



derskatfreund

*Echte
Altenburg-Stralsunder*

SPIELKARTEN

Altgewohnte
klare Bilder

Neues Karo
(ges. gesch.)
verhindert
Irrtümer



VEREINIGTE ALTENBURGER UND STRALSUNDER SPIELKARTEN-FABRIKEN AG. 7022 LEINFELDEN b. STUTTGART

10

11. JAHRGANG OKTOBER 1966



Bielefelder Spielkarten

griffig
klanghart
spielfest



DER SKATFREUND

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

11. Jahrgang

Oktober 1966

10

Kampf dem Kontra

Der XIX. Deutsche Skatkongreß, über den wir in einem der nächsten Hefte ausführlich berichten werden, hatte in außergewöhnlich starkem Maße das Augenmerk der Öffentlichkeit auf sich gezogen. Der Grund dafür lag darin, daß sich der Kongreß mit der verstärkten Bekämpfung von Kontra und Re beschäftigte.

Das Kontra war in der Ursprungsform des Skat nicht enthalten, sondern gehört zu den vielen nachträglich eingeführten Un- und Abarten des Skatspiels. Der Deutsche Skatverband hat seit seinem Bestehen das Kontra abgelehnt und es deshalb auch nie in die „Skatordnung“ aufgenommen, die die Regeln für das Skatspiel enthält. Lediglich in seinem Anhang befand sich bisher eine Abhandlung über das „Spritzen“ und die dabei gegebenen Möglichkeiten. Auf der letzten gemeinsamen Sitzung im vergangenen Jahr in Altenburg haben sich die Skatgerichte in Altenburg und Bielefeld darüber geeinigt, in Zukunft keine Auskünfte mehr über das Spielen mit Kontra zu erteilen und die im Anhang der „Skatordnung“ befindliche Abhandlung in Zukunft fortfallen zu lassen. Diese Regelung bedurfte der Zustimmung des Skatkongresses. Aus diesem Grunde wurde ein entsprechender Antrag in die Tagesordnung des XIX. Deutschen Skatkongresses aufgenommen, der nach lebhafter Diskussion **einstimmig** angenommen wurde.

Es ist selbstverständlich auch den Mitgliedern des Deutschen Skatverbandes und besonders den Teilnehmern des Skatkongresses bekannt, daß das Spielen mit Kontra allgemein üblich ist; man spricht davon, daß es dem Skatspiel erst die richtige Würze verleihe. Unter diesen Umständen mutet der Beschluß des Skatkongresses seltsam an und müßte zum Nachdenken Anlaß geben. Welches sind nun die Gründe, die für die Ablehnung des Skatverbandes maßgebend sind?

Zunächst widerspricht das Kontra einem Grundprinzip des Skatspiels, nämlich der Gleichberechtigung der Partner (Alleinspieler und Gegenspieler). Beim normalen Spiel erhält der Alleinspieler im Gewinnfalle den einfachen Spielwert, muß bei Verlust den doppelten Spielwert bezahlen, da er die von ihm übernommene Verpflichtung zum Gewinn nicht erfüllt hat. Sehen die Gegenspieler bei Spielansage die Möglichkeit oder Wahrscheinlichkeit, das Spiel für sich zu entscheiden, so geben sie Kontra, und der Alleinspieler muß im Verlustfalle den vierfachen Spielwert entrichten. Zur Aufrechterhaltung der Gleichberechtigung müßte der Alleinspieler das Recht erhalten, auch ohne das Kontra seiner Gegner das Spiel zu doppeln und Re zu geben, wenn er bei Spielbeginn seinen sicheren Sieg voraus-

sieht. Würde diese Regelung eingeführt, wie man sie z. B. beim Doppelkopf kennt, käme letzten Endes nur eine Erhöhung des Einsatzes heraus, mit anderen Worten, das Kontra wäre unnötig.

Der Hauptgrund für die Ablehnung des Kontra liegt aber auf einem anderen Gebiet. Der Skat ist nun einmal ein Spiel, bei dem es im allgemeinen um einen Einsatz geht, der in klingender Münze zu bezahlen ist. Und dort, wo es um Geld geht, haben sich immer Leute gefunden, die versuchen, auf leichte, wenn auch unfaire Weise, anderen ihr Geld abzunehmen. Das mag zwar nicht der Anlaß für die Einführung des Kontra gewesen sein, auf alle Fälle wird es heute zu diesem Zweck mißbraucht. Es gibt eine Reihe von Spielern, die grundsätzlich darauf ausgehen und ständig auf der Lauer liegen, um dem Gegner ein Kontra zu „verpassen“ und dafür den vierfachen Wert einzustreichen. Diese Spieler sind als „Maurer“ verschrien und werden von allen Skatern bestens gehaßt, aber man kann sie ganz einfach nicht ausrotten. Spielt man ohne Kontra, dann zieht der Maurer immer den kürzeren. Er vergibt beim Mauern ein für ihn sicheres Spiel, für das er von seinen beiden Gegnern zusammen den doppelten Spielwert bekäme, in der Hoffnung, durch das Kontra den vierfachen Spielwert einzuheimsen. Dabei geht er das Risiko ein, daß der kluge Alleinspieler in manchen Fällen auf Spiele ausweicht, die ein Kontra nicht zulassen. Diese Möglichkeit der Gewinnsteigerung hat er beim Spiel ohne Kontra nicht, da er für sein gewonnenes Spiel ebenso den doppelten Spielwert bekommt wie für das verlorene Spiel seines Gegners.

Hier liegt die ganz große Gefahr des Spielens mit Kontra; es öffnet dem unfairen Spiel, dem Falschspiel, Tür und Tor und schafft die Möglichkeit, aus dem Spiel einen Gelderwerb zu machen. Die Beamten der Falschspieldezernate bei der Kriminalpolizei könnten darüber dicke Bücher schreiben. Nur ein Fall aus der Praxis soll die gegebenen Möglichkeiten näher beleuchten: Es gibt eine Reihe von Spielen, die man für unverlierbar hält, die trotzdem durch ihren unmöglichen Kartenstand ganz einfach nicht zu gewinnen sind, andere wieder, wo ein Gegenspieler sieben oder acht Trümpfe auf der Hand hat und der Alleinspieler dennoch die zum Gewinn nötigen 61 Augen erhält, ohne daß ein Fehler vorkommt. Oft sind solche Spiele Gegenstand von Skataufgaben, die in vielen Tageszeitungen veröffentlicht werden. Was tun nun die Falschspieler? Sie treten zu zweit auf und beschaffen sich etwa sechs gleich aussehende Kartenspiele; davon werden fünf mit dem unmöglichen Kartenstand vorbereitet und warten in ihren Taschen auf den Einsatz. Dann gehen sie in ein Lokal, suchen und finden einen ahnungslosen Partner. Mit diesem spielen sie einen zunächst harmlosen, vollkommen einwandfreien Skat, bei dem sie oftmals auch anfangs absichtlich Verlierer sind. Um den Verlust aufzuholen, erhöhen sie den Einsatz und dann „drehen sie ihr Ding“. Mit den primitivsten Mitteln wird der nichtsahnende Partner abgelenkt, das bisher benutzte Spiel verschwindet unbemerkt vom Tisch und die „gepackte“ Karte wird ausgeteilt. Nun bekommt der zu Prellende diese unwahrscheinlichen Karten, einmal als Alleinspieler, das andere Mal als Gegenspieler, und schon geht es los mit Kontra, Re, Sup und Bock; bezahlen muß er in jedem Falle. Meistens sind noch nicht einmal alle fünf gepackten Spiele nötig, um das Opfer bis aufs Hemd auszuziehen, das den Betrug gar nicht merkt, lediglich mit Fortuna hadert, die ihm nicht hold war.

Oder liegt es nicht auch schon hart an der Grenze des Falschspiels, wenn sich zwei Spieler bei einem Bierskat vorher verabreden, dem Dritten alle Runden aufzuhalsen, was sie einmal durch Mauern und das andere Mal durch aussichtslose Kontras auch sicher erreichen? Nirgendwo wird bei einem Preis- oder Turnierskat

mit Kontra und Re gespielt, weil man das Gefälligkeitskontra fürchtet, das kein ehrliches Ergebnis zuläßt. Selbst die stärksten Anhänger des Kontra halten das für ganz selbstverständlich, wollen aber die dort geltenden Gründe nicht auf das normale Skatspiel übertragen. Aber ist denn nicht jede Skatrunde, ganz egal, ob sie zu dritt oder zu viert gespielt wird, auch ein Preisskat, lediglich mit einem begrenzten Teilnehmerkreis?

Der Deutsche Skatverband ist sich vollkommen darüber im klaren, daß er keine Möglichkeit hat, das Kontra zu verbieten. Es ist auch nichts dagegen einzuwenden, wenn in einer festen Skatrunde, wo sich die Partner gut kennen, mit Kontra gespielt wird, ebenso wie der Deutsche Fußballbund nichts dagegen einzuwenden hat, wenn die Jungen auf der Straße für drei Ecken ein Tor zählen. Wir wollen nur auf die großen Gefahren hinweisen, die das Kontra in sich birgt, den anständigen, gutgläubigen Skatspieler davor warnen, mit unbekanntem Partnern um hohen Einsatz und dann noch mit Kontra zu spielen. Wenn schon das Kontra für viele das Salz in der Suppe des Skatspiels bedeutet, so sollte jeder Skatspieler auch wissen, wann und wieviel er von dem Gewürz nehmen darf, um sie nicht zu versalzen. Eine genaue Dosierung läßt sich nicht vorschreiben, denn mancher ißt gern scharfe Speisen, während der andere Schonkost liebt.

Wir wollen, daß wieder das faire Spiel in den Vordergrund tritt, bei dem der Geldeinsatz nur dazu dient, um die Spannung und den Reiz zu erhöhen. Es soll uns nach des Tages Last und Mühe Stunden der Freude und der Unterhaltung bringen; denn Skat ist ein Spiel und soll immer nur ein Spiel bleiben.

J. F.

Hinweis der Redaktion:

Es ist nichts dagegen einzuwenden, sondern sogar begrüßenswert, wenn dieser Artikel vollständig oder auszugsweise von der Presse übernommen wird.

Verbandsgruppe Köln

Altskatmeister Peter Alexander Höfges, Ehrenmitglied des Deutschen Skatverbandes wird auch in diesem Jahr trotz seines hohen Alters von über 78 Jahren in körperlicher und geistiger Frische den Kampf mit der Jugend um die Deutsche Meisterschaft aufnehmen.

Mit ihm streiten der Kölner Stadtmeister, Skatfr. Helmut Sommerfeld, vom Sk.-Kl. „Meer steche Alles“, Köln-Kalk, und der Verbandsgruppensieger, Skatfr. Willi Sieger vom Sk.-Kl. „Kreuzbube“ Balkhausen, der in den Ausscheidungskämpfen bei 8 Serien insgesamt 10 452 Punkte, einen Durchschnitt von über 1300, erreichte. Die Nächstplazierten sind:

Skatfr. Albert Zilles, Sk.-Kl. „Rundschau Skatfreunde“ Köln,
Skatfr. Kurt Christel, Sk.-Kl. „Erftstolz“ Gymnich,
Skatfr. Horst Butzko, Sk.-Kl. „Reizende Jungens“ Leverkusen,
Skatfr. Walter Rieder, Sk.-Kl. „Kreuzbube“ Balkhausen,
Skatfr. Dieter Steinitz, Sk.-Kl. „Pik As“ Oberaußem und
Skatfr. Udo-Arno Lottermoser, Sk.-Kl. „Keine mehr“ Köln-Nippes.

Wie viele Spiele gibt es?

Die Mathematiker haben sich einen Spaß daraus gemacht zu errechnen, wie viele Möglichkeiten der Kartenverteilung es bei den 32 Karten des Skatspiels unter Berücksichtigung der drei Spieler und der zwei Karten im Skat gibt. Man ist dabei auf die astronomische Zahl von 2753 Billionen 294 408 Millionen 204 640 (2753 294 408 204 640) gekommen. Das bedeutet, daß noch viele, viele Jahre vergehen werden, bis überhaupt alle Skatspieler der Welt zusammen so viele Spiele gemacht haben, wie theoretische Möglichkeiten gegeben sind.

Anders sieht es mit der Zahl der möglichen Spiele aus. Um sie zu berechnen, braucht man keinen Rechenschieber oder gar Computer, man kann sie der Reihe nach aufzählen, und viele eifrige Skatspieler werden in ihrem Leben den größten Teil selbst gespielt haben.

Grand mit einem	1	
Grand mit einem Hand	1	
Grand mit einem Schneider	1	
Grand mit einem Hand Schneider	1	
Grand mit einem Hand Schneider angesagt	1	
Grand mit einem Schwarz	1	
Grand mit einem Hand Schwarz	1	
Grand mit einem Hand Schwarz angesagt	1	
Grand mit einem ouvert	1	
	<hr/>	
zusammen	9	9

Dieselben Möglichkeiten gibt es beim

Grand mit zweien		9
Grand mit dreien		9
Grand mit vieren		9
Grand ohne einen	1	
Grand ohne einen Hand	1	
Grand ohne einen Schneider	1	
Grand ohne einen Hand Schneider	1	
Grand ohne einen Hand Schneider angesagt	1	
	<hr/>	
zusammen	5	5

Dieselben Möglichkeiten gibt es beim

Grand ohne zweien		5
Grand ohne dreien		5
Grand ohne vieren		5
Kreuz mit einem	1	
Kreuz mit einem Hand	1	
Kreuz mit einem Schneider	1	
Kreuz mit einem Hand Schneider	1	
Kreuz mit einem Hand Schneider angesagt	1	
Kreuz mit einem Schwarz	1	
Kreuz mit einem Hand Schwarz	1	
Kreuz mit einem Hand Schwarz angesagt	1	
Kreuz mit einem offen	1	
	<hr/>	
zusammen	9	9

Dieselben Möglichkeiten gibt es beim

Kreuz mit zweien		9
Kreuz mit dreien		9
Kreuz mit vieren		9
Kreuz mit fünfen		9
Kreuz mit sechsen		9
Kreuz mit sieben		9
Kreuz mit achten		9
Kreuz mit neunten		9
Kreuz mit zehnen		9
Kreuz mit elfen		9
Kreuz ohne einen	1	
Kreuz ohne einen Hand	1	
Kreuz ohne einen Schneider	1	
Kreuz ohne einen Hand Schneider	1	
Kreuz ohne einen Hand Schneider angesagt	1	
zusammen	5	5

Dieselben Möglichkeiten gibt es beim

Kreuz ohne zwei		5
Kreuz ohne drei		5
Kreuz ohne vier		5
Kreuz ohne fünf		5
Kreuz ohne sechs		5
Kreuz ohne sieben	1	
Kreuz ohne sieben Hand	1	
zusammen	2	2

Dieselben Möglichkeiten gibt es beim

Kreuz ohne acht		2
Kreuz ohne neun		2
Kreuz ohne zehn		2
Kreuz ohne elf		2

Das bedeutet, daß es bei den Farbspielen insgesamt 99 Möglichkeiten gibt, mithin auch bei den

Pik-Farbspielen	99
Herz-Farbspielen	99
Karo-Farbspielen	99

Jetzt kommen nur noch die Nullspiele hinzu:

Null	1
Null Hand	1
Null ouvert	1
Null ouvert Hand	1
insgesamt	496

Somit gibt es beim Skat 496 Spielmöglichkeiten, wobei es klar ist, daß eine große Zahl der hier aufgeführten Möglichkeiten nur in der Theorie bestehen.

Amtliche Mitteilungen

Veröffentlichung von Preisskats

Wegen Platzmangels ist es nicht mehr möglich, die Ausschreibung von Preisskats und öffentlichen Werbeturnieren im „Skatfreund“ zu veröffentlichen; für die offiziellen Meisterschaften bleibt es bei der bisherigen Regelung.

z. Z. liegen der Schriftleitung des „Skatfreund“ insgesamt 14 Ausschreibungen zur Veröffentlichung vor, die damit ihre Erledigung finden.

Es wird gebeten, von Rückfragen Abstand zu nehmen.

Lippisches Skatturnier 1966

Zwei Jahre mußten die Skatfreunde im Ostwestfälisch-Lippischen Raum (zum Teil auch im Ruhrgebiet) auf die zur Tradition und auch den Skatfreunden liebgewordenen „Lippischen Skatmeisterschaften“ verzichten, da die Verbandsgruppe Lippe durch innere Krisen bedingt nicht in der Lage war, dieses Turnier durchzuführen. Jetzt, im Jahre 1966, rief die Verbandsgruppe Lippe unter ihrem jetzigen Vorsitzenden, Skatfreund Wolff, alle Skatfreunde zur Teilnahme an dem Skatturnier 1966 auf und Viele Viele kamen, mehr als erwartet. 180 Skatfreunde aus dem Ostwestfälisch-Lippischen Raum machten sich auf den Weg zur alten Hansestadt Lemgo im schönen Lipperland, um dort im Saal der Gastwirtschaft „Zur Krone“ um Skaterehren und schöne Preise zu ringen. Die Skatfreunde Wolff und Krüger mit ihren zahlreichen Helfern aus der Verbandsgruppe Lippe hatten keine Mühen und keine Arbeit gescheut, um hier ein wirklich gemütliches und an alte Zeiten erinnerndes Skatertreffen zu organisieren. Was hier an Gemütlichkeit, Harmonie, Auswahl und Wert der Preise, Ruhe und Disziplin im Saal und auch gutem Skat geboten wurde, war ein Lichtblick und läßt so manche trüben Erfahrungen der letzten Jahre bei ähnlichen Turnieren fast vergessen.

Die Vorbereitungen zu diesem Turnier waren erstklassig, so daß die Skatfreunde Drewenstedt und Lüdemann von der Verbandsleitung, die die Einteilung der Spieler und die Auswertung der Ergebnisse vornahmen, keine nennenswerte Arbeit zu leisten hatten. Die Preise waren zahlreich, wertvoll und geschmackvoll dekoriert. Pünktlich am 3. Juli 1966 um 10.00 Uhr konnte Skatfreund Wolff die Teilnehmer mit herzlichen Dankesworten für ihr Erscheinen und mit besonderem Dank an die Stadt Lemgo begrüßen und dem Herrn Bürgermeister Flohr das Wort übergeben, dessen Begrüßungsworte am Schluß dieses Berichtes wegen ihrer Besonderheit abgedruckt werden.

Nach harmonischem Verlauf beider Serien konnten sodann gegen 17.00 Uhr folgende Preisträger ihre errungenen Preise in Empfang nehmen:

Siegerliste:

Damen-Einzel:

1. Bracksiek, Ehrengard, „Ich passe“, Bielefeld	2559 Punkte
2. Drewenstedt, Leonore, „Ich passe“, Bielefeld	1970 Punkte
3. Bracksiek, Elis., „Ich passe“, Bielefeld	1915 Punkte
4. Dehn, Grete, „Ich passe“, Bielefeld	1530 Punkte
5. Volkmer, Lisbeth, „Lauter Luschen“, Bielefeld	1273 Punkte

Herrenmannschaften:

1. „Scharf ran“, Lage II Sadowski, Dück, Schmidt, Schulz	10051 Punkte
2. „Unter uns“, Lämershagen I Hilbig, John, Vogt, Elbracht	9368 Punkte
3. „Fair Play“, Brake I Ridderbusch, Knickmeier, Krüger, Nolte	9346 Punkte

- | | |
|--|-------------|
| 4. „Mit Vieren“, Herford I
Ruscheimer, Jurke, Stork, Sgorzaly | 9069 Punkte |
| 5. Skatklub Kusenbaum I
Wüsthoff, Wienbröcker, Pöhl J., Pöhl D. | 8861 Punkte |

Herren-Einzel:

- | | |
|--|-------------|
| 1. Brune, Artur, „Rot Weiss“, Bielefeld | 3156 Punkte |
| 2. Schulz, Jupp, „Egal“, Lage | 3121 Punkte |
| 3. Elbracht, Fritz, „Unter uns“, Lämershagen | 2908 Punkte |
| 4. Ruschmeier, Werner, „Mit Vieren“, Herford | 2886 Punkte |
| 5. John, Fritz, „Unter uns“, Lämershagen | 2821 Punkte |
| 6. Dück, Franz, „Egal“, Lage | 2782 Punkte |
| 7. Pöhl, Dieter, „Skatklub“, Kusenbaum | 2774 Punkte |
| 8. Suhn, Karl, „Skatfreunde“, Detmold | 2724 Punkte |
| 9. Siegener, Fred, „Ich passe“, Bielefeld | 2719 Punkte |
| 10. Ridderbusch, Klaus, „Fair Play“, Brake | 2702 Punkte |

Begrüßungsworte des Herrn Bürgermeisters Flohr der alten Hansestadt Lemgo anläßlich des Lippischen Skatturniers am 3.7.1966 in Lemgo.

Meine sehr verehrten Damen und Herren!

Gestatten Sie mir als Bürgermeister der Alten Hansestadt Lemgo ein paar kurze Worte zur Begrüßung.

Nicht nur als offizieller Vertreter unserer Stadt möchte ich Ihnen einen herzlichen Willkommensgruß entbieten, sondern auch als alter Freund des Skatspiels.

Leider ist meine Freizeit so randvoll mit verpflichtenden Dingen angefüllt, daß ich kaum noch Gelegenheit finde, ein zünftiges Spielchen mitzumachen.

Liegt das Skatspiel nun überhaupt im Bereich einer sinnvollen Freizeitbeschäftigung? Diese Frage ist vielschichtig, sie soll hier an dieser Stelle nicht untersucht werden. Soviel möchte ich jedoch behaupten: Wer dem Skatspielen auch einen gewissen geistigen Aufwand entgegenbringt, wer bereit ist, sich hin und wieder mit seinen Spielpartnern auf der Grundlage sportlicher Fairneß zu messen, der füllt diesen Teil seiner Freizeit durchaus in sinnvoller und in erholsamer Weise aus, der schlägt nicht nur die Zeit tot.

Fair gewinnen- und verlieren-können ist ein Charakterzug, der einen Menschen auszeichnet. Das Skatspielen bietet reichlich Gelegenheit dazu, sich in diesem Sinne zu üben und zu bewähren. Darüber hinaus verlangt das feststehende Regelwerk ein hohes Maß von Einordnungsvermögen des einzelnen. Skat kann also neben seinem unterhaltenden Charakter durchaus einen kleinen Teil zur Persönlichkeitsbildung des einzelnen beitragen.

Was wäre jedoch ein echtes Spiel ohne einen echten Gewinn? Die Antwort möchte ich in Form dieses Pokals geben. Die Stadt Lemgo stiftet ihn als Wanderpreis für die beste Mannschaft des „Lippischen Skat-Turniers“, und ich möchte es mir nicht entgehen lassen, diesen Wanderpreis bei der Siegereverkung heute nachmittag dem erfolgreichen Skat-Kleeblatt selbst zu überreichen.

Ich wünsche Ihnen allen zur Ihrem Können das nötige Glück und ein paar schöne Stunden in unserer Stadt.

„Gut Blatt“

Skataufgabe Nr. 93

Mittelhand bekommt das Spiel, nachdem Vorhand gepaßt und Hinterhand bis 33 gereizt hatte. Mit folgenden Karten sagt er Grand Hand an:

Kreuz und Pik Bube;

Kreuz As, 10;

Herz As, 10;

Karo As, 10, Dame, 8.

Vorhand spielte, da sein Partner bis 33 gereizt hatte, von seiner Karte:

Kreuz König, 9, 8, 7;

Pik 8;

Herz König, 9;

Karo König, 9, 7

die blanke Pik 8 aus. Der Alleinspieler stach sofort mit Pik Bube ein, zog Kreuz Bube nach, und als er am Ende alle seine Stiche zählte, hatte er nur insgesamt 58 Augen, trotzdem er Pik 10 und Herz 8 im Skat fand.

Wie war der Spielverlauf und wie hätte er sein müssen, damit der Alleinspieler sein Spiel gewonnen hätte?

Auflösung der Skataufgabe Nr. 92

Es gibt viele Spieler, die mit solcher Karte noch nicht einmal 18 halten, weil sie vor Skataufnahme zu wenig Karten von einer Farbe und zu niedrige Buben haben, so daß sie befürchten, keinen Trumpfstich machen zu können. Oftmals sind aber nicht die Trümpfe, sondern die Beikarten ausschlaggebend, und die waren in diesem Falle einwandfrei.

Der Spieler konnte jetzt zwischen Grand, Karo oder Kreuz wählen. Beim Grand konnte er Pik und Karo As drücken, mußte dann aber noch Herz As, Karo 10 (diese mit Karo Dame) nach Hause bekommen und jeder Gegenspieler mußte 2 Pikkarten haben, damit er

in dieser Farbe auch noch 17 Augen einbrachte. Also war das Risiko zu groß.

Beim Karospiel mußte er befürchten, daß er bei seinen drei kleinen Kreuzkarten und den ihm fehlenden drei ältesten Buben mindestens Karo 10 abgeben und damit das Spiel verlieren würde.

Also blieb nichts anderes übrig, als das Kreuzspiel zu wagen. Er drückte Pik und Karo As = 22 Augen. In diesem Falle wäre es falsch gewesen, die Gegner durch Drücken von Karo 10 und Pik 10 zu täuschen, da er befürchten mußte, daß ihm ein As in einer dieser Farben abgestochen würde und er jedes Auge dringend benötigte. Außerdem hatte er in beiden Farben noch mit dem König die folgende höchste Karte, so daß er auch dann keinen Stich abzugeben brauchte.

Und nun der Spielverlauf:

1. V. Kreuz 7, M. Herz Bube,
H. Kreuz As — 13 Augen
2. M. Pik 7, H. Pik 8,
V. Pik 10 + 10 Augen
3. V. Karo 10, M. Karo 7,
H. Karo 8 + 10 Augen
4. V. Kreuz 8, M. Kreuz Bube,
H. Kreuz 10 — 12 Augen
5. M. Herz 7, H. Herz Dame,
V. Herz As + 14 Augen
6. V. Karo König, M. Karo Dame,
H. Kreuz König — 11 Augen
7. H. Pik Bube, V. Kreuz 9,
M. Pik Dame — 5 Augen

Nun mußte der Alleinspieler mit mindestens Herz König und Karo Buben die ihm zum Gewinn des Spieles noch fehlenden 6 Augen bekommen.

Ausschlaggebend für den Gewinn des Spieles war, daß der Alleinspieler zum 3. Stich nicht Trumpf, sondern Karo 10 anzog, da sonst Hinterhand auf die wahrscheinlich folgende Pikkarte Karo abgeworfen hätte.

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

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

Druck: Wilhelm Kramer Bielefeld, Gneisenaustraße 6 · Postscheckkonto des Verbandes: Fred Siegener, Kassenstelle des Deutschen Skatverbandes, 48 Bielefeld, Voltmannstr. 189, Konto Hannover Nr. 179243
Einsendeschluß für Veröffentlichungen bis zum 5. des vorhergehenden Monats



Schmid's Münchener Qualitätsspielkarten seit über 100 Jahren

