

スカート ルールリファレンス

3人で行うトリックテイキング。

ビッドに勝った1人がソロイストになり、ビッドの達成を目指す。他2人はそれを妨害する。

■ディールの流れ

- (1) ディーラーを交代し、カードを配る。
- (2) ビッドを行う。
- (3) ソロイストが必要ならカードを交換し、ゲームの種類等を宣言する。
- (4) フォアハンドからプレイを行う。
- (5) 得点を計算する。

■ディール

各3枚、スカート2枚、各4枚、各3枚。

■カード点

A	10	K	Q	J
11点	10点	4点	3点	2点

■ゲームの種類

スートゲーム	1スートを切札指定し、カード点を61以上取る。Jは切札スートになる。
グランド	切札をJのみとし、カード点を61以上取る。
ヌル	1トリックも取らないことを目指す。切札なし。

■カードの強弱

スートゲーム	切札は ♣J, ♠J, ♥J, ◇J, A, 10, K, Q, 9, 8, 7 の順に強い。 切札以外は A, 10, K, Q, 9, 8, 7 の順に強い。
グランド	切札は ♣J, ♠J, ♥J, ◇J の順に強い。 切札以外は A, 10, K, Q, 9, 8, 7 の順に強い。
ヌル	A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7 の順に強い。

■ビッドの順番

ディーラーの左から順にフォアハンド、ミドルハンド、リアハンド。

- (1) ミドルハンドが宣言し、フォアハンドが受けるかパスする。
- (2) リアハンドが宣言し、先のビッドの勝者が受けるかパスする。

■ゲーム点とビッド

ゲーム点 = 基本点 × 達成点

ビッドが成功すれば、実際のゲーム点が入る。失敗すればゲーム点の2倍を失う。

実際のゲーム点がビッドに満たない場合、ビッドを上回るまで達成点を増やし、その2倍を失う。

ソロイストだけが得点または失点する。

基本点

グランド	クラブ	スペード	ハート	ダイヤ
24点	12点	11点	10点	9点

達成点

トップ	各1点	ウィズ、またはウィズアウト。最低1はある。
ゲーム	1点	必ずつく。
ハンド	1点	手札だけで勝負する。
シュナイダー	1点	カード点90以上獲得する。
シュナイダー宣言	1点	ハンドゲームのみ可能。
シュヴァルツ	1点	全トリック獲得する(カード点120ではない)。
シュヴァルツ宣言	1点	ハンドゲームのみ可能。
ウヴェア(オープン)	1点	ハンドゲーム、およびヌルのとき可能。
逆シュナイダー	1点	カード点30以下しか獲得できない場合につく。
逆シュヴァルツ	1点	1トリックも獲得できない場合につく。

※上位の達成項目は、下位の項目を含むとみなす。

■手札交換

- ・ スカートゲーム … スカートを手札に入れ、手札から2枚捨てる。
- ・ ハンドゲーム … 手札を交換しない。

■ソロイストの宣言

- ・ スートゲームか、グランドか、ヌルか(スートの場合は切札)。
- ・ ヌルの場合ウヴェア。ハンドの場合、シュナイダー宣言/シュヴァルツ宣言/ウヴェア。

ビッド点一覧

ビッド点	ゲームの種類	ビッド点	ゲームの種類
18	◇2	60	♡6, ♣5
20	♡2	63	◇7
22	♠2	66	♠6
23	ヌル	70	♡7
24	♣2	72	◇8, ♣6, グランド3
27	◇3	77	♠7
30	♡3	80	♡8
33	♠3	81	◇9
35	ヌル(ハンド)	84	♣7
36	◇4, ♣3	88	♠8
40	♡4	90	◇10, ♡9
44	♠4	96	♣8, グランド4
45	◇5	99	◇11, ♠9
46	ヌル・ウヴェア	100	♡10
48	♣4, グランド2	108	◇12, ♣9
50	♡5	110	♡11, ♠10
54	◇6	117	◇13
55	♠5	120	♣10, グランド5
59	ヌル・ウヴェア(ハンド)		