

Begriff	Bedeutung
60er Drohung	max. erreichbare Augenzahl für die GS bei ungünstigem Kartenstand und/oder schlechter Spielweise des AS. Meist
Abbremsen, Abwarten	Durchlaufen lassen einer Karte
abgeben	Verteilen der Karten zum letzten Spiel
abgeben, einen Stich	Die Gegenpartei erhält einen Stich
abheben	Veränderung der Reihenfolge der Karten nach dem Mischen. Mindestens 3 Karten müssen abgehoben werden.
abholen	Bezeichnung für die beim Skatspiel geübte Praxis, mit höheren Trümpfen die niedrigeren abzukassieren
ablegen, Karten	Drücken (senken) von zwei Karten
abliefern	benutzter Skatausdruck für die Absicht eines Spielers, dass seine Mitspieler keinen Stich mehr machen
Abrechnung	Ermittlung des Spielergebnisses
abreizen	Spiele mit niedrigen Gewinnaussichten reizen, nur um diese anderen nicht zu gönnen.
Abreizer	unfairer Spieler der mit niedrigen Gewinnaussichten Spiel reizt und verliert, nur um einem anderen Spieler das Spiel nicht
Abreizgeld	Geldbetrag, den man für jedes verlorene Spiel bezahlen muss; auch Kartengeld genannt
abrunden	beim sofortigen Auszahlen die Spielwerte auf volle Geldbeträge (Pfennige, Cent) berechnen
absahnen	jmd. Geld abgewinnen
Abstauber	müheless errungener Sieg infolge guter Karten oder deren Sitz
absterben	keinen Trumpf mehr haben
Abstich, abstechen	Das Erobern eines Stiches oder einer wertvollen Karte durch einen Trumpf
Abwicklung	Spieldurchführung und Steuerung der Stichfolgen nach logischen Schlussfolgerungen oder methodischen Erkenntnissen
Abwurf, abwerfen	eine ungünstige Karte unter Einhaltung der Bedienungsvorschrift in den Stich der Gegenpartei geben
Ach und Krach	mit A. und K, gewinnen = gerade so (knapp) gewinnen
Acht	Karte mit dem zweitniedrigsten Spielwert einer Farbe, Lusche
Affenarsch	bank wie ein A.= ohne jegliche Trumpfkarte; ohne jegliches Blatt der geforderten Spielfarbe
Aide	Alte, heute nicht mehr gebräuchliche Bezeichnung für Mitspieler
alle machen	zum Verlierer machen
Alleinspieler	der Spiler, der aufgrund des hchsten Reizgebotes den Skat erhält
alt aussehen	schlechte Karten haben
Alte, der	der Eichel- bzw. Kreuz-Bube, höchster Trumpf, auch Jan Dresskamp oder der "alte" Wenzel genannt
Altenburger Skat	alte Skatart, die 17 verschiedene Spiele- 3 Groß-, 12 Farb- und 2 Nullspiele kannte. Der Skat wurde dabei als
anbieten	Karten mit hohen Zählagen vorspielen
Angriffsspieler	wagemutiger Spieler, der seine Chance geschickt nutzt und nicht mauert
annageln, einen Stich	einen stich mit hohem Trumpf sichern, damit er nicht überstoichen werden kann
ansagen	der Alleinspieler gibt seine Spielart bekannt
anschreiben	den Spielwert in die Spielliste eintragen

anspielen, ausspielen	zum ersten Stich ausspielen
Antiskat	schlechtes unqualifiziertes Skatspielen
antizyklischer Abwurf	Abwurf keiner Karte, die man blank hat, damit GS nicht auf restliche Schwäche schließen können.
anziehen	die erste Karte zum Stich ausspielen
Ärgerrunde	anderer Ausdruck für Bockrunde- ist entgegen der Skatordnung
Arsch geteilt in zwei Hälften	beide Parteien haben 60 Augen, d.h. der Alleinspieler verliert, auch gespaltener Arsch genannt
Arschvoll, einen ganzen A. haben	viele Trümpfe und gute Karten haben
As, das	höchste Karte jeder Farbe im französischen Bild, im deutschen Kartenblatt auch Daus genannt. Spielwert ist 11 Punkte
Asquetscher	Spielmacher, der ein As in den Skat legt
Atout	französisch für Trumpf
auf diesem Platze hat eine Sau gefrühstückt	ausrufender Spieler hatte mehrfach schlechte Karten mit Hoffnung auf bessere
aufnehmen	in den Skat einsehen, auch die gegebenen Karten vom Tisch zur Einsicht aufnehmen
Aufschlag	Ausspielen der ersten Karte bei einem Spiel = Anspiel
Aufwerfen einer Karte	versehentliches Sichtbarwerden einer Karte
Augen	Zählwerte der Karten
Augen schonen	nur Karten mit geringen Zählwerten spielen
aus der Hand	ein Spiel ohne Einsicht in den Skat
aus jedem Dorf einen Hund besitzen	von jeder Farbe einige Karten haben und damit nicht stechen zu können
auslosen	Festlegung der Platzordnung und des Tisches
ausreizen	Reizen bis zum höchstmöglichen Spielwert
ausspielen	Eröffnung mit einer Karte zum Stich
austeilen	Karten geben. Reihenfolge ist je drei, Skat, je vier, je drei Karten pro Spieler
ausziehen, jmd.	jmd. Zum Verlierer machen
Bäcker Schubert	alt für Schellen-Ober nach der Darstellung auf der deutschen Spielkarte, der als Sonderling in Quedlinburg bekannt war;
baden gehen	hoffnungslos verlieren
Bauer	Bube, Unter, Wenzel
Bauernabzug	Abziehen eines oder zweier Bauern (Buben)
bedienen	die verlangte Farbe oder Trumpf zugeben
Beifarbe	Alle Nichttrumpfkarten einer Farbe
Beikarte	Karten die keine Trümpfe sind, auch Nebenkarten
bekennen	bedienen
besetzte Karten	Karten einer Farbe, von der man noch niedrigere hat; z.Bsp. Besetzte Zehn = Zehn und Ober einer Farbe
Bienen	Karten die in Form von Trümpfen von der Hinterhand gebracht werden
Bierlachs, Bierskat	Abart des Skatspieles, widersprechend der Skatordnung

bieten	reizen zur Ermittlung des Alleinspielers
Bilder	Als Bilder werden die Karten Bube, Dame und König bezeichnet. Im Gegensatz zu den Luschen und den Vollen.
billiges Spiel	Spiel mit geringem Spielwert, z.Bsp. 18 oder 20
Billigmacher	abwertende Bezeichnung für den ältesten Buben, den man im Skat findet und so ein Spiel ohne 2...11 billig wird
binsen, in die B. gehen	Spiel das verloren geht (in die Binsen geht); gleicher Azsdruck wie "den Bach runter gehen"
blank spielen	ausspielen der blanken Karte
blank spielen, sich	ausspielen einer Karte, wenn dadurch die nächste blank wird
blanke Karte	einzelne Karte einer Farbe
Blatt	die Karten eines Spielers
Blatt, deutsches	die deutschen Karten eines Spielers, im sächsisch-thüringischen Raum weit verbreitet
Blatt, französisch	die französischen Karten eines Spieles, im westdeutschen Raum weit verbreitet
blind reizen	voreiliges Anreizen, ohne die Karten aufgenommen zu haben
Blinde, der	die beiden verdeckt im Skat liegenden Karten
bluffen	einen Gegenspieler täuschen
Bockrunde	unzulässige Verdopplung des Spielwertes einer Runde nach besonderen Anlässen
brocken, reinbrocken	anderer Begriff für wimmeln und buttern
Bube	im Farbspiel oder Grand Trumpf, Spielwert 2 Augen, auch Unter im deutschen Blatt genannt
buttern	anderer Begriff für wimmeln oder schmieren; hohe Zählaugen zur eigenen Partei zugeben
Carreau	alt, französisch für Karo (Schellen)
Club, Skatclub	Zusammenschluss Gleichgesinnter zum Zwecke des Skatspieles
Coeur	Herz, Farbe im französischen Bild
Dame	die dem Ober entsprechende Karte im französischen Bild
Danke	Höfliche Aussage des Alleinspielers, der ein wackeliges Spiel durch einen Fehler der Gegenspieler doch noch gewonnen
Daus	im deutschen Blatt die höchste Karte jeder Farbe; entspricht dem As im französischen Blatt
der Sack ist zu	das Spiel ist für eine der Parteien gewonnen
Doppeldrohung	Möglichkeit nach zwei Spielarten das Spiel zu entscheiden
Doppelläufer	Eine Farbe geht zweimal rum, ohne abgestochen zu werden. Ist häufig bei As, Zehn der wünschenswerte Fall.
Dörfer- auf die Dörfer gehen	es werden die Asse und Zehnen des Alleinspielers gespielt, ohne Trumpf zu fordern
DOSKV	Deutscher Online-Skatverband
draußen	Bezeichnung dafür, dass alle Trumpfkarten außer dem Spiel sind, d.h. draußen und damit nicht mehr gestochen werden
drei, zwei, vier, drei	vorgeschriebener Rhythmus beim Austeilen der Karten
Dreiertisch	Spielrunde mit drei Spielern. Der Kartengeber nimmt hierbei am Spiel teil.
dreschen; Skat dreschen	Sucht eine gute Karte mit lautem Knall wuchtig auf den Tisch zu hauen
Drohung	verschiedene Drohungen zum AS aufbauen, die sein Spiel verlieren lassen; z.Bsp. durch abgehende Farb- und

drücken	zwei Karten nach Einsicht in den Skat legen
drunter bleiben	nicht übernehmen mit einer Farbe oder stechen mit Trumpf
DSKV	Deutscher Skat Verband.
durchbrochene Farbe	Farbe mit unterbrochener Rangfolge
Durchlaufenlassen	Nicht Einstechen von Stehkarten bis zur Übernahme der Fehlstiche; spezielle Technik bei Grandspielen- seltener bei
Durchmarsch	beim Ramschspiel Einholen aller Stiche und 120 Augen durch einen Spieler
Eckstein	Karo, dem Schellen entsprechende farbe im französischen Bild
Eichel	eine Farbe im deutschen Bild = Kreuz im französischen Bild
einpassen	kein Spieler hat ein Mindestgebot. Der nächste Kartengeber gibt zum neuen Spiel
Einschub, einschieben	siehe Zwangsrückspiel
Einspielen, Einspiel	seinem Mitspieler eine Karte anspielen, die dieser sicher übernehmen kann mit dem Ziel den AS in MH-Position zu
Einstellwinkel	Schrägstellung des Blattes, damit kein Mitspieler hineinschauen kann- ist individuell verschieden.
Einzelblatt	blanke Karte
Einzelkämpfer	Mitspieler, der am liebsten alle Stiche allein machen möchte und deshalb auch öfter als andere verliert
Endspiel	Die letzten Züge eines Spieles, das oftmals über Gewinn oder Verlust desselben entscheidet.
erhöhen	ein Spiel von höherem Wert ansagen als geplant oder schon genannt war
Eröffnen	Zum ersten Stich ausspielen
Fälle	Spitzen- und Gewinnstufen
falsches Bedienen	Fehler, der das Spiel beendet
Familie	eine Folge aller Karten derselben Farbe
Farbe	allgemein: die 4 Farben; speziell: kein Trumpf
Farbe bekennen	eine Karte mit der gleichen Farbe bedienen (zugeben)
Farbe hochspielen	durch Anspiel einer hohen Karte (z.Bsp. As) die restlichen Karten der Farbe zu Standkarten werden lassen, auf die kein
Farbspiel	ein Spiel bei dem außer den 4 Buben noch eine gewählte Farbe des Alleinspielers Trumpf ist
Farbzwang	Pflicht eine Karte mit der gleichen Farbe zuzugeben
Faussen	Karten ohne Zählwert
Fehlfarbe	eine Farbe, die in einem Blatt nicht vertreten ist
Fehlkarte	Beikarte, auf der die Gegner eigene Stiche und Augen machen können
Fehlstich	Stiche, die man garantiert an die Gegenpartei abgibt
festsitzen	nach geklärtem Spiel in einer ungünstigen Situation, die dem Gegner bedenkenloses Schneiden erlaubt, ausspielen zu
fetter Stich	Stich mit vielen Augen, in der Regel ab 20 Augen
Finte	Täuschungsmanöver, Spiellist
Flöte	eine lange möglichst geschlossenen Farbe, mindestens 4 Karten einer Farbe, auch lange Farbe, Fahne oder Peitsche
Folge	auch Sequenz- eine Reihe von mindestens drei Karten einer Frabe mit lückenloser Wertfolge

Forcefarbe	auch Flöte: möglichst lange starke (geschlossene) Farbe
fordern	Trumpf ziehen
Fragespiele	früher im Altenburger Skat die Grundlage des Spieles, es entschiedete sich in der Reihenfolge der Farben, wer ein Spiel
Freikarten	Karten von Farben, deren höhere Blätter schon gefallen sind
Freistechen	Trümpfe verstecken, um die eigenen Vollen auf Trümpfe des Partners zu schmieren
Freiwerfen	Das Zugeben einer blanken Karte einer Farbe. Die Absicht ist, eine wesentlich höheren Stich der freigeworfenen Farbe
Freiziehen	Nicht mehr einspielbar sein, damit Lenkung in andere Farben
frühstücken	den Mitspielern in die Karten sehen
Gabel, gabeln	Durch Halten von zwei oder mehr Karten, Androhen eines oder mehrerer Stiche von spielentscheidender Bedeutung
Ganzen; um die G. spielen	Jeder Spielpunkt entspricht einem Cent (früher einem Pfennig) beim Geldskat
Gattung	die Farb-, Grand- und Nullspiele
geben	das Verteilen der Karten zu einem Spiel
Gebot	genannter Reizwert, mindestens 18
Gegenfarbe	Gegenfarben sind Kreuz-Pik und Herz-Karo
Gegenpartei	Alle Teilnehmer außer dem Alleinspieler bilden die Gegenpartei. Erzielt ein Mitglied der Gegenpartei einen Stich, so
Gegenspiel	Zusammenspiel der Gegenspieler mit dem Ziel, das der AS verliert
Gegenspieler	die beiden anderen Spieler, die den Skat nicht erhalten haben
Geld-Skat	Skat, um Geld gespielt, mit Aufschreiben, sofort auszahlen oder in die Kasse, die meist jährlich geleert wird
geschlossene Farbe	Kartenfolge einer Farbe in lückenloser Form
Gewaltstreich	auch Coup: gewagte Spielweise, durch die doch noch das Spiel gewonnen wird
Gewinnstufen	Faktoren, die den Spielwert eines Spieles erhöhen
Grand	Gewinnspiel, in dem nur die Buben (Unter) Trümpfe sind
Grand hand	Gewinnspiel, in dem nur die Buben (Unter) Trümpfe sind und welches ohne Einsichtnahme in den Skat gespielt wird
Grand ouvert	Offen gespielter Grand, der nur in der Gewinnstufe schwarz gewonnen wird. Höchstes und erstrebenswertestes Spiel im
Grün	eine Farbe in der deutschen Karte, entspricht dem Pik im französischen Blatt
Grundwert	fester Zählwert einer Farbe zur Errechnung des Reizwertes und des Spielwertes. Bei Farbspielen zwischen 9 und 12.
Gucki, Guckiskat	um 1900 in Leipzig eingeführte Spielweise mit Reizen und Aufnahmen (reingucken) des Skates. Ein verlorenes
Gurke; eine G. haben	schwaches, schlechtes Blatt nach Skataufnahme
halbe Miete	ein Stich mit drei Vollen (Däusern oder Zehnen)
Halben; um die H. spielen	Jeder Spielpunkt entspricht einem halben Cent (früher einem halben Pfennig) beim Geldskat
halten	Zustimmung zu einem Reizgebot
Handspiel	Spiel ohne Aufnahme des Skates
Hasardeur	im Gegensatz zum Angriffsspieler solcher, der nur auf sein Glück vertraut und auch kaum gewinnbare Spiele spielt
Hauptplan	Mit den eigenen Karten vor Spielbeginn möglichen Kartenstand und Spielverlauf vorausplanen

Hebereizung	So weit reizen, dass man anderen Spieler über sein vermeintliches Spiel "hebt", z.Bsp. Null
herumreißen	Versuch, ein bereits verloren geglaubtes Spiel durch Schneiden von Zehnen oder andere gewagte Mannöver doch noch
Herz	die dem Rot entsprechende Farbe im französischen Blatt
Hinterhand	der dritte Spieler, der einen Stich komplett macht
Hinwerfen	Siehe Aufwerfen; aber auch, wenn die Partei der Meinung ist, alle weiteren Stiche zu bekommen.
Hirsch	der Skatordnung widersprechende versechszehnfachende Wirkung des Spilees nach Contra, Re, Bock und Hirsch
hochkommen, eine Karte	eine Karte aus dem Skat aufnehmen
hochspielen, Karte hochspielen	Durch Anspiel eines Gegenspielers wird eine eigene Karte zur "höchsten Karte"; z.Bsp. Durch Anspiel des Asses wird
hochtreiben	Herausforderung zum höchsten Reizgebot
Holz	beim langen Warten mit dem Ausspiel gerufene Aufforderung zum Ausspiel: Eine Karte oder ein Stück Holz
Hosen runter	verbindliche Aufforderung bei offenen Spielen die Karten offen zu legen
Impass	Versuch, einer Karte einen Stich zu sichern, die nicht die höchste der betreffenden Farbe im eigenen Spiel ist
ISPA	International Skat Player Association. Internationaler Skatverband.
Issak, einen I. haben	dasselbe wie "Rollmops", d.h. 2 Buben und von jeder Farbe 2 Karten- in einigen Gegenden baden-Württembergs üblich
Jan Dresskamp	andere Bezeichnung für den Kreuz-Buben aus dem Rheinland, auch Der "Alte" genannt
Joker	Joker sind im Skatblatt nicht enthalten
Junge	Bube, Unter, Wenzel
Jungfer	Spielweise beim Ramsch, wenn ein Spieler keinen Stich bekommt
Jungfrau	wenn ein Spieler beim Ramsch keinen Stich bekommt
Jüngste, der	Bezeichnung für den vierten und schwächsten der Buben, denn Schellen-Buben
Karauschen	Bezeichnung für ein Karo-Spiel
Karo	die dem Schellen entsprechende Farbe im französischen Blatt, auch Eckstein, Ecken, Route genannt
Kartengeber	derjenige, der vor Vorhand die Karten mischt, abheben läßt und richtig verteilt (3, Skat, 4, 3)
Kartengeld	vgl. Abreizgeld
Kartensitz	Verteilung der Blätter in den Händen der Spieler
Keller, im Keller sein	In der Spielführung Minuspunkte haben
Kiebitz	auch Wanze: unerwünschter Zuschauer und Ratgeber
Klasse	I mit Skataufnahme; II ohne Skataufnahme
Kneipenskat	Bezeichnet eine Spielvariante des Skat, die das vorhandene Regelwerk erweitert und an manchen Stellen abändert. So
König	Karte mit dem dritthöchsten Augenwert (4) einer Farbe
König zu dritt	König und zwei kleinere Karten einer Farbe
Kontra	Spielwertverdopplung durch die Gegenpartei, die nicht der Skatordnung entspricht
Krauskopf	andere Bezeichnung für "Wollkopf"
Kreuz	die dem Eichel entsprechende Farbe im französischen Bild

kurz vorm Klosett in die Hose gehen	das Spiel wurde knapp verloren
kurze Farbe	besitz weniger Karten einer Farbe
kurzer Weg	wenn der Alleinspieler unmittelbar hinter dem Auspielenden (im Uhrzeigersinn) sitzt
lange Farbe	siehe Flöte: Besitz vieler Karten einer Farbe, lange Flöte, Fahne oder Peitsche genannt
langer Weg	wenn der Alleinspieler vom Auspielenden gesehen in Hinterhand (im Uhrzeigersinn) sitzt
Lauf, einen Lauf haben	auch eine Phase haben: mehrfach hintereinander gute Spiele bekommen und gewinnen oder durch günstigen
Leerkarte	Karte ohne Zählungen
legen, sich	sich verloren geben
Leichenrede	über ein beendetes Spiel lange diskutieren
Leipziger Skat	alte Skatart, entsprechend unserem heutigen Skat. Das Spiel wurde gereizt und im Gegensatz zum Altenburger Skat
Licitation	alter Begriff für Reizen, im Sinne von Bieten. Heute nicht mehr gebräuchlich
Lusche	Karte ohne Zählungen: 7, 8, 9 einer Farbe
Matador	alte Bezeichnung für Spitzen
Mauerblümchen	Ein Kartenspieler, der mauert
mauern	ein Spiel nicht ausreizen, unter Wert passen, meist um Kontra zu geben
Maurer	einer der mauert, d.h. unter dem Wert eines Spieles paßt, damit ein anderer verliert
Mehl haben	mehrfach hintereinander gute Karten mit guten Gewinnaussichten bekommen
Mehlmann	Spieler mit mehrfach hintereinander sehr guten Karten und Gewinnaussichten
Miese haben	Minuspunkte in der Listenführung haben
Miete, die ganze	120 Augen auf einem Haufen
Miete, die halbe	mindestens 31 Augen haben, z.Bsp. Durch Stechen von zwei Vollen mit einem Trumpf-As
Minimalausbeute	Augenzahl, die mindestens erreicht wird, wenn alle Stehkarten bedient werden
mischen	die Reihenfolge der Karten vor dem Abheben verändern
Mischling	Kartengeber, der zu lange mischt (sich die Finger blutig mischt)
mit in's Bett nehmen: willst du die mit in's Bett	eine Karte schon eher spielen
Mit Spitzen	Wertung des Spiels des Alleinspielers, wenn der den Kreuz Buben hat. Ausschlaggebend ist in diesem Fall der kleinste
Mittelhand	der Spieler der die zweite Karte in den Stich nach dem Auspieler gibt
Mittelhandzange	Alleinspieler permanent in MH-Position nehmen, wobei sich der GS in HH raussuchen kann, ob er abwirft oder übersticht
Mitzählen	Zählen der eigenen Augen oder der der (oder des) Gegner(s). Lautes Mitzählen ist verboten!
Moor	eine weitere Verdopplung des Spielwertes durch den Alleinspieler nach Sub- widerspricht der Skatordnung
nachbringen, nachspielen	eine gespielte Farbe nochmals ausspielen
Nachkarten	Unart beim Skatspiel. Das erneute Aufrollen des Spiels nach dessen Beendigung. Von den nachkartenden Spielern
Nebenkarte	vgl. Beikarte
Nebenplan	Falls der Hauptplan nicht greift ein Ersatzplan für eine neue Spielsituation während des Spiels, der auch zum Sieg führt

Neun	Karte mit dem drittniedrigsten Spielwert einer Farbe, Lusche
Not-Grand	Bei hoher Reizung eines Farbspieles durch Finden eines Buben erzwungener Grand mit geringer Siegchance
Null ouvert	offenes Nullspiel
Null, Nullspiel	Spielart in der der Alleinspieler außer dem Skat keinen Stich machen darf
Ober	Kartenbild in der deutschen Karte; entspricht der Dame in der französischen
offene Spiele	es darf kein Stich verdeckt gespielt werden- vor dem ersten Ausspielen sind die Karten offen geordnet aufzulegen
Offizierskat	Variante des Skatspieles für zwei Personen
ohne Not (spielen)	Wagen eines Handspieles oder Grands ohne Reizzwang, obwohl Skataufnahme und Farbspiele noch möglich sind
Ohne Spitzen	Wertung des Spiels des Alleinspielers, wenn er den Kreuz Buben nicht hat. Ausschlaggebend ist in diesem Fall der
Oma, Omaspiel	Totsicheres Spiel, was auch eine Oma spielen könnte ohne große Skatkenntnis
Online-Skat	Nutzung des Internets zum Skat spielen
Online-skating	Skat spielen mit anderen Skatspielern oder Computern im Internet
opfern	Verhalten eines Spielers um Schlimmeres zu verhüten
Ordnen der Karten	Übersichtliches Stecken der Handkarten
ouvert	offen
Partei	Der Alleinspieler bildet eine Partei, alle anderen Spieler (auch der sitzende Kartengeber) bilden eine andere, die
passen	nicht Reizen oder kein Reizgebot abgeben
Paßtmirnicht	frühere Spielart zur Bestimmung des Trumpfes, wobei der Alleinspieler nach dem Umdrehen der ersten Karte im Skat
Pfund	Umgangssprachlich: Karte mit hohem Zählwert. Meist in Verbindung mit Schmieren, Wimmeln oder Buttern gebraucht.
pfunden	= schmieren, buttern, wimmeln: Karten mit hohen Augen in den eigenen Stich geben
Phase, eine Phase haben	mehrfach hintereinander gute Spiele bekommen und gewinnen oder durch günstigen Kartenstand gewinnen, auch einen
Pik	die dem Grün entsprechende Farbe im französischen Bild, auch Schippen oder Schüppen genannt
Pimpe	vgl. Lusche, Karte ohne Zählaugen
Pinke	auch Schleuse oder Spende: Skatvariante mit Kasse für Grandgewinner
Platzwahl	wenn Plätze nicht willkürlich, sondern durch Loswahl festgelegt werden
Pott	Einsatz, auch Kasse, Haferl oder Topf
Preisskat	Skatturnier mit Preisgestaltung für die Platzierten
pricken	siehe stechen
Punktwert	Spielwert in Punkten
Quatschtüte	er beim Skat zuviel redet
Quese	vorzugsweise am rechten Daumen eines Skatspielers auftretende Schwiele, die den temperamentvollen Spieler durch
quetschen	siehe drücken
Ramsch	eine der Skatordnung widersprechende Abart, kommt von dem Wort Ramsch (ungeordnete billige Ware)
Rangfolge	Reihenfolge innerhalb der Farben

Raupenfraß	schlechtes Blatt, was man am liebsten nicht spielen, sondern den Larven der Schmetterlinge zum Fraß vorwerfen möchte
Re	eine weitere Verdopplung des Spielwertes durch den Alleinspieler nach Kontra- widerspricht der Skatordnung
reinigen	ungünstige Farben drücken oder abwerfen
reizen	Vorgang zur Ermittlung des Alleinspielers
Reizfaktor	Anzahl der Spitzen plus Gewinnstufen, max. 10 möglich
Reizwert	Multiplikation des Reizfaktors mit dem Grundwert eines Spieles
Renoncefarbe	alte, kaum noch gebräuchliche Bezeichnung für fehlende Farbe (Fehlfarbe)
Revoke	Regelfehler, wenn ein Spieler eine Farbe nicht bedient, obwohl er diese hat
Revolution	eine der Skatordnung widersprechende Abart des Nullspieles mit Austausch der Karten der Gegenspieler
Riese	sicheres, nahezu unverlierbares Skatspiel
rocken, reinbrocken	= schmieren, buttern, wimmeln, pfunden: Karten mit hohen Augen in den eigenen Stich geben
Rollmops	andere Bezeichnung für Wollkopf oder Krauskopf
Rot	Farbe im deutschen Bild, entspricht dem Herz im französischen
Rückspielkarte	niedrige Karte, die bewusst die Gegenspieler in Vorhand bringen soll
Runde	Spiele entsprechend der Anzahl der Mitspieler; in der Regel 3 oder 4 Spiele
Sauber	Bezeichnet das Blatt des Alleinspielers beim Nullspiel, wenn dieser unabhängig von der Kartenverteilung keinen Stich
Schafkopf	Urform des Skatspieles, wird heute noch in bestimmten deutschen Gebieten gespielt
scharfe Zehn	eine Zehn anspielen, von der man kein As hat und dies bei seinem MS vermutet
Schellen	Farbe im deutschen Kartenspiel, entspricht Karo im französischen
schenken	durch die Skatordnung verbotene Abkürzung eines Spieles
Schieberamsch	Variante des Ramschspiels, indem der Spieler links vom Kartengeber den Skat aufnehmen und durch zwei Karten seiner
Schippen	Pik, dem Grün entsprechende Farbe im französischen Bild
schlafen legen	eine Karte in den Skat legen
schlafen, eine Karte schläft	eine Karte liegt im Skat
Schlüsselzug	Karte mit größt möglichem Informationsgehalt oder mit größt möglicher Wirkung spielen
schmeißen	Spiel aufgeben, Karten hinwerfen
schmieren	wimmeln, buttern- hohe Zählagen zur eigenen Partei dazugeben
Schmierpinsel	Spieler, der hohe Zählagen in die Stiche seines Mitspielers wirft (brockt, schmiert)
schneiden	die angespielte Farbkarte nicht mit dem höchsten Zählwert übernehmen
Schneider	Gewinnstufe, wenn die andere Partei nicht mehr als 30 Augen erhalten hat
Schneiderplan	Absicht durch entsprechende Spielführung dem Gegner max. 30 Augen zukommen zu lassen
schnippeln	vgl. schneiden
Schnitt machen	erfolgreiches Einstechen, das mit dem Gewinn von Pfunden endet
Schreiber	der Listenführer

Schwachstelle	schwache Stelle im Blatt die zum Verlust des Spieles beim Erkennen durch die Gegenspieler führen kann Z.Bsp. Bei
Schwarz	Gewinnstufe, wenn die andere Partei keinen Stich bzw. keine Augen erhalten hat
Seeger-Fabian-System	verbesserte Leistungsbewertung beim Turnierskat, auch erweitertes Seeger-System genannt
Seeger-System	Leistungsbewertung beim Turnierskat
senken	legen von zwei Karten in den Skat, auch drücken genannt
Sequenz	siehe Folge
Serie	Eine Serie besteht meist aus 36 oder 48 Spielen. Nach Beendigung der Serie erhalten die Spieler für jedes gewonnene
Sieben	Karte mit dem niedrigsten Spielwert einer Farbe, Lusche
Siegplan	Strategie und Methodik, als AS mindestens 61 und als GS mindestens 60 Augen zu erhalten
Signalreizung, signalisieren	Hinweis auf bestimmte Beifarben und Kartenstellungen durch präzise Reizung oder gezieltes Beigeben bestimmter
Singleton	alte, kaum noch gebräuchliche Bezeichnung für blanke Farbe
sitzen bleiben	Spielen müssen eines Spiles mit geringer Gewinnaussicht nach leichtfertigem Reizen
Skat	zwei extra gelegte Karten, die der Alleinspieler einsehen und aufnehmen kann. Danach kann er zwei beliebige Karten vor
Skatgericht	höchste Schiedsstelle in Skatfragen
Skatkongress	zur Beratung und Verabschiedung allgemeingültiger Regeln im Skat stattfindender Kongress; der erste fand vom 7.-9.
Skatordnung	verbindliches Regelwerk für den Einheitsskat
Skatverband, Deutscher	oberste Instanz der organisierten Skatspieler
Skatverein	Organisierter Zusammenschluss Gleichgesinnter zum Zwecke des Skatspieles; meist im DSV angemeldet
Soldaten werden	Bezeichnung für Karten, die in den Skat gelegt werden, d.h. gedrückt werden
Solospiel	alte kaum noch gebräuchliche Bezeichnung für Handspiel
Sparfinte	auch Opfer: wenn Gegenspieler hohe Trümpfe fordert um diese abzuholen und Spieler legt auch hohe rein in der Absicht,
Spieler	aktiver Teilnehmer einer Skatrunde
Spielwert	Punktwert des Spieles am Spielende
Spitze	auch Spirakel, Spielart entgegen den Skatregeln, wobei die Sieben die höchsten sind anstelle der Assse
Spitzen	Trümpfe in ununterbrochener Reihenfolge, beginnend mit dem Kreuz (Eichel) Buben. Maximal sind 11 Spitzen möglich.
Spitzenberechnung	auch Matatorenberechnung: 1821 von Karl Neefe in Altenburg zur Berechnung der neuen Spiele eingeführt. Es gab 11
Sprungreizung	Reizung nicht der Reihe nach, sondern in Sprüngen, damit GS aus Reizung nicht auf lange Farbe oder Spiel schließen
Standkarten	die noch im Spiel sich befindenden höchsten Karten einer Farbe, wenn kein Trumpf mehr vorhanden ist
Stärke	hohe Trumpfkarte
Startgeld	Betrag, den jeder Spieler zur Teilnahme an einer Skatveranstaltung zu entrichten hat. Der Betrag liegt üblicherweise
stechen	einen Stich mit einer Trumpfkarte übernehmen
Stechfarbe	Farbe, die der Alleinspieler nicht hat und die deshalb von den Gegenspielern immer wieder vorgespielt wird, damit dieser
Stehkarten	vgl. Standkarten
steigen	gespielte Karte mit höherer übernehmen

Stich	drei Karten, die in der Reihenfolge der Positionen der Beteiligten zugegeben werden müssen.
Stichumstellung	Änderung der Reihenfolge ansonsten gleicher Stiche als Methode zum Spielgewinn
Stock	anderer Ausdruck für Skat
strecken, sich	sich verloren geben
Stufenzahl	die 7 Gewinnstufen von einfach bis offen
Superrollmops	nach Skataufnahme hat Alleinspieler 4 Buben und von jeder Farbe zwei
Supra, Kurz Sup	eine weitere Verdopplung des Spielwertes durch die Gegenspieler nach Re- widerspricht der Skatordnung
Surcoup	alte, kaum noch gebräuchliche Bezeichnung für Vorhand
tauchen	bei einer gespielten Karte darunter bleiben, obwohl man die höhere hält: vgl. Unterzug
taufen	Benennung des Spieles
Tempoproblem	durch mehrmaliges Einstechen wird Trumpfkarte des AS so geschwächt, dass er selbst keinen Trumpf mehr fordern
Tempoverlust	Zumeist vermeidbarer Verlust einer Trumpfkarte durch fehlerhafte Abwicklung, der zum Verlust eines weiteren Stiches
Tourne'spiel	umdrehen, wenden; frühere Form der Wendespiele, wobei eine Skatkarte vom Alleinspieler umgedreht wurde und damit
tourniren	umdrehen, wenden; frühere Form der Wendespiele, wobei eine Skatkarte vom Alleinspieler umgedreht wurde und damit
Treff	Kreuz, dem Eichel im deutschen Bild entsprechende Farbe, auch Eckern genannt
Trumpf	Karten mit Sonderrechten; vom Alleinspieler kann jede Farbe dazu bestimmt werden in einem Spiel
Trumpfgegner	Gegenspieler mit der höchsten Trumpfanzahl
Trumpfgleichstand	beide Parteien haben die gleiche Anzahl von Trümpfen, während des Spieles
Trumpfstich	Stich, den man auf Trumpf macht
Trumpftreppe	drei bis 5 Trumpfstiche übereinander ,wobei dazwischen ein bis 2 Trümpfe jeweils fehlen
Trumpfunterzug	Nicht den oder die höchsten Trümpfe ausspielen
Turnier	Wettbewerb beim Skatspiel. Je nach Veranstaltung werden mehrere Serien gespielt, nach denen der oder die Gewinner
Über den Jordan gehen/sein	Ein Spiel geht verloren/ist verloren
Übergabe	den nächsten Stich an seinen Partner oder Gegenspieler übergeben
Übernahme, übernehmen	beim Bedienen eine ranghöhere Karte einer Farbe dazugeben
überreizen	der Spielwert erreicht nicht den Reizwert
Überstich, überstechen	eine von Mittelhand gestochene Karte in Hinterhand mit einer höheren Trumpfkarte übernehmen
Unter	Bube, Wenzel, Junge im deutschen Bild
unterm Daus (As) spielen	ausspielen von Mittelkaten einer Farbe, obwohl das Daus (As) vorhanden ist
Unterzug	Farbe nicht mit höherer Karten übernehmen, die man hat, sondern mit niedrigerer weglassen
verdeckt	Karten, die mit der Rückseite nach oben liegen
Verein, Skatverein	Vereinigung mit regelmäßigen Spielabenden. Vereine, die Mitglied bei einem Skatverband sind (siehe DSKV, ISPA) sind
vergeben, sich	falsche Kartenverteilung. Als Folge muss neu gemischt, abgehoben und gegeben werden
Vergleichsskat	Wettkampf, bei dem alle Spieler mit den gleichen Karten spielen müssen, um so den Zufall besser auszuschließen

verkauft	wer nicht weiter reizen will oder kann
verwerfen	nicht Bedienen der verlangten Farbe oder des Trumpfes bzw. unberechtigtes Ausspielen
Viertel; um die V. spielen	Jeder Spielpunkt entspricht einem viertel Cent (früher einem viertel Pfennig) beim Geldskat
Viertelskat	ein Wertepunkt = 1/4 Pfennig oder Cent
Vogelheinrich	alt für Schellen-Unter nach der Darstellung auf der deutschen Spielkarte
Vollenverzicht	Nichtübernahme eines Vollen (As, Zehn) durch Trumpf oder Nichttrumpf
Volles, Volle	Karten mit den beiden höchsten Augenwerten einer Farbe, also Asse (Däuser) und Zehnen
vom Stich gehen	eine andere Farbe, als im letzten Stich ausspielen
vom Turme blasen	Zieht Spieler die hohen Trümpfe von oben
von jedem Dorf einen Hund haben	alle Farben sind besetzt, keine ist blank, d.h. der Spieler muss alles bedienen
von oben ziehen	die höchsten Trümpfe oder Farbkarten spielen
Vorhand	Spieler der die erste Karte zu einem Stich ordnungsgemäß ausspielt
vorwerfen	Ausspiel ohne an der Reihe zu sein; führt in der Regel zu Spielverlust
vorziehen	strafbare Unsitte, Karte schon anzuziehen, obwohl man nicht an der Reihe um und damit Mitspieler anzudeuten, dass
Wanze	vgl. Kiebitz
was liegt, liegt	eine einmal ausgespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden
weglegen	drücken, einen Stich ablegen
Wenzel	Unter, Bube, Junge
Wenzelhubber	Grand, dessen Voraussetzung zum Gewinn die Verteilung der restlichen beiden Wenzel (Buben) ist
Wertpunkte	Summe aller Spielwerte eines Spielers, entspricht den Endzahlen einer Spielliste
Wimmelfinte	dem Gegenspieler in Mittelhand eine Karte vorspielen, die ihm zum wimmeln verleitet ohne das der Spieler in Hinterhand
wimmeln	in den Stich des Partbers hohe Zählaugen, meist einer Fremdfarbe geben
Wollkopf	Kartenblatt mit zwei Buben und zwei Karten einer jeden Farbe, auch Rollmops genannt
Zahlen	bei Verlust diesen begleichen
Zählkarte	alle Karten mit Augen, also As, Zehn, König, Dame
Zählwert der Karte	Augenzahl der Karte; As = 11, Zehn = 10; König = 4, Dame = 3; Bube = 2
Zauberzug	Beste und/oder spektakulärer Spielzug. Ausspiel einer scheinbar unmöglichen Karte, die aber dennoch zum Sieg führt.
Zehn	Karte mit dem zweithöchsten Augenwert einer Farbe, gehört zu den Vollen
Ziehen	Abholen aller Trumpfkarten durch Ausspielen von hohen Trumpfkarten entweder vom Alleinspieler oder von einem Spieler
Zinken	verbotene Kennzeichnung einer Spielkarte in versteckter Form und betrügerischer Absicht
zocken	risikvoll spielen
Zug, jemand auf dem Zug haben	andere Bezeichnung für abkassieren
zugeben	bedienen
zurückstechen	sofortige Übernahme des nächsten Stiches mit Trumpf nach Abgabe eines Stiches an die Gegenpartei

Zwangsrückspiel	Strategie die Gegenpartei durch ständiges Rückspiel zur Übernahme zu zwingen mit dem Ziel, die Fehlkarten der Partei
Zwickmühle	Jeder der Gegenspieler sticht eine andere Farbe des Alleinspielers
Zwinger	Karten, die dem Gegenspieler das Abwerfen erschweren
Zwischenzug	Der Alleinspieler setzt mit Farbe sein Spiel fort und spielt nicht weiter Trumpf, obwohl noch nicht alle Trümpfe gefallen