

Der Skatfreund

HERAUSGEBER: DEUTSCHER SKATVERBAND E. V. / SITZ BIELEFELD



8. Jahrgang

April 1963

4

*Echte
Altenburg-Stralsunder*



**Die deutsche
Qualitäts-Spielkarte**

VEREINIGTE ALTENBURGER UND STRALSUNDER
SPIELKARTEN-FABRIKEN A. G.
7022 STUTTGART-LEINFELDEN

„Das macht mein Jüngster!“



Wer Skat spielt,
kann auch Skatlatschen,
wer Skat spielt,
kennt die



Bielefelder Spielkarten

DER SKATFREUND

Herausgeber: Deutscher Skatverband e. V. · Sitz Bielefeld
Gegründet 1899 in der Skatstadt Altenburg (Thüringen)

8. Jahrgang

April 1963

4

Was jeder Skatfreund wissen sollte!

Bei der Verbandsleitung gehen immer wieder eine große Anzahl von Briefen ein, in denen um Entscheidung in Streitfragen gebeten wird, die bereits des öfteren im „Skatfreund“ veröffentlicht worden sind. Dabei handelt es sich oftmals um Fälle, die durch Nachschlagen der „Skatordnung“ ohne Schwierigkeit hätten geklärt werden können. Um unnötigen Schriftwechsel zu vermeiden und das Spiel innerhalb der Klubs und bei Meisterschaften nicht durch unliebsame Streitfälle zu belasten, bringen wir hier eine Zusammenfassung der am häufigsten vorkommenden Anfragen an das Skatgericht. Es wäre wünschenswert, wenn alle unsere Mitglieder diese kurze Abhandlung aufmerksam lesen und sich deren Inhalt einprägen würden. Das gilt besonders für die Skatfreunde, die das verantwortliche Amt eines Spielwerts in ihren Skatklubs innehaben.

Um ein schnelles Auffinden zu ermöglichen, werden die einzelnen strittigen Fragen unter der Überschrift gebracht, zu der sie gehören.

Kartengeben und gültige Spiele

Abgehoben muß werden, und zwar so, daß mehr als 3 Blätter liegen bleiben oder abgehoben werden. Wird beim Geben, sei es durch die Schuld oder bloße Mitschuld des Kartengebers eine Karte aufgeworfen, so muß noch einmal gegeben werden. Das gilt aber nicht, wenn der Spieler, der die Karten bekommt, selbst die Schuld am Sichtbarwerden einer oder mehrerer Karten hat. Wurden die Karten vom richtigen Kartengeber in der vorgeschriebenen Reihenfolge und in der richtigen Zahl verteilt, dann muß immer ein gültiges Spiel zustande kommen, d. h. es muß ein Farb- oder Nullspiel oder ein Grand durchgeführt werden. Wäre dies nicht der Fall, dann könnte durch Fallenlassen einer Karte oder durch unberechtigtes Aufnehmen des Skats jedes gute Spiel verhindert werden. Passen jedoch alle 3 Spieler, dann ist in die Spielliste „Eingepaßt“ einzutragen, und der nächste Kartengeber verteilt die Karten zu einem neuen Spiel. Niemals darf der gleiche Kartengeber noch einmal geben. Hatte ein Teilnehmer gegeben, der nicht an der Reihe war, dann ist das gegebene Spiel immer ungültig, selbst wenn es zu Ende gespielt worden ist. Wurden bereits mehrere Spiele von falschen Kartengebern ausgegeben, dann sind alle Spiele soweit zurück ungültig, wie falsch gegeben worden ist. Es ist unzulässig, daß die übersprungenen Kartengeber ihre Spiele nachgeben. Läßt es sich jedoch nicht mehr genau feststellen, welcher Kartengeber erstmalig Karten

austeilte, ohne an der Reihe zu sein, so ist nur die im Gang befindliche Runde ungültig. Sofort nach Aufdeckung des Fehlers hat dann Platz 1 zu geben.

Reizen und Spielansage

Ein korrekter Skatspieler sollte beim Reizen niemals das Wort Zwei aussprechen, sondern immer nur Zwo, da leicht eine Verwechslung mit der Zahl Drei vorkommen kann, also zwoundzwanzig, dreiundzwanzig usw.

Die Ansage eines jeden Spiels soll kurz, klar und deutlich sein, z. B. Pik, Herz Hand, Kreuz Hand Schneider angesagt, Null ouvert. Manche Spieler taufen ihr Spiel z. B. „Sticht“ (Pause) Karo. Durch das unnötige Wort „Sticht“ kann ein Mitspieler leicht das Wort „Pik“ verstehen, besonders dann, wenn zwischen dem „Sticht“ und dem „Karo“ noch eine Pause liegt. Jedes überflüssige Wort sollte vermieden werden.

Ausspielen und Bedienen

Bei jedem unberechtigten Ausspielen und bei falschem Bedienen ist das Spiel für die den Fehler verursachende Partei (gleich ob es sich um den Alleinspieler oder einen der beiden Gegenspieler handelt) mit den bis dahin eingebrachten Stichen und Augen beendet. Die andere Partei hat, wenn nicht die von ihr bis zum Fehler eingebrachten Stiche und Augen eine höhere Gewinnstufe bedingen, einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen. Beabsichtigt sie aber, eine höhere Gewinnstufe zu erreichen, so kann sie verlangen, daß weitergespielt wird. Dann gilt der Fehler als überhaupt nicht begangen. Eine Verpflichtung zum Erreichen der beabsichtigten Gewinnstufe besteht dadurch aber nicht. Diese Regel gilt sowohl für den Vierer- wie für den Dreiertisch.

Ofters taucht auch die Frage auf, wann ein Blatt als bedient gilt und wann nicht. Der Stich gilt als bedient, wenn der Zugebende das Blatt losgelassen hat. Es ist wohl selbstverständlich, daß der Bedienende, falls er bereits ein Blatt zum Bedienen in der Hand hält, aber noch am Überlegen ist, sein Blatt so zu halten hat, daß es keiner der Mitspielenden sehen kann.

Abgekürzte Spiele

Es ist nicht richtig, daß jedes Spiel unbedingt zu Ende gespielt werden müsse. Die Spielregeln besagen, daß im allgemeinen jedes Spiel zu Ende zu spielen ist. Es kann z. B. dem Alleinspieler nicht verwehrt werden, das Weiterspiel aufzugeben, wenn er bereits 61 Augen bekommen hat, er also darauf verzichtet, seine Gegner möglicherweise Schneider zu machen. Ebenso kann der Alleinspieler im Verlauf des Spiels, auch ohne zum Ausspielen an der Reihe zu sein, seine Karten auflegen oder vorzeigen. Er gibt damit zu erkennen, falls er keine einschränkende Erklärung abgibt, daß er alle weiteren Stiche macht. Trifft dies nicht zu, so gehören alle Reststiche der Gegenpartei. Der Alleinspieler kann auch jedes Spiel vorzeitig aufgeben, wenn er sieht, daß er doch nicht gewinnen kann. Er kann dies jedoch nur mit Zustimmung seiner beiden Gegenspieler tun. Sind sie jedoch damit nicht einverstanden, weil sie glauben, eine höhere Gewinnstufe zu erreichen, so können sie die Zustimmung verwehren. Dem Alleinspieler ist es jedoch gestattet, sein Spiel sofort oder nach dem ersten Stich aufzugeben, er legt sich oder streckt sich und muß sein Spiel entsprechend dem Reizwert und den von ihm geführten (bzw. fehlenden) Spitzen bezahlen. Hierbei kommt stets nur das einfache Spiel (nicht Schneider) infrage.

Überreizte Spiele

Hat sich ein Spieler überreizt (Bube oder weitere Spitzentrümpfe im Skat), dann muß er sovielmals den Grundwert des zu wählenden Spieles bezahlen, bis die Reizhöhe mindestens abgegolten ist. Es wird also bei überreizten Spielen der Grundwert des angesagten Spieles so oft malgenommen, bis die Reizhöhe erreicht ist. Ebenso ist es bei überreizten Handspielen. Wurden z. B. bei einem Herzhandspiel ohne 3 Spitzen 36 geboten, und der Kreuz Bube liegt im Skat, so ist das an sich gewonnene Spiel nicht mit 36, sondern mit $4 \times 10 = 40$ Punkten zu bezahlen. Den gleichen Betrag müßte er zahlen, wenn er bis 40 gereizt hätte. War es also ein Herzspiel, dann muß der Grundwert von Herz = 10 so oft malgenommen werden, bis die Reizhöhe 36 erreicht ist, bei einem Pikspiel der Grundwert 11, bei einem Grand 24 usw.

Spielerhöhung

Wenn noch nicht (und zwar richtig) ausgespielt worden ist, kann der Alleinspieler statt des angesagten ein im Punktwerte höheres Spiel wählen. Hatte er z. B. bis 30 gereizt, und ein Herz mit 2 Spitzen angesagt, dann muß das neugewählte Spiel mehr als 30 Punkte zählen. Im allgemeinen wird eine Spielerhöhung nur die Erhöhung eines Farbspiels auf ein höherwertiges Farbspiel oder einen Grand sein.

Offene Spiele

Zu den offenen Spielen zählen die beiden Null ouverts mit und ohne Skataufnahme, und die offenen Farbspiele und der Grand ouvert, bei denen die Gegner Schwarz werden müssen. Bei allen offenen Spielen muß der Alleinspieler vor dem ersten Ausspielen alle 10 Karten auflegen. Die Spieleröffnung beginnt hier mit dem Auflegen der Karten des Alleinspielers. Offene Farbspiele (die es fast ausschließlich in der Theorie gibt) und Grand ouverts können nur als Handspiele gespielt werden.

Schneider- und Schwarzansage

Schneider und Schwarz kann nur bei Handspielen angesagt werden. Der Alleinspieler meldet damit die zu erreichende Gewinnstufe vorher an. Erreicht er aber die angemeldete Gewinnstufe nicht, dann hat er sein Spiel mindestens in der gemeldeten Gewinnstufe verloren. Während es bei den Spielen mit Skataufnahme nur die drei Gewinnstufen „Einfach gewonnen“, „Schneider“ und „Schwarz“ gibt, gibt es bei den Handspielen außerdem noch die Gewinnstufen „Hand“, „Schneider angesagt“ und „Schwarz angesagt“ und „Offen“.

Grand ouvert

Der Grand ouvert ist im Skat das Spitzenspiel. Er hat einen Grundwert von 36 (also 50 % höher als der gewöhnliche Grand) und wird als solcher als Sondergattung herausgehoben. Seiner Berechnung werden die 6 Gewinnstufen: Spiel einfach, Hand, Schneider, Schneider angesagt, Schwarz und Schwarz angesagt zugrunde gelegt. Der Fall „Offen“ wird hier nicht besonders gewertet, weil bereits der Grundwert auf 36 erhöht worden ist. Auch ein Grand ouvert darf verloren werden, genau wie jedes andere Spiel im Skat auch.

