



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 einzuheimen. 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

