschen), Bube zählt 2, Dame 3, König 4 Punkte, die Zehn zählt 10 Punkte und das As elf.

baden gehen
ein Spiel verlieren.

bedienen

Dem Stich eine Karte der geforderten Farbe zugeben.

Bierlachs (auch Kneipenskat)

Variante, die gerne in Kneipen gespielt wird. Es werden nur Minuspunkte aufgeschrieben. Wer als erster 501 erreicht hat, muß die nächste Runde Bier (oder sonstige Getränke) ausgeben

blank

eine bestimmte Farbe nicht haben.

Manchmal wird auch eine einzelne Karte einer Farbe als "blank" bezeichnet.

Bockrunde

Runde, bei dem alle Spiele doppelt gezählt werden. Es gibt verschiedene Anlässen für Bockrunden:

- Der Spielwert ist über 100 Punkte
- Der Alleinspieler ist Schneider
- Der Alleinspieler verliert mit 60:60 Augen
- Nach verlorenem Kontra, Re, Sup oder Hirsch
- Am Ende der Partie

Dörfer (auf die Dörfer gehen)

Der Solospieler zieht, weil er trumpschwach ist, seine hohen Nicht-Trümpfe zuerst (entgegen der Regel "Trumpf ist die Seele des Spiels!")

Durchmarsch

Beim Ramsch **alle** Stiche bekommen. Wenn diese Regeln vereinbart wurde, erhält der betreffende Spieler nicht 120 Minuspunkte sondern gewinnt 120 Punkte (bzw. die Gegner erhalten je 120 Minuspunkte).

drücken (quetschen)

vor Spielansage von den zwölf Karten (Blatt und Skat) wieder zwei verdeckt weglegen.

Flöte

eine lange Reihe von Karten einer Farbe, bzw. Trumpf (möglichst ohne Lücke).

Grand

"Großspiel". Hier sind nur die Buben Trumpf

Grand-Hand

Grand-Spiel ohne Aufnahme des Skats. Bei Schieberamsch-Spielen besteht grundsätzlich die Möglichkeit, Grand-Hand zu spielen. Der eigentliche Ramsch muß jedoch nachgeholt werden.

Grand-Ouvert

Das höchstmögliche Spiel im Skat. Grand-Ouvert ist ein Grand-Hand, bei dem die Karten offen auf den Tisch gelegt werden und die Gegner keinen Stich bekommen dürfen (Schwarz angesagt). Grand-Ouvert zählt nicht 24, sondern 36 Punkte (früher auch 40 Punkte).

Gucki

Solospiele mit Aufnahme des Skats (im Gegensatz zu Handspielen).

Hand (Handspiel)

Solospiel ohne Aufnahme des Skats (Stocks, der "Blinden")

Hinterhand

Derjenige, der als letzter seine Karte dem Stich zugibt.

Hirsch

Wenn die Gegner nach Kontra und Re "Sup" (Supra) gegeben haben, kann der Alleinspieler "Hirsch" ansagen und das Spiel versechzehnfachen(!).

Jungfrau

Derjenige Spieler, der beim Ramsch keinen Stich (oder Null Augen, je nach Vereinbarung) bekommt. Dann wird das Spiel verdoppelt.

Jungfrau ansagen

Wenn man beim Schieberamsch den Skat nicht aufnimmt, also schiebt, darf man "Jungfrau" ansagen. Ist man dann am Ende des Spiels tatsächlich Jungfrau, wird das Spiel verdoppelt, ansonsten gilt der Spieler als "gestochene Jungfrau", wodurch er 120 Minuspunkte erhält.

gestochene Jungfrau

Wenn ein Spieler Jungfrau angesagt hat, aber dennoch einen Stich (bzw. mehr als Null Augen, je nach Vereinbarung) bekommt, ist der Ramsch beendet und der Spieler verliert 120 Punkte.

Kiebitz

Ein außenstehender Zuschauer beim Skat (beim Skat zu viert auch der Geber).

Kontra (Contra)

Wenn die Gegner des Alleinspielers glauben, das Spiel gewinnen zu können, können sie (wenn die Regel vereinbart wurde) "Kontra" ansagen. Das Spiel wird dann verdoppelt.

Lusche

Karte ohne Zählwert, also Sieben, Acht, und Neun.

Maurer

Ein (unfairer) Spieler, der auch mit gutem Blatt nicht reizt, damit der Alleinspieler das Spiel - möglichst noch mit Kontra - verliert.

Mittelhand

Derjenige, der als zweiter seine Karte dem Stich zugibt. Schlechte Position, vor allem als Alleinspieler.

Null

Sonderspiel. Hier darf der Alleinspieler keinen Stich bekommen, sonst hat er verloren. Es gibt keine Trümpfe, Zehner und Buben sind eingereicht.

Oma (Großmutter, Chauffeur, Kutscher)

Ein unverlierbares Blatt, bzw. eines, mit dem man ohne nachzudenken gewinnen kann.

Ouvert

Der Alleinspieler legt seine Karten vor Beginn offen auf den Tisch. Außer Null-Spielen müssen alle Ouvert-Spiele Schneider-Schwarz angesagt werden und ohne Aufnahme des Skats erfolgen (Hand).

Ramsch

Sonderspiel. Ramsch wird wie Grand gespielt, wobei jeder für sich alleine spielt. Je nach Zählweise erhält entweder jeder Spieler seine Augenzahl abgezogen oder nur derjenige, der die meisten Augen hat (dann wird ihm eventuell noch ein verlorenes Spiel angerechnet).

Durch Schieben, Jungfrauen, Ansagem oder dergleichen kann der Ramsch verdoppelt werden. Ramsch-Spiele werden entweder gespielt, wenn kein Spieler reizen will oder innerhalb von Ramschrunden.

Ramschrunde

Spielrunde in der nur Ramsch (meistens Schieberamsch) gespielt wird. Hier besteht die Möglichkeit, Grand-Hand zu spielen, der Ramsch wird jedoch nachgeholt. Es gibt mehrere Fälle, in denen eine Ramschrunde gespielt wird:

- Der Spielwert ist über 100 Punkte
- Der Alleinspieler ist Schneider
- Der Alleinspieler verliert mit 60:60 Augen
- Nach verlorenem Kontra, Re, Sup oder Hirsch
- Am Ende der Partie

Raupenfraß

Katastrophal schlechtes Blatt.

Re

Nach Ansage von Kontra seitens der Gegenspieler kann (wenn dies vereinbart wurde) der Solospieler "Re" ansagen und das Spiel nochmals verdoppeln (insgesamt also vervierfachen).

reizen

vor jedem Spiel wird durch Gebot der Alleinspieler festgelegt. Das Maximalgebot (Reizwert) errechnet sich aus der jeweiligen Kartenkonstellation.

Renonce

Anderer Ausdruck für "blank". Eine bestimmte Farbe nicht haben.

Revolution

Variante des Null-Ouverts, bei dem die Gegenspieler ihre Karten austauschen können. Revolution zählt 92 Punkte, ist aber laut Skatordnung nicht erlaubt.

Rollmops (Wollkopf)

Zwei Buben und von jeder Farbe 2 Karten. Damit kann man zwar meist nicht alleine spielen, aber Kontra geben (Vorsicht!).

Schieben

Beim Schieberamsch den Skat nicht aufnehmen, sondern ungesehen weitergeben. Schieben verdoppelt den Wert des Ramsches.

Schieberamsch

Ramsch, bei dem im Gegensatz zum normalem Ramsch der Skat nicht liegengelassen wird, sondern die Spieler nacheinander den Skat aufnehmen, evtl. austauschen und dem nächsten Spieler weitergeben.

schmieren (buttern, wimmeln)

Dem Mitspieler eine hohe Karte zum Stich zugeben, um Punkte zu machen.

schneiden

Eine niedrige Karte nicht mit dem As übernehmen, um die Zehn zu bekommen.

Schneider

Wenn eine Partei 30 oder weniger Augen hat, ist sie Schneider. Es wird dann eine Spitze zugerechnet.

Schwarz (Schneider-Schwarz)

Wenn eine Partei keinen Stich bekommt, ist sie Schneider-Schwarz. Insgesamt werden zwei Spitzen zugezählt (für Schneider und Schwarz).

Manche Runden zählen auch Null Augen als Schwarz.

Skat (Blinde, Finde, Stock)

Einerseits die Bezeichnung des Spiels, andererseits der Ausdruck für die beiden abseits verdeckt liegenden Karten, die der Alleinspieler aufnehmen kann.

Spitze (Patrouille)

Die Trumpf-Sieben. Spielt ein Alleinspieler "mit einer Spitze", so muß er den letzten Stich mit der Trumpf-Sieben machen (bei zwei Spitzen die letzten beiden mit Trumpf-Acht und Sieben, usw.).

Jede Spitze erhöht den Multiplikator um eins.

"Spitze" kann auch "Gewinnstufe" bedeuten.

Spritzen

Sammelausdruck für die Gebote "Kontra", "Re", "Sup" und "Hirsch".

stechen (einstechen)

Eine geforderte Farbe mit Trumpf übernehmen, wenn man diese Farbe nicht mehr hat.

Stich

Jeweils eine Karte von jedem Spieler ergeben einen Stich (3 Karten). Derjenige, der die höchste Karte zugab, erhält den Stich.

Sup (Supra)

Gebot der Gegenspieler nach gegebenem Re des Alleinspielers. Sup verachtfacht den Spielwert.

Trumpf

Festgelegte Spielkartenfarbe, die höher steht als die anderen Farben. Hat ein Spieler eine geforderte Farbe nicht, so kann er "trumpfen", d.h. den Stich übernehmen.

Überreizt

Bietet ein Spieler mehr als er darf, so wird das Spiel als verloren gerechnet.

Vorderhand

Derjenige, der als erster eine Karte zum Stich gibt. Vordehand kann wählen, welche Farbe er fordert.

Zange

den Alleinspieler in Mittelhand bringen.

