



www.skatkurs.de

Es freut mich sehr, dass Sie sich entschieden haben, einen Skatkurs zu halten. Sei es vor einer Schulklasse, unter Freunden, im Betrieb oder zu sonst irgendeiner Gelegenheit. Die Grundprinzipien bleiben immer die selben.

Versuchen Sie, das Publikum so oft wie möglich einzubinden und Fragen zu stellen. Das hat den Vorteil, dass Ihr Publikum einen viel schnelleren und größeren Lernerfolg erzielt und Sie zu jeder Zeit wissen, ob alles verstanden wurde oder Sie bestimmte Regeln noch einmal wiederholen müssen.

Die von mir eingefügten Fragen stellen lediglich eine unverbindliche Anregung dar. Ich empfehle aber, diese Fragen noch weiter auszubauen und jeden einzelnen Zuhörer zu involvieren, denn im Dialog macht das Lernen von neuen Spielen für Sie und Ihr Publikum viel mehr Spaß.

F: Publikum/Kinder/Kursteilnehmer fragen oder direkt jemanden aufrufen

A: Antwort, eigene Erklärung

P: Probanden, drei oder mehr Teilnehmer bilden eine Skatrunde

Wdh: Wiederholung von bereits Gelerntem

Was ist „Skat“?



Drei **S**pieler

32 **K**arten

120 **A**ugen

Ein **T**rumpspiel

2

F: „*Wer weiß, was Augen sind?*“

A: ggf. erklären

F: „*Was bedeutet Trumpf und stechen?*“

A: ebenfalls erklären

Was braucht man zum Spielen?

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



3

Beim Skatspiel werden mindestens drei Spieler benötigt.

Es spielt immer einer (Alleinspieler) gegen die anderen Beiden (Gegenpartei).

Wer Alleinspieler und wer Gegenpartei ist, wird vor dem Spiel mit dem sog. Reizen ermittelt.

Danach darf der Alleinspieler zwei extra Karten (Skat genannt) austauschen.

Anschließend beginnt das eigentliche Spiel.

Woran erkennt man Skatkarten?

- 32 Karten
- Vier Farben

 **Kreuz (Eicheln)**

 **Pik (Grün)**

 **Herz (Rot)**

 **Karo (Schellen)**

4

Die Skatkarte besteht aus 32 Einzelkarten.
Sie ist in vier Farben unterteilt.

Die Farben in ihrer Rangfolge sind:

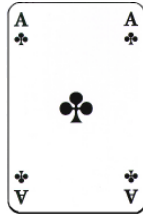
Kreuz einblenden – **F:** „*Wie nennt man diese Farbe?*“

Pik einblenden – **F:** „*Wie nennt man diese Farbe?*“

Herz einblenden – **F:** „*Wie nennt man diese Farbe?*“

Karo einblenden – **F:** „*Wie nennt man diese Farbe?*“

Woran erkennt man Skatkarten?



1. Ass Zählwert: 11 Augen

5

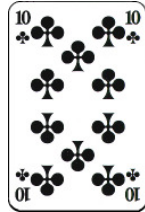
Jede Farbe hat acht Karten mit nachstehendem Zählwert.

Ass einblenden

F: „*Wer kennt diese Karte?*“

F: „*Welchen Wert hat das Ass?*“

Woran erkennt man Skatkarten?



2. Zehn

Zählwert: 10 Augen

6

10 einblenden

F: „*Wer kennt diese Karte?*“

F: „*Welchen Wert hat die Zehn?*“

Woran erkennt man Skatkarten?



3. König Zählwert: 4 Augen

7

Siehe vorhergehende Folie

Woran erkennt man Skatkarten?



4. Dame Zählwert: 3 Augen

8

Siehe vorhergehende Folie

Woran erkennt man Skatkarten?

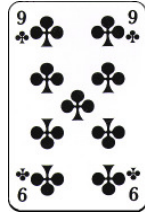


5. Bube Zählwert: 2 Augen

9

Siehe vorhergehende Folie

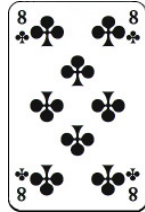
Woran erkennt man Skatkarten?



6. Neun Zählwert: 0 Augen

Siehe vorhergehende Folie

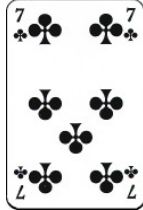
Woran erkennt man Skatkarten?



7. Acht Zählwert: 0 Augen

Siehe vorhergehende Folie

Woran erkennt man Skatkarten?



8. Sieben Zählwert: 0 Augen

Siehe vorhergehende Folie

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
	<u>30 Augen</u>

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

13

Wdh: F: „Welchen Zählwert hat das Ass?“

F: „Welchen Zählwert hat die Zehn?“

USW.

F: „Wenn man alle Augen einer Farbe addiert (zusammenzählt), wie viele Augen sind das dann?“

A: 30

F: „Es gibt vier Farben im Skatspiel, wie viele Augen hat das Skatspiel?“

A: $4 \times 30 = 120$

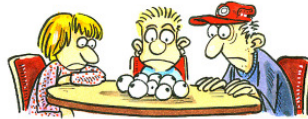
Wie gewinnt man?

120 Augen gesamt

Gewinn = 61 Augen

Schneider = 30 Augen und weniger

Schwarz = 0 Augen



14

Wir wissen: es gibt insgesamt 120 Augen.

Der Alleinspieler benötigt zum Sieg mehr als die Hälfte.

F: „Wie viel Augen sind das?“

A: 61 Augen. Der Gegenpartei genügen 60 Augen. Erspielt eine Partei 30 Augen und weniger, ist sie Schneider. Bekommt sie 0 Augen, ist sie schwarz.

Spielmöglichkeiten

1. Der **Grand**, das große Spiel

Trumpf = Alle Buben



15

Wir unterscheiden drei Spielmöglichkeiten.

1. Grand (le grand jeu = das große Spiel): Bei diesem Spiel gibt es nur vier Trümpfe und zwar nur die Buben.

Reihenfolge beachten:

F: „Wie ist die Reihenfolge?“

A: 1. Kreuz, 2. Pik, 3. Herz, 4. Karo

Spielmöglichkeiten

2. Die Farbspiele



Trumpf = Alle Buben + alle Kreuz



2. Die Farb-Spiele:

Unterteilung in Kreuz, Pik, Herz und Karo

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 die Kreuz-Karten.

F: „Wie ist die Reihenfolge innerhalb der Farbe?“

A: As, Zehn, König, Dame, 9, 8, 7, Bube extra als Trumpf

Spielmöglichkeiten

2. Die Farbspiele



Trumpf = Alle Buben + alle Pik



Pik: Alle Buben sind Trumpf und weiterhin alle Pik-Karten.

Der Kreuz-Bube ist der höchste Piktrumpf.

Der Pik-Bube ist der zweithöchste Piktrumpf.

Der Herz-Bube ist der dritthöchste Piktrumpf.

Der Karo-Bube ist der vierthöchste Piktrumpf.

Dann folgen Pik-Ass – Sieben.

Spielmöglichkeiten

2. Die Farbspiele



Trumpf = Alle Buben + alle Herz



Trumpf = Alle Buben + alle Karo

18

Herz: Alle Buben sind Trumpf und weiterhin alle Herz-Karten.
Ansonsten gilt das selbe Verfahren wie bei **Pik** und **Kreuz**.

Karo: Alle Buben sind Trumpf und weiterhin alle Karo-Karten.
Ansonsten gilt das selbe Verfahren wie bei **Pik**, **Kreuz** und **Herz**.

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

Spielmöglichkeiten

3. Die Nullspiele

- Keine Trümpfe
- Keine Augen
- Neue Reihenfolge:
Ass, König, Dame, **Bube, Zehn**, 9, 8, 7



19

3. Die Null-Spiele

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.

Bei dem Null-Spiel darf der Alleinspieler keinen Stich machen um zu gewinnen.

Auch werden hier keine Augen gezählt, da es hier nur die Möglichkeit Gewinnen oder Verlieren gibt.

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



20

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

P: 3 oder 4 Teilnehmer werden zu einer Runde zusammen gesetzt und führen das Geben vor.

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!

Der Kartengeber gibt dem Spieler der **links** von ihm sitzt (Vorhand) zunächst **drei Karten**. Weiter im Uhrzeigersinn erhält der nächste Spieler drei Karten (Mittelhand). Er selbst erhält nun ebenfalls drei Karten (Hinterhand).

Jetzt werden **2 Karten** gesondert als Skat abgelegt.

Wieder bei Vorhand beginnend, erhält nun jeder Spieler **vier Karten** und dann noch einmal jeder **drei**.

Sitzordnung



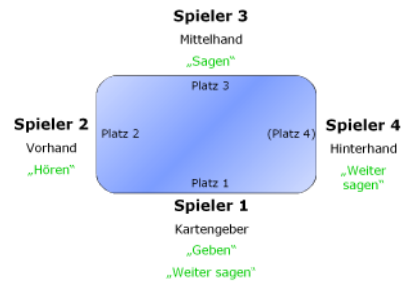
21

Vorhand = Spieler, der zuerst eine Karte ausspielt

Mittelhand = Spieler, der als zweites eine Karte dazu gibt. Er sitzt zwischen Vorhand und Hinterhand, also in der Mitte

Hinterhand = Spieler, der als letztes eine Karte dazugibt

Das Reizen: Wer reizt wen?

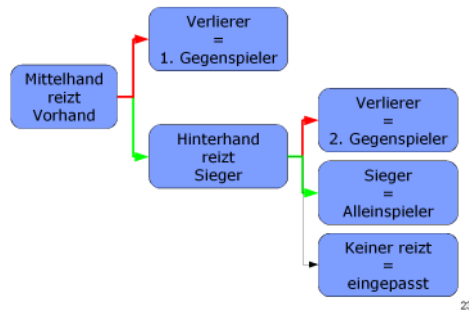


22

Durch Reizen wird festgestellt, welches Spiel von wem durchgeführt werden soll.

Mit der Probanden-Runde aufzeigen und alle drei Spieler eine Testreizung machen lassen.

Das Reizen: Wer reizt wen?



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.

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

Will keiner ein Spiel wagen, so wird dies in der Spielliste vermerkt und der nächste Spieler gibt.

Jedes Spiel kann durch das dem Wert nach höherem Spiel überboten werden.

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 der Stich und er darf ihn verdeckt weglegen.



24

Das Spiel erhält der Spieler, der das höchste Reizgebot 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.





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

Vorhand spielt immer die erste Karte auf, auch wenn sie nicht Alleinspieler ist, danach gibt Mittelhand eine Karte zu und danach Hinterhand.

Derjenige mit der höchsten Karte zieht den Stich ein und spielt die nächste Karte auf.

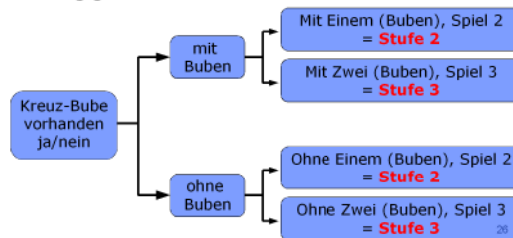
Es muss grundsätzlich bedient (**Farbe zugegeben**) werden. Wer nicht bedienen kann, darf irgendeine Karte zugeben.

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.



Als erstes müssen wir feststellen, auf welcher Stufe unser Blatt angesiedelt ist.

Trümpfe in ununterbrochener Reihenfolge vom Kreuz-Buben an heißen Spitzen. Ist der Kreuz-Bube vorhanden, spielt man **mit** Spitzen. Besitzt man ihn nicht, spielt man **ohne** Spitzen. Farbspiele sind höchstens mit oder ohne elf Spitzen, Grandspiele mit oder ohne vier Spitzen möglich.

Stufen:

Das Spiel mit einem Buben (1 Spitze + 1 für Alleinspiel) = Stufe 2

Das Spiel mit zwei Buben (2 Spitzen + 1 für Alleinspiel) = Stufe 3

Das Spiel mit drei Buben (3 Spitzen + 1 für Alleinspiel) = Stufe 4

Das Spiel mit vier Buben (4 Spitzen + 1 für Alleinspiel) = Stufe 5

WICHTIG: Nicht auf die Anzahl der Buben in einem Blatt kommt es an sondern auf die **Reihenfolge**.

Der zu ermittelnde Reizwert ergibt sich nun aus **Grundwert x Stufe**.

Spitzen		X	Grundwerte	
1 Bube	Stufe 2		Karo	9
2 Buben	Stufe 3		Herz	10
3 Buben	Stufe 4		Pik	11
4 Buben	Stufe 5		Kreuz	12
		Grand	24	



Reizwert:
 Mit einem (Buben)
 Spiel zwei (Stufe 2)
 mal Karo (9)
 Ergibt den Reizwert **18**

27

Der zu ermittelnde Reizwert ergibt sich nun aus **Grundwert x Stufe**.

Als erstes wählt man die Trumpf-Farbe. Da man viele Karos hat, nimmt man in diesem Fall Karo.

Karo hat den Grundwert 9.

Nun muss man noch die Stufe ermitteln: Mit einem Buben, Spiel 2 = Stufe 2.

Grundwert x Stufe = $2 \times 9 =$

F: „ $2 \times 9 =$ wie viel?“

A: Können erfahrungsgemäß selbst im Gymnasium nicht alle Schüler beantworten (18).

Üben der Stufenermittlung



Mit einem Buben
Spiel zwei (Stufe 2)

28

Bei allen folgenden Beispielen immer die Frage ans Publikum stellen.

F: „*Welche Stufe liegt hier vor?*“

Gemeinsam aufsagen: „*Mit Einem, Spiel 2 = Stufe 2*“

Wichtig: Immer zuerst das Publikum diskutieren lassen und erst danach die richtige Antwort einblenden.

Üben der Stufenermittlung



Mit zwei Buben
Spiel drei (Stufe 3)

29

F: „Welche Stufe?“

F: „Wie lautet der Merksatz dazu?“

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)

32

Jetzt wird es interessant:

Wieder die Frage ins Publikum stellen. Es wird mindestens zwei Meinungen geben: „Mit Zwei, Spiel 3“ und „Mit Einem, Spiel 2“.

Das Publikum etwas diskutieren lassen und danach nochmals betonen:

Es kommt auf die Reihenfolge der Buben an, nicht auf deren Anzahl!

Das Publikum weiter diskutieren lassen und erst danach die Antwort einblenden.

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
...

43

Merksatz: Mit Einem – Spiel 2 x Grundwert

Das ist bei Karo: Mit Einem – Spiel 2 x 9 (Karo) = 18

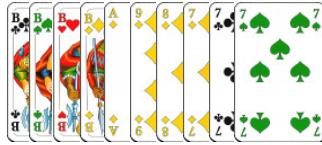
18 ist damit der niedrigste Reizwert.

Nun reizen wir weiter: 20, 22, usw.

Wie kann ich höher reizen?

Nach den Buben kommt bei Farbspielen das Ass.

Das ist das Spiel **mit Fünf**:



Mit Fünf, Spiel 6 x 9 (Karo) = **54**

44

Wenn man bei Farbspielen die vier Buben und das Trumpf Ass hat, spielt man mit Fünf. Hat man ebenfalls noch die Zehn, spielt man mit Sechs.

F: „Welche Stufe kann ich reizen, wenn ich die vier Buben, Ass, Zehn, König, Dame von der Trumpf-Farbe habe?“

A: Mit Acht, Spiel 9 = Stufe 9

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

45

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

Das bedeutet:

Ohne Einen (= mit Einem), Spiel 2 x Grundwert.

Ohne Zwei (= mit Zwei), Spiel 3 x Grundwert.

Ohne Fünf (= mit Fünf), Spiel 6 x Grundwert.

Welcher Reizwert gehört zu welchem Spiel?

Spitzen		X	Grundwerte	
1 Bube	Stufe 2		Karo	9
2 Buben	Stufe 3	Herz	10	
3 Buben	Stufe 4	Pik	11	
4 Buben	Stufe 5	Kreuz	12	
		Grand	24	

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

Was bedeutet ein Reizwert von:

20

(Herz Stufe 2)

46

Um zu überprüfen, ob jeder das Reizen verstanden hat, soll hier das Publikum Reizwerte einem Spiel zuordnen und die möglichen Bubenkonstellationen nennen.

Wdh: F: „Welchen Grundwert hat Karo/Herz/Pik/Kreuz?“

F: „Bei einem Reizwert von 20, welche Stufe und welcher Grundwert ist das?“

A: Stufe 2, Herz

F: „Welche Buben kann der Spieler damit haben?“

A: Kreuz-Buben oder Pik-Buben

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)

47

F: „Welcher Stufe und welchem Grundwert entspricht ein Reizwert von 22?“

A: Stufe 2, Pik

F: „Welche Buben kann der Spieler damit haben?“

A: Kreuz-Buben oder Pik-Buben

usw.

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 $3 \times 10 = 30$



48

Es gibt die Möglichkeit ein Spiel **aus der Hand** zu spielen, also ohne den Skat aufzunehmen direkt mit dem Spiel zu beginnen.

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

Beispiel: Herz mit Einem.

F: „Wie ist der Reizwert bei Herz mit Einem?“

A: 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 $4 \times 9 = 36$

Jetzt:

Mit Drei, Spiel 4, Schneider 5, Schwarz $6 \times 9 = 54$



49

Wenn man die 120 Augen des Spiels teilt, erhält man zwei Sechziger-Hälften.

Wenn man eine solche Sechziger-Hälfte durchschneidet, erhält man zwei Dreißiger-Hälften.

Das bedeutet: Erhalten die Gegner **genau 30 Augen oder weniger** sind sie geschnitten (= Schneider).

Die Gegner zu schneiden (Schneider zu spielen) hebt das Blatt um eine Stufe.

Erhalten die Gegner keinen einzigen Stich, sind sie schwarz, was das Blatt ebenfalls um eine Stufe hebt.

Beispiel: Karo mit Drei.

F: „Wie ist der Reizwert bei Karo mit Drei?“

A: Mit Drei, Spiel $4 \times 9 = 36$

F: „Wie ist der Reizwert jetzt?“

A: Mit Drei, Spiel 4, Schneider 5, Schwarz $6 \times 9 = 54$

Weitere Reizmöglichkeiten: Angesagte Spiele

Voraussetzung: Hand-Spiel

Beispiel: Grand mit Vier

Bisher: Mit Vier, Spiel $5 \times 24 = 120$

Jetzt:

Mit Vier, Spiel 5, Hand 6, Schneider 7, Schneider
angesagt $8 \times 24 = 192$

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

50

In Kombination mit Handspielen ist es möglich **Schneider oder Schwarz** vor dem Spielen **anzusagen**.

Dadurch wird das Blatt zusätzlich um eine Stufe gehoben.

Beispiel: Grand mit Vier.

F: „Wie ist der Reizwert bei Grand mit Vier?“

A: Mit Vier, Spiel $5 \times 24 = 120$

F: „Wie ist der Reizwert jetzt?“

A: Mit Vier, Spiel 5, Hand 6, Schneider 7, Schneider angesagt $8 \times 24 = 192$

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 $5 \times 24 = 120$

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

51

Als letzte Option kann man ein Spiel **offen (ouvert)** spielen.

Dies beinhaltet bei Grand und Farbspielen automatisch Hand, Schneider, Schneider angesagt, Schwarz, Schwarz angesagt.

Beispiel: Grand mit Vier.

Bisher: Mit Vier, Spiel $5 \times 24 = 120$.

F: „Wie ist der Reizwert jetzt? Es handelt sich hier übrigens um den höchsten Reizwert beim Skat - Vorschläge bitte“

Publikum ausgiebig diskutieren lassen, danach Antwort einblenden.

A: „Mit Vier, Spiel 5, Hand 6, Schneider 7, Schneider angesagt 8, Schwarz 9, Schwarz angesagt 10, Offen $11 \times 24 = 264$ “

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:



52

F: „Was ist so besonders am Null?“

A: Beim Nullspiel darf der Spieler **keinen** Stich machen, auch keinen Stich ohne Augen.

Man unterscheidet zwischen **Nullspielen mit Skataufnahme** (Null und Null ouvert), sowie **Nullspielen ohne Skataufnahme** (Null Hand und Null ouvert Hand).

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

Null = 23

Null Hand = 35


Null Ouvert = 46

Null Ouvert Hand = 59

F: „Wie ist die Reihenfolge der Karten beim Null?“

A: Ass, König, Dame, **Bube**, **Zehn**, Neun, Acht, Sieben

Die Reizwerte-Tabelle

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

Die Reizwerte-Tabelle eingeblendet lassen, so dass diese von jedem Platz aus sichtbar ist und das Publikum in Dreier- oder Vierer-Tische aufteilen.

An jedem Tisch sollte ein Betreuer sein, der für Fragen zur Verfügung steht und für einen korrekten Spielablauf sorgt.

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