

S

K

A

T

gewusst wie !



**Deutscher
Skatverband e.V.**

Teil I

Das Skatspiel, die Farben,
die Rangfolge und Zählwerte.

Spielmöglichkeiten,
Mischen,
Karten geben

Das Skatspiel

Das Skatspiel besteht aus 32 Einzelkarten und ist in vier Farben unterteilt.

Die Farben in ihrer Rangfolge sind:



Kreuz (Eicheln)



Pik (Grün)



Herz (Rot)



Karo (Schellen)

Jede Farbe hat acht Karten mit nachstehendem Zählwert:

1. As (Daus)	11 Augen
2. Zehn	10 Augen
3. König	4 Augen
4. Dame (Ober)	3 Augen
5. Bube (Unter)	2 Augen
6. Neun	0 Augen
7. Acht	0 Augen
8. Sieben	0 Augen

Die acht Karten einer Farbe addieren sich zu 30 Augen.

Bei vier Farben zählt also die Skatkarte insgesamt 120 Augen.

Der Alleinspieler benötigt zum Sieg 61 Augen, der Gegenpartei genügen 60 Augen.

1. Erspielt eine Partei 30 Augen oder weniger ist sie Schneider.
2. Bekommt eine Partei keinen Stich ist sie Schwarz.

„Punkt 1. und 2. Wird im Teil III näher erläutert“

Spielmöglichkeiten

Wir unterscheiden drei Spielmöglichkeiten.

1. *Grand* (le grande = das große Spiel)

Bei diesem Spiel gibt es nur vier Trümpfe und zwar nur die Buben.

2. Die Farb-Spiele

Kreuz: Alle Buben sind Trumpf und weiterhin alle Kreuz-Karten.
Der Kreuz-Bube ist der höchste Kreuztrumpf.
Der Pik-Bube ist der zweithöchste Kreuztrumpf.
Der Herz-Bube ist der dritthöchste Kreuztrumpf.
Der Karo-Bube ist der vierthöchste Kreuztrumpf.
Dann folgen Kreuz-As usw. (siehe Rangfolge auf Seite 4)

Pik: Alle Buben sind Trumpf und weiterhin alle Pik-Karten.
Der Kreuz-Bube ist der höchste Pik Trumpf.
Der Pik-Bube ist der zweithöchste Pik Trumpf.
Der Herz-Bube ist der dritthöchste Pik Trumpf.
Der Karo-Bube ist der vierthöchste Pik Trumpf.
Dann folgen Pik-As usw.

Herz: Alle Buben sind Trumpf und weiterhin alle Herz-Karten.
Alle Buben sind mit Herz identisch.
Der Kreuz-Bube ist der höchste Herztrumpf,
der Pik-Bube der zweithöchste usw.

Karo: Alle vier Buben und alle Karo-Karten sind Trumpf usw. (s.o.)

Bei Farbspielen gibt es also maximal elf Trümpfe (Spitzen).

3. Die Nullspiele

Bei den Nullspielen gelten auch die Buben als Farbe.
Es gibt keine Trümpfe. Die veränderte Reihenfolge lautet:
As, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben.

Geben der Karten

Das Skatspiel ist ein Kartenspiel für drei oder mehrere Personen. Das Einzelspiel wird von einem Alleinspieler und zwei Gegenspielern bestritten.

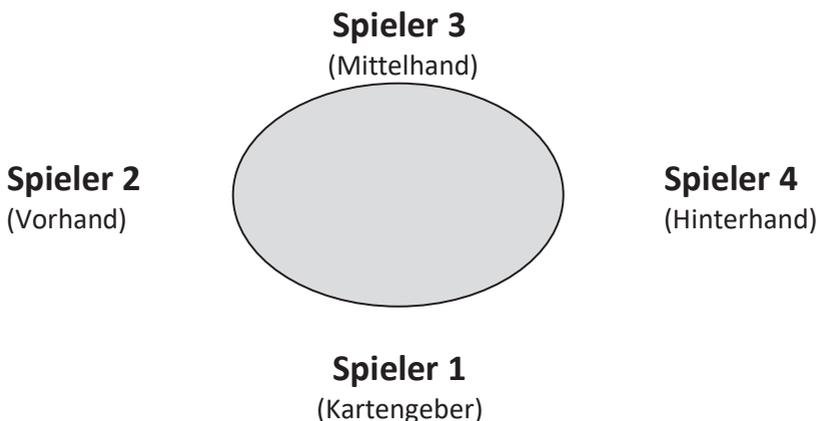
Mit dem Geben der Karten beginnt der Teilnehmer auf Platz 1, dieser führt auch die Spielliste. Sein rechter Nachbar muss stets das letzte Spiel jeder Runde geben.

Der Kartengeber hat die Karten gründlich zu mischen, sie vom rechten Nachbarn einmal abheben zu lassen und dann zu verteilen. Abheben ist Pflicht! Es hat so zu erfolgen, dass mindestens vier Karten liegenbleiben oder abgehoben werden.

Der Kartengeber gibt dem Spieler der links von ihm sitzt (Vorhand) zunächst drei Karten. Weiter im Uhrzeigersinn erhält der nächste Spieler drei Karten (Mittelhand). Der dritte Spieler erhält nun ebenfalls drei Karten (Hinterhand). Jetzt werden zwei Karten gesondert als Skat gelegt. Wieder bei Vorhand beginnend, erhält nun jeder Spieler vier Karten und dann noch einmal jeder drei.

Bei vier Teilnehmern erhält der Kartengeber selbst keine Karten; er sitzt! Als Nichtspieler ist es ihm nicht gestattet, den Skat einzusehen, nach mehr als einer Seite zu kiebitzen oder irgendeinen Kommentar abzugeben. Auch als Spieler hat man sich jeder Äußerung zu enthalten, die den Verlauf des Spiels beeinflussen könnte.

Sitzordnung



Teil II

Reizen

Wer reizt wen?

Sind die Karten ordnungsgemäß verteilt worden, so wird durch Reizen festgestellt, welches Spiel von wem durchgeführt werden soll.

Mittelhand beginnt mit dem Reizen und bietet Vorhand zunächst das Spiel mit dem niedrigsten Reizwert, nämlich Karo einfach (mit oder ohne einem Buben) = 18 an.

Alles weitere Reizen erfolgt nach dem Wert der höheren Spiele, ohne dass das Spiel näher bezeichnet zu werden braucht.

Hat Vorhand kein Spiel, so verzichtet sie oder „passt“.

Nun wird Mittelhand von Hinterhand weiter gereizt.

Hält Vorhand den von Mittelhand gebotenen Wert, und kann Mittelhand nicht höher reizen, oder will überhaupt kein Spiel wagen, dann verzichtet (passt) Mittelhand und Hinterhand reizt weiter.

Verzichtet Mittelhand und Hinterhand überhaupt, dann erklärt Vorhand, welches Spiel sie durchführen will.

Will keiner ein Spiel wagen, so wird dies in der Spielliste vermerkt (unter eingepasste Spiele) und der nächste Spieler gibt.

Jedes Spiel kann durch das dem Werte nach höhere Spiel überboten werden. Haben zwei Spieler ein gleichwertiges Spiel, so hat der Angereizte das Vorrecht.

Trümpfe in ununterbrochener Reihenfolge vom Kreuz-Buben an heißen Spitzen. Wenn sie vorhanden sind, spielt man mit Spitzen. Besitzt man sie nicht, spielt man ohne Spitzen.

Farbspiele sind höchstens mit oder ohne elf Spitzen und Grandspiele mit oder ohne vier Spitzen möglich.

Durchführung des Spiels

Der Alleinspieler erhält den Skat, drückt zwei Karten und sagt sein Spiel an.

Das Spiel erhält der Spieler, der das höchste Gebot abgegeben hat. Es ist jedoch dem Spieler mit dem höchsten Gebot gestattet, ein dem Wert nach höheres Spiel anzumelden; ein Spiel mit geringerem Wert kann er nicht mehr wählen.

Vorhand spielt immer die erste Karte auf, auch wenn sie nicht Alleinspieler ist.

Als nächstes spielt derjenige auf, der den letzten Stich eingezogen hat.

Außer in den letzten Stich darf in keinem Fall mehr in die bereits eingezogenen Stiche eingesehen werden.

Es muss grundsätzlich bedient werden. Wer nicht bedienen kann, darf irgendeine Karte abwerfen oder trumpfen.

Falsches Bedienen (d.h. jemand bedient nicht, obwohl es möglich ist) oder falsches Ausspielen beendet sofort das Spiel. Alle Reststiche gehören der Gegenpartei. Sie gewinnt einfach (nicht Scheider oder Schwarz), sofern zum Zeitpunkt des Regelverstoßes noch keine höhere Gewinnstufe erreicht war. Hatte ein Alleinspieler vor dem begangenen Fehler bereits 61 Augen, so hat er sein Spiel trotzdem gewonnen.

Merke: Ein einmal gewonnenes Spiel kann durch einen nachfolgenden Fehler nicht mehr verloren werden.

Die Grundwerte

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

Zunächst stellen wir fest, welchen Wert unser Blatt aufweist.

Anzahl der Trümpfe, Rang der Trumpfkarten, gute Beikarte – mäßig gute Beikarte, ob Vorhand usw. Wollen wir ein Spiel wagen, so müssen wir feststellen, auf welcher Stufe unser Blatt angesiedelt werden kann.

Ich will ein Spiel wagen:

Einfaches Spiel = Stufe 1

Das Spiel mit einem Buben = Stufe 2

Das Spiel mit zwei Buben = Stufe 3

Das Spiel mit drei Buben = Stufe 4

Das Spiel mit vier Buben = Stufe 5

Ich erinnere daran, dass es nicht auf die Anzahl der Buben in einem Blatt ankommt, sondern auf die Reihenfolge.

Beispiel:

In meinem Blatt sind Kreuz- und Pik-Bube, einige Herz-Karten und ein relativ gutes Beiblatt.

Ich reize:

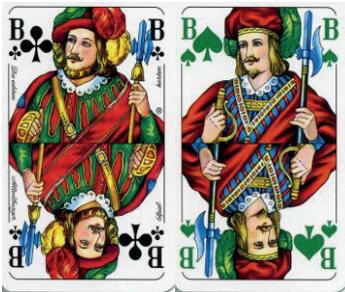
Mit Zwei, plus eins (für das einfache Spiel) sind drei x Grundwert von Herz, also: $3 \times 10 = 30$.

30 ist der Reizwert meines Blattes. Nicht mehr und nicht weniger.

Noch einmal als Training:



Mit einem Buben



Mit zwei Buben



Mit drei Buben



Mit vier Buben



Mit Einem



Mit Einem



Ohne Einen



Ohne Zwei



Mit Einem



Ohne Einen



Ohne Einen



Ohne Zwei

und so weiter

Training!

Mit Einem plus 1 für das einfache Spiel = 2 x Grundwert.

Dies kürzen wir nun etwas ab und reizen wie folgt:

Mit Einem – Spiel 2 x Grundwert

Nun anhand des Spiels mit dem niedrigsten Grundwert.

Das wäre also Karo: Mit Einem – Spiel 2 x 9 (Karo) = 18

Beispiele:

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 (Buben),	Spiel 3 x 9	= 27
Mit Zwei,	Spiel 3 x 10	= 30
Mit Zwei,	Spiel 3 x 11	= 33
Mit Zwei,	Spiel 3 x 12	= 36

Mit Drei (Buben),	Spiel 4 x 9	= 36
Mit Drei,	Spiel 4 x 10	= 40
Mit Drei,	Spiel 4 x 11	= 44
Mit Drei,	Spiel 4 x 12	= 48

Mit Vier (Buben),	Spiel 5 x 9	= 45
Mit Vier,	Spiel 5 x 10	= 50
Mit Vier,	Spiel 5 x 11	= 55
Mit Vier,	Spiel 5 x 12	= 60

Mit Einem,	Spiel 2 x 24	= 48
Mit Zwei,	Spiel 3 x 24	= 72
Mit Drei,	Spiel 4 x 24	= 96
Mit Vier,	Spiel 5 x 24	= 120

Training!

Nach dem Buben kommt bei Farbspielen laut Rangfolge das As.

Das wäre das Spiel mit fünf Spitzen.

Auch wenn Du die trockene Zahlenkolonne nicht leiden kannst, da musst Du durch. Wenn Du jetzt am Anfang die Sache durchhältst, dann sparst du dir später viel Ärger.

Also, auf geht's:

Mit Fünf,	Spiel 6 x 9	= 54
Mit Fünf,	Spiel 6 x 10	= 60
Mit Fünf,	Spiel 6 x 11	= 66
Mit Fünf,	Spiel 6 x 12	= 72

Mit Sechs, Spiel 7 x Grundwert usw.
Mit Sieben, Spiel 8 x Grundwert usw.
mit Acht usw.

Kann man auch mit elf Trümpfen spielen?

Alle diese Reizwerte bleiben gleich bei Spielen, die ohne Buben oder Spitzen spielbar sind.

Folglich: Ohne Einen, Spiel 2 x Grundwert.

Ohne Zwei, Spiel 3 x Grundwert.

Ohne Fünf, Spiel 6 x Grundwert.

(und so weiter..... Riskant, aber durchaus möglich.)

Hier noch einmal alle möglichen Reizwerte für Farb-, Null- und Grandspiele

mit oder ohne	Spitzen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	= 9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108
	= 10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120
	= 11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132
Null-Spiele		23	35	46	59							
	= 12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144
Grand	= 24	48	72	96	120							

Teil III

Das Reizen geht weiter

Notizen

Training!

Als nächstes gibt es die Möglichkeit, ein Spiel aus der Hand zu spielen. Also ohne Skataufnahme, und ohne die Möglichkeit, das Blatt von schlechten Karten zu befreien.

Das wird dann auch belohnt. Der Reizwert erhöht sich um eine Stufe.

Beispiel: Herz mit Zweien.

Bisher: Mit Zweien, Spiel 3 x 10 = 30.

Nun: Mit Zweien, Spiel 3, Hand 4 x 10 = 40.

Pik ohne 3, Spiel 4, Hand 5 x 11 = 55.

Grand mit 4, Spiel 5, Hand 6 x 24 = 144.

Bei 30 ist der Gegner Schneider.

Bei 30 ist man selber natürlich auch Schneider.

Die Gegner Schneider zu spielen wird belohnt und hebt unser Blatt auf eine höhere Stufe.

Daniel sitzt da und hat ein Kreuz mit Dreien.

Er reizt also: Mit 3, Spiel 4 x 12 = 48.

Der Gegner hält.

Daniel will das Spiel aber unbedingt spielen. Aufgrund seines Blattes ist das auch gerechtfertigt.

Nun sagt er sich, ich werde Kreuz aus der Hand spielen. Im Stillen rechnet er sich aus:

Mit 3, Spiel 4, Hand 5 x 12 = 60.

Und was passiert? Der Gegner hält immer noch.

Nun rechnet Daniel sich aus, dass er seine Gegner vielleicht Schneider spielen kann.

Er reizt jetzt:

Mit 3, Spiel 4, Hand 5, Schneider 6 x 12 = 72.

Der Gegner hält immer noch.

Was nun?

Um es kurz zu machen. Daniel kann nun Schneider ansagen.

Dadurch erreicht sein Blatt wieder einen höheren Reizwert.

Mit 3, Spiel 4, Hand 5, Schneider 6, Schneider angesagt $7 \times 12 = 84$.

Und was macht der Gegner? Er hält immer noch! Der Blitz soll ihn erschlagen (Natürlich nur ein bisschen).

Und jetzt?

Ob es wohl gelingt, dass die Gegner gar keinen Stich machen, dass sie Schwarz werden? Daniel will das riskieren. Sein Blatt ist wieder eine Stufe weiter geklettert. Eine Stufe weiter nach oben natürlich.

Mit 3, Spiel 4, Hand 5, Schneider 6, Schneider angesagt 7,

Schwarz 8 $\times 12 = 96$.

Man kann Schwarz auch noch ansagen.

Mit 3, Spiel 4, Hand 5, Schneider 6, Schneider angesagt 7, Schwarz 8, Schwarz angesagt 9 $\times 12 = 108$.

Also:

Einen angesagten Schneider muss der Spieler auch erreichen. Ebenso muss natürlich auch Schwarz erreicht werden, wenn der Spieler es angesagt hat, sonst ist das Spiel verloren.

Aber halt, da war noch was.

Man kann ein Spiel auch noch Offen spielen. Wieder eine höhere Stufe.

Mit 3, Spiel 4, Hand 5, Schneider 6, Schneider angesagt 7, Schwarz 8, Schwarz angesagt 9, Offen 10 \times Grundwert.

Wichtig:

Offen spielen und Schneider oder Schwarz ansagen nur bei Handspielen.

Nun wollen wir noch einen Grand ouvert festhalten.

Grundwert 24 Erreichbare Punktzahl 264.

Daniel nimmt seine zehn Karten auf. Er sortiert sie und stellt mit zunehmender Freude fest, dass er das Spiel der Spiele hat. Er hat alle vier Buben und er wird nicht einen einzigen Stich abgeben. Er legt seine Karten, für jeden gut einsehbar, offen auf den Tisch. Keinesfalls den Skat aufnehmen! Nun sagt er den Grand ouvert an. Nachdem sich alle einig sind, dass Daniel sein Spiel gewonnen hat, beginnt das Rechnen.

Mit Vieren	11 x	Grundwert
Spiel	5	ergo 11 x 24
Hand	6	ist 264 Punkte
Schneider	7	und das
Schneider angesagt	8	in einem
Schwarz	9	einzigem
Schwarz angesagt	10	Spiel
Offen	11	

Das kommt natürlich nur sehr selten vor, und man bekommt auf Antrag eine Urkunde.

Teil IV

Die Nullspiele

Mit und ohne Skataufnahme

Spielwerte

Die Nullspiele

Nullspiele stellen das Spielverfahren geradezu auf den Kopf. Versucht man beim Farbspiel und beim Grand möglichst viele Stiche und Augen zu vereinnahmen, so gilt es bei den Nullspielen umgekehrt, sie erfolgreich abzuwehren.

Der Spieler darf keinen Stich machen, auch keinen Stich ohne Augen.

Wir unterscheiden zwischen den beiden „Nullspielen mit Skataufnahme“, (Null und Null ouvert), sowie den beiden „Nullspielen ohne Skataufnahme“ (Null Hand und Null ouvert Hand).

Da besondere Gewinnstufen fehlen, haben Nullspiele von Anfang an nur unveränderliche Spielwerte (Reizwerte).

Reizwerte (Spielwerte)

Null	23
Null Hand	35
Null ouvert	46
Null ouvert Hand	59

Bei allen Nullspielen ist die Reihenfolge der Karten: 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, As.

Bei Null ouvert und Null ouvert Hand muss der Alleinspieler nach der Spielansage seine zehn Karten sofort offen auflegen, es wird also kein Stich verdeckt gespielt.

Teil V

Regeln / Ordnungen

Spielliste

Spielergebnisse

Turnierverlauf

Gespielt wird nach der Internationalen Skatordnung und der Skatwettbewerbordnung.

Zweifels- und Streitfälle werden von der Spielleitung oder von eingesetzten Schiedsrichtern entschieden.

Teilnehmern, die das Skatspiel beendet haben, ist es nicht gestattet bei noch spielenden Teilnehmern zu kiebitten.

Spielliste

Jedes Spiel ist unmittelbar nach seiner Beendigung als Gewinn oder Verlust für den Alleinspieler in die Spielliste einzutragen.

Jedes verlorene Spiel wird mit doppelter Punktzahl in die Spielliste eingetragen.

Dabei sind die Spielwerte stets zum jeweils letzten Punktstand der Teilnehmer zu addieren oder zu subtrahieren.

Durch die fortlaufende Abrechnung ist jederzeit der aktuelle Stand des Leistungsvergleichs untereinander abzulesen.

Das Einzelspiel wird unter Angabe des Grundwertes, der Spitzen und Gewinnstufen, bzw. des beständigen Spielwertes für Nullspiele in die Spielliste eingetragen.

Spielergebnisse

Spielpunkte und Spielzahl jedes Teilnehmers, die aus seiner Spielliste hervorgehen, werden zu einer Gesamtleistung vereinigt.

Für jedes gewonnene Spiel werden dem Alleinspieler 50 Wertungspunkte zugeschrieben, für jedes verlorene Spiel 50 Wertungspunkte abgezogen.

Für jedes verlorene Spiel des Alleinspielers erhalten die Gegenspieler (auch der Kartengeber) eine Gutschrift. Diese beträgt am Vierertisch 30 Punkte und am Dreiertisch 40 Punkte.

Die Summe der Punkte aus den Einzelspielen, zuzüglich der Wertungspunkte für die eigenen gewonnenen Spiele, vermindert um die Wertungspunkte für die eigenen verlorenen Spiele, zuzüglich der Gutschrift für verlorene Spiele der Gegenspieler, ergeben die Gesamtleistung.

Beispiel für den Vierertisch:

Spieler A hat 480 Spielpunkte, 10 Spiele gewonnen, 3 Spiele verloren. Spieler B, C, und D zusammen 8 Spiele verloren.

Spielpunkte		480
Spiele gewonnen	10	
-Spiele verloren	3	
	7 x 50	350
+verlorene Spiele der Partner	8 x 30	<u>240</u>
Gesamtpunktzahl für Spieler A		1070

DSKV-Spielliste

Datum: 12.11.13 Serie: I Tisch-Nr.: 1

Lfd. Nr. der Spiele	Grundwerte		Buben/Spitzen	Gewinnstufen				Spielwerte		Name (Listenführ.)		Name		Name		eingepaßte Spiele	
	9	10		Handspiel	Schneider	Schneider ang.	Schwarz ang.	offen	+	-	Müller	Meyer	Schulz	Becker	Start-Nr.		Start-Nr.
11	12	23	24	mit Spitzen	ohne Spitzen	3	4	2	1	Start-Nr.	Start-Nr.	Start-Nr.	Start-Nr.	Platz 2	Platz 3	Platz 4	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	10	2						30	1	2	3	4					
2	12	3	X					60							60	1	
3	24	4		X				144	2								
4	23						46	46-	1								
5	9	3	X	X	X		63					63	1				
6	11	1					44								16	1	
7	Eingepaßt																
47	24	3	X				120	480	10								
48	59						59					388	11				
A) Spielpunkte																	
(+ gewonnene Spiele - verlorene Spiele) x 50																	
+ verlorene Spiele der Gegenspieler x 40 am Dreiertisch, 30 am Viertertisch																	
B) Gesamtpunkte = Endergebnis																	
1070																	
1572																	
240																	
270																	
400																	
702																	
142																	
388																	
113																	
108-																	
131																	
100-																	
240																	
32																	

Teil VI

Los geht's

Mit dem Skatspielen ist es genau so wie mit dem frisch gemachten Führerschein oder dem neuen PC-Spiel:

Richtiges Autofahren bzw. Skatspielen lernt man erst in der Praxis und durch sehr viel Training. Learning by doing !

Da gibt es noch tausend kleine Fehler, die gemacht werden können. Und Du wirst auch noch alle irgendwie, irgendwo und irgendwann machen.

Wenn Du dann aus den Fehlern lernst, dann brauchst Du Dir um Deine Skatzukunft keine Kopf zu machen. Nicht entmutigen lassen, weiter dran bleiben.

Das „no go“ beim Skat

Zunächst wirst Du mit Erstaunen feststellen, dass Du manches Spiel, welches Du als bombensicher angesehen hast, verlierst. Entweder weil Du einen Fehler gemacht hast, oder weil der Kartensitz für Dich äußerst ungünstig war.

Dann wirst Du manches Spiel gewinnen, von dem Du es niemals geglaubt hast. Auch die ganz geübten Skatspieler verlieren die sogenannten „unverlierbaren“ Spiele.

Eine spätere Analyse zeigt dann auch den Grund. Das Spiel war nicht zu gewinnen, es war ein sogenannter Blender.

Was Dir aber nicht passieren darf, ist ein Spiel zu verlieren, nur weil Du aufspielst, obwohl Du nicht aufspielen darfst. Auch darf man kein Spiel mehr verlieren, weil man anstatt zwei Karten, eine oder drei drückt. Oder, was ja auch vorkommt, das Drücken einfach vergisst.

Und achte drauf: Spiel angesagt ist angesagt und der Skat darf nach dem Ansagen nicht mehr eingesehen werden.

Noch eine vermeidbare Möglichkeit ein Spiel zu verlieren: Nachdem etliche Stiche gemacht sind, solltest Du genau wissen, wie viele Trümpfe noch im Spiel sind. Oft entscheidet diese Kenntnis über Sieg oder Niederlage. Nach einer gewissen Zeit solltest Du auch Deine Augen mitzählen, dann aber immer. Fang am besten gleich damit an

Ein weiterer, oft gemachter Fehler: Beide Mitspieler passen von vornherein, Dein eigenes Blatt ist auch nicht das Allerbeste. Nun zu glauben, im Skat müssen deshalb zwei Superkarten liegen, kann verteufelt in die Hose gehen.

Fallbeispiele

1. Mittelhand spielt ein Farbspiel

Die häufigste Frage von Vorhand ist: Was soll ich spielen?

Antwort: Kurzer Weg, lange Farbe.

Der Grundgedanke dieser Faustregel ist, durch Spielen der langen Farbe (davon habe ich die meisten und der Gegner vielleicht keine), den Gegner zum Stechen (Trumpfen) zu bringen. Vielleicht kann man den Gegner so in seinen Trümpfen schwächen, dass er sein Spiel verliert.

Na gut, die lange Farbe, aber welche Karte von meiner langen Farbe?

Angenommen, Du hast As, König, Dame, Acht und Sieben. Wenn Du die Sieben oder Acht spielst, wirft der Gegner möglicherweise seinen „Schrott“ ab.

Spielst Du das As, macht er einen fetten Stich. Also Dame oder König?

Im Großen und Ganzen richtig.

2. Der Gegner sitzt in Hinterhand

Von mir (Vorhand) bis zum Gegner ist der Weg weit, es ist ein langer Weg.

Faustregel: Langer Weg, kurze Farbe.

Hierbei liegt folgender Gedanke zu Grunde. Durch Spielen der kurzen Farbe (davon habe ich wenig), meinen Partner in Mittelhand ans Spiel zu bringen.

Je weniger Karten einer Farbe ich habe, desto größer ist die Aussicht, dass der Gegner bedienen muss.

Spielt Mittelhand (mein Partner) dieselbe Farbe nach und der Gegner muss wieder bedienen, dann kommt er mit dem darauffolgenden Ausspiel meines Partners möglicherweise schon in Schwierigkeiten.

Merke: Was mein Mann (Partner) gefordert hat, spiele ich nach. Hast Du aber As und Zehn gesehen, musst Du von der Farbe gehen.

3. Du sitzt in Mittelhand, der Alleinspieler in Vorhand

Gereizt ist bis 22, Vorhand hebt den Skat auf, drückt ordnungsgemäß, sagt Pik an und spielt Pik Bube aus.

Du hast von der Trumpffarbe Pik 8 und 10. Welche Karte legst Du – Pik 8 oder Pik 10?

Du musst auf jeden Fall Pik 10 legen. Warum?

Hat Dein Gegner den Kreuz Buben auch noch, holt er sich beim nächsten Stich Deine Pik 10 sowieso. Legst Du aber Pik 10 gleich, kann sie, falls Dein Mitspieler den Kreuz Buben hat, für Euch gerettet werden.

Wie sieht es aus, wenn bis 33 gereizt wurde und Vorhand (Dein Gegner) spielt den Pik Buben aus?

Da bis 33 gereizt wurde und Vorhand den Pik Buben spielt, muss er ja auch noch den Kreuz Buben haben.

Muss er das wirklich? Kann es nicht auch sein, dass er wegen einer guten Beikarte auf Schneider spielen will?

Also auch hier, in jedem Fall die Pik 10 auf das erste Ausspiel geben.

Teil VII

Vor dem eigentlichen Spiel
Das Ausspiel
Während des Spiels

Vor dem eigentlichen Spiel

Schon beim Aufnehmen und Stecken der Karten beginnt es. Ein sogenannter Anfänger wird sein Blatt immer im Wechsel rot/schwarz zur besseren Übersicht stecken, dabei innerhalb der Farben nach Werten geordnet, um der Gefahr eines Fehlgriffes vorzubeugen.

Auch wenn man selbst kein Spiel wagen kann, ist es unerlässlich, das Reizen der Mitspieler zu beachten. Je nachdem, wie hoch geboten und gehalten wird, lässt sich auf die Anzahl der Buben schließen und/oder die Farbe, welche der zukünftige Partner zum Trumpf ernennen wollte.

Zum Beispiel wird jemand nur 27 reizen, der mit oder ohne zwei, eventuell einfach Hand, Karo spielen will. Hätte er ein Kreuzspiel bei ähnlichen Voraussetzungen, könnte er ja 36 halten oder bieten.

Für den Alleinspieler hängt der Gewinn oder Verlust oft vom richtigen Drücken ab.

Hat man bei einem Farb- oder Grandspiel eine 10 besetzt, von einer anderen Farbe nur eine Karte (außer As), so ist es oft richtig, die 10 und die Einzelkarte zu drücken.

Sind zwei Zehnen nur einmal besetzt, bringt das Drücken beider Zehnen mehr Sicherheit als das Drücken einer Farbe. Bleibt bei einem Null ouvert die Wahl, entweder die 8 oder die 9 zu drücken, gehört die 8 in den Skat. Die beiden Gegenspieler vermuten diese dann (vielleicht) jeweils beim Partner.

Das Spiel kann dann mit etwas Glück einen günstigeren Verlauf für den Alleinspieler nehmen.

In Zweifelsfällen entscheidet oft die richtige Spielansage (die richtige Spielwahl) über Sieg oder Niederlage.

Bei zwei gleichstarken Farben spielt man besser die Farbe ohne As. Ein Grand mit zwei Buben und zwei Farben ist nur in Vorhand sicher. Einen Grand ohne 4 sollte man nach Möglichkeit mit 4 Assen und mindestens einer Zehn spielen. Zwei wären auf alle Fälle besser. Ein Null ouvert ist immer gewonnen, wenn man bei 7, 8, Bube und König kein Ausspiel hat. Ebenso bei 7, 9, Bube.

Das Ausspiel

Der Alleinspieler freut sich natürlich wenn er in Vorhand sitzt, viele Spiele sind nur dann sicher; z.B. ein Grand mit zwei Buben, wenn der Kreuz Bube dabei ist, der als erste Karte ausgespielt wird.

Fehlt der Älteste (Kreuz Bube), sollte besser kein Bube gezogen werden; es sei denn, man hätte alle 4 Asse oder 3 Asse und die vierte Zehn besetzt.

Beim Spiel ohne die beiden besten oder mittleren Buben müssen erst die kleinen Trümpfe auf den Tisch, so nach dem Motto: Die kleinen jagen die großen.

Mit Pik und Karo Bube, das As mindestens zu dritt, kann auch ohne Gefahr ein Bube gezogen werden.

Ziel der Gegenspieler muss es sein, den Alleinspieler trumfarm zu machen, d.h. ihn zum Stechen zu bringen.

Sitzt der Alleinspieler in der Mitte, kann Vorhand ihm dazu eine lange Farbe vorspielen oder, falls er die nicht hat, die lange Farbe des Mitspielers, die er am Reizen erkannt hat. Ist Vorhand trumpfstark, sollte er Volle anbieten, hat er nur zwei oder weniger Trümpfe, muss er seine Augen schonen für den Partner. Beim sogenannten Rollmops (2 Buben und von jeder Farbe 2 Karten) kann man meist ohne Risiko von der besetzten Zehn spielen. Bei As, 10, König (+ Dame) zeigt die als erste Karte gezogene 10 deinem Partner an, dass man das As auch noch auf der Hand hält.

Beim Grand spiele Asse.

Wird ein Null gespielt, immer blank aufspielen wenn möglich, sonst möglichst klein.

Sitzt der Alleinspieler hinten, muss versucht werden, ihn in die Mitte zu bringen, ihn gleichsam in die Zange zu nehmen. Vorhand muss also nach Möglichkeit Mittelhand ans Spiel bringen; dann gelten alle Aussagen wieder, die eben gemacht wurden.

Merke: Hat Vorhand nur 1 oder 2 Trümpfe, kann blankes Ausspiel von Vorteil sein.

Ein Null sollte mit der kürzesten und kleinsten Karte begonnen werden. Anders ist es beim Null ouvert. Dort fällt die blanke Karte sowieso auf und gehört deshalb sofort auf den Tisch.

Während des Spiels

Oberstes Gebot für jeden Spieler muss es sein, unbedingt Trümpfe und eigene Augen zu zählen, evtl. auch die Augen der Gegner.

Zeigt der Spielverlauf, dass man durch schnibbeln die Gegenspieler zwar Schneider machen – aber auch selbst das Spiel verlieren kann – beim Nichtschneiden aber auf alle Fälle gewinnt, sollte man lieber auf Sicherheit spielen.

Die beiden Gegenspieler müssen gut aufpassen, wollen sie das Spiel des Alleinspielers „umdrehen“.

Dazu gehört es, dem Partner nach Möglichkeit keine 10 blank zu spielen. Spielt der Alleinspieler Trumpf von oben (Kreuz oder Pik Bube) und man selbst hat außer Karo Bube nur noch einen Trumpf, muss der Bube sofort gelegt werden.

Holt der Partner dem Alleinspieler die letzten Trümpfe weg, dürfen die eigenen Asse nur gelegt (geschmiert) werden, wenn das zum Spielgewinn reicht.



Deutscher Skatverband e.V.

Geschäftsstelle
Markt 10
D-04600 Altenburg/Thüringen

Telefon: 03447 – 89 29 09
Telefax: 03447 – 51 19 16

E-Mail: geschaeftsstelle@dskv.de



**Nachdruck, auch auszugsweise,
ist nur mit Genehmigung des DSKV gestattet.**



Deutscher
Skatverband e.V.



www.dskv.de