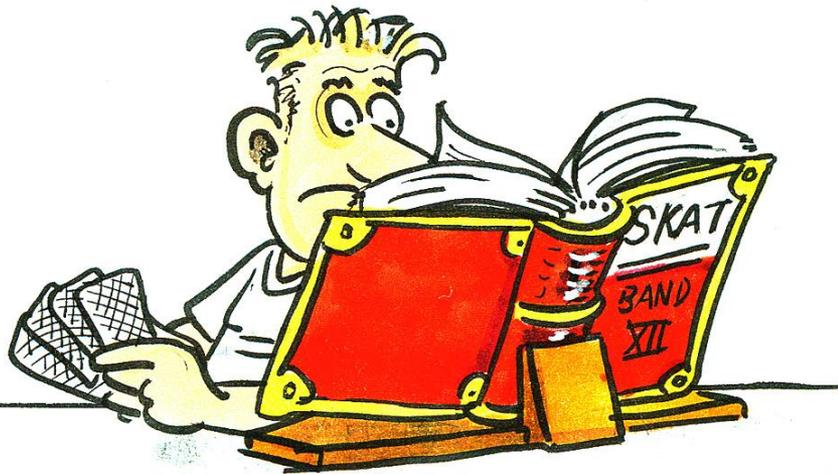


www.skatkurs.de

Was ist „Skat“?



Drei **S**pieler

32 **K**arten

120 **A**ugen

Ein **T**rumpfspiel

Was braucht man zum Spielen?

- 32 Skatkarten
- Mindestens drei Spieler
- Alleinspieler vs. zwei Gegenspieler
- Alleinspieler darf zwei Karten (Skat) austauschen



Woran erkennt man Skatkarten?

- 32 Karten
- Vier Farben



Kreuz (Eicheln)



Pik (Grün)

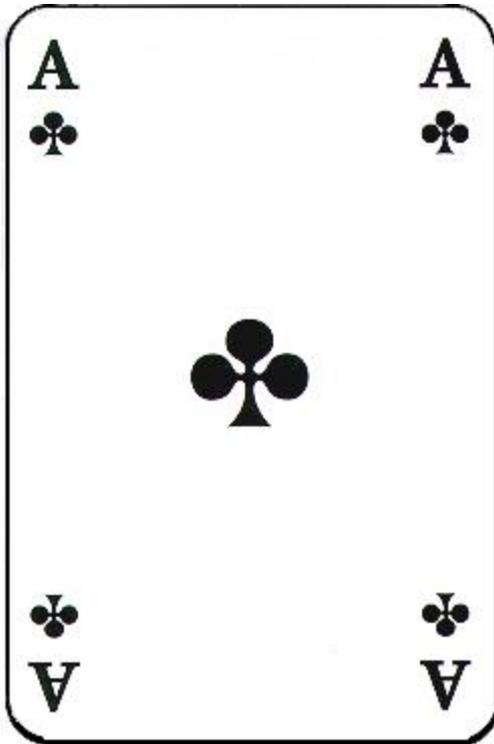


Herz (Rot)



Karo (Schellen)

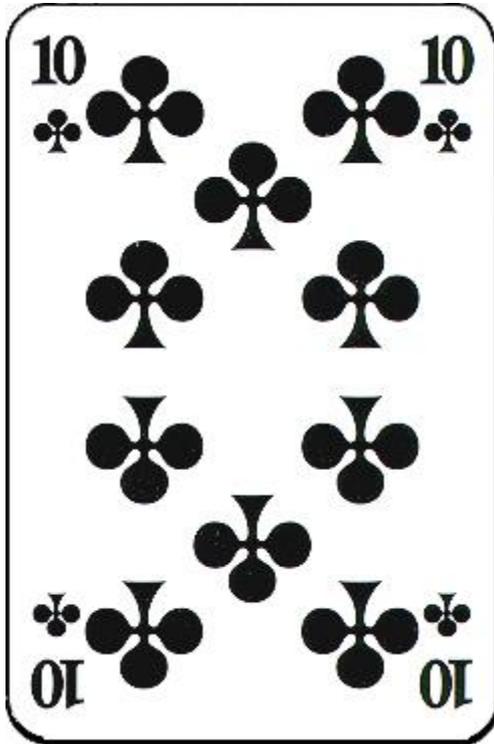
Woran erkennt man Skatkarten?



1. Ass

Zählwert: 11 Augen

Woran erkennt man Skatkarten?



2. Zehn

Zählwert: 10 Augen

Woran erkennt man Skatkarten?



3. König

Zählwert: 4 Augen

Woran erkennt man Skatkarten?



4. Dame

Zählwert: 3 Augen

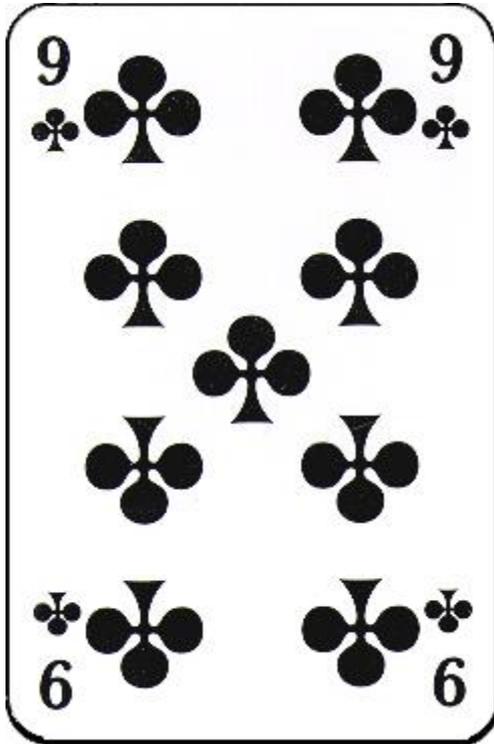
Woran erkennt man Skatkarten?



5. Bube

Zählwert: 2 Augen

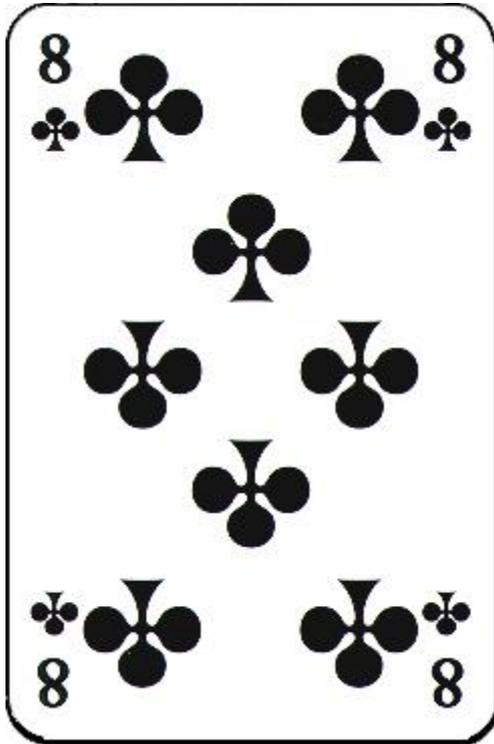
Woran erkennt man Skatkarten?



6. Neun

Zählwert: 0 Augen

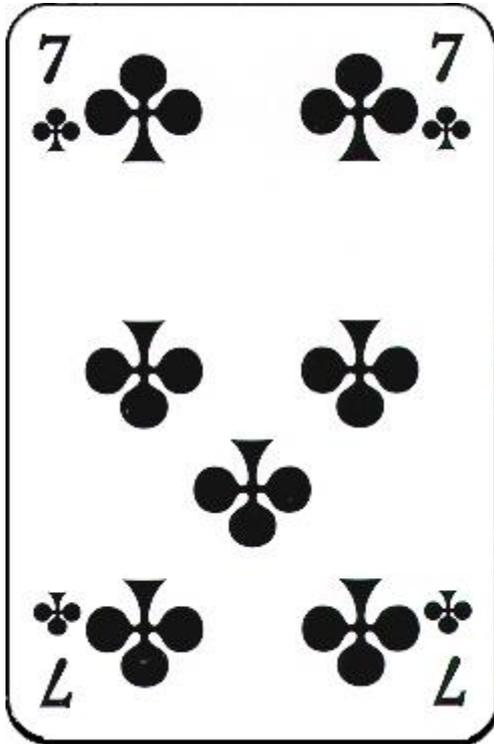
Woran erkennt man Skatkarten?



7. Acht

Zählwert: 0 Augen

Woran erkennt man Skatkarten?



8. Sieben Zählwert: 0 Augen

Zählwerte der Karten

1. Ass (Daus)	11 Augen
2. Zehn	10 Augen
3. König	4 Augen
4. Dame (Ober)	3 Augen
5. Bube (Unter)	2 Augen
6. Neun - Sieben	0 Augen
	<hr/>
	30 Augen

30 Augen x 4 Farben = **120 Augen gesamt**

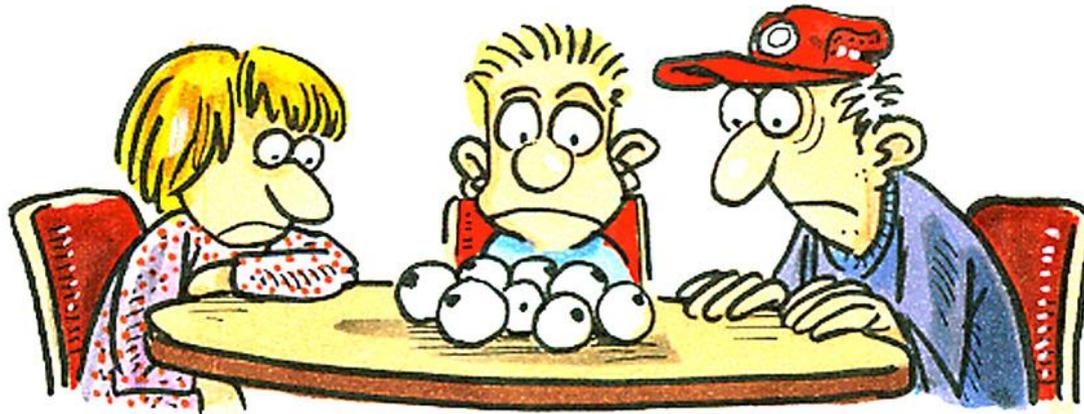
Wie gewinnt man?

120 Augen gesamt

Gewinn = 61 Augen

Schneider = 30 Augen und weniger

Schwarz = 0 Augen



Spielmöglichkeiten

1. Der **Grand**, das große Spiel

Trumpf = Alle Buben

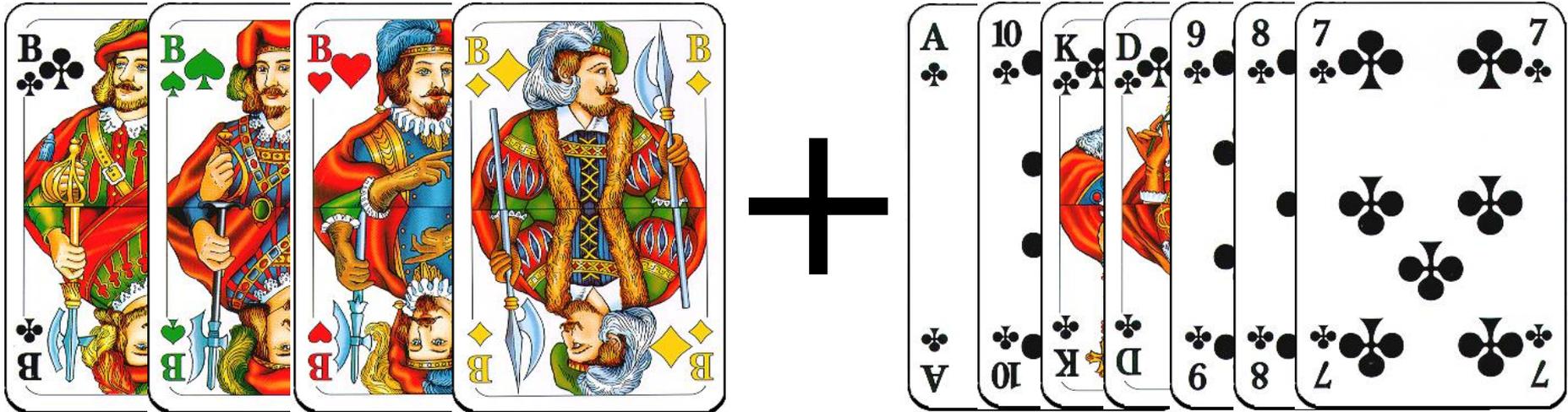


Spielmöglichkeiten

2. Die Farbspiele



Trumpf = Alle Buben + alle Kreuz



Spielmöglichkeiten

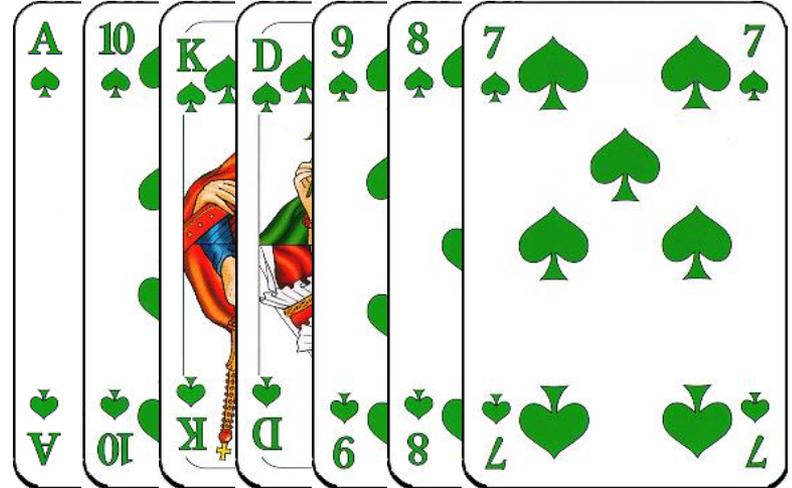
2. Die Farbspiele



Trumpf = Alle Buben + alle Pik



+



Spielmöglichkeiten

2. Die Farbspiele



Trumpf = Alle Buben + alle Herz

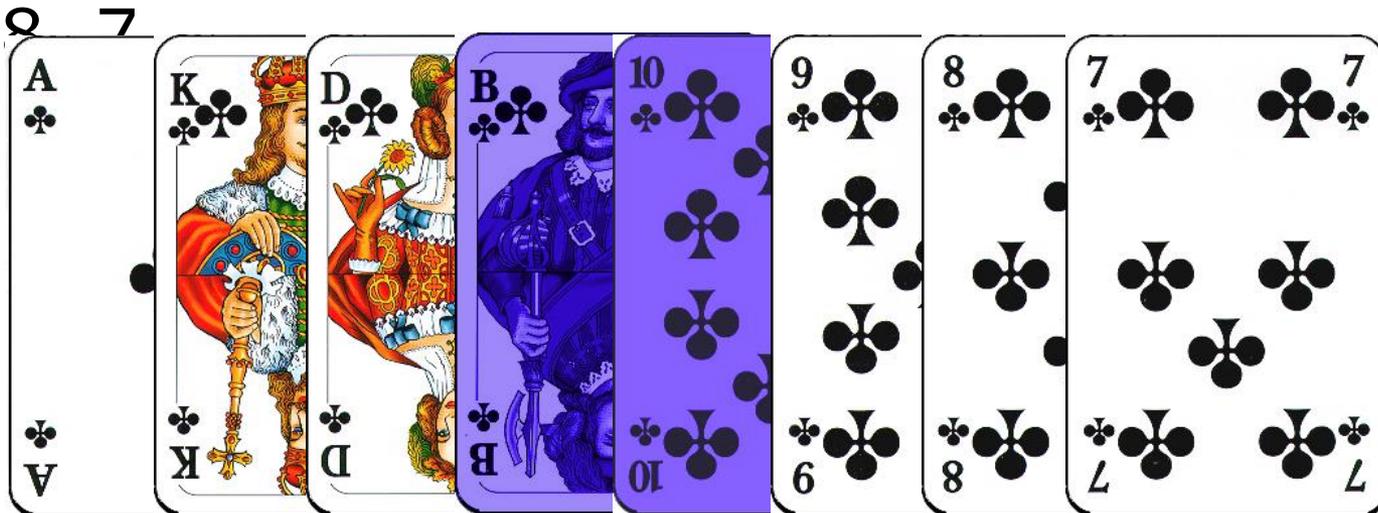


Trumpf = Alle Buben + alle Karo

Spielmöglichkeiten

3. Die Nullspiele

- Keine Trümpfe
- Keine Augen
- Neue Reihenfolge:
Ass, König, Dame, **Bube**, **Zehn**, 9,

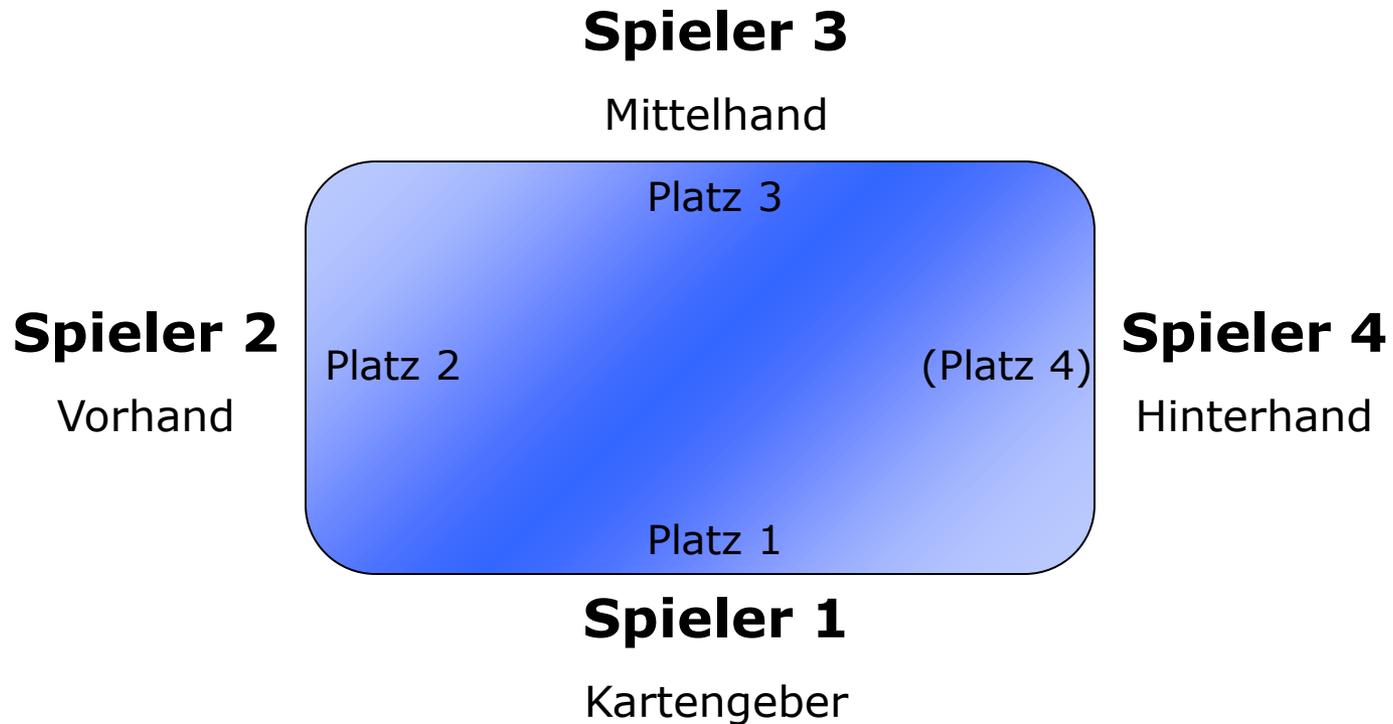


Genug Theorie – los geht's!

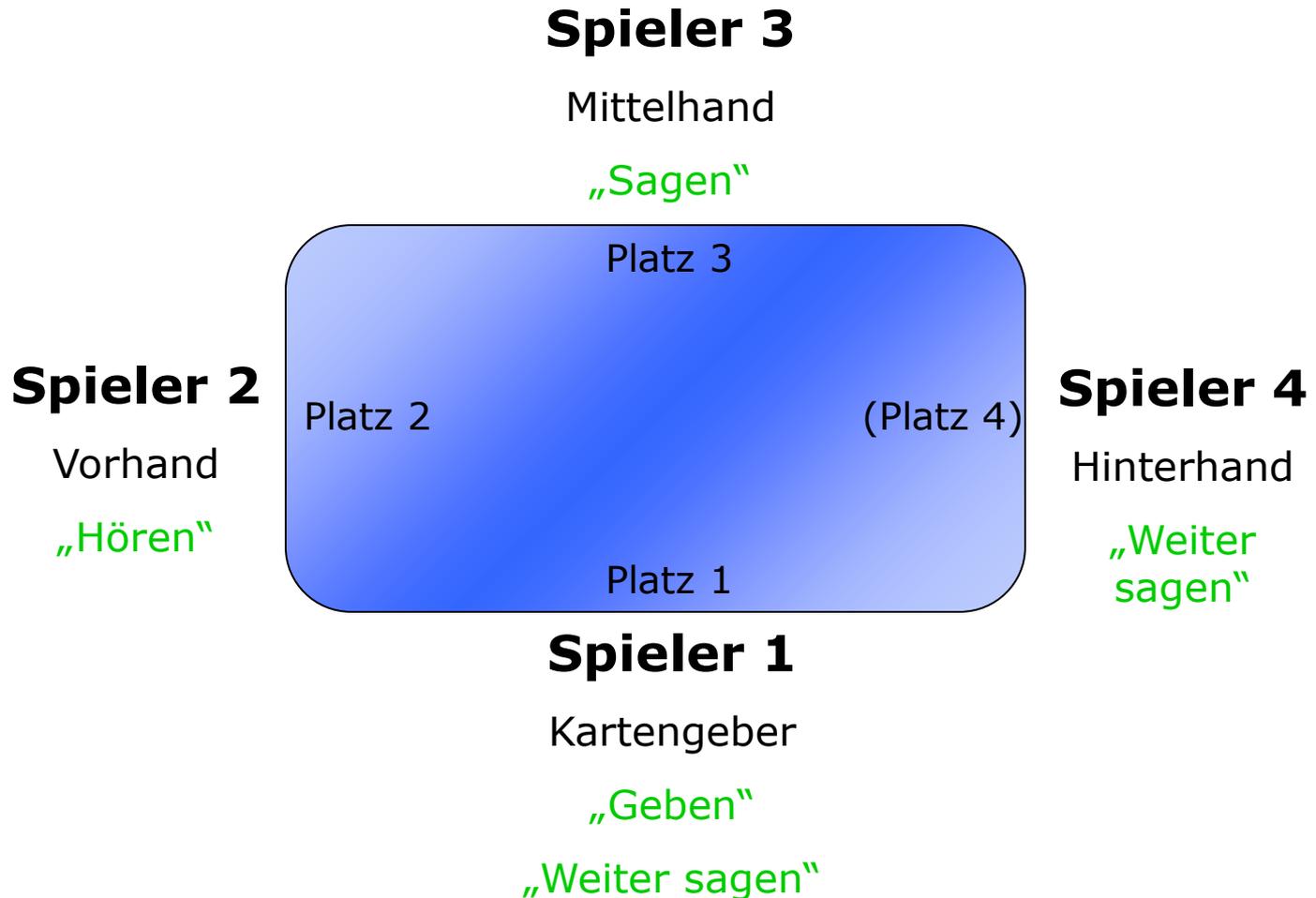
1. Saubere Hände
2. Karten gründlich mischen
3. Abheben ist Pflicht!
4. Im Uhrzeigersinn jedem Spieler **3** Karten geben
5. 2 Karten (Skat) beiseite legen
6. Im Uhrzeigersinn jedem Spieler **4** Karten geben
7. Im Uhrzeigersinn jedem Spieler **3** Karten geben



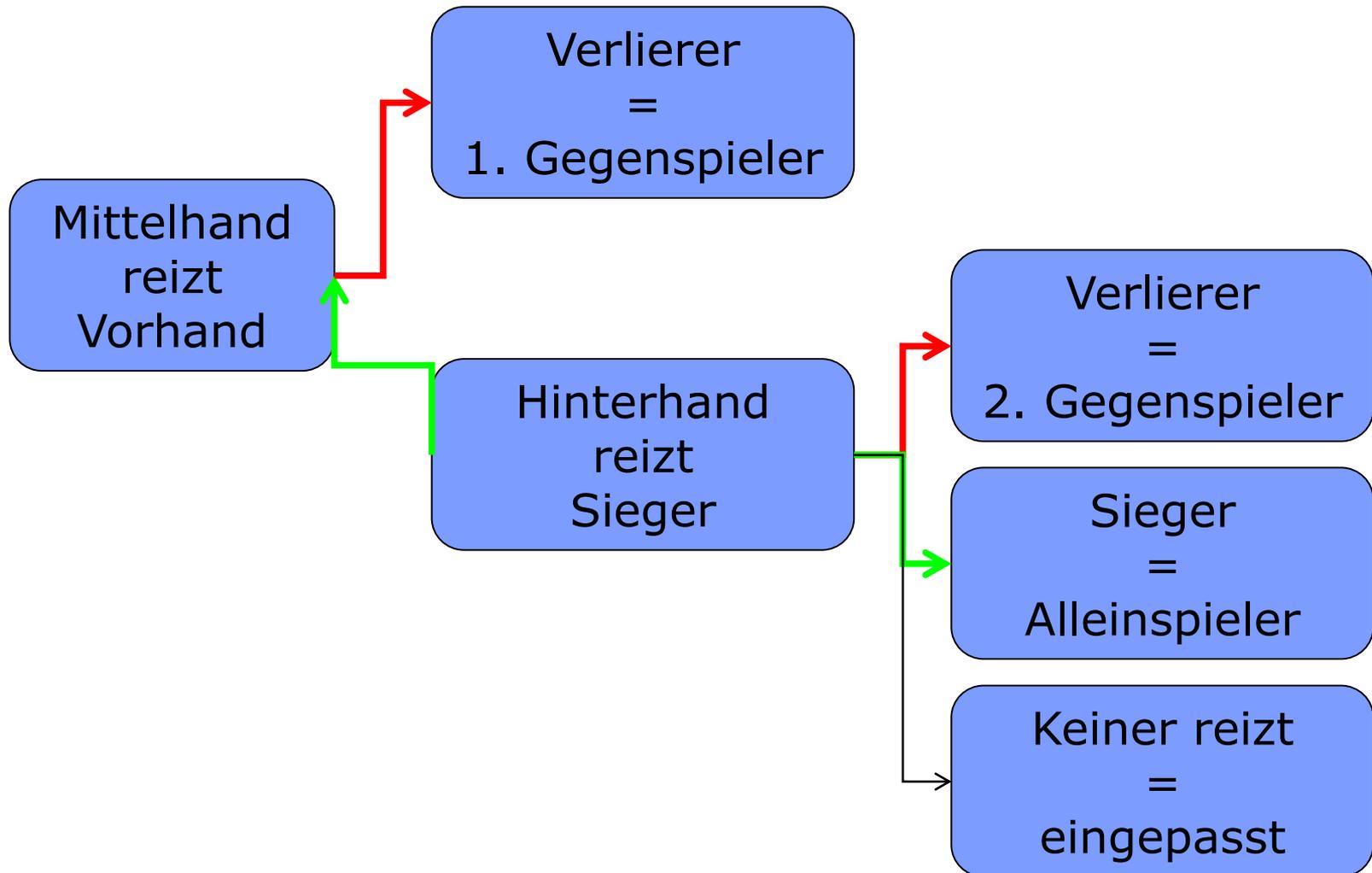
Sitzordnung



Das Reizen: Wer reizt wen?

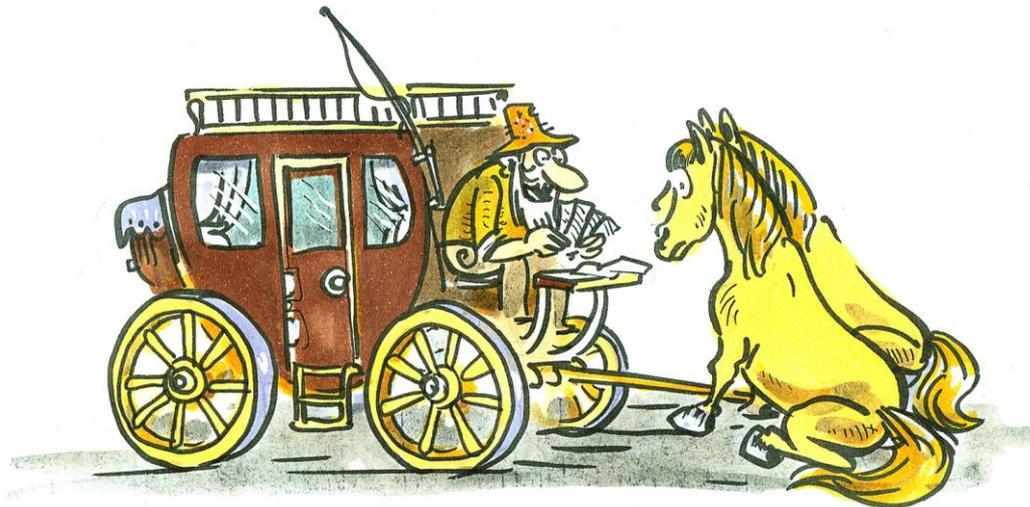


Das Reizen: Wer reizt wen?



Wie ist der Spielablauf?

1. Alleinspieler tauscht zwei Karten (Skat) aus
2. Vorhand spielt die erste Karte
3. Mittelhand und Hinterhand bedienen die Farbe
4. Demjenigen mit der höchsten Karte gehört
5. der Stich und er darf ihn verdeckt weglegen.



Wie berechnet man die Reizwerte? (Teil 1)



Karo hat den **Grundwert**
9



Herz hat den **Grundwert**
10



Pik hat den **Grundwert**
11

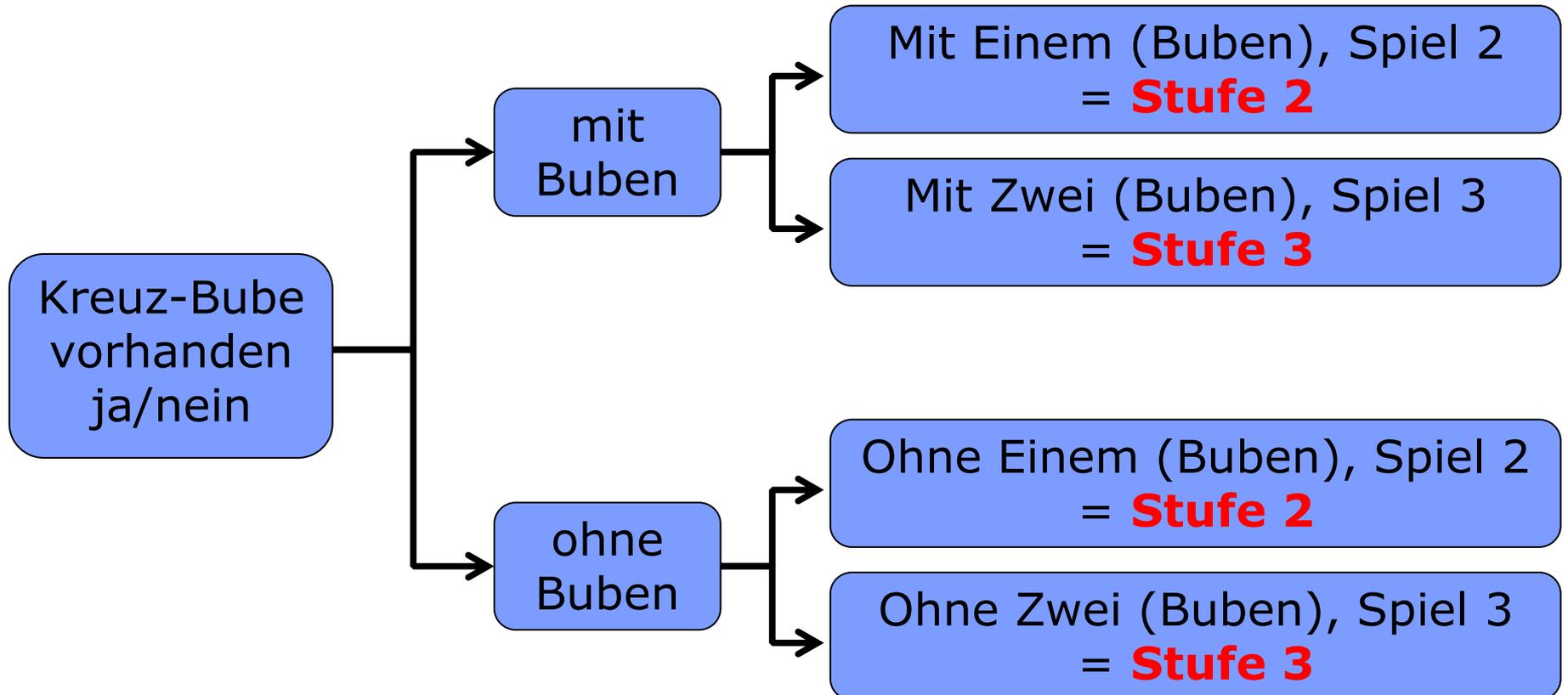


Kreuz hat den **Grundwert**
12

Grand hat den **Grundwert 24**

Wie berechnet man die Reizwerte? (Teil 2)

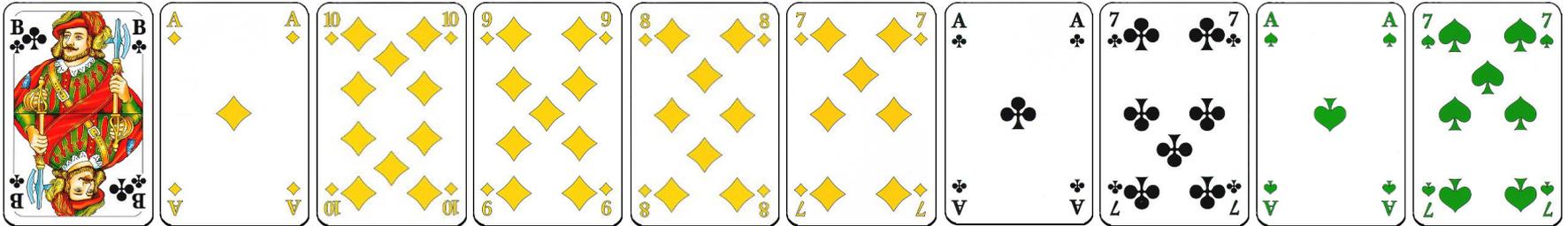
Reizwerte sind von der **Reihenfolge der Buben** abhängig.



Spitzen	
1 Bube	Stufe 2
2 Buben	Stufe 3
3 Buben	Stufe 4
4 Buben	Stufe 5

X

Grundwerte	
Karo	9
Herz	10
Pik	11
Kreuz	12
Grand	24



Reizwert:

Mit einem (Buben)

Spiel zwei (Stufe 2)

mal Karo (9)

Ergibt den Reizwert **18**

Üben der Stufenermittlung



Mit einem Buben
Spiel zwei (Stufe 2)

Üben der Stufenermittlung



Mit zwei Buben
Spiel drei (Stufe 3)

Üben der Stufenermittlung



Mit drei Buben
Spiel vier (Stufe 4)

Üben der Stufenermittlung



Mit vier Buben
Spiel fünf
(Stufe 5)

Üben der Stufenermittlung



Mit Einem
Spiel 2 (Stufe 2)

Üben der Stufenermittlung



Mit Einem
Spiel 2 (Stufe 2)

Üben der Stufenermittlung



Ohne Einem
Spiel 2 (Stufe 2)

Üben der Stufenermittlung



Ohne Zwei

Spiel 3 (Stufe 3)

Üben der Stufenermittlung



Mit Einem
Spiel 2 (Stufe 2)

Üben der Stufenermittlung



Ohne Einem
Spiel 2 (Stufe 2)

Üben der Stufenermittlung



Ohne Einem
Spiel 2 (Stufe 2)

Üben der Stufenermittlung



Ohne Zwei
Spiel 3 (Stufe 3)

Üben der Stufenermittlung



Ohne Einem
Spiel 2 (Stufe 2)

Üben der Stufenermittlung



Ohne Drei
Spiel 4 (Stufe 4)

Üben der Stufenermittlung

(Kein Bube)

Ohne Vier

Spiel 5 (Stufe 5)

Zusammenfassung Reizen

Reizwert = Grundwert x Stufe

Niedrigster Reizwert: Karo mit Einem – Spiel 2 x 9 (Karo) = **18**

Nun reizen wir weiter:

Mit Einem	Spiel 2 x 10 (Herz)	= 20
Mit Einem	Spiel 2 x 11 (Pik)	= 22
Mit Einem	Spiel 2 x 12 (Kreuz)	= 24
Mit Zwei	Spiel 3 x 9 (Karo)	= 27
Mit Zwei	Spiel 3 x 10 (Herz)	= 30
Mit Zwei	Spiel 3 x 11 (Pik)	= 33
Mit Zwei	Spiel 3 x 12 (Kreuz)	= 36
Mit Drei	Spiel 4 x 9 (Karo)	= 36
Mit Drei	Spiel 4 x 10 (Herz)	= 40
...

Wie kann ich höher reizen?

Fehlen die fünf höchsten Trümpfe, spielt man **ohne Fünf**:

Mit/Ohne Fünf	Spiel 6 x 10 (Herz)	= 60
Mit/Ohne Fünf	Spiel 6 x 11 (Pik)	= 66
Mit/Ohne Fünf	Spiel 6 x 12 (Kreuz)	= 72
Mit/Ohne Sechs	Spiel 7 x 9 (Karo)	= 63
Mit/Ohne Sechs	Spiel 7 x 10 (Herz)	= 70
Mit/Ohne Sechs	Spiel 7 x 11 (Pik)	= 77
Mit/Ohne Sechs	Spiel 7 x 12 (Kreuz)	= 84
...
Mit/Ohne Elf	Spiel 12 x 12 (Kreuz)	= 144

Welcher Reizwert gehört zu welchem Spiel?

Spitzen	
1 Bube	Stufe 2
2 Buben	Stufe 3
3 Buben	Stufe 4
4 Buben	Stufe 5

X

Grundwerte	
Karo	9
Herz	10
Pik	11
Kreuz	12
Grand	24

Ein Reizwert von **18** bedeutet: **Karo Stufe 2**

Was bedeutet ein Reizwert von:

20

(Herz Stufe 2)

Welcher Reizwert gehört zu welchem Spiel?

22

(Pik Stufe 2)

27

(Karo Stufe 3)

33

(Pik Stufe 3)

36

(Kreuz Stufe 3 oder Karo Stufe 4)

48

(Grand Stufe 2 oder Kreuz Stufe 4)

Weitere Reizmöglichkeiten: Hand-Spiele

Handspiel = Spiel ohne Skataufnahme

Dadurch erhöht sich der Reizwert um **eine Stufe**

Beispiel: Herz mit Einem

Bisher: Mit Einem, Spiel $2 \times 10 = 20$

Jetzt: Mit Einem, Spiel 2, Hand $3 \times 10 = 30$



Weitere Reizmöglichkeiten: Schneider/Schwarz-Spiele

Schneider = 30 oder weniger Augen

Schwarz = 0 Augen / kein Stich

Beispiel: Karo mit Drei

Bisher: Mit Drei, Spiel 4 x 9 = 36

Jetzt:

Mit Drei, Spiel 4, Schneider 5, Schwarz 6 x 9 = **54**



Weitere Reizmöglichkeiten: Angesagte Spiele

Voraussetzung: Hand-Spiel

Beispiel: Grand mit Vier

Bisher: Mit Vier, Spiel 5 x 24 = 120

Jetzt:

Mit Vier, Spiel 5, Hand 6, Schneider 7, Schneider
angesagt 8 x 24 = 192

Merke: Ein angesagtes Schneider/Schwarz **muss** der
Spieler auch erreichen!

Weitere Reizmöglichkeiten: Ouvert-Spiele

Ouvert = Karten **offen** legen

Ouvert bei Grand/Farbspielen = Schneider, Schneider angesagt, Schwarz, Schwarz inklusive

Beispiel: Grand mit Vier

Bisher: Mit Vier, Spiel 5 x 24 = 120

Jetzt: Mit Vier, Spiel 5, Hand 6, Schneider 7, Schneider angesagt 8, Schwarz 9, Schwarz angesagt 10, Offen 11 x 24 = 264

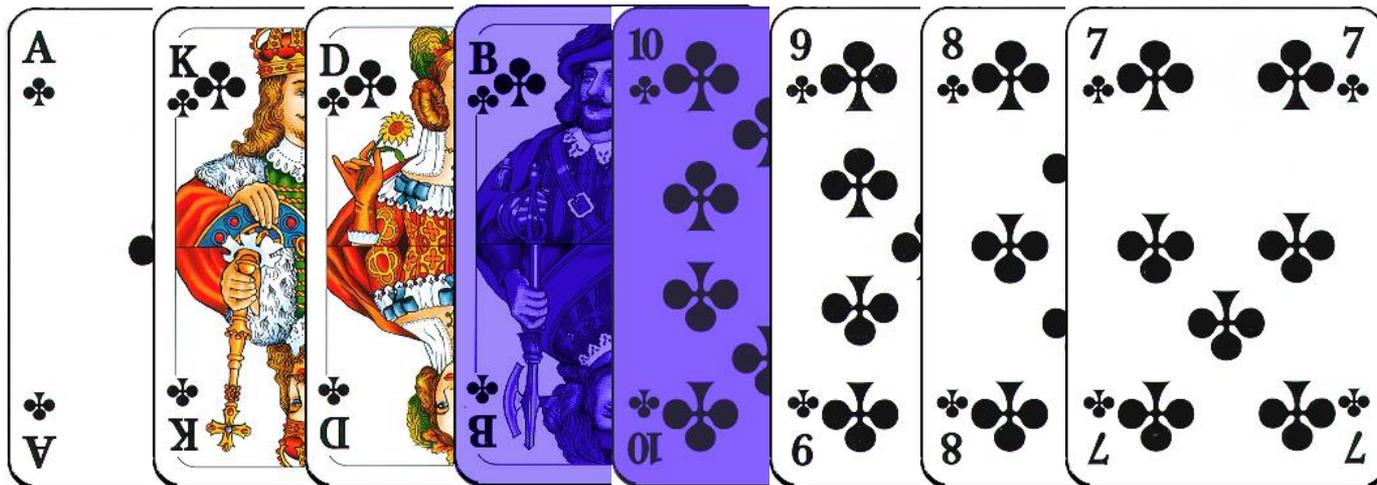
Die Nullspiele

Nullspiel = Spieler darf **keinen** Stich machen

Feste Reizwerte:

Null	23
Null Hand	35
Null Ouvert	46
Null Ouvert Hand	59

Bei allen Nullspielen ist die Reihenfolge der Karten:



Die Reizwerte-Tabelle

			Null					Null	 		
18	20	22	23	24	27	30	33	35	36	40	44
Stufe 2					Stufe 3				Stufe 4		

 Reizrichtung

	Null		Grand				Null		Grand	
45	46	48	48	50	54	55	59	60	72	96
Stufe 5		Stufe 4	Stufe 2		Stufe 6	Stufe 5				

Quellen

Ehmann, Holger: Ich lerne Skat (DSkV)

Schettler/Kirschbach: Das große Skatvergnügen (DSkV, 1999)

Imgrund, Bernd: Das Skat Lesebuch (Die Werkstatt GmbH, 2002)

Hofmann, Eberhardt: Überzeugend Präsentieren (Symposion, 2007)

Illustrationen: Gerd Bauer www.wuestewelt.de

Die Spielkartenfabrik Altenburg GmbH ist Inhaber der Bildrechte an den Spielkartenbildern www.spielkarten.com

Herausgeber

Aaron Hutzler

Jugendleiter Mittelfränkischer Skatverband e.V.

Sitz: Nürnberg

Geschäftsstelle: Am Hasengarten 14, 91074 Herzogenaurach

Vereinsregisternummer: 2742

www.mfrskv.de

August 2009

Weitere Internetprojekte: www.aaron-hutzler.de

Online-Skatkurs: www.skatkurs.de

Skatclub „Die Maurer“ Nürnberg: www.skatclub-die-maurer.de