

Die Funtische

Stand 27.02.07

Allgemeines

Im Online-Skatclub wird grundsätzlich nach der offiziellen Skatordnung, wie sie bei Turnieren Anwendung finden, gespielt. Das offizielle Regelwerk ist international fest geschrieben. Kontra, Re und Ramsch gibt es nach diesem Regelwerk nicht, obwohl sogar Leute, die gar keinen Skat spielen können, diese Begriffe automatisch mit Skat in Verbindung bringen.

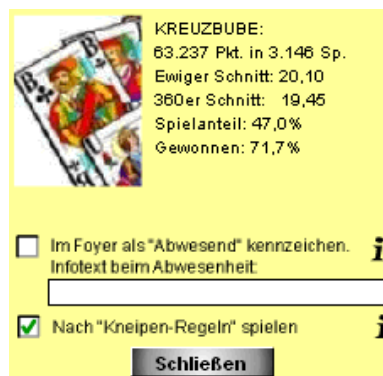
In der privaten Runde oder am Stammtisch wird oft nach diesen „Kneipen-Regeln“ gespielt. Häufig wird die Runde auch nicht nach einer bestimmten Anzahl von Spielen, sondern beim Erreichen einer bestimmten Punktzahl beendet. Auch hier im Online-Skatclub ist es möglich, nach diesen Regeln zu spielen.

Um diese Option nutzen zu können, muss die Option „Funtische“ im Kundenstamm aktiviert sein. Nach der Einführungsphase fällt hierfür eine geringe zusätzliche monatliche Gebühr entsprechend der aktuell gültigen Preistabelle an.

Die Punkte, die an Funtischen erspielt werden, werden in einer separaten Rangliste geführt. Spieler, die die Fun-Option nutzen, haben daher natürlich eine umfangreichere Möglichkeit der Ranglisten-Anzeige. Selbstverständlich ist auch bei Fun-Spielen die Nachverfolgung des Spielablaufes möglich.

Es ist nicht möglich, z.B. Ligaserien an Funtischen durchzuführen, da für alle Spieler die gleichen Ausgangsbedingungen, und das sind natürlich die Turnierregeln, gelten müssen.

Um in den Funtisch-Modus umzuschalten, ruft man durch Anklicken des eigenen Namens in der Onliner-Liste rechts am Bildschirmrand die Spielereinstellungen auf (siehe Bild). Sobald ein Haken in das entsprechende Kästchen gemacht wird, ist der Funtisch-Modus aktiviert. Zu erkennen ist dies dann an dem entsprechenden Symbol links neben dem Namen in der Online-Liste.



KREUZBUBE:
 63.237 Pkt. in 3.146 Sp.
 Ewiger Schnitt: 20,10
 360er Schnitt: 19,45
 Spielanteil: 47,0%
 Gewonnen: 71,7%

Im Foyer als "Abwesend" kennzeichnen.
 Infotext beim Abwesenheit.

Nach "Kneipen-Regeln" spielen

Schließen

Wie üblich hat man auch als Fun-Spieler zwei Möglichkeiten, an einen Tisch zu kommen, nämlich durch klicken auf *Freien Platz suchen* oder durch direktes Anwählen eines Tisches.



Geht man durch direkte Anwahl als **erster** an einen Tisch, so wird dieser Tisch automatisch zum „Fun-Tisch“ erklärt. Dies wird den Spielern im Foyer durch einen Bogen, ähnlich wie beim Stammtisch, kenntlich gemacht (siehe Bild).

Jetzt können nur noch Fun-Spieler an dem Tisch kommen. Entspricht ein Tisch nicht den aktuellen Einstellungen, klickt also ein Fun-Spieler auf einen Turnierregeln-Tisch

oder umgekehrt, so wird in dem Moment gefragt, ob der Modus umgeschaltet werden soll. Dadurch braucht der Funtisch-Modus nicht immer manuell umgeschaltet werden.

Grundregeln

Es gibt einige regionale Abweichungen der „Kneipen-Regeln“. Alle Ausnahmen hier zu berücksichtigen, würde unter Umständen die Spielbarkeit unmöglich machen. Deshalb haben wir die häufigsten Varianten als feste Regel verankert.

1. Kontra darf von jedem Gegenspieler eigenverantwortlich gegeben werden. Der andere haftet für diese Entscheidung mit.
2. Kontra muss unmittelbar vor dem Ausspielen der eigenen ersten Karte gegeben werden. Dem Alleinspieler wird dies unmittelbar in einem Abfragefenster angezeigt, das er akzeptieren oder mit RE beantworten kann.
3. Bei offenen Spielen kann nur sofort, also vor dem Aufdecken der Karten Kontra gegeben werden. Dazu werden die Gegenspieler entsprechend befragt.
4. Re muss vom Alleinspieler unmittelbar als Reaktion auf das Kontra gegeben werden, sofern er dies beabsichtigt.
5. Kontra darf nur bieten, wer selbst mindestens 18 geboten bzw. gehalten hat.
6. Wird ein Spiel Kontra verloren, führt dies zu anschließenden Bock/Ramsch-Runden.
7. Wenn Kontra/Re angesagt ist, führt dies unabhängig von Spielausgang zu anschließenden Bock/Ramsch-Runden
8. Bei Null und Null-Hand darf kein Re gegeben werden, denn ein Null, auf dem RE gegeben wird, kann nur ein Nullouvert sein und muss folglich auch als solcher angesagt werden.
9. Der Spielausgang 60/60 (Spaltarsch) führt zu Bock/Ramschrunden.
10. Es werden keine Spiele eingepasst. Stattdessen wird Schiebe-Ramsch gespielt.

Kontra/Re

Kontra kann vom Gegenspieler immer dann gegeben werden, wenn dieser mindestens 18 gereizt oder gehalten hat. Für Hinterhand ist dies unerheblich, wenn durch Vor- bzw. Mittelhand bereist mindestens ein Reizwert von 20 erreicht wurde.

Der Button „Kontra“ ist nur sichtbar, wenn die erste eigene Karte ausgespielt werden muss. Wird Kontra geboten, so hat der Alleinspieler unmittelbar darauf zu reagieren.

Er erhält die Frage:

„TESTSPIELER hat Dir Kontra geboten, möchtest du Re sagen?“

Durch einfaches Klicken von „Nein“ nimmt er das Kontra zu Kenntnis, Durch Klicken von „Ja“ antwortet er mit Re.

Bei offenen Spielen (z.B. Nullouvert) wird die Frage nach Kontra/Re unmittelbar nach der Ansage, also noch bevor die Karten des Alleinspielers aufgedeckt werden, abgehandelt.

Zu diesem Zweck werden die Gegenspieler gleichzeitig gefragt, ob sie Kontra geben möchten. Voraussetzung ist auch hier, dass mindestens 18 gereizt oder gehalten wurde.

Bei Null und Null-Hand kann kein RE gesagt werden.

Bock/Ramsch – Runden

Bock/Ramsch-Runden werden durch folgende Ereignisse ausgelöst:

1. Bei einem verlorenen Kontra.
2. Bei einem Kontra/Re, unabhängig vom Spielausgang.
3. Beim Spielausgang 60/60 Augen (Spaltarsch).



Bock/Ramsch-Runde bedeutet, dass die Ergebnisse der nächsten drei aufeinander folgenden Spiele doppelt gezählt werden (Bockrunde).

Danach folgen 3 Pflichtramschrunde-Spiele (Ramschrunde).

Während eine Bock/Ramschrunde läuft, wird dies durch entsprechende Symbole (siehe rechts) deutlich gemacht.



In Pflichtramschrunden besteht bei jedem Ramschspiel für jeden Spieler einmal die Möglichkeit, einen „Ausweich-Grand“ (Grand Hand) zu spielen, um das Ramschspiel nicht zu spielen. Zu diesem Zweck werden die Spieler reihum (beginnend mit Vorhand) danach gefragt. Hat ein Spieler für dieses Spiel bereits einen Grand-Hand gespielt, wird er bei dieser Fragerunde übergangen. Entscheidet sich einer der Spieler zum Grand-Hand, so wird ein weiteres Ramschspiel an die Pflichtrunde angehängt. Nach einem Ausweich-Grand gibt derselbe Spieler noch einmal, damit jeder beim Schieben einmal als erster beginnt.

Während eines Ausweich-Grand kann selbst verständlich auch Kontra/Re gegeben werden.

Während eine Bock/Ramsch-Runde läuft, kann maximal eine weitere Bock/Ramsch-Runde hinzukommen.

Wird während einer laufenden Bockrunde geramscht, wird KEIN zusätzliches Bock-Spiel angehängt. Auch zählt das Ergebnis dieses Ramschspiels nicht doppelt.

Der Spaltarsch

Vorab sei gesagt, dass der Begriff „Spaltarsch“ beim Kneipenskat gängig ist und nicht als anzügliches Wort verstanden werden sollte.



Als Spaltarsch wird die Situation bezeichnet, wenn Alleinspieler und Gegenspieler jeweils 60 Augen erreichen. Dieses Spiel ist bekanntlich für den Alleinspieler als verloren zu werten. Am Funtisch führt der Spaltarsch zu einer anschließenden Bock/Ramschrunde.

Ramschregeln

Reizt keiner der Mitspieler 18, wird geramscht.

Es wird so genannter Schieberamsch gespielt. Dabei hat reihum (beginnend mit Vorhand) jeder Spieler die Möglichkeit, den Skat aufzunehmen, die Karten zu behalten, die er gebrauchen kann und danach zwei Karten zu drücken und an den nächsten Spieler weiterzugeben. Verzichtet der Spieler darauf, den Skat einzusehen, kann er den Skat an den nächsten ungesehen weitergeben. Man sagt: Er *schiebt*, was dem Schieberamsch den Namen gegeben hat. Pro Schieben erhöht sich das Ergebnis.

Buben dürfen nicht gedrückt werden. Nimmt also Vorhand als erster Buben aus dem Skat auf, so muss er diese auf der Hand behalten.

Es wird nach der Regel des Grand gespielt: Buben sind Trumpf, die 10 ist „hoch“.

Derjenige Spieler, der den letzten Stich erhält, muss die beiden Karten im Skat und die damit verbundenen Augen übernehmen.

Erhält einer der Spieler keine Stiche, so ist er „Jungfrau“ geblieben. Hierdurch erhöht sich das Spielergebnis. Zu Beachten ist, dass ein Stich mit 0 Augen auch ein Stich ist.

Gelingt es einem Spieler, alle Stiche zu bekommen, hat er einen Durchmarsch gemacht. In diesem Fall erhält er +120 Punkte. Die Multiplikatoren durch Schieben

werden hierbei nicht angerechnet. Es ist zu beachten, dass auch ein Stich mit 0 Augen ein gültiger Stich ist, also einen Durchmarsch vereitelt.

Zählweise bei Farb-, Grand- und Null-Spiele

Die Berechnung der Punkte erfolgt wie in der offiziellen Skatordnung durch Ermittlung der Spitzen und der addierten Spielstufen multipliziert mit dem Farbwert. Null-Spiele werden ebenfalls mit 23,35,46 bzw. 59 abgerechnet.

Ein verlorenes Spiel wird doppelt gerechnet.

Kontra und Re verdoppeln jeweils das Spielergebnis.

In Bockrunden werden alle Spielergebnisse verdoppelt. Jedoch nicht die Spielergebnisse von Ramschspielen, die in einer Bockrunde gespielt werden.

Erreichen beide Parteien 60 Augen (Umgangssprachlich als „Spaltarsch“ gezeichnet), so führt dies zu einer Bock/Ramsch-Runde

Die in der offiziellen Skatordnung zusätzliche Vergütung eines gewonnen Spiels mit +50 bzw. der Verlustabzug von -50 gilt auch am Fun-Tisch. Ebenso erhalten die Gegenspieler eine Vergütung von 40 Punkten bei einem verlorenen Spiel.

Allerdings werden diese Zusatzpunkte nicht durch Kontra/Re oder Bock verdoppelt.

Zählweise beim Ramsch

Der Spieler mit den meisten Augen erhält diese als negative Punkte angeschrieben. Die anderen Spieler erhalten jeweils die Differenz zu 60 als Pluspunkte.

Bei Augengleichheit kann es mehrere Verlierer geben. In diesem Fall werden die Augen als Minuspunkte bei beiden (oder allen drei) Spielern aufgeschrieben.

Es gilt die „entschärfte“ Regel für die Ergebnisverdoppelung beim Schieben und Jungfrau: Das Ergebnis wird nicht für jedes Ereignis verdoppelt, sondern der Multiplikator jeweils um eins erhöht. Es wird also immer wieder die Augenzahl addiert. Daraus ergibt sich eine maximal mögliche Verlustpunktzahl von $120 * 5 = 600$. Durch die Verdoppelungsregel wäre ein Maximalwert von $120 * 16 = 1920$ möglich. Dies steht jedoch in einem falschen Verhältnis zu normalen Farb- bzw. Grandspielen.

Pro „Schieben“ wird der Multiplikator für das Endergebnis um 1 erhöht. Also erstes Schieben * 2, zweites Schieben * 3 usw.

Wenn ein Spieler „Jungfrau“ bleibt, also keinen Stich erhält, so wird der Multiplikator nochmals um 1 erhöht verdoppelt.

Gelingt es einem Spieler, alle Stiche zu bekommen, hat er einen so genannten „Durchmarsch“ geschafft. In diesem Fall erhält er +120 Punkte. Verdoppelungen durch Schieben werden hierbei nicht gezählt.

Der Spieler der den letzten Stich bekommt, erhält auch die 2 gedrückten Karten, die zu seinem Ergebnis hinzuaddiert werden.

Sonderregeln

Spielabbruch

Ein technisch bedingten Abbruch bzw. einer Zeitüberschreitung während des Ausspielens einer Karte kann nicht vollständig ausgeschlossen werden. In diesem Fall wird wie folgt entschieden:

Alle restlichen Stiche sowie der Skat fallen dem Abbrechenden zu. Sollte dieser Abbruch jedoch einen Durchmarsch durch den Abbrechenden Spieler zur Folge haben, so wird dieser nicht gewertet. Stattdessen wird in diesem Fall der Ramsch als verloren mit 120 Augen sowie EINER Jungfrau gewertet. Die Multiplikatoren, die sich ggf. aus dem Schieben ergeben haben, gelten entsprechend.

Einstieg in laufende Bockrunden

Verlässt ein Spieler während einer laufenden Bock/Ramschrunde den Spieltisch und nimmt ein anderer Spieler daraufhin seinen Platz ein, so ist dieser verpflichtet, in die laufende Bock/Ramsch-Runde einzusteigen.

Verlassen dagegen 2 Spieler den Spieltisch, sodass ein Spieler daraufhin allein am Tisch sitzt, werden eventuell laufende Bock/Ramschrunden aufgehoben.