

Der Skatfreund

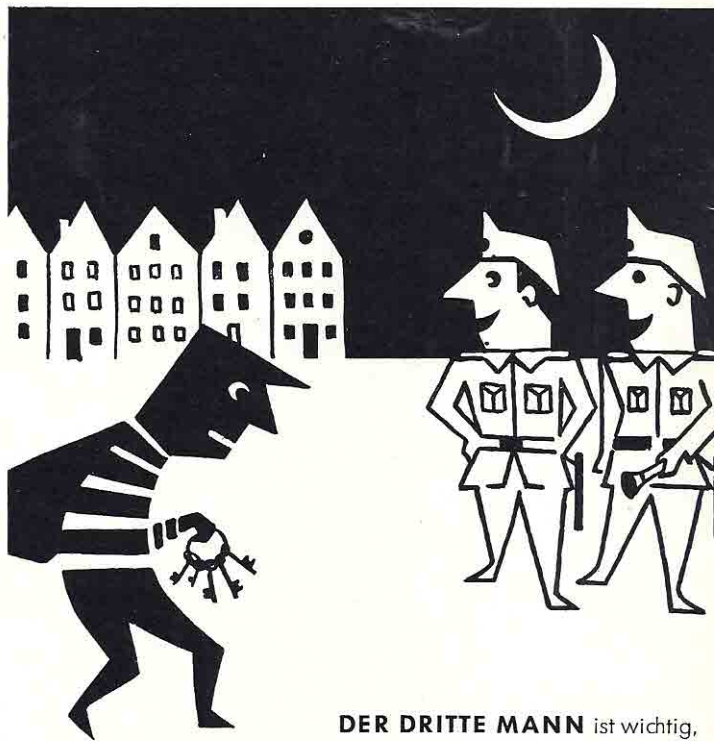
HERAUSGEBER: DEUTSCHER SKATVERBAND E. V. / SITZ BIELEFELD



8. Jahrgang

September 1963

9



DER DRITTE MANN ist wichtig,
auf den die beiden warten,
ein Skatspiel immer richtig

MIT BIELEFELDER KARTEN!



*Echte
Altenburg-Stralsunder*



Deutsche Spitzenqualität

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

Bewährte Kräfte vertreten die Verbandsgruppe Bielefeld in der Einzelmeisterschaft

16 Serien zu je 40 Spielen führte die Verbandsgruppe Bielefeld durch, um ihre Teilnehmer für die Endrunde der Deutschen Skatmeisterschaft im Einzelkampf zu ermitteln. Das bereits veröffentlichte Halbzeitergebnis hat zwar in der Reihenfolge noch eine wesentliche Änderung erfahren, jedoch gelang es nur zwei Spielern (Herz und Lohsträter), sich durch besonders hohe Zwischenergebnisse in die Spitzengruppe einzureihen. Bei Skoruppa lief es in den letzten Serien nicht mehr; mit gleichmäßigen Serien verringerte Schmidt von Abend zu Abend den Abstand zu ihm und konnte ihm im letzten Augenblick mit ganz geringem Vorsprung sogar noch den Gesamtsieg entreißen. Wenn selbst nach 640 Spielen nur 38 Augen über den Endsieg entscheiden, sieht man wie wichtig es ist, in jedem Spiel die höchstmögliche Punktzahl herauszuholen. Ob nicht auch hier ein möglicher Grand statt eines Farbspiels, eine unnötige Skataufnahme statt eines Handspiels oder gar ein vom Alleinspieler durch Unaufmerksamkeit der Gegenspieler gewonnenes Spiel über den endgültigen Stand entschied?!

Auf alle Fälle werden die Bielefelder Skatspieler im Endkampf auf Grund ihrer großen Erfahrung und ihrem starken spielerischen Können ein wichtiges Wort mit-sprechen, zumal zu ihrer Mannschaft noch der Verbandsvorsitzende, Skfr. Fabian, zählt, der nicht nur in der Theorie, sondern auch in der Praxis etwas von den Feinheiten des Skatspiels versteht.

Im Mannschaftskampf konnte die Mannschaft von Rot-Weiß, Bielefeld, mit Schmidt, Herz, Böker und Böttcher ihren Vorjahreserfolg wiederholen.

Hier das Ergebnis:

1. Schmidt, Rot-Weiß, Bielefeld	15832 Punkte
2. Skoruppa, Mit Vieren, Herford	15794 Punkte
3. Anhut Manfred, Herz As, Bielefeld	15775 Punkte
4. Glass Herbert, Mit Vieren, Herford	14854 Punkte
5. Grauthoff Fritz, Herz Dame, Schloß Holte	14513 Punkte
6. Herz Harald, Rot-Weiß, Bielefeld	14482 Punkte
7. Lienenlüke Walter, Kiebitz, Milse	14356 Punkte
8. Lohsträter Josef, Herz As, Bielefeld	14316 Punkte
9. Siegener Fred, Ich passe, Bielefeld	14186 Punkte

Neue Verbandsgruppe in Nördlingen

Nun haben sich auch die an der Ostgrenze Bayerns befindlichen Skatklubs zu einer Verbandsgruppe zusammengeschlossen. Ihr gehören die Skatklubs in Nördlingen, Maihingen und Oettingen an, ihr Sitz ist Nördlingen. Zum Vorsitzenden der neuen Verbandsgruppe wurde Skfr. Siegfried Hellmonds vom Skatklub 60, Nördlingen, gewählt, sein Stellvertreter ist Skfr. Stimpfle vom Skatklub Karo 7, Maihingen. Die neue Verbandsgruppe hat es sich zur Aufgabe gemacht, in der unter dem Namen „Ries“ bekannten Landschaft die Skatspieler mit dem Einheitsskat vertraut zu machen und neue Mitglieder für den Deutschen Skatverband zu werben. Wir wünschen der neuen Verbandsgruppe bei ihrer Arbeit recht guten Erfolg.

Inzwischen hat die Verbandsgruppe in sechs Serien zu je 48 Spielen die Ausscheidungskämpfe für die Einzelmeisterschaft durchgeführt, die sie mit der „Rieser Skatmeisterschaft im Einzelkampf“ verbunden hat. Überlegener Sieger und damit „Rieser Skatmeister“ wurde Skfr. Xaver Faußner, 60 Nördlingen, mit 7432 Punkten.

Die weiteren Plätze belegten: Skfr. Adolf Stimpfle, Karo 7, Maihingen, 6647 Punkte; 3. Skfr. Josef Stimpfle, Karo 7, Maihingen, 6393 Punkte; 4. Skfr. Günter Nölke, 60 Nördlingen, 6033 Punkte; 5. Skfr. Carl Bode, Oettingen, 5949 Punkte.

In einer anschließenden Siegesfeier wurden die erfolgreichen Teilnehmer geehrt, wobei auch dem erfolgreichsten ein von Ehrenmitglied Dr. Dr. Vollkommer gestifteter Wanderpokal überreicht wurde.

Die Verbandsgruppe beabsichtigt, in nächster Zeit durch Werbe- und Preisskats das Interesse in dieser dem Skatspiel noch verhältnismäßig wenig erschlossenen Gegend zu erwecken und dem Skatverband neue Mitglieder zuzuführen.

Wichtig für alle Teilnehmer an der Deutschen Skatmeisterschaft im Einzelkampf

Zur Unterrichtung aller Nichteingeweihten wird nochmals darauf hingewiesen, daß die Deutsche Skatmeisterschaft im Einzelkampf am 12. Oktober 1963 ganz pünktlich um 14.30 Uhr beginnt. Wer nicht spätestens zu diesem Zeitpunkt anwesend ist, hat seine Teilnahmeberechtigung ohne Rücksicht auf den Grund der Verspätung unwiderruflich verwirkt. Die besondere Art der Einteilung der Spieler und der für alle Serien im voraus vorbereitete Ablauf der Meisterschaft geben keine Möglichkeit zu einer späteren Einreihung.

„Hand vom Sack, der Hafer ist verkauft!“

Eine höchst unvollständige „Skatsprache-Plauderei“ von Peter Trumpf, Stuttgart

Das, was man im allgemeinen als „Skatsprache“ zu bezeichnen pflegt, ist etwas ziemlich Einmaliges — es sei denn, man scheut nicht einen Vergleich mit der Gänovensprache, die ja auch Originalität besitzt. Im Gegensatz jedoch zur speziellen Fachsprache, mit der sich besagte Gänoven, Raketenbauer oder Teenager verständigen, zeigt die Skatsprache Ausdrucksformen, die mit dem Kartenspiel im Grunde so wenig zu tun haben wie eine afrikanische Giraffe mit Wiener Würstchen. „Mühsam nährt sich das Eichhörnchen, hüpfend von Ast zu Ast“ — welcher Skatfremdling soll verstehen, daß dieses Wort die Lage eines Skaters erschöpfend charakterisiert, der lauter kleine Spielchen gewinnt. Und nur ein Skater, der schon einmal einen „Unverlierbaren vergeigt“ hat, begreift den Sinngehalt des Ausspruchs „Noch kurz vor'm Lokus in die Hose!“ Wer nicht Skat spielt, braucht für die Skatsprache einen Dolmetscher.

Daß sich überhaupt eine Skatsprache entwickelt hat (und dazu eine solche) ist schon ein Phänomen. Ein Skat ohne Skatsprache ist gar nicht denkbar. Sie ist Inhalt und Bestandteil des Spiels, obwohl sie für den Spielablauf so unnötig ist wie ein Kropf. Die Skatsprache stellt gewissermaßen den Ritus des Spiels dar, sie „weiht“ den Skat zur kultischen Handlung. Beim Skat verliert man nicht, sondern die „Beerdigung findet vom Trauerhause aus statt“ oder „sie trugen einen Toten hinaus, und der war stumm“, und wenn einer dabei „Leichenreden“ halten will, so bekommt er gesagt: „Halt das Geschäft nicht auf.“ Verlierer trösten sich damit, daß dies eben „kein Abend für Künstler“ war.

Vermutlich spielen unsere Volkskundler und Sprachforscher lieber Skat, als der Herkunft der Skatsprache mal auf den Grund zu gehen. Sicher ist, daß die unverwechselbaren Ausdrücke aus vielerlei deutschen Sprach- und Dialetelementen entstanden. Der Volksmund hat dabei mit seiner unvergleichlichen Bildersprache wohl den Hauptbeitrag dazu geleistet, von der Phantasie der Skater natürlich abgesehen. Typisch für diese übernationale Eigenart der Skatsprache ist, daß etwa einem skatspielenden Schwaben ohne Holpern das berlinische „Nachtigall, ick hör dir trapsen“ über die Lippen kommt, oder daß der Stockbajuware ohne Zögern das preußische „Kucke, kucke, fremder Hahn auf unserer Glucke“ heraustrompetet, wenn etwas Überraschendes passiert. Und kein Monsignore würde etwas dabei finden, wenn einer bei einem fetten Stich glücklich strahlt: „Das hilft dem Vater auf die Mutter.“ Der Skat und die Skatsprache haben alle föderalistischen und sonstigen Leidenschaften „erschossen wie Robert Blum“.

Dem Außenstehenden erscheint die Skatsprache manchmal sinnlos und albern. Was soll er, bitte, davon halten, wenn er am Skattisch hört: „Gute Nacht, Lisette, das Geld liegt auf der Fensterbank!“ oder wenn mit den Worten „soo mußst du die Flinte halten“ offenbar Schießunterricht erteilt wird. Die Skatsprache hat da übrigens alle Berufsgruppen einbezogen, wie sonst könnte ein Skatfremder hören: „Gegen ein Fuder Mist kann man nicht anstinken“ (Landwirtschaft), oder „Trefflich schön singt unser Küster, wenn er nicht besoffen ist“ (Religion), oder „halbe Ladenmiete“ (Handel), oder „Du hast noch nicht zu Nacht gebetet, Desdemona“ (Theater) oder „Die Hose hängt noch nicht am Bette“ (Familie), oder „Lange Flöte“ (Musik) oder „Erst in den Keller bauen“ (Bauwirtschaft), oder „Alle Gewehre aufs

Rathaus" (Verwaltung), oder „Den gewinnt meine Großmutter in der Narkose" (Medizin), oder „Wie stehen die Aktien?" (Börse), oder „Das genügt, sagt der Staatsanwalt" (Justiz). Wer solche Sprache nicht beherrscht, kriegt natürlich „Durchmarsch" — nicht wissend, daß gerade beim Ramsch ein Spieler seine Gegner überlistet hat.

Nicht umsonst betrachten manche die Skatsprache als Geheimsprache, ziemlich grob, unfein oder gar frivol. Doch eines ist sicher: eine lebendigere, treffendere Bildersprache als die Skatsprache gibt es nicht. Dabei ist sie durchaus gesellschaftsfähig, denn der Herr Generaldirektor gebraucht sie so ungeniert wie sein Fahrer, der Regierungsrat und der Hilfsarbeiter, der Ingenieur und der Postsekretär, der Kohlenträger und der Herr Pastor. Die Skatsprache spricht in Gleichnissen (wie die Bibel, sagte mal einer), und sie sagt alle Wahrheiten, ohne zu verletzen. Sie nimmt die Schwiegermutter ebenso aufs Korn wie sonstige Schwächen und Fehler, die eigenen und die fremden. Wer es wagen wollte, die Skatsprache falsch anzuwenden, müßte sich den Vorwurf eines unverzeihlichen Sakrilegs gefallen lassen. Es wäre fast schlimmer als schlecht zu spielen.

Jeder fängt mal von vorn an, auch beim Skat und bei der Skatsprache. Wenn man mal so lange gespielt hat, daß „die Karten zum Pastor müssen" (weil sie kleben), dann ist's richtig. Dann weiß man auch, was die Aufforderung bedeutet „Erst mal die Hände waschen", er wird bei einem unerwarteten Stich sagen „Der schmeckt auch kalt gut" und die gleiche ausgespielte Farbe begleiten mit „Noch einmal, sagt's Mädchen". Er wird zu der Erkenntnis kommen, daß „die ersten Pflaumen madig sind" und „auf das magerste Pferd sich die meisten Fliegen setzen". Und wenn er „vor Belgrad steht", wird er schwören: „Rache ist Blutwurst".

An den Feinheiten des Sprachreichtums eines Spielers vermag man nicht selten auch die Qualität seines Spiels abzulesen. Vielleicht gehört man dann auch bisweilen zu denen, von denen es heißt: „Den Seinen gibt's der Herr im Schlafe." Und das heißt nichts anderes, als was ich Ihnen hiermit beim Skat stets wünsche: Viel Glück! oder „Gut Blatt"!

Können Sie durch die Karten sehen?

Verwundert wird oft diese Frage gestellt, wenn dem Alleinspieler mit geradezu schlafwandlerischer Sicherheit alle nur irgendwie möglichen Stiche abgenommen werden, immer die richtige Karte ausgespielt, jede Zehn rausgeschnitten und beim Null die Dame zu dritt zum Spielverlust führt. Bei guten Skatspielern kann man solche Spielweise öfter erleben, wenn auf Grund der eigenen Karte, unter Berücksichtigung des Reizens und der bereits gespielten Karten, Schlüsse auf die Kartenverteilung gezogen werden können. Aber, daß das bei jedem Spiel möglich ist, soll wohl nicht wahr sein?

Nun, mit diesem Problem hat sich unser Verbandsmitglied, Skfr. Dr. W. Pflumm, 745 Hechingen, Heiligkreuzstraße 27, befaßt und mit „Alevo" eine Ablesevorrich-

tung geschaffen, aus der man mühelos die Verteilung der Karten voraussagen kann. In seiner Werbeschrift sagt er über „Aleo“:

Dieses in seiner bezaubernden Wirkung einmalige Kartenkunststück — zu Beginn des nächsten Skatabends vorgeführt — macht Sie zum Magier in Ihrem Freundeskreis.

Sie mischen Ihr Spiel, lassen abheben und geben die Karten aus.

Mit unglaublichem Effekt beweisen Sie den Partnern, daß Sie über deren wichtigste Karten (Buben, Asse und Zehner) und darüber hinaus, was im Skat liegt, bestens orientiert sind. Sobald Sie mit der Sache vertraut sind, gelingt es sogar, den zu legenden Skat schon nach dem Abheben vorauszusagen.

Wie Sie Ihre Partner gewissermaßen auf Herz und Nieren testen, hierbei auch das Reizen kontrollieren und etwaiges Mauern nachweisen können — dies verrät Ihnen

„Aleo“ — der Skat-Tester (DBGM).

Der Name „Aleo“ deutet auf eine Ablesevorrichtung. „Aleo“ — in der Bundesrepublik als Gebrauchsmuster geschützt — läßt das Ergebnis der jeweiligen vorvermutlich unzähligen Positionen mühelos ablesen. Mittels eines „Rechenschiebers“ mit nur vier Einstellungen vermochte man aus dem wirren Durcheinander von 32 Abhebmöglichkeiten und neunmaliger Unterbrechung der Reihenfolge eine Norm zu finden. Die Lösung ist nach der dem „Aleo“ zugrunde liegenden Idee so einfach, daß man den Rechenschieber (!) nicht nur sofort einzustellen und abzulesen vermag, sondern auch — und dies beweist doch überzeugend die Einfachheit — schon nach kurzer Zeit aus der Hand legen und sogar ohne dieses Hilfsmittel das frappierende Kartenkunststück vorführen kann.

Richtig verstanden gewinnen Sie jede Wette. Somit bezahlen die wettenden Zuschauer Ihren „Aleo“ und obendrein noch Ihren Ruhm als „Magier“.

Das Skat-Testen mit „Aleo“ ist und will nichts anderes sein als ein amüsanter Kartenkunststück, einmalig in seiner Art; es will nicht etwa das allgemein übliche Skatenspiel revolutionieren! „Aleo“ beruht auf einer Kombination etwa zu 90 % aus Mathematik und zu 10 % aus Trick. „Aleo“ fordert durch seine Themenstellung direkt zum Wetten heraus, weil niemand und erst recht nicht ein gewiegter Skatspieler es für möglich hält, daß man überhaupt irgendwie ermitteln kann, wie die Karten auf die Spieler verteilt sind.

Außer dem Skat-Testen, das an Hand von „Aleo“ leicht zu erlernen und sofort auszuführen ist, gibt es noch eine Reihe von Abwandlungsmöglichkeiten, die sich folgendermaßen überschreiben lassen:

1. Skat-Horoskop.
2. Auf Farben abgesehen.
3. Millionär oder nicht.
4. Partner wählt.
5. Fernsteuern durch Suggestion — nichts auf der Hand.

Diese Varianten erfordern jedoch ein weiteres Vertrautsein mit der Idee und gestatten, das geistige Gerüst des „Aleo“ anwendend, den manuellen Verzicht auf ihn. Sie stellen also das Ausreifen des Skat-Testens in höchster Vollendung dar. Somit verfügt man mit dem Skat-Testen gleich über sechs verschiedene Spiele, so daß sich der Kartenkünstler als unerschöpflich erweist.

Soweit die Werbeschrift, die aber nicht mehr verspricht, als „Alevo“ tatsächlich hält. Es ist geradezu unwahrscheinlich, wenn die Verteilung der Farben und Karten richtig vorausgesagt wird, schon bevor durch Aufnahme der Karten, Reizen usw. auch nur das geringste über ihre Verteilung bekannt ist.

Skfr. Dr. Pflumm, der allein „Alevo“ vertreibt, hat sich bereit erklärt, gegenüber dem sonst üblichen Preis von DM 10,— von Mitgliedern des DSKV. lediglich den Selbstkostenpreis von DM 5,— zu fordern und „Alevo“ gegen Voreinsendung dieses Betrages abzugeben.

Um aber möglichen Irrtümern vorzubeugen, sei verraten, daß bei der ganzen Sache doch ein gewisser Trick notwendig ist und daß beim normalen Skatenspiel eine Voraussage nicht möglich ist. Hierzu wird man auf andere Erfindungen warten müssen, auf die wir aber gern verzichten wollen, da sie unserem schönen Skatenspiel den ihm anhaftenden eigenen Reiz nehmen würden und Gewinn und Verlust nur noch von der Kartenverteilung und damit vom Glück abhängig machen würde.

Sie haben mir doch Karo gezeigt!

Kleine Hinweise für junge und alte Skatfreunde

Vorhand ist billig, also ohne daß viel gereizt worden ist, ans Spiel gekommen. Er hat Pik und Karo Buben, Pik As, 10, König, klein und Karo As, 10, Dame, klein — einen unverlierbaren Grand Hand. Übermütig geworden probiert er seine Glücksträhne aus, will die Gegner Schneider machen und spielt Pik Buben an.

Mittelhand führt: Herz As, 10, Dame, Kreuz As, 10, König, Dame, Karo König, klein und Pik klein. Er legt auf den Pik-Buben ein „freies Bild“, auf das er keinen Stich machen kann, nämlich den Vertrauenskönig in Karo. Hinterhand führt Kreuz und Herz Buben und lauter kleinen Salat. Er nimmt den vorgespilten Pik Buben mit dem Kreuz Buben mit, zieht Herz Buben nach und bekommt von seinem Partner die kleine Pik-Karte. Was spielt nun Hinterhand nach? Ist er ein unerfahrener Spieler, dann befolgt er den Anfängerspruch „Sie haben mir doch Karo gezeigt“, spielt Karo nach und sieht dann den Alleinspieler seinen Grand Hand mit Schneider gewinnen. Da aber sowohl er als auch sein Partner erfahrene, abgeklärte Skater sind, wissen sie beide, daß in solchen und ähnlichen Fällen die schwache Farbe gezeigt werden muß und selbstverständlich nicht nachgezogen werden darf. Mit Kreuz- oder Herz-Nachspielen wird automatisch die Stärke des Partners getroffen, und der übermütige, leichtfertige Alleinspieler verliert sein Spiel mit Pauken und Trompeten und wird überdies selbst Schneider, ja sogar Schwarz, falls er als letzte Karte das falsche As in der Hand behalten hat.

Überlegen Sie sich mal, wie oft Sie selbst durch falsche Auslegung des Begriffs „Zeigen“ ein Gegenspiel verdorben haben, und welch irreguläre Ergebnisse Ihre Schlußabrechnung durch solche Fehler aufweist. Das hier aufgezeigte Spiel ist der Praxis entnommen und kann ruhig als Schablone für ähnliche Gelegenheiten her-

angezogen werden. „Zeigen“ heißt, schwache Farben abwerfen, auf die man keinen Stich machen kann.

Nicht immer liegt der Fall ganz so einfach wie hier. Wenn Mittelhand beispielsweise statt der beiden starken Farben nur eine hat, etwa Kreuz As, König, Dame, klein, klein, dann muß er, um zu „zeigen“, dem ersten Stich die farbenverwandte Karte, also klein Pik zugeben, um seinen Partner zu veranlassen, die verwandte schwarze Karte, also Kreuz, gleichgültig wie hoch, nachzuziehen. Mittelhand nimmt dann mit seinen fünf Kreuzblättern das Spiel an sich, zur Sicherheit sogar gegebenenfalls auch unter wohlüberlegtem Schneiden gegen den eigenen Mann. Die Gegenspieler bekommen auf diese Weise mit den beiden Bubenstichen im ganzen sieben Stiche und müssen gewinnen, wenn auch nicht gerade mit Schneider oder mit Schwarz.

Anmerkung der Redaktion:

Dieser Artikel stammt aus der Feder des verstorbenen Skatfreundes Dr. Hoffmann, einem Skatspieler, der Theorie und Praxis gleich gut beherrschte. Die hier gegebenen Ratschläge gehören zu dem selbstverständlichen Können jedes guten Skatspielers, die aber in keinem Regel- oder Lehrbuch des guten Skatspiels enthalten sind.

Neuaufnahmen:

Bergeshöh, 1 Berlin
De-Te-We, Abt. Skat, 1 Berlin
Nicht mauern, 1 Berlin
Nordpolbuben, 463 Bochum
Bremer Schlüssel, 28 Bremen
Contra-Damen, 28 Bremen
Vahrer Skatfreunde, 28 Bremen
Alle viere, 7023 Echterdingen
Kreuz Bube, 6 Frankfurt-Sindlingen
Kiebitze, 4307 Kettwig
Junioren Skatklub Pik 7, 5 Köln

Lahr-Burgheim, 763 Lahr-Burgheim
Null-Hand 63, 437 Marl-Brassert
Herz Dame, 85 Nürnberg
Herz Dame, 7141 Schwieberdingen
Ohne vier, 7601 Waltersweiler
Die Skatbrüder, 468 Wanne-Eickel
Hintenrum, 7601 Zunsweiler

Die Verbandsleitung heißt die neuen Mitglieder in den Reihen des Deutschen Skatverbandes herzlich willkommen und wünscht ihnen
„Gut Blatt“

Auflösung der Skataufgabe Nr. 55

Mittelhand hatte:
Kreuz und Karo Bube;
Kreuz As, Dame, 10, 9, 7;
Pik As, König, Dame.
Hinterhand hatte:
Herz König, Dame, 10, 9, 8, 7;
Pik 10, 9, 8, 7.

Vorhand spielte Karo As aus, Mittelhand sticht mit Karo Buben und Hinterhand wimmelt Herz 10; Stich für die Gegenpartei mit 23 Augen. Jetzt spielt Mittelhand Kreuz As an, Hinterhand legt Herz König hinein und der Alleinspieler muß Kreuz 8 bedienen; weitere 15 Augen für die Gegenpartei. Die nächste von Mittelhand gespielte Karte sticht der Alleinspieler ein, da er nichts abzuwerfen hat. Mittelhand wartet nun, bis er mit seinem Kreuz Buben Karo 10 einstechen und sein Mitspieler Pik 10 wimmeln kann, womit die Gegenspieler 60 Punkte erreicht und das Spiel gewonnen haben.

Eine zum Leid des Spielers fehlerfrei gespielte Partie! Für Hinterhand war bereits nach dem ersten Stich die Kartenverteilung fast vollständig geklärt: Vorhand hat sämtliche Karo-Karten, da beide Gegenspieler diese Farbe nicht bedienen, kann aber nicht Kreuz Buben führen, da er ihn sonst als erste Karte gezogen hätte. Mithin ist der Gegenpartei noch ein Stich auf den alten Buben sicher, falls er nicht im Skat liegt, was aber nach dem Reizen von Mittelhand nicht anzunehmen ist. Für diesen sicheren Stich hebt er Pik 10 auf und er-

rechnet sich daraus zusammen mit Karo 10 und Kreuz Buben 22 Augen, womit seiner Partei 45 Augen sicher waren. Er muß nun von sich aus alles dazu beitragen, daß seine Partei noch einen Stich mit den fehlenden 15 Augen erhält. Deshalb gibt er auf das von seinem Partner ausgespielte Kreuz As nur Herz König zu und sichert damit die fehlenden Punkte.

Der Spieler hätte klüger getan, wenn er als erste Karte Karo 7 ausgespielt und dadurch Mittelhand verleitet hätte, eine hohe Karte zu wimmeln und dadurch Hinterhand, sollte er einen Buben führen, zum Stechen zu zwingen. Bei der vorliegenden Kartenverteilung wäre aber dieser Versuch von vornherein zum Scheitern verurteilt, da Mittelhand aus seiner Karte (Kreuz und Karo Bube und zwei Asse) entnehmen konnte, daß der Alleinspieler alle Karos führte, da er sonst keinen Grand aus der Hand hätte spielen können.

Skataufgabe Nr. 56

Vorhand erhält das Spiel bei 18 und hat nach Aufnahme des Skats folgende Karten:

Herz Bube;
Kreuz As, 9, 8;
Pik 10, 7;
Herz As, König, 7;
Karo As, 10, König.

Er drückt Pik 10 und 7 und sagt ein Herzspiel an. — War das richtig?

Anschrift des Verbandes: Deutscher Skatverband e. V., 48 Bielefeld, Postfach 2102.

Schriftleitung: Johannes Fabian, 4801 Milse Nr. 341, üb. Bielefeld II

Druck: Wilhelm Kramer Bielefeld, Gneisenaustraße 6 · Postscheckkonto des Verbandes: Fred Siegener, Kassenstelle des Deutschen Skatverbandes, 48 Bielefeld, Voltmannstr. 189, Konto Hannover Nr. 1792 43

Einsendeschluß für Veröffentlichungen bis zum 20. des vorhergehenden Monats

Internationales Grenzlandturnier

am 6. Oktober 1963 in Kehl am Rhein, Stadthalle

Ausrichter: Verbandsgruppe Mittelbaden im DSKV.

Einzelmeisterschaft für Damen und Herren

2 Serien zu je 48 Spielen.

Beginn der 1. Serie um 10 Uhr, der 2. Serie um 14 Uhr

Teilnahmeberechtigt sind alle Skatspielerinnen und Skatspieler

Startgeld: 5,— DM

1. Preis ein vierzehntägiger Ferienaufenthalt für 2 Personen im schönen Schwarzwald

sowie viele wertvolle Sachpreise und Urkunden.

Jeder 50. Teilnehmer wird mit einer besonderen Ehrengabe bedacht.

Meldungen sind bis zum 1. Oktober 1963 zu richten an

Skatfreund Josef Matt, 7601 Langhurst b. Offenburg,

unter gleichzeitiger Einzahlung des Startgeldes. Die Meldungen müssen Namen, Vornamen und Klubzugehörigkeit enthalten.

Gewünschte Übernachtungen sind mit der Anmeldung anzumelden.

1. Wanne-Eickeler Herbstturnier

**am Sonntag, dem 20. Oktober 1963, in Wanne-Eickel,
Volkshaus Röhlinghausen**

Ausrichter: die dem DSKV. angeschlossenen Skatklubs von Wanne-Eickel unter der Schirmherrschaft von Oberbürgermeister Edmund Weber.

Einzel- und Mannschaftspreise für Damen und Herren

Hauptpreis:

Preis der Stadt Wanne-Eickel für Einzel- und Mannschaftssieger
weitere Preise: 1. Preis 300 DM, 2. Preis 200 DM, 3. Preis 100 DM
und über 1000 DM Sachpreise

2 Serien zu je 48 Spielen.

Beginn der 1. Serie um 10 Uhr, der 2. Serie um 14.30 Uhr.

Die Startkarten sind bis spätestens 9.30 Uhr abzuholen.

Teilnahmeberechtigt sind alle Skatspielerinnen und Skatspieler.

Anmeldungen sind bis zum 10. Oktober 1963 zu richten an

Walter Alers, 468 Wanne-Eickel, Eickeler Bruch 105,

unter gleichzeitiger Einzahlung des Startgeldes. — Die Meldungen müssen Name, Klubzugehörigkeit und Mannschaftsaufstellung enthalten.

Der Weg zum Volkshaus Röhlinghausen ist in ganz Wanne-Eickel beschildert.

8. Deutsche Skatmeisterschaft im Einzelkampf 1963

Die Endrunde

um unsere Skatmeisterschaft im Einzelkampf

finder am 12. und 13. Oktober 1963 in Milse bei Bielefeld,
Gaststätte Mühlenweg (Tel. Bielefeld 530 29) statt.

Die Meldungen der **teilnahmeberechtigten** Spieler, die sich in den
vorgeschriebenen Vor- und Zwischenrunden qualifiziert haben müssen,
sind bis zum 30. September 1963 zu richten an

Skfr. Johannes Fabian, 4801 Milse Nr. 341.

Die im „Skatfreund“ Ausgabe März 1963 unter der Überschrift
„Wissenswertes über die Deutsche Meisterschaft im Einzelkampf“
veröffentlichten Bestimmungen sind genau zu beachten.

Die Meldungen müssen enthalten:

Name, Vorname, Geburtsdatum und Klubzugehörigkeit.

Quartierbedarf ist gleichzeitig anzumelden unter Angabe,
ob Anreise mit der Bundesbahn oder mit Fahrzeug erfolgt.

Der Weg zum Austragungslokal ist von der Einfahrt „Milser Krug“ an der
Bundesstraße 61 zwischen Bielefeld und Herford deutlich gekennzeichnet.

Fahrtverbindung mit Bundesbahn-Autobus, Abfahrtstelle Herforder Straße
schräg gegenüber Einmündung Missundestraße (in unmittelbarer Nähe
des Hauptbahnhofs Bielefeld) um 11.30, 12.30 und 13.30 Uhr.

Sechs Serien zu 48 Spielen am Vier-Mann-Tisch.

Teilnahme an sämtlichen Serien ist Pflicht.

Beginn: 12. Oktober 1963, ganz pünktlich um 14.30 Uhr.

Verspätetes Eintreffen schließt von der Teilnahme unwiderruflich aus.