



# Skatschule



Eine Zusammenstellung des  
Skatfreundes **Pascal Philipp** aus  
Gau-Odernheim

# Agenda



- Einleitung
- Habe ich ein Spiel ?
- Spielansagen und drücken
- Die Spieleröffnung
- Spielen

# Einleitung



- Skat ein Glücksspiel ?
- Alleinspieler und Gegenspieler
- Mitzählen : Skatspiel als (Denk)sport

# Agenda



- Einleitung
- **Habe ich ein Spiel ?**
- Spielansagen und drücken
- Die Spieleröffnung
- Spielen

# Habe ich ein Spiel ?

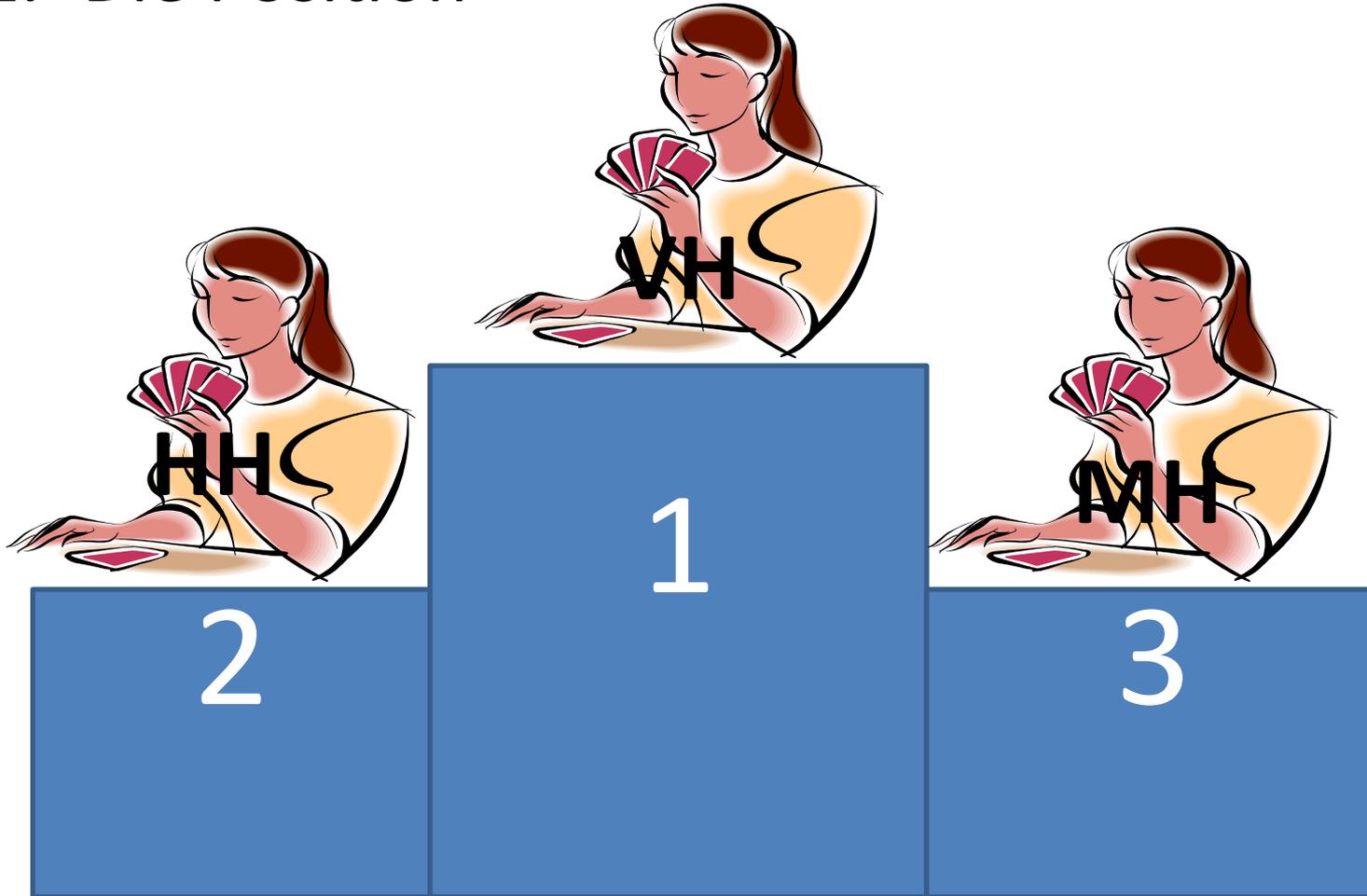


1. Die Position
  2. Was haben meine Gegner gereizt ?
  3. Die Spielstärke der Gegner
- Annoncen beim Reizen
  - Reizen auf den Skat
  - Die besondere Rolle von Kreuz Bube

# Habe ich ein Spiel ?



## 1. Die Position



# Die Position



## Vorteile von Vorhand

1. Das Ausspielen bei besonderen Spiele
2. Die Initiative
3. Das „Hören beim Reizen“

# Die Position



## Vorteile von Vorhand

### 1. Das Ausspielen bei besonderen Spiele



Grand in VH  
unverlierbar

# Die Position



## Vorteile von Vorhand

### 1. Das Ausspielen bei besonderen Spiele



Grand in VH  
unverlierbar

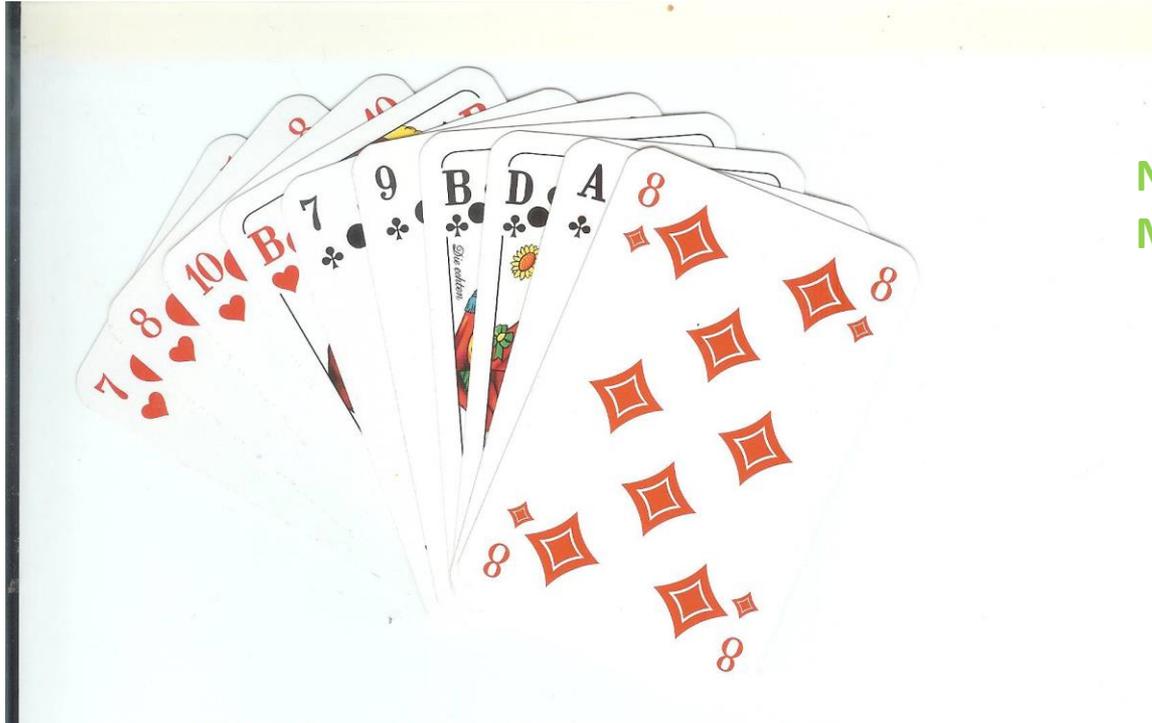
Über die Vollen  
aufmachen

# Die Position



## Vorteile von Vorhand

### 1. Das Ausspielen bei besonderen Spiele



Null ouvert hand  
Meistens gewonnen

# Die Position



## Vorteile von Vorhand

### 1. Das Auspielen bei besonderen Spiele



**AUSNAHME !!**

# Die Position



## Vorteile von Vorhand

### 2. Die Initiative

A) Trümpfe aus dem Spiel nehmen um die Gefahr von Abstichen zu verringern

B) bei schwachen Spiele nicht zu „kurz“ kommen

# Die Position



## Vorteile von Vorhand

A) Trümpfe aus dem Spiel nehmen um die Gefahr von Abstichen zu verringern



VH spielt Karo

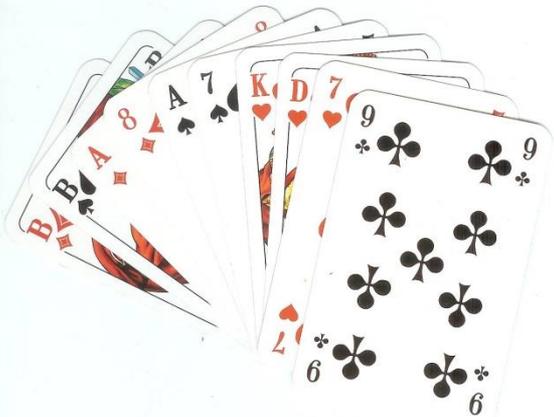


# Die Position



## Vorteile von Vorhand

B) Bei schwachen Spiele nicht zu „kurz“ kommen



VH spielt Karo



# Die Position



## Vorteile von Vorhand

3. Das „Hören“ beim Reizen

a) Beide Spieler müssen zuerst Ihre Absicht mitteilen. In VH höre ich 2 mal.

b) Bei wackeligen Spielen, den Reizvorteil ausnutzen = aussteigen beim eigenen Spielwert

## Vorteile von Hinterhand

1. Kann einen Reizvorgang verfolgen (wichtig insbesondere wenn beide reizen)
2. Von fehlender Info von VH beim Ausspielen profitieren:
  - 10 blank spielen
  - besetzte 10 von HH hochspielen
  - lange Farbe ohne Ass Aufschlag (leerer Abstich)
  - unterm Ass Aufschlag (billiger Abwurf)
3. Manche Spiele gehen einfacher in HH :
  - wenn kein Abstich droht (Grand mit 4)
  - wenn keine Gefahr besteht in Trumpf zu kurz zu kommen (7 Trümpfer ohne Fehl-Ass)
  - wo der Alleinspieler eh zu „kurz“ beginnt (4-Trümpfer, Grand ohne oder nur mit 1 Buben)

## Nachteile von Mittelhand

1. Erster beim Reizen, ohne Info (70 % der verlorene Alleinspiele werden in MH gespielt)
2. Es droht alles was Skatspielen ausmacht
  - Abstiche
  - vorbereiten von Abstichen
  - den Treffer (Aufschlag der fehlende Farbe)
  - Hochspielen einer 10 in schwachen As-Farben
  - usw...

# Habe ich ein Spiel ?



1. Die Position

**2. Was haben meine Gegner gereizt ?**

3. Die Spielstärke der Gegner

- Annoncen beim Reizen
- Reizen auf den Skat
- Die besondere Rolle von Kreuz Bube

# Habe ich ein Spiel ?



Das Reizverhalten der Gegner richtig bewerten

1. Reizwerte
2. Reizverhalten
3. In HH immer bedenken das „es keine 3 Spiele gibt“

# Habe ich ein Spiel ?



## 1. Reizwerte

- Aussagen sind nie eindeutig (Angst vor Buben im Stock, Hebereizung, Assfarbe anzeige,...)
- Also optimalen Spielplan nicht aufgrund von Reizinformationen umstellen
- Aber bei allen Reizungen außer 23,35,46,59 hat der Spieler ein respektables Blatt (volle oder Buben, lange Farbe)

# Habe ich ein Spiel ?



## 1. Reizwerte / **Annoncen beim Reizen**

- Farbe überspringen (zum Stechen)
- Zögern bei einer Farbe von der Ihr das As habt
- In HH zum Stechen, Farbe reizen die frei ist
- Reizen beim Wert was ihr spielen wollt
- Beim eigenen Grand mit nur 2 Buben in HH, Sprungreizung von 23 auf 48
  
- **Denn Infos sind für alle zugänglich !!**

# Habe ich ein Spiel ?



## 2. Reizverhalten

- Eigenes Reizverhalten am Charakter des Tisches anpassen
  - Gegen 2 offensive Spieler, auch etwas mutiger sonst bekommt ihr kaum ein Spiel
  - Gegen defensive Spieler etwas vorsichtiger sein
- Reizverhalten auf Aktualität überprüfen um „Bruchlandung“ zu vermeiden

# Habe ich ein Spiel ?



## Reizen auf den Skat ?

- „Man reizt nicht auf den Skat“
- Würdet ihr nicht auf den Skat reizen könnt ihr jedes spiel „Hand spielen“
- Frage ist eher : wie viel Verstärkung braucht mein Blatt und wie wahrscheinlich ist es, diese zu bekommen ?
- Mathematik : 22 Karten fehlen euch, 2 findet ihr.....aber Tabelle berücksichtigt nicht das Wahrscheinlichkeiten sich mit dem Reizverhalten der Gegner verschieben können

# Habe ich ein Spiel ?



## Reizen auf den Skat

- Eine brauchbare Karte zu finden (siehe Tabelle)
- Falls ihr 2 Karten finden müsst, **passen**
- Berücksichtigt die Killerkarten (ohne Spiele oder kleine Karten wo Ihr As/10 durchbringen müsst)

Anzahl Karten	Wahrscheinlichkeit
10	71,5 %
9	66,2 %
8	60,6%
7	55,5 %
6	48,1 %
5	41,1 %
4	33,8 %
3	26,0 %
2	17,7 %

# Habe ich ein Spiel ?



1. Die Position
  2. Was haben meine Gegner gereizt ?
  - 3. Die Spielstärke der Gegner**
- Annoncen beim Reizen
  - Reizen auf den Skat
  - Die besondere Rolle von Kreuz Bube

# Habe ich ein Spiel ?



## Die Spielstärke der Gegner

1. Bessere Spieler können offensiver reizen da
  - sie über mehr Erfahrung und Spielvermögen verfügen
  - sie in schwierigen Situationen die richtigen Entscheidungen treffen können
  - sie auf Fehlern von schwächeren Spieler bauen
2. Gute Spieler werden Schwächen in ihrem Spiel schnell erkennen und ausnutzen

# Habe ich ein Spiel ?



## Wie erkenne ich den guten Skatspieler ?

1. Wie im richtigen Leben, „die lautesten Schreihäse braucht ihr nicht ernstnehmen“
2. Aber lasst Euch durch Ihr verhalten nicht einschüchtern. Im Zweifel Spielleitung informieren
3. Gute Spieler verhalten sich besonnen und erklären Spielsituationen ruhig und schlüssig.  
**Beobachtet ihre Spielweise !!**

# Habe ich ein Spiel ?



1. Die Position
2. Was haben meine Gegner gereizt ?
3. **Die Spielstärke der Gegner**
  - Annoncen beim Reizen
  - Reizen auf den Skat
  - **Die besondere Rolle von Kreuz Bube**





# Agenda



- Einleitung
- Habe ich ein Spiel ?
- **Spielansagen und drücken**
- Die Spieleröffnung
- Spielen

# Spielansagen und drücken



1. Grundsätze zu Spielansage
2. Drücken bei starken Spielen
3. Drücken bei schwächeren Spielen
4. Drücken Beim Grand
5. Häufige Fragen beim drücken

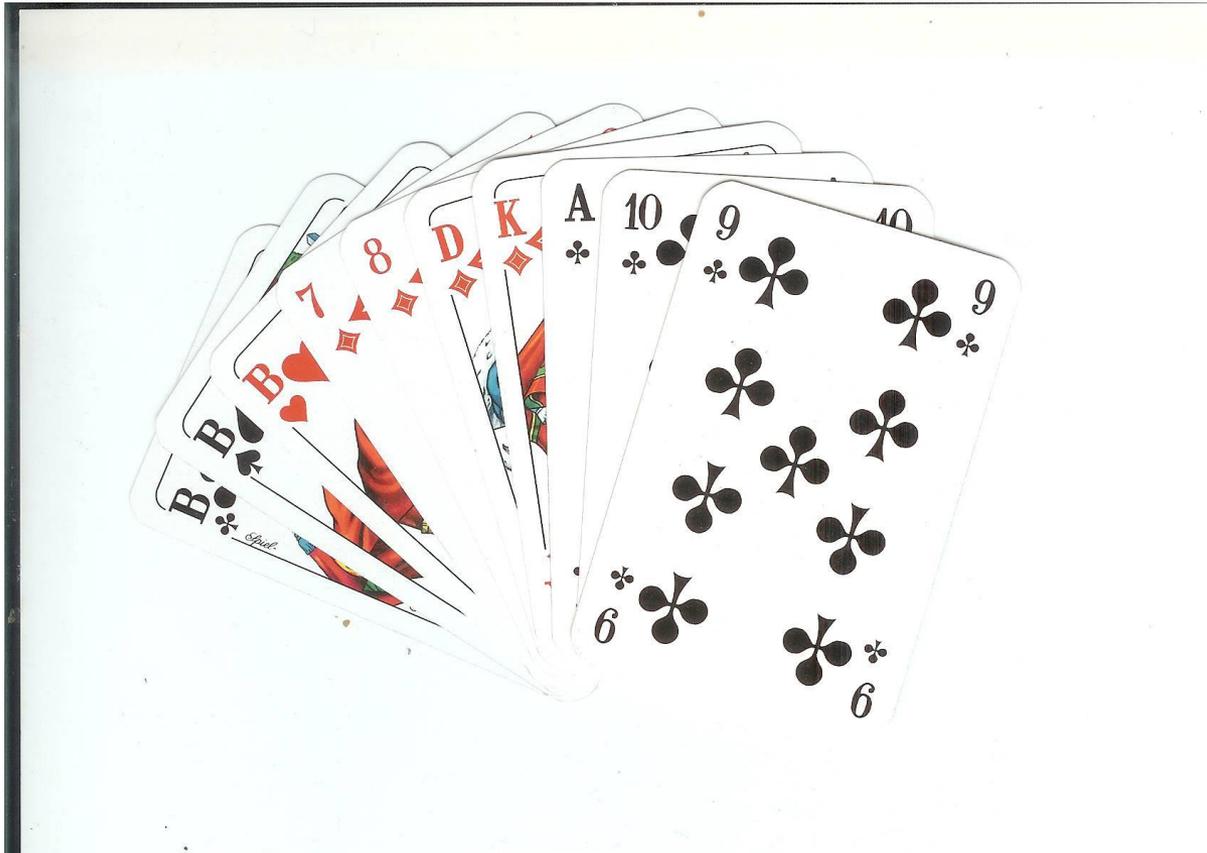
## 1. Grundsätze zu Spielansage

- Mache nie aus einem gewonnenen Spiel ein verlorenes
- Grand oder Farbe ?
- Spiel mit den meisten Trümpfen spielen ?
- spiele das sichere Spiel was die meisten Punkte bringt

# Spielansagen und drücken



Mache nie aus einem gewonnenen Spiel ein verlorenes

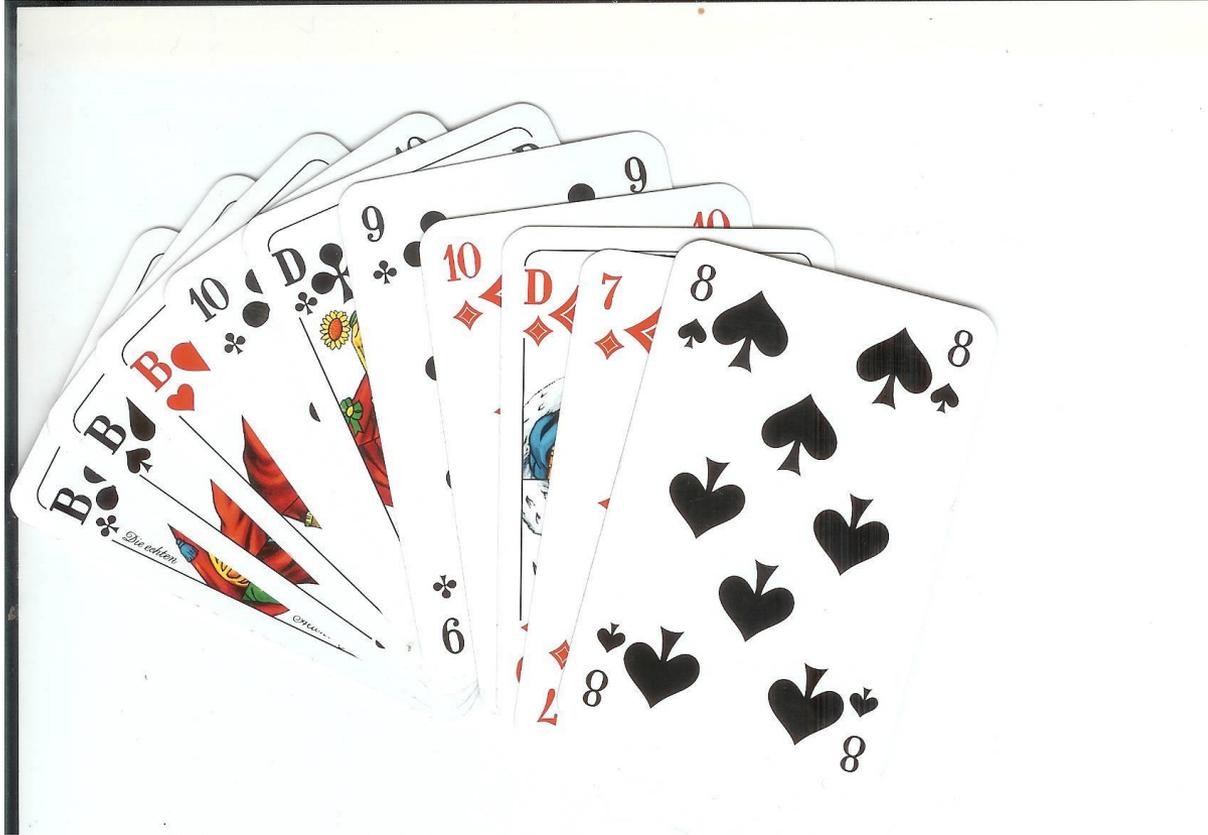


**Karo**  
einziges sicheres Spiel in VH

# Spielansagen und drücken



**Nicht unbedingt die teuerste Farbe Spielen**



**Karo**  
**Deutlich sicherer als Kreuz**

# Spielansagen und drücken



## Grand oder Farbe ?

- Verlustminimieren heißt nicht immer Farbe spielen
- Grand ohne 4
- 2 Buben + max 3 Trümpfe + Gewisse Stärke in Beikarte (einfacher zu schneiden bei 2 als bei 6 Trümpfe)
- Spiel gegen 2 Reizungen (Abstich Risiko minimiert durch weniger Trümpfe)

# Spielansagen und drücken



## Spiel mit den meisten Trümpfen spielen ?

- Normalerweise immer
- **6 versus 7 Trumpf**
  - immer 7 Trumpf außer bei dem 4er Zug geht nur 1 Stich weg
  - also As,K,D,7 oder 10,K,D,7
- **5 versus 6 Trumpf**
  - Kürzere Farbe nur wenn die Stärke der lange Farbe zum tragen kommt
  - Also meistens wenn ihr in Trumpf nicht zu kurz kommt (bei einer As Farbe nur mit Kreuz Bube, mit 2 As als Ausspieler ohne Kreuz Bube)
  - Mit 3 Buben As, 10 +X und 3 Farben mit 2 Karten ist der 5 Trümpfer Pflicht

# Spielansagen und drücken

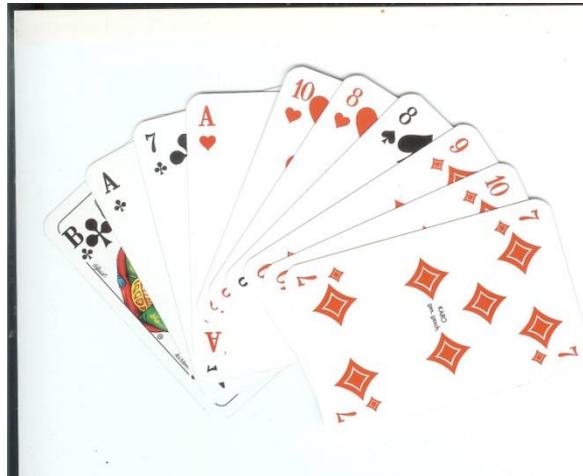
## Spiel mit den meisten Trümpfen spielen ?

- *5 versus 6 Trumpf*



MH spielt Kreuz

Komme zu kurz

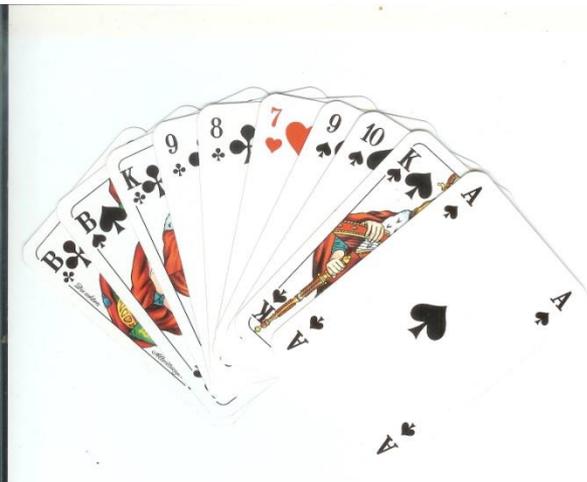


# Spielansagen und drücken

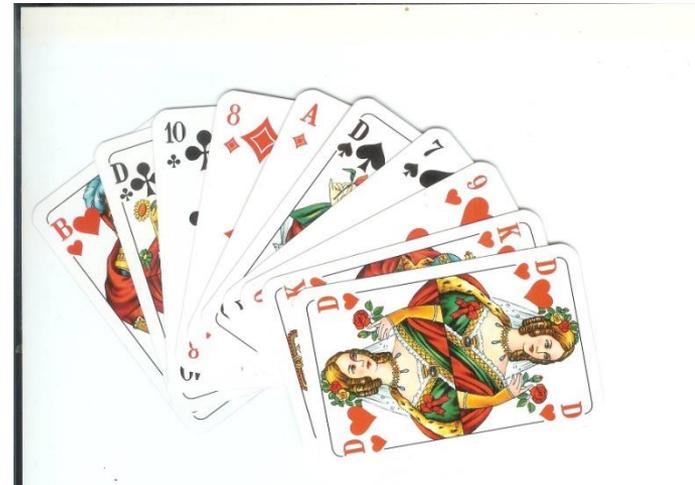


Spiel mit den meisten Trümpfen spielen ?

- *5 versus 6 Trumpf*



MH spielt Kreuz



# Spielansagen und drücken



## Spiel das sichere Spiel was die meisten Punkte bringt (VH)



Grand

Herz/Pik Dame drücken

Max Pik As/10/K + As/As/10

57 Augen



Grand Hand

8 (3 Pik+3 Kreuz+2 B) =

60 % sicherer Schneider

# Spielansagen und drücken



1. Grundsätze zu Spielansage
- 2. Drücken bei starken Spielen**
3. Drücken bei schwächeren Spielen
4. Drücken Beim Grand
5. Häufige Fragen beim drücken

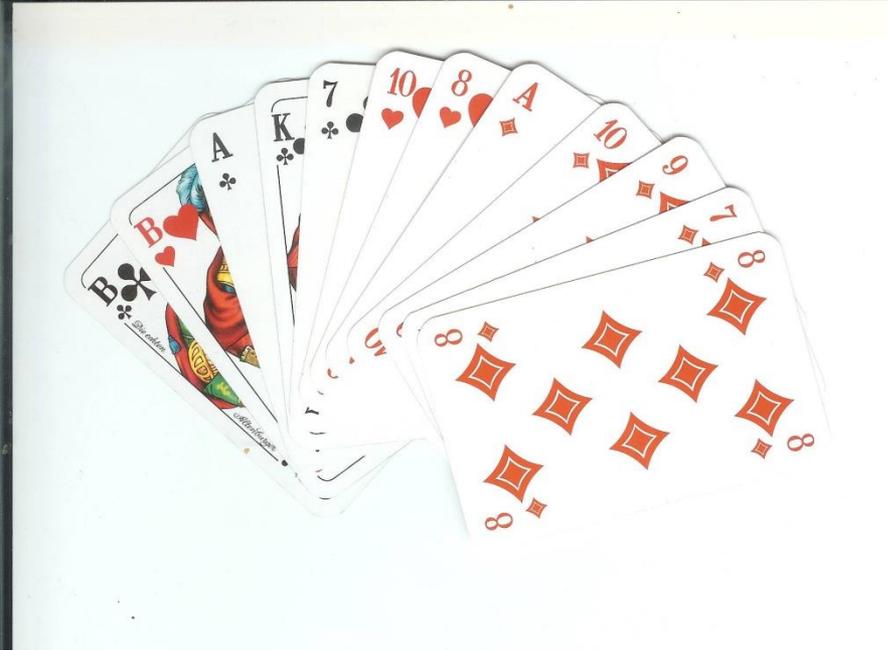
## Drücken bei starken Spielen

- Stärke belassen (keine vollen die eine eigene Stärke haben wie As,10 oder 10,K,D)
- Schwache 10 in den Stock
- Störendsten Karten mit der höchsten Augenzahl weg

# Spielansagen und drücken



## Drücken bei starken Spielen



In VH was spielen was drücken ?

**Grand**

**Herz 10 und Kreuz König**



Alleinspieler hat sich für Pik entschieden. Was drücken ?

**Kreuz König und Herz Dame**

# Spielansagen und drücken



## Drücken bei starken Spielen



Alleinspieler hat sich für Karo entschieden. Was drücken ?

Pik 10 und Dame



Was spielen was drücken ?

Grand

Kreuz König, Pik Dame

# Spielansagen und drücken



1. Grundsätze zu Spielansage
2. Drücken bei starken Spielen
- 3. Drücken bei schwächeren Spielen**
4. Drücken Beim Grand
5. Häufige Fragen beim drücken

# Spielansagen und drücken



## Drücken bei schwächeren Spiele

- 1) Schwächen analysieren (Trumpf knapp, Trumpf schwach, Fehlkarten schwach, Fehlkarte lang, Kombination aus allem)
- 2) Plan ausdenken wie ich auf 61 komme. Wenn das Blatt sehr schwach ist, gibt es meistens nur einen Weg. Diesen Konsequenz verfolgen.
- 3) Erkenntnisse aus bisherigem Spielverlauf einbeziehen (Schneiden die Gegner, Spielen sie oft blank, werden As aufgespielt,...)
- 4) Fragen : Starke Volle drücken, Schwache Volle behalten ?

# Spielansagen und drücken



## Drücken bei schwächeren Spielen

### *Starke Volle drücken ?*

- Nur bei wenig oder gar keine Trümpfe + eine starke Fehlkarte.
- Meistens macht es Sinn die 10 zu drücken (insbesondere gegen nicht „Profis“ und bei schwachen Trumpfspiele)



# Spielansagen und drücken



## Drücken bei schwächeren Spielen

### *Schwache Volle auf der Hand halten ?*

- Schwache Volle = einfach besetzte 10, oder 10 ohne Deckung (K+D)
- Verbessert die Siegchancen bei
  - 1) Spiele „ohne Halt“ in der Fehlkarte
  - 2) Grand mit 2 Buben ohne Ausspiel (10 zum Hilfsass da oft „bei grand spielt man Asse...“)
  - 3) Mittelprächtigen Spiele (6 Trümpfer mit schwachen Trümpfe, as-10, Lusche-10, Lusche Bild)

# Spielansagen und drücken



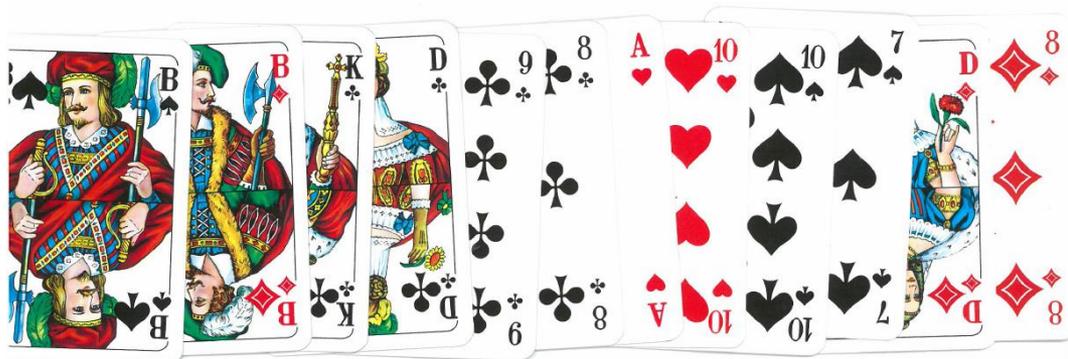
## Drücken bei schwächeren Spielen

### Schwache Volle auf der Hand halten



2 mal stechen um Trumpf ziehen  
Immer unterlegen

Nachteil von weniger Augen im Skat wird durch Möglichkeit einen Stich mit 10 zu machen und vollen der andere Farbe zu stechen weggemacht



Kommt Karo, Risiko 7 Karte  
Kann Trumpf nicht von oben ziehen

# Spielansagen und drücken



1. Grundsätze zu Spielansage
2. Drücken bei starken Spielen
3. Drücken bei schwächeren Spielen
- 4. Drücken Beim Grand**
5. Häufige Fragen beim drücken

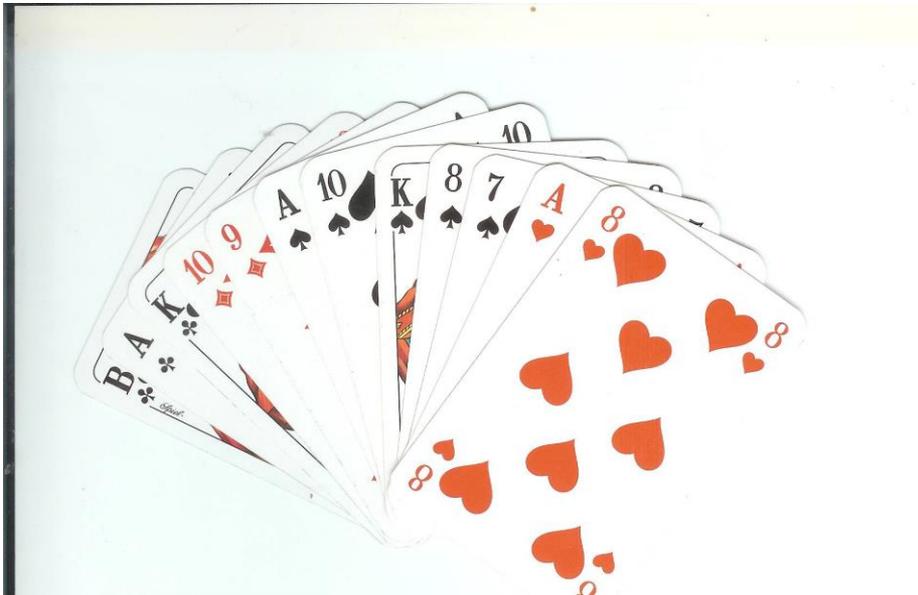
# Spielansagen und drücken



## Drücken beim Grand mit einem Bube

- **Als Auspieler** (Kreuz Bube und 3 starken Farben, ohne Kreuz Bube, 4 starken Farben)
  - 1) Stärken auf der Hand belassen
  - 2) Lange Farbe vorziehen
  - 3) Karten mit dem Höchsten Zählwert drücken
  - 4) Vierte Farbe wegdrücken bringt nichts
- **Als Nichtauspieler mit Kreuz Bube,**
  - 1) Gleiche Vorgehensweise beim Drücken
  - 2) Nach Einschub, Bube Raus und dann lange Farbe
- **Als Nichtauspieler ohne Kreuz Bube,**
  - 1) bei blankem As, wie bei Grand ohne 4 drücken
  - 2) Also vollen von langer Farbe Weg und über die Vollen spielen

# Spielansagen und drücken



VH spielt Grand.  
Was drücken ?

**Kreuz König**  
**Karo 10**

# Spielansagen und drücken



## Drücken beim Grand mit 2 Buben

- Falls ihr „zu“ bekommt die nicht Stehkarten mit Augen drücken
- Falls ihr aufs schneiden angewiesen seid, meistens König, As , Lusche als Dame, As, Lusche stehen lassen

# Spielansagen und drücken

VH spielt Grand. Was drücken ?



Karo 10  
Herz König



Pik Dame  
Karo Dame

# Spielansagen und drücken



1. Grundsätze zu Spielansage
2. Drücken bei starken Spielen
3. Drücken bei schwächeren Spielen
4. Drücken Beim Grand
- 5. Häufige Fragen beim drücken**

# Spielansagen und drücken



## 1) Zweier Farbe oder Blanke und Bild der 2er Farbe?

- Immer die 2er Farbe (Wahrscheinlichkeit das ein Gegner Blank hat ist grösser bei 5 als bei 6 Karten)
- Einzige Ausnahme, Spieler vor Euch hat die Blanke Farbe gereizt

# Spielansagen und drücken



## 2) Eine Farbe wegdrücken oder alle Farben behalten ?

- ***Je stärker die Gegner, je mehr Farben behalten***
  - Lesen der Spiele erschweren
  - selten das 21 auf den Tisch kommen solange sie keine Infos haben
- ***Meistens könnt ihr mehr Augen drücken***
  - Bild + Lusche, Bild + Lusche (**beide Bilder**)
  - 10 + Lusche, Bild + Lusche (**10 + Bild** bringt schon ordentliche Punkte und 10+Lusche immer die schlechteste Variante)
  - As + Bild , 10 + Lusche (**Bild +10**)
  - König, Dame, Lusche + Lusche (**König, Dame** interessante alternative weil falls jemanden As+10 zu dritt führt hohe Wahrscheinlichkeit am 2.Stich 20 oder 21 Augen zu stechen)

# Agenda



- Einleitung
- Habe ich ein Spiel ?
- Spielansagen und drücken
- **Die Spieleröffnung**
- Spielen

# Spieleröffnung



1. Absolute No-Go's
2. Kleinere Fehler
3. Erfolgsversprechende Aufspiele (behandeln wir bei der Spieltaktik)

## Absolute No-Go's

- Die 10 des Partners blankspielen (bedenkt mögliche Stärken des AS)
- Auf den Partner schneiden (Initiative vom Partner, meistens Stärke, Fehler bringen weitere Fehler)
- Vollen schonen bei vielen Vollen auf der Hand (AS muss ja viele Trümpfe haben wenn er wenig Volle hat, As im ersten Stich so viel Wert wie im letzten)

## Absolute No-Go's

- ***Vollen schonen bei vielen Vollen auf der Hand***  
***Aber welches Volle auf den Tisch ?***
  - schwer ohne gesamtes Blatt zu beurteilen
  - As, 10 Farbe losgehen
  - bei 2 mal As,10, die kürzere (außer sie ist gereizt worden)
  - blankes As (kann eh nicht schneiden, 10 er rausnehmen oder schmieren bei Partner)
  - blanke 10 (oft richtig)

## Kleinere Fehler

- ***Dem Freund eine lange Farbe ohne Ass vorspielen***
  - „dem Freund kurz, dem Feind lang“ = „dem Freund nicht lang, dem Feind nicht kurz“
  - aber ganz richtig sollte es heißen „dem Freund keine lange Farbe ohne Ass vorspielen“. In diesem Fall jedoch unter dem Ass
  - Lusche dann langsam auf den Tisch legen.

**Geschwindigkeit als Ansage erlaubt !!**

**Langsam = lang, schnell = blank**

## Kleinere Fehler

- ***Übernahme Möglichkeit aus der Hand geben***
  - „so oft wie möglich den Alleinspieler in MH bekommen
  - meistens unnötiges Punkte verschenken und Spiele werden oft über die Bilder entschieden





# Skatschule



Pascal Philipp 2013

Wir danken Pascal Philipp für diese schöne Zusammenstellung und stellen sie nach Absprache mit Pascal Philipp den im DSkV interessierten Skatfreunden zur Schulung der Skatjugend zur Verfügung.

Kontakt und weitere Informationen:

[DSkV](#)  
[Deutscher Skatverband e.V.](#)  
[Geschäftsstelle](#)  
[Markt 10](#)  
[04600 Altenburg](#)  
[Jugendleiter DSkV](#)  
[Christian Dammbrück](#)  
[jugend@dskv.de](mailto:jugend@dskv.de)

